MATEMÁTICAS

ADAPTACIÓN CURRICULAR

La Agencia de las Cosas Imposibles

1.º de Primaria

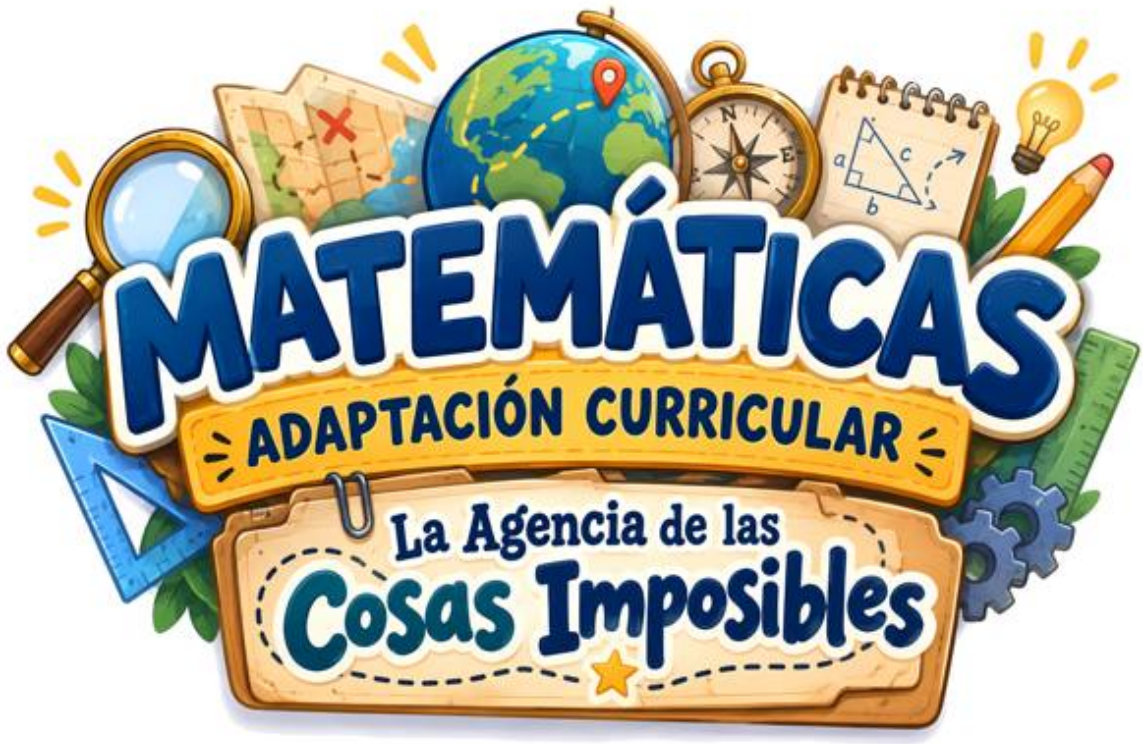
GUÍA DOCENTE
Libros 1, 2 y 3



Metodología · Programación LOMLOE · Planificación por sesiones · Orientaciones de cada caso · Pruebas de evaluación A y B · Registros · Solucionario · Material para las familias

INCLUYE·T
DIVERSIDAD EN EL AULA

Creado por
Rubén Martínez Sánchez
Incluye.T



Matemáticas · 1.º de Primaria

GUÍA DOCENTE

Libros 1, 2 y 3

Orientaciones, mapa curricular LOMLOE, pruebas de evaluación fotocopiables, registros y solucionarios.

INCLUYE·T
DIVERSIDAD EN EL AULA

Creado por Rubén Martínez Sánchez · Incluye.T

Índice

Presentación 4

Metodología 7

Marco LOMLOE y mapa curricular 11

Programación didáctica (LOMLOE) 16

Planificación de aula por sesiones 24

Orientaciones por caso 32

Caso 1 · Los panes que se escapan 32

Caso 2 · El cartero sin números 34

Caso 3 · La carrera de los caracoles 36

Caso 4 · Faltan platos en el comedor 38

Caso 5 · Los helados que se derriten 40

Caso 6 · Los huevos de la granja 42

Caso 7 · El mercado sin cambio 44

Caso 8 · La casa que no se sostiene 46

Caso 9 · El sastre y la medida perdida 48

Caso 10 · La biblioteca desordenada 50

Caso 11 · El autobús de los pasajeros 52

Caso 12 · El relojero que perdió el tiempo 54

Caso 13 · La fiesta del pueblo 56

Caso final · La gran feria de la Agencia 58

Índice

Prueba inicial 60

Pruebas A y B de los temas 1-13, y trimestrales 66

Prueba final 169

Registros 176

Solucionario 181

Pruebas 181

Libro 1 183

Libro 2 206

Libro 3 226

Para las familias 248

Presentación

Qué es esta serie

Matemáticas · Adaptación curricular · La Agencia de las Cosas Imposibles es una serie de libros de matemáticas para alumnado de 1.º de Primaria que necesita más apoyo visual, más tiempo o más estructura: alumnado con dificultades de aprendizaje, discapacidad intelectual, TEA, TDAH, retraso en los aprendizajes o que aprende mejor con material manipulativo. También funciona como libro de refuerzo en el aula ordinaria.

Cada curso tiene **tres libros de alumno**, uno por trimestre, y esta **guía docente**. Los contenidos siguen las competencias, criterios y saberes del primer ciclo de la LOMLOE, con un ritmo y una presentación adaptados.

La historia

Berto y Magda son agentes de la Agencia de las Cosas Imposibles. Lorenzo, el abuelo de Berto, les ayuda. En cada caso llega un cliente con un problema «imposible» (los panes se escapan, el cartero no tiene números…) que solo se resuelve con matemáticas. La historia da sentido a cada contenido y crea una rutina reconocible: el alumno sabe qué va a pasar en cada página.

Los códigos de la serie

- **Consigna:** número del ejercicio, verbo en una etiqueta roja y pictograma con la palabra debajo. Las palabras clave de la consigna van resaltadas en amarillo. El verbo y el pictograma son siempre los mismos en toda la serie, para que el alumno pueda trabajar con autonomía aunque no lea.
- **Colores del número:** en el Libro 1, en el marco de 10, rojo = los 5 primeros y azul = los que siguen; en la suma, rojo = lo que tengo y azul = lo que añado; en la resta todas las fichas son rojas y se tachan las que se quitan. Desde el Libro 2, la decena va en rojo y las unidades en azul: el rojo pasa de «los 5 primeros» a «la decena», porque una decena es un marco de 10 lleno.
- **Ayuda en los problemas:** ●●● todo está dibujado; ●● hay que dibujar; ● «hago yo los datos y la pregunta» (página «Mis códigos» del Libro 1): con ayuda ● los problemas del Reto y del Repaso no traen escritos DATOS ni PREGUNTA, y el alumno los saca del enunciado.
- **Letra:** mayúscula en los Libros 1 y 2 y al principio del Libro 3 (portada interior, «Lo que vamos a aprender», «¿Qué recuerdo?» y todo el caso 10); minúscula desde el caso 11.

Presentación

Cómo es un caso

Todos los casos siguen la misma estructura: 18 páginas en el Libro 1 y 20 en los Libros 2 y 3, que añaden «Practico más» y «Me pongo a prueba».

Páginas	Sección	Para qué sirve
1-2	Apertura a doble página	Escena con el contenido; «En este caso vas a…» dice qué se aprende.
3	Expediente y «¿Qué sé ya?»	El cliente plantea el problema. Dos ejercicios de prerrequisitos.
4	Lorenzo lo explica	Tres viñetas presentan el concepto con el lenguaje que se usará.
5	Lo que aprendo	Teoría: tres ideas clave, palabras del caso, consejo y «Ahora tú».
6-9	Aprendo y Practico (×2)	Ejemplo resuelto, práctica guiada y práctica con menos apoyo.
10	Manipulo	**Ampliación opcional.** Fichas, cubos o clips reales sobre lo dibujado en la página.
11	Jugamos en pareja	**Ampliación opcional.** Juego con material de clase y roles (uno hace, otro comprueba), criterios 8.1 y 8.2.
12	Practico solo	Sin modelo ni colores de ayuda; en L2-L3 le sigue «Practico más».
13-14	Pistas del caso	Problemas con el esquema LEO · DATOS · PREGUNTA · DIBUJO · OPERACIÓN · RESPONDO.
15	Con más ayuda	Refuerzo para quien lo necesita, con más apoyo visual.
16	¡Reto de agente!	Ampliación: razonamiento, casilla en medio, problema con ayuda ●.
17	Repaso	Repaso distribuido de casos anteriores. En L2-L3 le sigue «Me pongo a prueba» (ensayo de la prueba del caso).
18	¡Caso resuelto!	Cuéntalo, emociones y autoevaluación con caritas.

Qué es y qué no es una adaptación curricular

Esta serie es un material para adaptar el acceso al currículo: los mismos contenidos de 1.º con más apoyos, más tiempo y otra presentación. No sustituye a la adaptación curricular individual, que decide el equipo docente a partir de la evaluación del alumno. Los registros de este cuaderno ayudan a documentarla: qué hace solo, qué hace con apoyo y qué tipo de error comete.

Uso en el aula

Aula ordinaria

El libro puede seguirse a la vez que el libro del grupo: los casos coinciden en orden con la progresión habitual de 1.º. Las páginas «Practico solo» y «Repaso» permiten trabajo autónomo mientras el docente atiende a otros alumnos.

Aula de apoyo y Educación Especial

Siga el orden del caso. Con este alumnado suele convenir hacer «Manipulo» y «Jugamos en pareja» (ampliación opcional): la manipulación previa da sentido al resto. Use «Con más ayuda» antes de «Practico solo» si el alumno lo necesita. Las orientaciones de cada caso indican cómo retirar los apoyos.

Lectura

El adulto lee las consignas cuando sea necesario. El alumno puede responder señalando, rodeando, coloreando, dibujando, poniendo fichas o escribiendo: lo que se evalúa es la matemática, no la lectura ni la grafía (salvo en la escritura de números).

«Manipulo» y «Jugamos en pareja»: ampliación opcional

Estas dos páginas de cada caso llevan en la cabecera la etiqueta **AMPLIACIÓN · OPCIONAL**. Son **complementarias**: pueden hacerse o no, según el aula, el tiempo y el material disponible, y **el cuaderno es completo sin ellas**. Conviene hacerlas con el alumnado que necesita más manipulación o refuerzo, cuando un contenido no se ha entendido en «Aprendo» y, si hay tiempo, como trabajo cooperativo. «Manipulo» se hace con **material de clase** colocado sobre lo dibujado en la página (fichas o tapones, cubos encajables o regletas, hueveras, monedas y billetes de juguete, bloques lógicos, clips, una regla, un reloj de agujas); «Jugamos en pareja» practica lo mismo con un compañero. Cada caso indica su «Material (ampliación opcional)»; si falta algo, el alumno dibuja los círculos en la página. No se evalúan como obligatorias.

Metodología

Principios

La serie aplica la metodología de Incluye.T: **ver antes que calcular**, manipular antes que escribir, y retirar los apoyos solo cuando el alumno ya no los necesita. Cada contenido se presenta como un caso que hay que resolver, de modo que la matemática tiene una finalidad clara desde la primera página.

El recorrido de cada caso sigue la secuencia PRESENTAR → OBSERVAR → MANIPULAR → REPRESENTAR → PRACTICAR → APLICAR → COMPRENDER → GENERALIZAR → RETIRAR APOYOS, que es la misma de la colección **Matemáticas visuales**. Los dos materiales comparten códigos de color, pictogramas de consigna y tabla de apoyo para operar, así que el alumno puede pasar de uno a otro sin aprender un lenguaje nuevo.

Las fases en el libro del alumno

Fase	Dónde y cómo se trabaja
1. Presentar	La apertura a doble página y el expediente plantean el problema «imposible». El alumno mira, cuenta y habla antes de operar.
2. Observar	«Lorenzo lo explica» muestra el concepto con el lenguaje exacto que usará el libro; «Lo que aprendo» lo fija por escrito con imagen y vocabulario.
3. Manipular	En todo el caso se manipula sobre la página (rodear, colorear, tachar, dibujar). «Manipulo» y «Jugamos en pareja», ampliación opcional, añaden material de clase (fichas, cubos, regletas, dinero y reloj de juguete, clips) sobre los marcos, tableros y relojes dibujados antes de pasar al papel.
4. Representar	Dibujos, marcos de 10, recta numérica, barras y cubos, tabla D | U: la cantidad se ve antes de escribirse.
5. Practicar	«Aprendo» y «Practico» con ejemplo resuelto y práctica guiada; «Practico solo» y «Practico más» sin modelo ni colores de ayuda.
6. Aplicar	«Pistas del caso»: problemas con el esquema LEO · DATOS · PREGUNTA · DIBUJO · OPERACIÓN · RESPONDO y ayuda decreciente (●●●, ●●, ●).
7. Comprender	«Con más ayuda» vuelve atrás con más apoyo; «¡Reto de agente!» pide razonar, inventar y explicar.
8. Generalizar	«Repaso» recupera casos anteriores; «Me pongo a prueba» y la prueba del caso comprueban la transferencia.
9. Retirar apoyos	Los colores guía, los marcos y los modelos desaparecen dentro de cada caso y de un libro al siguiente (mayúscula → minúscula, dibujo → número).

Metodología

Cómo se enseñan las operaciones

Las sumas y restas siguen el método de **Matemáticas visuales**: primero con objetos y fichas, después con el marco de 10 y la recta, y por último con la **tabla de apoyo D | U**, que coloca cada cifra en su columna (decena roja, unidad azul). En 1.º no hay llevadas: se calcula siempre primero la columna de las unidades y después la de las decenas, y la tabla evita que el alumno mezcle las columnas.

	D	U
	4	3
+	2	5
	6	8

	D	U
	5	7
−	2	3
	3	4

Lectura en voz alta: «Unidades: 3 más 5, 8. Decenas: 4 más 2, 6. Sesenta y ocho». Pida siempre la lectura del resultado como número, no como dos cifras sueltas.

Cómo se enseñan los problemas

Todos los problemas usan el mismo esquema: **LEO** (dos veces), **DATOS** (con dibujo), **PREGUNTA**, **DIBUJO** (la representación), **OPERACIÓN** (cuento o calculo, con el signo elegido) y **RESPONDO** (la frase de respuesta). La ayuda baja en tres niveles: ●●● todo dibujado, ●● hay que dibujar, ● «hago yo los datos y la pregunta»: los problemas del Reto y del Repaso con ayuda ● no traen escritos DATOS ni PREGUNTA. En las Pistas de comparar y ordenar (Libro 1, p. 70-71) y de leer la hora (Libro 3, p. 78) la fila OPERACIÓN no lleva signo: el alumno compara («6 es mayor que 4»), ordena (1.º, 2.º, 3.º) o lee la hora. Un alumno que falla en RESPONDO pero acierta en OPERACIÓN tiene un problema de lectura, no de cálculo: evalúe cada paso por separado.

El error como información

Cada hoja de registro indica el error que se espera en cada ítem (contar dos veces, confundir el signo, comparar por las unidades...). Anotar el tipo de error vale más que la puntuación: dice qué página del libro hay que repetir y con qué apoyo.

Lenguaje y lectura

Los Libros 1 y 2 van en mayúscula; el Libro 3 sigue en mayúscula hasta el final del caso 10 y pasa a minúscula en el caso 11. Las consignas son breves y empiezan por un verbo en rojo con su pictograma, igual en toda la serie. El adulto lee la consigna si hace falta: lo que se evalúa es la matemática, no la lectura.

Atención a la diversidad y DUA

- **Varias formas de representar:** cada idea aparece con objeto, dibujo, marco o recta y número.
- **Varias formas de responder:** señalar, rodear, unir, colorear, dibujar, poner fichas o escribir. Las casillas de respuesta miden al menos 16 × 18 mm.
- **Varios niveles en la misma página:** «Con más ayuda» y «¡Reto de agente!» permiten que todo el grupo trabaje el mismo contenido con distinta exigencia.
- **Dos pruebas por tema:** cada caso del libro es un tema del curso y tiene dos pruebas. La opción A es la más adaptada: menos ítems, números más pequeños y más apoyo visual. La opción B es la menos adaptada y la de referencia del curso. En esta guía «tema n» y «caso n» designan la misma unidad. Elija una u otra según el alumno, o aplique la A como ensayo y la B como evaluación.
- **Rutina estable:** todos los casos tienen las mismas secciones en el mismo orden, lo que reduce la ansiedad del alumnado con TEA o dificultades atencionales.

Material manipulativo (ampliación opcional)

«Manipulo» y «Jugamos en pareja» son ampliación complementaria y opcional: pueden hacerse o no, y el cuaderno es completo sin ellas. Se hacen con material habitual de clase, nombrado de forma genérica: fichas o tapones de dos colores, cubos encajables o regletas, hueveras, monedas y billetes de juguete, bloques lógicos, clips iguales, una regla escolar, un reloj de agujas y una ficha para los caminos, colocados sobre los marcos, tableros y cuadrículas dibujados en la página. No hay que preparar ni cortar nada del libro.

Material complementario: Matemáticas visuales

La colección **Matemáticas visuales** de Incluye.T (cuadernos 1 a 7.5, *Problemas* y *Más allá del cálculo*) comparte con esta serie el método, los códigos de color (decena roja, unidad azul) y la tabla de apoyo D | U para las operaciones. Es el material complementario recomendado para las sesiones de consolidación y para el alumnado que necesita más práctica del mismo contenido: elija el cuaderno que trabaje el contenido del caso (numeración, suma y resta, problemas) y use sus páginas como refuerzo o ampliación, sin cambiar de método ni de lenguaje visual.

En la planificación de aula, las sesiones de **consolidación** están pensadas para este material: una página de Matemáticas visuales del mismo contenido, un juego por parejas con material de clase o el repaso del caso con otro alumno.

Evaluación

Tres momentos: la **prueba inicial** y el «¿Qué sé ya?» de cada caso; la **prueba del tema** (opción A, más adaptada, u opción B, menos adaptada) con su hoja de registro de nivel de ayuda (A, V, M, G) y tipo de error; y las **pruebas trimestrales y final**, que comprueban la autonomía y la generalización. La calificación se obtiene de la rúbrica de cada hoja de registro (niveles 1 a 4).

Marco LOMLOE

La serie se basa en la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) y en las enseñanzas mínimas de Educación Primaria que la desarrollan para todo el Estado. Las competencias específicas, los criterios de evaluación y los saberes básicos de Matemáticas se fijan por ciclos; este libro desarrolla la parte de 1.º del primer ciclo.

Competencias específicas de Matemáticas

CE	Descripción (resumen)
1	Interpretar situaciones de la vida cotidiana con una representación matemática.
2	Resolver situaciones problematizadas con distintas estrategias y comprobar la solución.
3	Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas, de forma guiada.
4	Usar el pensamiento computacional: organizar datos, descomponer, reconocer patrones y seguir o crear algoritmos.
5	Reconocer conexiones entre ideas matemáticas y con otras áreas y la vida cotidiana.
6	Comunicar y representar ideas, procesos y resultados con lenguaje oral, escrito, gráfico y multimodal.
7	Identificar y gestionar emociones ante los retos matemáticos y aceptar el error.
8	Trabajar en equipo con respeto y valorar la diversidad.

Los tres momentos de la evaluación

- **Inicial:** la prueba inicial y el «¿Qué sé ya?» de cada caso dicen de dónde parte el alumno.
- **Durante el aprendizaje:** la prueba de cada caso y su hoja de registro anotan el nivel de ayuda (A, V, M, G) y el tipo de error.
- **Final:** las pruebas trimestrales y la prueba final comprueban si lo hace de forma autónoma y si lo generaliza a situaciones nuevas.

Lo que se registra no es solo una nota: qué hace solo, con qué apoyo, qué error comete y si lo usa fuera del libro.

Criterios de evaluación del primer ciclo

Redacción abreviada del currículo. El número del criterio figura en la hoja de registro de cada prueba.

Criterio	Qué se evalúa	Dónde aparece en 1.º
1.1	Comprender las preguntas planteadas y reconocer la información de problemas de la vida cotidiana	Expediente y Pistas del caso
1.2	Dar ejemplos de representaciones de situaciones sencillas con recursos manipulativos y gráficos	Paso DIBUJO de los problemas y, si se hace, «Manipulo» (ampliación opcional)
2.1	Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas	Pistas del caso
2.2	Obtener posibles soluciones de un problema, de forma guiada, con estrategias básicas	Pistas del caso, cálculo y pruebas
2.3	Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones a partir de las preguntas planteadas	Paso RESPONDO («¿responde a la pregunta?»)
3.1	Realizar conjeturas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones, de forma guiada	Reto y series
3.2	Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas	Inventar problemas (ampliación de los casos 11 y final)
4.1	Describir rutinas sencillas paso a paso con principios del pensamiento computacional	Caminos con flechas, órdenes y series
4.2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas, de forma guiada	No se evalúa en este libro: puede trabajarse con robots de suelo a partir de los caminos del caso 13
5.1	Reconocer conexiones entre los elementos matemáticos	Recta, tabla del 1 al 100, familias de operaciones, repasos
5.2	Reconocer las matemáticas en la vida cotidiana y en otras áreas	Aperturas, dinero y medida
6.1	Reconocer lenguaje matemático sencillo y vocabulario básico (números, signos, formas, horas)	Consignas, lectura y escritura de números, signos
6.2	Explicar de forma verbal o gráfica las ideas y procesos seguidos	«Cuéntalo» del caso resuelto
7.1	Reconocer las emociones propias ante los retos y pedir ayuda solo cuando hace falta	Termómetro de emociones
7.2	Expresar actitudes positivas y valorar el error como oportunidad	Autoevaluación con caritas
8.1	Participar con respeto en el trabajo en equipo	«Jugamos en pareja» (ampliación opcional) y trabajo por parejas de las orientaciones

Criterio	Qué se evalúa	Dónde aparece en 1.º
8.2	Aceptar la tarea y el rol asignado en el equipo	Roles «agente que hace» y «agente que comprueba» del juego por parejas

Saberes básicos y reparto en 1.º

Sentido	Saberes del ciclo (resumen)	En 1.º
A. Sentido numérico	Conteo; lectura, representación, composición y descomposición de números; base 10; comparar y ordenar; cálculo; suma y resta con sentido; dinero	Hasta 99, decena, recta, ordinales, suma y resta sin llevar, dobles, complementos a 10; monedas de 1 y 2 € y billetes de 5, 10 y 20 €
B. Sentido de la medida	Longitud, masa, capacidad y tiempo; comparación directa; unidades no convencionales; metro, kilo y litro; estimación	Comparar y ordenar, palmos, pasos y clips; m, kg y l; días, meses, calendario; reloj en punto y y media
C. Sentido espacial	Figuras planas y cuerpos; composición; posiciones relativas; movimientos	Círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo; cubo, esfera, cilindro, cono; posiciones (la simetría del reto es ampliación: es saber del 2.º ciclo)
D. Sentido algebraico	Patrones; relaciones; igualdad; pensamiento computacional	Series AB, AAB, ABC; igualdad «vale lo mismo»; caminos con flechas
E. Sentido estocástico	Recogida y organización de datos; gráficos	Recuento, pictogramas, barras (seguro, posible, imposible es ampliación: el azar es saber del 2.º ciclo; en las pruebas del tema 13 ese ítem se marca «ampliación, no se califica»)
F. Sentido socioafectivo	Creencias, actitudes y emociones; trabajo en equipo	Termómetro de emociones, autoevaluación, trabajo por parejas

Quedan para 2.º: centenas, llevadas, billetes de 50 y 100 €, regla y balanza graduadas, cuartos de hora, elementos de las figuras, los ordinales hasta el 20.º, la estimación de cantidades y las posiciones delante, detrás, entre, cerca y lejos.

Códigos de los saberes

En el mapa curricular y en las orientaciones, cada saber se cita con el código del currículo (sentido.bloque): A.1 Conteo · A.2 Cantidad · A.3 Sentido de las operaciones · A.4 Relaciones · A.5 Educación financiera · B.1 Magnitud · B.2 Medición · B.3 Estimación y relaciones · C.1 Formas geométricas · C.2 Localización · C.3 Visualización y modelización · D.1 Patrones · D.2 Modelo matemático · D.3 Relaciones y funciones · D.4 Pensamiento computacional · E.1 Organización y análisis de datos · F.1 Creencias, actitudes y emociones · F.2 Trabajo en equipo. El texto completo está en el capítulo «Programación didáctica».

Mapa curricular: caso, criterio y saber

Caso	Título	Contenido	Criterios	Saberes	Libro
1	Los panes que se escapan	Repaso: números del 0 al 10	1.1 · 1.2 · 6.1	A.1, A.2, A.4	L1
2	El cartero sin números	Del 6 al 10 y cuántas faltan para 10	1.2 · 2.2 · 5.1 · 6.1	A.1, A.2, A.4	L1
3	La carrera de los caracoles	Comparar y ordenar	1.1 · 2.1 · 3.1 · 5.1 · 6.1	A.4, D.1, D.3	L1
4	Faltan platos en el comedor	La suma hasta 9	1.2 · 2.1 · 2.2 · 5.1 · 6.1	A.3, A.4, D.3	L1
5	Los helados que se derriten	La resta hasta 9	1.2 · 2.2 · 2.3 · 5.1	A.3, A.4, D.2	L1
6	Los huevos de la granja	La decena y los números hasta 20	1.2 · 2.2 · 5.1	A.1, A.2, A.4	L2
7	El mercado sin cambio	Sumas y restas hasta 20; el dinero	2.1 · 2.2 · 5.2	A.3, A.5, D.2	L2
8	La casa que no se sostiene	Figuras, cuerpos y posiciones	1.2 · 3.1 · 6.1	C.1, C.2, C.3, D.1	L2

Caso	Título	Contenido	Criterios	Saberes	Libro
9	El sastre y la medida perdida	Longitud, masa y capacidad	1.1 · 1.2 · 2.1 · 2.3 · 5.2	B.1, B.2, B.3	L2
10	La biblioteca desordenada	Números hasta el 99	1.2 · 2.2 · 5.1 · 6.1	A.2, A.4, D.1	L3
11	El autobús de los pasajeros	Sumas y restas hasta 99 sin llevar	2.1 · 2.2	A.3, A.4, D.1, D.2	L3
12	El relojero que perdió el tiempo	El tiempo: días, meses y reloj	1.2 · 2.2 · 5.1 · 5.2	B.1, B.2, D.4	L3
13	La fiesta del pueblo	Datos, azar, igualdad y caminos	4.1 · 5.2 · 6.1	E.1, D.3, D.4, D.1	L3
Final	La gran feria de la Agencia (caso final)	Proyecto final: todo lo aprendido	1.1 · 2.1 · 4.1 · 5.2 · 6.2 · 8.1	A.3, A.5, B.1, E.1, D.4	L3

La columna «Criterios» recoge los que se evalúan en la prueba de cada caso. Además, en todos los casos se trabajan el 6.2, el 7.1 y el 7.2 (página «¡Caso resuelto!») y, si se hace la ampliación, el 8.1 y el 8.2 («Jugamos en pareja»). La prueba A de cada caso puede evaluar además algún criterio de apoyo (por ejemplo, el 5.1 en el caso 2 y el 4.1 en el caso 3).

Programación didáctica

Marco normativo

Esta programación se ajusta a la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) y al Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, de enseñanzas mínimas de Educación Primaria, válidos en todo el territorio (cada comunidad los concreta en su currículo). Con los códigos del primer ciclo del RD 157/2022, recoge para 1.º las competencias específicas, los criterios de evaluación y los saberes básicos de Matemáticas, y los asigna a las unidades didácticas (los **casos**) de los tres libros.

Temporalización. La planificación de aula de esta guía se da en **sesiones numeradas** de una hora, caso a caso y libro a libro (un libro por trimestre, como reparto orientativo). Señala qué sesiones son de ampliación opcional y cuáles de consolidación, que pueden suprimirse si el centro dispone de menos sesiones.

Competencias clave

Sigla	Competencia clave del perfil de salida
CCL	Competencia en comunicación lingüística
STEM	Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería
CD	Competencia digital
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender
CC	Competencia ciudadana
CE	Competencia emprendedora
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales

Instrumentos y criterios de calificación

Instrumento	Qué mide	Cuándo	Peso orientativo
Prueba del tema (A o B)	Criterios del caso, ayuda y tipo de error	Al acabar el caso	40 %
Observación en el libro	Práctica, problemas y manipulación	Diaria	30 %
Prueba trimestral	Autonomía y generalización	Fin de trimestre	20 %
Autoevaluación y parejas	Criterios 7.1, 7.2, 8.1 y 8.2	«Caso resuelto» y parejas	10 %

Los niveles 1 a 4 de la rúbrica de cada hoja de registro se traducen a la escala de calificación del centro (IN, SU, BI, NT, SB) como se indica en cada hoja.

Medidas de atención a la diversidad

Prueba A para el alumnado con adaptación; lectura de las consignas por el adulto; respuesta oral o señalando cuando la grafía sea una barrera; material de clase disponible en todas las pruebas si el alumno lo necesita (se anota como nivel de ayuda M, con material); más tiempo; «Con más ayuda» antes de «Practico solo»; «¡Reto de agente!» y «Practico más» como ampliación.

Competencias específicas del área

CE	Enunciado
1	Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.
2	Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.
3	Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.
4	Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.
5	Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.
6	Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
7	Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
8	Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

Dónde se trabaja cada competencia en la serie

CE	En pocas palabras	Dónde se trabaja
1	Interpretar situaciones	Apertura, expediente del cliente y «Pistas del caso» (LEO y DATOS)
2	Resolver problemas	«Pistas del caso», problema del reto y pruebas

CE	En pocas palabras	Dónde se trabaja
3	Conjeturas y problemas propios	Series, «¡Reto de agente!» e inventar problemas
4	Pensamiento computacional	Series, órdenes paso a paso y caminos con flechas (caso 13)
5	Conexiones	Recta, tabla del 1 al 100, familias de operaciones, dinero, medida y repasos
6	Comunicar y representar	Consignas, lectura y escritura de números, signos y «Cuéntalo»
7	Emociones	Termómetro de emociones y autoevaluación con caritas de «¡Caso resuelto!»
8	Trabajo en equipo	«Jugamos en pareja» (ampliación opcional): uno hace, otro comprueba

Criterios de evaluación del primer ciclo

Texto del currículo. En las hojas de registro de las pruebas figura el número del criterio de cada ítem.

Criterio	Enunciado
1.1	Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana.
1.2	Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2.1	Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas.
2.2	Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución.
2.3	Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3.1	Realizar conjeturas matemáticas sencillas, investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada.
3.2	Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4.1	Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
4.2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas, de forma guiada, en el proceso de resolución de problemas.
5.1	Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios.
5.2	Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.

Criterio	Enunciado
6.1	Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico.
6.2	Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.
7.1	Reconocer las emociones básicas propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario.
7.2	Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8.1	Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.
8.2	Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.

Saberes básicos del primer ciclo (I)

Código	Sentido y bloque	Saberes
A.1	Sentido numérico · Conteo	Estrategias variadas de conteo y recuento sistemático en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta el 999.
A.2	Sentido numérico · Cantidad	Estimaciones razonadas de cantidades. Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 999. Representación de una misma cantidad de distintas formas.
A.3	Sentido numérico · Sentido de las operaciones	Estrategias de cálculo mental con números naturales hasta 999. Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.
A.4	Sentido numérico · Relaciones	Sistema de numeración de base diez (hasta el 999). Números naturales en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación. Números ordinales (hasta el 20.º). Relaciones entre la suma y la resta.
A.5	Sentido numérico · Educación financiera	Sistema monetario europeo: monedas (1, 2 euros) y billetes de euro (5, 10, 20, 50 y 100), valor y equivalencia.
B.1	Sentido de la medida · Magnitud	Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad), distancias y tiempos. Unidades convencionales (metro, kilo y litro) y no convencionales. Unidades de medida del tiempo (año, mes, semana, día y hora).

Código	Sentido y bloque	Saberes
B.2	Sentido de la medida · Medición	Procesos para medir mediante repetición de una unidad y mediante la utilización de instrumentos convencionales (reglas, cintas métricas, balanzas, calendarios…) y no convencionales en contextos familiares.
B.3	Sentido de la medida · Estimación y relaciones	Estrategias de comparación directa y ordenación de medidas de la misma magnitud. Estimación de medidas por comparación directa con otras medidas.

Saberes básicos del primer ciclo (II)

Código	Sentido y bloque	Saberes
C.1	Sentido espacial · Formas geométricas de dos y tres dimensiones	Figuras geométricas sencillas de dos dimensiones en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos. Construcción manipulativa de figuras. Vocabulario geométrico básico.
C.2	Sentido espacial · Localización y sistemas de representación	Posición relativa de objetos en el espacio e interpretación de movimientos: descripción en referencia a uno mismo (arriba, abajo, delante, detrás, entre, más cerca que…).
C.3	Sentido espacial · Visualización, razonamiento y modelización geométrica	Modelos geométricos en la resolución de problemas. Relaciones geométricas: reconocimiento en el entorno.
D.1	Sentido algebraico · Patrones	Estrategias para la identificación, descripción oral, descubrimiento de elementos ocultos y extensión de secuencias a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.
D.2	Sentido algebraico · Modelo matemático	Proceso guiado de modelización (dibujos, esquemas, diagramas, objetos manipulables, dramatizaciones…) en la comprensión y resolución de problemas de la vida cotidiana.
D.3	Sentido algebraico · Relaciones y funciones	Expresión de relaciones de igualdad y desigualdad mediante los signos = y ≠. Representación de la igualdad como relación de equivalencia y obtención de datos sencillos desconocidos en cualquiera de los dos elementos.
D.4	Sentido algebraico · Pensamiento computacional	Estrategias para la interpretación de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados…).
E.1	Sentido estocástico · Organización y análisis de datos	Reconocimiento de los principales elementos y extracción de la información relevante de gráficos estadísticos muy sencillos (pictogramas, gráficas de barras…). Recogida, clasificación y recuento de datos en muestras pequeñas. Representación de datos mediante gráficos sencillos.

Código	Sentido y bloque	Saberes
F.1	Sentido socioafectivo · Creencias, actitudes y emociones	Gestión emocional: estrategias de identificación y expresión de las propias emociones ante las matemáticas. Curiosidad e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas.
F.2	Sentido socioafectivo · Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad	Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva y respeto por el trabajo de los demás. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad del grupo.

El código (sentido.bloque) es el del currículo. En 1.º se trabajan los saberes de cada bloque con los límites del curso: números hasta el 99, suma y resta sin llevar, monedas de 1 y 2 € y billetes de 5, 10 y 20 €, reloj en punto e y media.

Unidades didácticas: saberes, criterios y competencias

Cada caso del libro del alumno es una unidad didáctica. Además de los criterios indicados, en todas las unidades se trabajan el 6.2 (explicar lo que ha hecho), el 7.1 y el 7.2 (emociones y autoevaluación en «¡Caso resuelto!») y, si se hace la ampliación, el 8.1 y el 8.2 («Jugamos en pareja»). La columna «Sesiones» da las sesiones del caso, de ellas las de ampliación opcional («opc.»).

UD	Caso y contenido	Saberes	Criterios evaluados	CC	Sesiones
UD 1 Libro 1	**Los panes que se escapan** Repaso: números del 0 al 10	A.1, A.2, A.4	1.1 · 1.2 · 6.1	STEM, CCL, CPSAA	11 2 opc.
UD 2 Libro 1	**El cartero sin números** Del 6 al 10 y cuántas faltan para 10	A.1, A.2, A.4	1.2 · 2.2 · 5.1 · 6.1	STEM, CCL, CPSAA	11 2 opc.
UD 3 Libro 1	**La carrera de los caracoles** Comparar y ordenar	A.4, D.1, D.3	1.1 · 2.1 · 3.1 · 5.1 · 6.1	STEM, CCL, CPSAA	11 2 opc.
UD 4 Libro 1	**Faltan platos en el comedor** La suma hasta 9	A.3, A.4, D.3	1.2 · 2.1 · 2.2 · 5.1 · 6.1	STEM, CCL, CPSAA, CE	11 2 opc.
UD 5 Libro 1	**Los helados que se derriten** La resta hasta 9	A.3, A.4, D.2	1.2 · 2.2 · 2.3 · 5.1	STEM, CCL, CPSAA, CE	11 2 opc.
UD 6 Libro 2	**Los huevos de la granja** La decena y los números hasta 20	A.1, A.2, A.4	1.2 · 2.2 · 5.1	STEM, CCL, CPSAA	11 2 opc.
UD 7 Libro 2	**El mercado sin cambio** Sumas y restas hasta 20; el dinero	A.3, A.5, D.2	2.1 · 2.2 · 5.2	STEM, CCL, CE, CC	11 2 opc.

Programación didáctica

UD	Caso y contenido	Saberes	Criterios evaluados	CC	Sesiones
UD 8 Libro 2	**La casa que no se sostiene** Figuras, cuerpos y posiciones	C.1, C.2, C.3, D.1	1.2 · 3.1 · 6.1	STEM, CCL, CCEC, CPSAA	11 2 opc.
UD 9 Libro 2	**El sastre y la medida perdida** Longitud, masa y capacidad	B.1, B.2, B.3	1.1 · 1.2 · 2.1 · 2.3 · 5.2	STEM, CCL, CPSAA	11 2 opc.
UD 10 Libro 3	**La biblioteca desordenada** Números hasta el 99	A.2, A.4, D.1	1.2 · 2.2 · 5.1 · 6.1	STEM, CCL, CPSAA	11 2 opc.
UD 11 Libro 3	**El autobús de los pasajeros** Sumas y restas hasta 99 sin llevar	A.3, A.4, D.1, D.2	2.1 · 2.2	STEM, CCL, CPSAA, CE	11 2 opc.
UD 12 Libro 3	**El relojero que perdió el tiempo** El tiempo: días, meses y reloj	B.1, B.2, D.4	1.2 · 2.2 · 5.1 · 5.2	STEM, CCL, CPSAA, CC	11 2 opc.
UD 13 Libro 3	**La fiesta del pueblo** Datos, azar, igualdad y caminos	E.1, D.3, D.4, D.1	4.1 · 5.2 · 6.1	STEM, CCL, CD, CC	12 2 opc.
UD final Libro 3	**La gran feria de la Agencia (caso final)** Proyecto final: todo lo aprendido	A.3, A.5, B.1, E.1, D.4	1.1 · 2.1 · 4.1 · 5.2 · 6.2 · 8.1	STEM, CCL, CE, CC, CPSAA	3

Situaciones de aprendizaje

Cada caso es una situación de aprendizaje: parte del problema de un cliente (contexto real y cercano), se resuelve con una secuencia de tareas (apertura, explicación de Lorenzo, práctica guiada y autónoma, problemas y, como ampliación opcional, manipulación con material de clase y juego por parejas) y termina con un producto y una reflexión («¡Caso resuelto!»). El caso final, «La gran feria de la Agencia», es la situación de aprendizaje integradora del curso: recupera dinero, cálculo, tiempo, datos y caminos en una misma tarea.

Evaluación de la programación

Al final de cada trimestre, con el registro de grupo, conviene revisar qué casos han necesitado más sesiones, qué ítems de las pruebas fallan más alumnos y qué apoyos se han podido retirar; esa revisión decide si el trimestre siguiente se dedica más tiempo a «Manipulo» y «Con más ayuda» o se avanza con «¡Reto de agente!».

LIBRO 1

Planificación de aula

Primer trimestre: Libro 1 (63 sesiones)

Cada libro se reparte en **sesiones numeradas** de una hora. Cada fila indica el caso, las páginas del libro del alumno y lo que se hace. Las filas en cursiva son opcionales: «Manipulo» y «Jugamos en pareja» (ampliación con material de clase) y las sesiones de **consolidación** (Matemáticas visuales, un juego o el repaso del caso), que se suprimen si hay menos sesiones disponibles. La prueba de cada caso (A o B) se hace en la sesión de «¡Caso resuelto!» o en la siguiente.

51 sesiones de libro y pruebas, 12 opcionales (ampliación y consolidación).

Sesión	Caso	Páginas	Qué se hace
1		**p. 2–8**	Conocemos la Agencia: bienvenida, códigos y mi camino
2			Prueba inicial (guía docente)
3	1	**p. 10–12**	Apertura del caso y expediente
4	1	**p. 13–15**	Lorenzo lo explica y «Lo que aprendo»
5	1	**p. 16–18**	VEO CUÁNTOS HAY SIN CONTAR · práctica guiada
6	1	**p. 19–21**	CUENTO HASTA 10 · práctica guiada
7	*1*	***p. 22***	*Manipulo · ampliación opcional con material de clase*
8	*1*	***p. 23***	*Jugamos en pareja · ampliación opcional*
9	1	**p. 24–25**	Practico solo
10	1	**p. 26–27**	Pistas del caso: problemas
11	1	**p. 28–31**	Con más ayuda o ¡Reto de agente! (según el alumno)
12	1	**p. 32–33**	REPASO
13	1	**p. 34**	¡Caso resuelto! y prueba del caso (A o B)
14	2	**p. 36–38**	Apertura del caso y expediente
15	2	**p. 39–40**	Lorenzo lo explica y «Lo que aprendo»
16	2	**p. 41–43**	DEL 6 AL 10: 5 Y ALGO MÁS · práctica guiada
17	2	**p. 44–46**	ANTES, DESPUÉS Y HASTA 10 · práctica guiada
18	*2*	***p. 47***	*Manipulo · ampliación opcional con material de clase*
19	*2*	***p. 48***	*Jugamos en pareja · ampliación opcional*
20	2	**p. 49**	Practico solo
21	2	**p. 50–51**	Pistas del caso: problemas

Notas (ajustes, alumnado que necesita más tiempo, material pendiente)

Planificación de aula

Primer trimestre: Libro 1 (63 sesiones)

Sesión	Caso	Páginas	Qué se hace
22	2	**p. 52–54**	Con más ayuda o ¡Reto de agente! (según el alumno)
23	2	**p. 55**	REPASO
24	2	**p. 56**	¡Caso resuelto! y prueba del caso (A o B)
25	3	**p. 58–60**	Apertura del caso y expediente
26	3	**p. 61–62**	Lorenzo lo explica y «Lo que aprendo»
27	3	**p. 63–64**	MÁS, MENOS, IGUAL · práctica guiada
28	3	**p. 65–66**	MAYOR, MENOR E IGUAL · práctica guiada
29	*3*	***p. 67***	*Manipulo · ampliación opcional con material de clase*
30	*3*	***p. 68***	*Jugamos en pareja · ampliación opcional*
31	3	**p. 69**	Practico solo
32	3	**p. 70–71**	Pistas del caso: problemas
33	3	**p. 72–74**	Con más ayuda o ¡Reto de agente! (según el alumno)
34	3	**p. 75**	REPASO
35	3	**p. 76**	¡Caso resuelto! y prueba del caso (A o B)
36	4	**p. 78–80**	Apertura del caso y expediente
37	4	**p. 81–83**	Lorenzo lo explica y «Lo que aprendo»
38	4	**p. 84–85**	SUMAR ES JUNTAR · práctica guiada
39	4	**p. 86–88**	SIGO CONTANDO · práctica guiada
40	*4*	***p. 89***	*Manipulo · ampliación opcional con material de clase*
41	*4*	***p. 90***	*Jugamos en pareja · ampliación opcional*
42	4	**p. 91**	Practico solo

Notas (ajustes, alumnado que necesita más tiempo, material pendiente)

LIBRO 1

Planificación de aula

Primer trimestre: Libro 1 (63 sesiones)

Sesión	Caso	Páginas	Qué se hace
43	4	**p. 92–93**	Pistas del caso: problemas
44	4	**p. 94–96**	Con más ayuda o ¡Reto de agente! (según el alumno)
45	4	**p. 97**	REPASO
46	4	**p. 98**	¡Caso resuelto! y prueba del caso (A o B)
47	5	**p. 100–102**	Apertura del caso y expediente
48	5	**p. 103–104**	Lorenzo lo explica y «Lo que aprendo»
49	5	**p. 105–106**	RESTAR ES QUITAR · práctica guiada
50	5	**p. 107–110**	VUELVO ATRÁS · práctica guiada
51	*5*	***p. 111***	*Manipulo · ampliación opcional con material de clase*
52	*5*	***p. 112***	*Jugamos en pareja · ampliación opcional*
53	5	**p. 113**	Practico solo
54	5	**p. 114–115**	Pistas del caso: problemas
55	5	**p. 116–118**	Con más ayuda o ¡Reto de agente! (según el alumno)
56	5	**p. 119**	REPASO
57	5	**p. 120**	¡Caso resuelto! y prueba del caso (A o B)
58		**p. 121–123**	REPASO DEL TRIMESTRE
59		**p. 124–125**	LO QUE YA SÉ
60		**p. 126**	Mi mochila de agente (autoevaluación del trimestre)
61			Prueba del trimestre 1 (guía docente)
62–63			*Consolidación (opcional): Matemáticas visuales, juego o repaso.*

Notas (ajustes, alumnado que necesita más tiempo, material pendiente)

Planificación de aula

Segundo trimestre: Libro 2 (55 sesiones)

44 sesiones de libro y pruebas, 11 opcionales (ampliación y consolidación).

Sesión	Caso	Páginas	Qué se hace
1		**p. 2–5**	Mis casos, mi camino y «¿Qué recuerdo?»
2		**p. 6–7**	¿QUÉ RECUERDO?
3	6	**p. 8–10**	Apertura del caso y expediente
4	6	**p. 11–12**	Lorenzo lo explica y «Lo que aprendo»
5	6	**p. 13–14**	LA DECENA · práctica guiada
6	6	**p. 15–17**	DEL 11 AL 20 · práctica guiada
7	*6*	***p. 18***	*Manipulo · ampliación opcional con material de clase*
8	*6*	***p. 19***	*Jugamos en pareja · ampliación opcional*
9	6	**p. 20–22**	Practico solo y Practico más
10	6	**p. 23–24**	Pistas del caso: problemas
11	6	**p. 25–26**	Con más ayuda o ¡Reto de agente! (según el alumno)
12	6	**p. 27–28**	REPASO y Me pongo a prueba
13	6	**p. 29**	¡Caso resuelto! y prueba del caso (A o B)
14	7	**p. 30–32**	Apertura del caso y expediente
15	7	**p. 33–34**	Lorenzo lo explica y «Lo que aprendo»
16	7	**p. 35–37**	FORMO 10 · práctica guiada
17	7	**p. 38–39**	MONEDAS Y BILLETES · práctica guiada
18	*7*	***p. 40***	*Manipulo · ampliación opcional con material de clase*
19	*7*	***p. 41***	*Jugamos en pareja · ampliación opcional*
20	7	**p. 42–43**	Practico solo y Practico más
21	7	**p. 44–45**	Pistas del caso: problemas
22	7	**p. 46–47**	Con más ayuda o ¡Reto de agente! (según el alumno)
23	7	**p. 48–50**	REPASO y Me pongo a prueba
24	7	**p. 51**	¡Caso resuelto! y prueba del caso (A o B)
25		**p. 52–53**	REPASO A MITAD DE CAMINO
26	8	**p. 54–56**	Apertura del caso y expediente

Notas (ajustes, alumnado que necesita más tiempo, material pendiente)

LIBRO 2

Planificación de aula

Segundo trimestre: Libro 2 (55 sesiones)

Sesión	Caso	Páginas	Qué se hace
27	8	p. 57–58	Lorenzo lo explica y «Lo que aprendo»
28	8	p. 59–61	FIGURAS PLANAS · práctica guiada
29	8	p. 62–63	LOS CUERPOS · práctica guiada
30	*8*	***p. 64***	*Manipulo · ampliación opcional con material de clase*
31	*8*	***p. 65***	*Jugamos en pareja · ampliación opcional*
32	8	p. 66–68	Practico solo y Practico más
33	8	p. 69–70	Pistas del caso: problemas
34	8	p. 71–72	Con más ayuda o ¡Reto de agente! (según el alumno)
35	8	p. 73–75	REPASO y Me pongo a prueba
36	8	p. 76	¡Caso resuelto! y prueba del caso (A o B)
37	9	p. 78–81	Apertura del caso y expediente
38	9	p. 82–83	Lorenzo lo explica y «Lo que aprendo»
39	9	p. 84–85	LARGO Y CORTO · práctica guiada
40	9	p. 86–88	PESA MÁS · CABE MÁS · práctica guiada
41	*9*	***p. 89–90***	*Manipulo · ampliación opcional con material de clase*
42	*9*	***p. 91***	*Jugamos en pareja · ampliación opcional*
43	9	p. 92–93	Practico solo y Practico más
44	9	p. 94–95	Pistas del caso: problemas
45	9	p. 96–97	Con más ayuda o ¡Reto de agente! (según el alumno)
46	9	p. 98–100	REPASO y Me pongo a prueba
47	9	p. 101	¡Caso resuelto! y prueba del caso (A o B)
48		p. 102–103	REPASO DEL TRIMESTRE
49		p. 104	REPASO DEL TRIMESTRE
50		p. 105	Mi mochila de agente (autoevaluación del trimestre)
51			Prueba del trimestre 2 (guía docente)
52		p. 107	Próximo caso: anticipación del Libro 3
53–55			*Consolidación (opcional): Matemáticas visuales, juego o repaso.*

Notas (ajustes, alumnado que necesita más tiempo, material pendiente)

Planificación de aula

Tercer trimestre: Libro 3 (57 sesiones)

47 sesiones de libro y pruebas, 10 opcionales (ampliación y consolidación).

Sesión	Caso	Páginas	Qué se hace
1		**p. 2–5**	Mis casos, mi camino y «¿Qué recuerdo?»
2		**p. 6–8**	¿QUÉ RECUERDO?
3	10	**p. 10–13**	Apertura del caso y expediente
4	10	**p. 14–16**	Lorenzo lo explica y «Lo que aprendo»
5	10	**p. 17–19**	DECENAS Y UNIDADES · práctica guiada
6	10	**p. 20–21**	ANTES, DESPUÉS, MAYOR Y MENOR · práctica guiada
7	*10*	***p. 22***	*Manipulo · ampliación opcional con material de clase*
8	*10*	***p. 23***	*Jugamos en pareja · ampliación opcional*
9	10	**p. 24–25**	Practico solo y Practico más
10	10	**p. 26–27**	Pistas del caso: problemas
11	10	**p. 28–29**	Con más ayuda o ¡Reto de agente! (según el alumno)
12	10	**p. 30–31**	REPASO y Me pongo a prueba
13	10	**p. 32**	¡Caso resuelto! y prueba del caso (A o B)
14	11	**p. 34–37**	Apertura del caso y expediente
15	11	**p. 38–40**	Lorenzo lo explica y «Lo que aprendo»
16	11	**p. 41–42**	Sumo decenas · práctica guiada
17	11	**p. 43–45**	Sumo y resto en columna · práctica guiada
18	*11*	***p. 46***	*Manipulo · ampliación opcional con material de clase*
19	*11*	***p. 47***	*Jugamos en pareja · ampliación opcional*

Notas (ajustes, alumnado que necesita más tiempo, material pendiente)

LIBRO 3

Planificación de aula

Tercer trimestre: Libro 3 (57 sesiones)

Sesión	Caso	Páginas	Qué se hace
20	11	**p. 48–50**	Practico solo y Practico más
21	11	**p. 51–52**	Pistas del caso: problemas
22	11	**p. 53–54**	Con más ayuda o ¡Reto de agente! (según el alumno)
23	11	**p. 55–57**	Repaso y Me pongo a prueba
24	11	**p. 58**	¡Caso resuelto! y prueba del caso (A o B)
25		**p. 59–60**	Repaso a mitad de camino
26	12	**p. 62–65**	Apertura del caso y expediente
27	12	**p. 66–68**	Lorenzo lo explica y «Lo que aprendo»
28	12	**p. 69–70**	Ayer, hoy y mañana · práctica guiada
29	12	**p. 71–73**	El reloj · práctica guiada
30	*12*	***p. 74***	*Manipulo · ampliación opcional con material de clase*
31	*12*	***p. 75***	*Jugamos en pareja · ampliación opcional*
32	12	**p. 76–77**	Practico solo y Practico más
33	12	**p. 78–79**	Pistas del caso: problemas
34	12	**p. 80–82**	Con más ayuda o ¡Reto de agente! (según el alumno)
35	12	**p. 83–84**	Repaso y Me pongo a prueba
36	12	**p. 85**	¡Caso resuelto! y prueba del caso (A o B)
37	13	**p. 86–89**	Apertura del caso y expediente
38	13	**p. 90–91**	Lorenzo lo explica y «Lo que aprendo»

Notas (ajustes, alumnado que necesita más tiempo, material pendiente)

Planificación de aula

Tercer trimestre: Libro 3 (57 sesiones)

Sesión	Caso	Páginas	Qué se hace
39	13	**p. 92–93**	Cuento votos · práctica guiada
40	13	**p. 94–97**	Seguro, posible, imposible · práctica guiada
41	*13*	***p. 98***	*Manipulo · ampliación opcional con material de clase*
42	*13*	***p. 99***	*Jugamos en pareja · ampliación opcional*
43	13	**p. 100–102**	Practico solo y Practico más
44	13	**p. 103–105**	Sumo tres números · práctica guiada
45	13	**p. 106–107**	Pistas del caso: problemas
46	13	**p. 108–109**	Con más ayuda o ¡Reto de agente! (según el alumno)
47	13	**p. 110–112**	Repaso y Me pongo a prueba
48	13	**p. 113**	¡Caso resuelto! y prueba del caso (A o B)
49	Final	**p. 114–115**	Apertura del caso y expediente
50	Final	**p. 116–117**	La gran feria de la Agencia
51	Final	**p. 118**	La gran feria de la Agencia
52		**p. 119**	Mi mochila de agente (autoevaluación del trimestre)
53			Prueba del trimestre 3 (guía docente)
54			Prueba final de 1.º (guía docente)
55		**p. 121–125**	Próximo caso y resumen del curso
56–57			*Consolidación (opcional): Matemáticas visuales, juego o repaso.*

Notas (ajustes, alumnado que necesita más tiempo, material pendiente)



Caso 1 · Los panes que se escapan

Cliente: Una panadera · **Contenido:** Repaso: números del 0 al 10
Libro 1 · **Criterios evaluados:** 1.1 · 1.2 · 6.1 · **Saberes:** A.1, A.2, A.4

Objetivo

Caso de repaso inicial: la mayoría del alumnado llega de Infantil contando hasta 10. Se afianzan los cinco principios del conteo hasta 10, el reconocimiento sin contar hasta 5 (dado y dedos) y la escritura del 0 al 10. El 0 se presenta como «ninguno». El ritmo puede ser más rápido que en los casos siguientes.

Antes de empezar

Recitar la serie del 1 al 10; señalar objetos uno a uno (trabajado en Infantil).

Material

El libro y el lápiz: todo lo necesario está en la página (marcos, rectas, tableros, monedas, relojes y cuadrículas dibujados).

Material (ampliación opcional): fichas, tapones o botones de dos colores sobre el marco de 10 dibujado (o una huevera), un vaso para el juego y un dado grande.

Cómo contar la escena

Pregunte qué «no puede ser» en la panadería: los panes se escapan. Cuenten juntos los panes que se ven y los que hay en la bandeja; pida que señale cada pan mientras lo cuenta.

Secuencia

Ver sin contar (dado → fila → desordenado) → contar hasta 10 → el último número dice cuántos hay → número y grafía (6-9 con trazo guiado; 0-5 en la recta) → el 0 → marco de 10.

Errores frecuentes y cómo detectarlos

Cuenta dos veces un objeto o se salta uno (que toque y aparte cada objeto) · vuelve a contar al preguntar «¿cuántos hay?» (aún no tiene el principio cardinal: tape los objetos y pregunte) · cifras en espejo (evalúe al dictado, no al copiar).

Retirada de apoyos

Primero con objetos y dedos; después puntos dibujados (dado y marco); al final solo el número. Retire los colores guía de la página de apoyo cuando ya no los necesite.

Ampliación

Reto: reconocer el 6 en distintas representaciones y contar lo que no se ve (debajo del paño). Si el alumno domina el caso en dos sesiones, pase al caso 2.

Jugamos en pareja · página 23 del Libro 1 · ampliación opcional (criterios 8.1 y 8.2)

«¿Cuántos hay debajo del vaso?». Un agente esconde de 1 a 10 fichas debajo de un vaso; el otro levanta el vaso, cuenta tocando y dice el número. El primero comprueba contando otra vez señalando una a una. Después cambian el rol. Material: fichas y un vaso.

Si la prueba del caso sale nivel 1 o 2

Vuelva a «Manipulo» con fichas reales (ampliación opcional, muy recomendable aquí) y a «Con más ayuda». Trabaje primero hasta 5 y después hasta 10; si no cuenta hasta 5 con seguridad, dedique sesiones extra antes del caso 2.

Idea para casa

Contar en casa objetos de la mesa: cubiertos, platos, servilletas. Jugar a «¿cuántos hay?» con un vistazo rápido.

Qué observar en la prueba del caso

- **Ítem 1** (criterio 1.2): Cuenta dos veces; no dice el último número como total.
- **Ítem 2** (criterio 6.1): Cuenta los puntos uno a uno.
- **Ítem 3** (criterio 1.2): No escribe el 0; grafía invertida.
- **Ítem 4** (criterio 1.2): Pone las fichas sin orden.
- **Ítem 5** (criterio 1.1): No comprende la pregunta.

Notas página a página

- **Pág. 12.** Lea el expediente en voz alta. «¿Qué sé ya?» no se puntúa: sirve para ver de dónde parte el alumno.
- **Pág. 13.** Lea la tira con el alumno y repita la escena con material real antes de pasar a los ejercicios.
- **Pág. 18.** En la actividad 2 el alumno rodea un grupo de panes con una sola línea.
- **Pág. 21.** Repaso de la escritura del 0 al 5 con trazo guiado (el 6, 7, 8 y 9 se trazan en el caso 2). Observe si escribe algún número al revés (frecuente con 2, 3 y 5).
- **Pág. 22.** Use fichas, tapones o botones del aula sobre el marco dibujado: rojas en la fila de arriba (5) y azules en la de abajo. Si no tiene fichas, el alumno dibuja un círculo en cada casilla.



Caso 2 · El cartero sin números

Cliente: Un cartero · **Contenido:** Del 6 al 10 y cuántas faltan para 10
Libro 1 · **Criterios evaluados:** 1.2 · 2.2 · 5.1 · 6.1 ·
Saberes: A.1, A.2, A.4

Objetivo

Ver los números del 6 al 10 como «5 y algo más» en el marco de 10, escribirlos (incluido el 10), situarlos en la recta (antes y después) y saber cuántas fichas faltan para llegar a 10 (complementos del 10).

Antes de empezar

Contar hasta 10 sin errores; reconocer 5 en el marco.

Material

El libro y el lápiz: todo lo necesario está en la página (marcos, rectas, tableros, monedas, relojes y cuadrículas dibujados).

Material (ampliación opcional): fichas de dos colores sobre el marco de 10 dibujado en el libro (o una huevera).

Cómo contar la escena

Los buzones no tienen número. Pregunte cuántas cartas hay en el saco y en qué buzón irían.

Secuencia

5 y algo más (dedos y marco) → grafía 6-9 y 10 → anterior y posterior → cuántas faltan para 10 → recta 0-10.

Errores frecuentes y cómo detectarlos

Cuenta todo desde 1 en lugar de partir del 5 · confunde 6 y 9 · confunde antes y después (use siempre la recta y el dedo que se mueve) · para «cuántas faltan» cuenta las fichas puestas en vez de los huecos (que toque los huecos).

Retirada de apoyos

Marco con los 5 rojos → marco sin colores → solo el número.

Ampliación

Parejas que suman 10 con las dos manos (7 y 3, 6 y 4…); el número que va después del 9.

Orientaciones · Caso 2

Jugamos en pareja · página 48 del Libro 1 · ampliación opcional (criterios 8.1 y 8.2)

«El cartero y el buzón». Un agente dice en voz alta un número del 6 al 10; el otro pone esas fichas en el marco de 10, primero las 5 rojas, y dice cuántas faltan para 10. Comprueban juntos: «5 y 2, siete; faltan 3». Material: fichas de dos colores y el marco de 10 dibujado.

Si la prueba del caso sale nivel 1 o 2

Repita el marco de 10 con los 5 rojos. Dicte números del 6 al 10 y que los forme antes de escribirlos; pregunte siempre cuántas faltan para 10.

Idea para casa

Mostrar números con las dos manos: «una mano entera y dos dedos» y preguntar cuántos dedos quedan abajo. Buscar números del 6 al 10 en la calle (portales, matrículas).

Qué observar en la prueba del caso

- **Ítem 1** (criterio 6.1): No usa el 5 del marco: cuenta de uno en uno.
- **Ítem 2** (criterio 1.2): Confunde antes y después.
- **Ítem 3** (criterio 5.1): Cuenta las fichas puestas, no los huecos.
- **Ítem 4** (criterio 1.2): Cifra en espejo (9); confunde 6 y 9; escribe el 10 como 01.
- **Ítem 5** (criterio 2.2): Vuelve a contar desde 1 en vez de seguir desde 5.

Notas página a página

- **Pág. 38.** «¿Qué sé ya?» repasa el caso 1. Si el alumno no reconoce el 5 de un vistazo, vuelva a los puntos del dado y al marco de 5 del caso 1 antes de empezar.
- **Pág. 39.** Lea la tira con el alumno y repita la escena con material real antes de pasar a los ejercicios.
- **Pág. 46.** Observe la dirección del trazo en el 6 y el 9: el 6 empieza arriba y baja; el 9 empieza por la barriga.
- **Pág. 47.** Fichas o tapones de dos colores sobre el marco dibujado. Llene primero la fila de arriba (5) y después la de abajo. Si no tiene fichas, el alumno dibuja los círculos.
- **Pág. 50.** Ayuda ●●●: el marco de 10 ya está dibujado (5 rojas y 3 azules). Pida que siga contando desde el 5: «cinco… seis, siete, ocho».



Caso 3 · La carrera de los caracoles

Cliente: Una jardinera · **Contenido:** Comparar y ordenar
Libro 1 · **Criterios evaluados:** 1.1 · 2.1 · 3.1 · 5.1 · 6.1 ·
Saberes: A.4, D.1, D.3

Objetivo

Comparar colecciones emparejando uno a uno, decir mayor, menor e igual con palabras («5 es mayor que 3»), usar el signo = y ordenar números y posiciones (1.º a 5.º). Continuar series sencillas.

Antes de empezar

Contar hasta 10; saber cuántas faltan para 10.

Material

El libro y el lápiz: todo lo necesario está en la página (marcos, rectas, tableros, monedas, relojes y cuadrículas dibujados).

Material (ampliación opcional): cubos encajables (o regletas) para construir y comparar las torres.

Cómo contar la escena

Hay una carrera de caracoles: ¿quién va primero? ¿Quién tiene más hojas? Use la escena para hablar de primero, segundo, último.

Secuencia

Emparejar → más, menos, igual → mayor, menor e igual con números, dicho con palabras → ordenar → ordinales → series AB y AAB. Los signos < y > son ampliación en 1.º: se presentan en una línea de «Mayor, menor e igual» y en el «¡Reto de agente!», no se exigen en las actividades básicas ni en las pruebas, y se consolidan en el caso 10 con números de dos cifras.

Errores frecuentes y cómo detectarlos

Elige la fila más larga en lugar de la que tiene más (empareje) · dice «mayor» por «menor» (lea siempre de izquierda a derecha: «5 es mayor que 3»; si usa los signos en la ampliación, evite el truco del cocodrilo).

Retirada de apoyos

Dos filas emparejadas → puntos → solo números.

Ampliación

Los signos < > = con números hasta 10 (reto de agente); series de dos y tres elementos y qué trozo se repite; problema de comparar con ayuda mínima.

Jugamos en pareja · página 68 del Libro 1 · ampliación opcional (criterios 8.1 y 8.2)

«¿Quién tiene más?». Cada agente coge un puñado de cubos y hace una torre. Ponen las torres juntas, emparejan cubo con cubo y dicen quién tiene más, menos o igual: «7 es mayor que 4». Material: cubos encajables.

Si la prueba del caso sale nivel 1 o 2

Empareje siempre objeto a objeto antes de decir «mayor» o «menor». Compare primero cantidades muy diferentes (2 y 8).

Idea para casa

Ordenar a la familia por altura; poner la mesa y comprobar si hay un plato para cada persona.

Qué observar en la prueba del caso

- **Ítem 1** (criterio 1.1): Elige la fila más larga, no la que tiene más.
- **Ítem 2** (criterio 6.1): Lee la comparación al revés (dice «mayor» por «menor»).
- **Ítem 3** (criterio 5.1): Ordena de mayor a menor.
- **Ítem 4** (criterio 3.1): No identifica el trozo que se repite.
- **Ítem 5** (criterio 2.1): Confunde más y menos.

Notas página a página

- **Pág. 60.** «¿Qué sé ya?» repasa los casos 1 y 2. Antes de empezar, juegue a comparar dos montones de objetos reales.
- **Pág. 61.** Lea la tira con el alumno y repita la escena con material real antes de pasar a los ejercicios.
- **Pág. 64.** En la actividad 2 el alumno cuenta los cubos de cada torre y colorea la que tiene menos. Compare también a ojo: la más baja tiene menos.
- **Pág. 66.** En la actividad 2 basta con que escriba 1, 2, 3, 4 y 5 en orden desde la meta, en cada carrera.
- **Pág. 67.** Material de clase: cubos encajables (o regletas). El alumno hace cada torre de pie sobre su dibujo, las junta y las compara. Pregunte: «¿cuántos cubos más tiene la torre de 7 que la de 4?» (oralmente). Si no hay cubos, colorea las torres.



Caso 4 · Faltan platos en el comedor

Cliente: Un cocinero · **Contenido:** La suma hasta 9
Libro 1 · **Criterios evaluados:** 1.2 · 2.1 · 2.2 · 5.1 · 6.1 ·
Saberes: A.3, A.4, D.3

Objetivo

Sumar hasta 9 juntando y añadiendo, seguir contando desde el primer número, conocer los dobles y entender el signo = como «vale lo mismo».

Antes de empezar

Contar hasta 9; comparar con mayor, menor e igual.

Material

El libro y el lápiz: todo lo necesario está en la página (marcos, rectas, tableros, monedas, relojes y cuadrículas dibujados).

Material (ampliación opcional): fichas de dos colores sobre el marco de 10, lápiz y papel; una balanza de juguete o una percha con dos vasos para ver que «=» es «vale lo mismo».

Cómo contar la escena

En el comedor faltan platos: el cocinero tiene algunos y trae más. Cuenten los platos de la escena y los que faltan.

Secuencia

Juntar contando todo → seguir contando → dobles → igualdades 5 = 3 + 2 → problemas de añadir y juntar.

Errores frecuentes y cómo detectarlos

Escribe la operación sin relacionarla con las fichas · cree que «=» significa «ahora va el resultado» (escriba igualdades al revés: 8 = 5 + 3) · cuenta el número de partida como un salto en la recta.

Retirada de apoyos

Fichas rojas y azules → dibujo → recta → solo la operación.

Ampliación

Igualdades con la casilla en medio; escribir varias sumas que den el mismo número.

Orientaciones · Caso 4

Jugamos en pareja · página 90 del Libro 1 · ampliación opcional (criterios 8.1 y 8.2)

«El cocinero y el ayudante». El cocinero pone de 1 a 5 platos (fichas rojas) y el ayudante trae de 1 a 4 más (fichas azules). Los dos dicen la suma («tengo 4 y traigo 3, son 7») y el ayudante la escribe en un papel. Material: fichas de dos colores, lápiz y papel.

Si la prueba del caso sale nivel 1 o 2

Vuelva a juntar con fichas de dos colores o con los dedos de las dos manos. Use la recta solo cuando cuente sin errores con objetos.

Idea para casa

Juntar juguetes de dos cajas y decir cuántos hay; usar los dedos para seguir contando.

Qué observar en la prueba del caso

- **Ítem 1** (criterio 1.2): Escribe solo el resultado.
- **Ítem 2** (criterio 2.2): Cuenta todo en lugar de seguir contando.
- **Ítem 3** (criterio 6.1): Cree que «=» significa «el resultado va después».
- **Ítem 4** (criterio 5.1): Cuenta el número de salida como un salto.
- **Ítem 5** (criterio 2.1): Resta cuando hay que sumar.

Notas página a página

- **Pág. 80.** Antes de la página de Lorenzo, junte dos montones de objetos con el alumno y pregunte cuántos hay ahora.
- **Pág. 81.** Lea la tira con el alumno y repita la escena con material real antes de pasar a los ejercicios.
- **Pág. 89.** Fichas o tapones de dos colores sobre el marco dibujado; si no tiene, el alumno colorea los círculos con dos colores. Desde aquí el color cambia de función: rojo = primer número, azul = lo que se añade. Así se ven las dos partes de la suma.
- **Pág. 92.** Ayuda ●●●: el alumno colorea los 4 círculos rojos, después los 3 azules, y cuenta todos. La operación ya viene escrita.
- **Pág. 93.** Ayuda ●●: el alumno dibuja y escribe la operación. Si elige restar, pregunte: «¿juntamos o quitamos?».



Caso 5 · Los helados que se derriten

Cliente: Una heladera · **Contenido:** La resta hasta 9
Libro 1 · **Criterios evaluados:** 1.2 · 2.2 · 2.3 · 5.1 ·
Saberes: A.3, A.4, D.2

Objetivo

Restar hasta 9 quitando (tachando) y contando hacia atrás, relacionar la suma y la resta (familia de operaciones) y elegir la operación en problemas.

Antes de empezar

Sumar hasta 9.

Material

El libro y el lápiz: todo lo necesario está en la página (marcos, rectas, tableros, monedas, relojes y cuadrículas dibujados).

Material (ampliación opcional): fichas o tapones sobre el marco de 10 (se quitan siempre las del final), objetos de clase que se puedan retirar, lápiz y papel.

Cómo contar la escena

Los helados se derriten: ¿cuántos quedan? Pida que señale los que ya no están.

Secuencia

Quitar tachando → signo − → saltos atrás en la recta → familia de sumas y restas → mezcla de sumas y restas.

Errores frecuentes y cómo detectarlos

Borra lo que se quita en vez de tacharlo y pierde la cantidad inicial · suma cuando hay que restar (lea el enunciado en voz alta y pregunte «¿juntamos o quitamos?») · salta hacia delante en la recta.

Retirada de apoyos

Objetos tachados → marco → recta → solo la operación.

Ampliación

Problemas de inicio desconocido («¿cuántos había?») y restas con la casilla en medio.

Orientaciones · Caso 5

Jugamos en pareja · página 112 del Libro 1 · ampliación opcional (criterios 8.1 y 8.2)

«La heladería». Un agente pone de 5 a 9 helados (fichas) y el otro «vende» algunos tapándolos con la mano. El primero dice cuántos quedan; destapan, comprueban y escriben la resta juntos. Material: fichas, lápiz y papel.

Si la prueba del caso sale nivel 1 o 2

Trabaje la resta quitando fichas u objetos reales y tachando dibujos en un papel antes de la página. Pregunte siempre «¿juntamos o quitamos?».

Idea para casa

Comer galletas y decir cuántas quedan; juegos de bolos contando los que siguen en pie.

Qué observar en la prueba del caso

- **Ítem 1** (criterio 1.2): Borra en vez de tachar; no cuenta lo que queda.
- **Ítem 2** (criterio 2.2): Suma cuando hay que restar.
- **Ítem 3** (criterio 5.1): No relaciona suma y resta.
- **Ítem 4** (criterio 5.1): Salta hacia delante.
- **Ítem 5** (criterio 2.3): No comprueba si la respuesta tiene sentido.

Notas página a página

- **Pág. 102.** «¿Qué sé ya?» repasa la suma. Antes de empezar, quite objetos de un montón y pregunte cuántos quedan.
- **Pág. 103.** Lea la tira con el alumno y repita la escena con material real antes de pasar a los ejercicios.
- **Pág. 109.** Mezclar sumas y restas obliga a mirar el signo. Si se equivoca, pida que lea la operación en voz alta: «seis menos uno».
- **Pág. 111.** Fichas o tapones sobre el marco dibujado. Quite siempre las fichas del final del marco. Si no tiene fichas, el alumno dibuja los círculos y tacha los que quita.
- **Pág. 114.** Ayuda ●●●: el alumno tacha 3 círculos y cuenta los que quedan. La operación ya viene escrita.



Caso 6 · Los huevos de la granja

Cliente: Un granjero · **Contenido:** La decena y los números hasta 20
Libro 2 · **Criterios evaluados:** 1.2 · 2.2 · 5.1 · **Saberes:** A.1, A.2, A.4

Objetivo

Entender la decena como 10 unidades agrupadas (la huevera llena), leer y escribir los números del 10 al 20 como «10 y algo más» y situarlos en la recta.

Antes de empezar

Números hasta 9; completar 10 en el marco.

Material

El libro y el lápiz: todo lo necesario está en la página (marcos, rectas, tableros, monedas, relojes y cuadrículas dibujados).

Material (ampliación opcional): regletas de 10 o torres de 10 cubos encajables y cubos sueltos, fichas, hueveras o marcos de 10, papel.

Cómo contar la escena

Las gallinas han puesto muchos huevos. Llenen hueveras imaginarias: ¿cuántas hueveras llenas? ¿Cuántos huevos sueltos?

Secuencia

Parejas que suman 10 → la decena → 11-19 con dos marcos → recta 0-20 → ordinales.

Errores frecuentes y cómo detectarlos

Escribe 31 por 13 o 61 por 16 (dicte números y lea siempre «diez y tres, trece») · cuenta los 10 de la decena uno a uno (tape la huevera y diga «aquí hay 10»).

Retirada de apoyos

Código nuevo: la decena va en rojo y las unidades en azul. En el Libro 1 el rojo era «los 5 primeros» del marco; ahora es «la decena», porque una decena es un marco de 10 lleno: explíquelo así al empezar el caso. Practico solo usa marcos grises.

Ampliación

Cuántas hueveras se llenan con 20 huevos; cuántos sobran.

Orientaciones · Caso 6

Jugamos en pareja · página 19 del Libro 2 · ampliación opcional (criterios 8.1 y 8.2)

«Llenamos hueveras». Con un montón de fichas en medio, un agente llena marcos de 10 y el otro cuenta las fichas sueltas. Dicen el número juntos («una decena y cuatro, catorce») y lo escriben en un papel separando decenas y unidades. Material: fichas, hueveras o marcos de 10, papel.

Si la prueba del caso sale nivel 1 o 2

Use la huevera y el marco de 10 de verdad (o los dibujados: rodee el grupo de 10). Dicte números del 11 al 19 diciendo «diez y…».

Idea para casa

Agrupar de 10 en 10 (pinzas, macarrones) y atar con una goma.

Qué observar en la prueba del caso

- **Ítem 1** (criterio 1.2): Escribe 41 por 14.
- **Ítem 2** (criterio 5.1): No conoce las parejas que suman 10.
- **Ítem 3** (criterio 5.1): Se salta números al pasar del 10.
- **Ítem 4** (criterio 1.2): Invierte las cifras (31 por 13).
- **Ítem 5** (criterio 2.2): Cuenta los 10 uno a uno.

Notas página a página

- **Pág. 10.** «¿Qué sé ya?» repasa el conteo hasta 9 del Libro 1. Antes de empezar, cuenten juntos huevos de verdad o fichas y llenen una huevera.
- **Pág. 11.** Lea la tira con el alumno y repita la escena con material real antes de pasar a los ejercicios.
- **Pág. 18.** Use regletas o cubos encajables: la torre de 10 cubos se cuenta y después se «convierte» en una barra, una decena. El tablero está dibujado en la página. Si no hay material, el alumno dibuja en el tablero una raya larga por cada barra y un cuadradito por cada cubo.
- **Pág. 23.** Ayuda ●●●: los marcos ya están dibujados. El alumno colorea 10 fichas rojas y 6 azules y lee «diez y seis, dieciséis».
- **Pág. 24.** Ayuda ●●: es un problema de parte desconocida. Si se bloquea, dibuje la huevera llena y pregunte: «¿cuántos más hasta 14?».



Caso 7 · El mercado sin cambio

Cliente: Una frutera · **Contenido:** Sumas y restas hasta 20; el dinero
Libro 2 · **Criterios evaluados:** 2.1 · 2.2 · 5.2 · **Saberes:** A.3, A.5, D.2

Objetivo

Sumar y restar hasta 20 sin llevar formando 10 y con dobles; reconocer monedas de 1 y 2 € y billetes de 5, 10 y 20 € y pagar justo.

Antes de empezar

Números hasta 20; parejas que suman 10.

Material

El libro y el lápiz: todo lo necesario está en la página (marcos, rectas, tableros, monedas, relojes y cuadrículas dibujados).

Material (ampliación opcional): monedas de 1 y 2 € y billetes de 5 y 10 € de juguete, objetos de clase con precio para la tienda.

Cómo contar la escena

La frutera no tiene cambio. Jueguen a comprar: ¿con qué monedas pagas 3 €?

Secuencia

Formar 10 → dobles → monedas → billetes → pagar justo → problemas de cambio desconocido.

Errores frecuentes y cómo detectarlos

Cree que la moneda más grande vale más (ordene por tamaño y por valor y vea que no coincide) · cuenta piezas, no su valor · suma en problemas de cambio desconocido.

Retirada de apoyos

Marcos con colores → marcos grises → solo operación. Monedas de 1 € → mezcla de monedas y billetes.

Ampliación

Pagar 10 € de varias formas; problema de dinero con ayuda mínima.

Orientaciones · Caso 7

Jugamos en pareja · página 41 del Libro 2 · ampliación opcional (criterios 8.1 y 8.2)

«La tienda de la clase». Quien vende pone un precio de 1 a 10 € a un objeto; quien compra paga con el dinero justo. Quien vende comprueba contando el valor, no las monedas. Después cambian el rol. Material: monedas y billetes de juguete, objetos de clase.

Si la prueba del caso sale nivel 1 o 2

Practique formar 10 con dos marcos. Para el dinero, empiece solo con monedas de 1 € y luego de 2 €.

Idea para casa

Jugar a la tienda con monedas reales; pagar algo pequeño con el dinero justo.

Qué observar en la prueba del caso

- **Ítem 1** (criterio 2.1): Cuenta todo de uno en uno.
- **Ítem 2** (criterio 2.2): Confunde el signo.
- **Ítem 3** (criterio 5.2): Cuenta monedas, no su valor.
- **Ítem 4** (criterio 2.2): Junta los números sin operar.
- **Ítem 5** (criterio 2.1): Suma 6 + 10 (no entiende el cambio desconocido).

Notas página a página

- **Pág. 32.** «¿Qué sé ya?» repasa la suma y la resta hasta 9 (Libro 1) y los números hasta 20 (caso 6). Si tienen monedas de juguete, déjelas a la vista desde hoy.
- **Pág. 33.** Lea la tira con el alumno y repita la escena con material real antes de pasar a los ejercicios.
- **Pág. 40.** Material de clase: monedas de 1 y 2 € y billetes de 5 y 10 € de juguete. El alumno pone sobre cada recuadro el dinero de una forma de pagar justo (por ejemplo, 7 € = 5 € + 2 € o 2 € + 2 € + 2 € + 1 €). Si no hay dinero de juguete, lo dibuja en el recuadro. Juegue también a la tienda: el alumno es la frutera y usted paga; él comprueba si el pago es justo.
- **Pág. 44.** Ayuda ●●●: el dinero ya está dibujado con monedas de 1 €. El alumno las cuenta todas y escribe el total.
- **Pág. 45.** Ayuda ●●: problema de cambio desconocido. Proponga seguir contando desde 8 con los dedos hasta llegar a 12.



Caso 8 · La casa que no se sostiene

Cliente: Una arquitecta · **Contenido:** Figuras, cuerpos y posiciones
Libro 2 · **Criterios evaluados:** 1.2 · 3.1 · 6.1 · **Saberes:** C.1, C.2, C.3, D.1

Objetivo

Reconocer círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo también girados, cubo, esfera, cilindro, cono y caja, y describir posiciones (encima, debajo, dentro, fuera; derecha e izquierda en el propio cuerpo). Delante, detrás, entre, cerca y lejos se trabajan en 2.º.

Antes de empezar

Vocabulario básico de formas de Infantil.

Material

El libro y el lápiz: todo lo necesario está en la página (marcos, rectas, tableros, monedas, relojes y cuadrículas dibujados).

Material (ampliación opcional): bloques lógicos o figuras de goma EVA, una caja, objetos de clase con forma de cuerpo (pelota, lata, estuche).

Cómo contar la escena

La casa de la arquitecta se cae. ¿Qué piezas sirven? ¿Cuáles ruedan?

Secuencia

Figuras planas con no-ejemplos → componer la casa → cuerpos en objetos → posiciones.

Errores frecuentes y cómo detectarlos

Solo reconoce el triángulo de punta arriba (presente siempre figuras giradas) · acepta como triángulos figuras abiertas o de lados curvos · confunde derecha e izquierda (marca fija en la mano: una pulsera).

Retirada de apoyos

Figuras de colores → contornos sin color.

Ampliación

Series de tres figuras; completar una figura simétrica con un espejo.

Orientaciones · Caso 8

Jugamos en pareja · página 65 del Libro 2 · ampliación opcional (criterios 8.1 y 8.2)

«¿Dónde está?». Un agente esconde un objeto encima, debajo, dentro o al lado de una caja y da una pista con esas palabras; el otro lo encuentra y dice la figura o el cuerpo que es. Después construyen juntos una casa con bloques y nombran sus figuras. Material: una caja, bloques lógicos.

Si la prueba del caso sale nivel 1 o 2

Presente cada figura con objetos reales y no-ejemplos. Juegue a las posiciones con el propio cuerpo.

Idea para casa

Buscar en casa objetos que rueden y que no rueden; jugar a «¿dónde está?».

Qué observar en la prueba del caso

- **Ítem 1** (criterio 3.1): Solo reconoce el triángulo de punta arriba; colorea figuras abiertas.
- **Ítem 2** (criterio 6.1): Confunde cilindro y cono.
- **Ítem 3** (criterio 1.2): Confunde encima y debajo.
- **Ítem 4** (criterio 3.1): Repite la última figura.
- **Ítem 5** (criterio 1.2): No representa la situación.

Notas página a página

- **Pág. 56.** «¿Qué sé ya?» comprueba que el alumno empareja formas iguales (Infantil) y continúa series de dos colores (caso 3).
- **Pág. 57.** Lea la tira con el alumno y repita la escena con material real antes de pasar a los ejercicios.
- **Pág. 64.** Material de clase: bloques lógicos o figuras de goma EVA. El alumno elige cada pieza, la nombra y la pone encima de su figura en la casa dibujada (si no hay bloques, colorea cada pieza con el color de su figura). Pregunte cuántas piezas ha usado (5). En la actividad 2 inventa su propia casa.
- **Pág. 69.** Ayuda ●●●: las piezas están dibujadas. El alumno marca un círculo por pieza y las cuenta todas.
- **Pág. 70.** Ayuda ●●: el alumno dibuja la mesa con los cubos encima y debajo. Así une la posición con el cálculo.



Caso 9 · El sastre y la medida perdida

Cliente: Un sastre · **Contenido:** Longitud, masa y capacidad
Libro 2 · **Criterios evaluados:** 1.1 · 1.2 · 2.1 · 2.3 · 5.2 ·
Saberes: B.1, B.2, B.3

Objetivo

Comparar y ordenar longitudes alineando el principio, medir con unidades no convencionales sin huecos ni solapes y, después, con la regla en centímetros empezando en el 0, comparar pesos con la balanza y capacidades, y conocer el metro, el kilogramo (kg: peso) y el litro (l: capacidad).

Antes de empezar

Contar hasta 20; comparar cantidades.

Material

El libro y el lápiz: todo lo necesario está en la página (marcos, rectas, tableros, monedas, relojes y cuadrículas dibujados).

Material (ampliación opcional): clips iguales, una regla escolar en centímetros, objetos de clase para medir; si los hay, una balanza, vasos y botellas.

Cómo contar la escena

El sastre ha perdido su cinta de medir. ¿Cómo sabemos cuánto mide la chaqueta?

Secuencia

Comparar directamente → medir con clips → palmos y pasos → la regla y el centímetro (paso posterior a los clips: el 0 en el principio) → pesa más → cabe más → m, kg y l.

Errores frecuentes y cómo detectarlos

No alinea los extremos · deja huecos o monta los clips · con la regla empieza en el 1 o en el borde de la regla, no en el 0 · cree que pesa más lo que está más arriba en la balanza.

Retirada de apoyos

Clips numerados → clips sin número → regla en cm → estimar antes de medir.

Ampliación

Decidir si algo está bien medido; problemas de comparación con medidas.

Orientaciones · Caso 9

Jugamos en pareja · página 91 del Libro 2 · ampliación opcional (criterios 8.1 y 8.2)

«El sastre y el cliente». El cliente elige un objeto de la clase; el sastre lo mide con clips iguales, sin huecos. El cliente comprueba y dice si está bien medido; anotan la medida y cambian el rol. Material: clips iguales, objetos de clase.

Si la prueba del caso sale nivel 1 o 2

Mida objetos reales con clips antes de la página. Compare longitudes poniendo los objetos uno al lado del otro. Pase a la regla en centímetros solo cuando mida con clips sin huecos, marcando el 0 con un punto de color.

Idea para casa

Medir la mesa con palmos y la habitación con pasos; comparar en la cocina qué recipiente tiene más agua.

Qué observar en la prueba del caso

- **Ítem 1** (criterio 1.1): No alinea los extremos.
- **Ítem 2** (criterio 1.2): Cuenta mal los clips; con la regla empieza a contar en el 1 o lee el número equivocado.
- **Ítem 3** (criterio 5.2): Cree que pesa más lo que está arriba.
- **Ítem 4** (criterio 2.3): Acepta medidas con huecos.
- **Ítem 5** (criterio 2.1): Suma las dos medidas.

Notas página a página

- **Pág. 80.** «¿Qué sé ya?» repasa comparar alturas (caso 3) y ordenar números hasta 20 (caso 6). Tenga clips iguales a mano para la página de Lorenzo.
- **Pág. 82.** Lea la tira con el alumno y repita la escena con material real antes de pasar a los ejercicios.
- **Pág. 89.** Primero la unidad no convencional: en la actividad 1 los clips están dibujados, todos iguales, sin huecos y desde la línea; después el alumno mide su lápiz con clips iguales de verdad (la respuesta depende del clip). Luego la regla en centímetros: el principio del objeto en el 0 y se lee el número del final; use una regla escolar. Después, midan juntos objetos de la mesa: lápiz, goma, libro.
- **Pág. 94.** Ayuda ●●●: los clips ya están dibujados en dos filas alineadas. El alumno empareja clip con clip y cuenta los que sobran en la roja.
- **Pág. 95.** Ayuda ●●: el alumno dibuja la tela con 9 marcas y tacha las 3 que se cortan.



Caso 10 · La biblioteca desordenada

Cliente: Un bibliotecario · **Contenido:** Números hasta el 99

Libro 3 · **Criterios evaluados:** 1.2 · 2.2 · 5.1 · 6.1 · **Saberes:** A.2, A.4, D.1

Objetivo

Contar de 10 en 10, componer y descomponer números hasta 99 en decenas y unidades, leerlos, escribirlos, compararlos y situarlos en la tabla del 1 al 100 y en la recta.

Antes de empezar

La decena y los números hasta 20.

Material

El libro y el lápiz: todo lo necesario está en la página (marcos, rectas, tableros, monedas, relojes y cuadrículas dibujados).

Material (ampliación opcional): regletas de 10 o torres de 10 cubos encajables y cubos sueltos, una tabla del 1 al 100 grande.

Cómo contar la escena

Los libros están desordenados y cada estante tiene un número. ¿Dónde va el libro 34?

Secuencia

Ampliación por tramos, como es habitual en el primer ciclo: del 20 al 39 (dos y tres decenas: barras y cubos, escribir, anterior y posterior) → del 40 al 59 (recta, comparar, tabla del 1 al 100 por filas) → hasta el 99 desde «Practico solo». Aquí se consolidan los signos < y >, que en el caso 3 eran ampliación: «la boca abierta mira al número mayor» (58 > 52).

Errores frecuentes y cómo detectarlos

Confunde 62 y 26 (mire siempre primero las decenas) · el anterior a una decena (40 → «39») · suma 10 de uno en uno.

Retirada de apoyos

El caso 10 sigue en MAYÚSCULA, como los Libros 1 y 2 (también la portada interior, «Lo que vamos a aprender» y «¿Qué recuerdo?» del Libro 3); la minúscula empieza en el caso 11. Colores de decena y unidad en «Aprendo»; gris en «Practico solo».

Ampliación

Formar todos los números con dos cifras; contar de 10 en 10 desde cualquier número (3, 13, 23…); comparar con <, > o = números de la misma decena.

Jugamos en pareja · página 23 del Libro 3 · ampliación opcional (criterios 8.1 y 8.2)

«En la biblioteca». Un agente dice un número hasta el 99 y el otro lo forma con barras y cubos. El primero comprueba contando de 10 en 10 y luego las unidades, y lo buscan juntos en la tabla del 1 al 100. Material: regletas o cubos encajables, tabla del 1 al 100.

Si la prueba del caso sale nivel 1 o 2

Forme números con barras y cubos antes de escribirlos. Dígalos siempre por decenas y unidades.

Idea para casa

Buscar números de dos cifras en casa y en la calle y decir cuántas decenas tienen.

Qué observar en la prueba del caso

- **Ítem 1** (criterio 1.2): Escribe 53 por 35.
- **Ítem 2** (criterio 6.1): Compara por las unidades.
- **Ítem 3** (criterio 5.1): Dice 39 → 30 o 70 → 61.
- **Ítem 4** (criterio 5.1): No sigue la regularidad de la tabla.
- **Ítem 5** (criterio 2.2): Cuenta 6 + 4.

Notas página a página

- **Pág. 12.** «¿Qué sé ya?» repasa la decena y los números hasta 20 (caso 6). Desde este libro el texto del alumno está en minúscula.
- **Pág. 14.** Lea la tira con el alumno y repita la escena con material real antes de pasar a los ejercicios.
- **Pág. 17.** Ampliación por tramos: del 20 al 39 en esta página y en el primer «Practico»; del 40 al 59 en «Antes, después, mayor y menor» y en el segundo «Practico» (tabla por filas); desde «Practico solo», hasta el 99.
- **Pág. 22.** Barras y cubos: regletas de 10 o torres de 10 cubos encajables, y cubos sueltos. El tablero está dibujado en la página. Al terminar, el alumno dibuja lo que ha puesto: una raya larga por cada barra y un cuadradito por cada cubo. Si no hay material, lo dibuja directamente.
- **Pág. 26.** Ayuda ●●: el alumno dibuja las barras y los cubos en el tablero D-U y lee el número.



Caso 11 · El autobús de los pasajeros

Cliente: Una conductora · **Contenido:** Sumas y restas hasta 99 sin llevar
Libro 3 · **Criterios evaluados:** 2.1 · 2.2 · **Saberes:** A.3, A.4, D.1, D.2

Objetivo

Sumar y restar decenas enteras y números de dos cifras sin llevar, mentalmente y en columna, y resolver problemas de cambio y de comparación («¿cuántos más?»).

Antes de empezar

Números hasta 99; sumas y restas hasta 9.

Material

El libro y el lápiz: todo lo necesario está en la página (marcos, rectas, tableros, monedas, relojes y cuadrículas dibujados).

Material (ampliación opcional): fichas o tapones, regletas o cubos encajables (barras y cubos), tabla del 1 al 100.

Cómo contar la escena

Suben y bajan pasajeros en cada parada. ¿Cuántos van ahora?

Secuencia

Decenas enteras (40 + 20) → +10 y −10 en la tabla → decenas y unidades → en columna → problemas. Contar de 2 en 2 (pasajeros que suben de dos en dos) prepara la multiplicación de 2.º.

Errores frecuentes y cómo detectarlos

Suma decenas con unidades · suma en los problemas de «cuántos más» (empareje dos filas) · empieza por las decenas en columna.

Retirada de apoyos

Desde este caso el texto del alumno está en minúscula (la continuación de la consigna también: «Escribe · el número»). Barras y cubos → tabla → columna con colores → sin colores.

Ampliación

Inventar un problema del autobús; operaciones con la casilla en medio. Las series de 2, 5 y 10 («Practico más» y «Lo que aprendo») preparan la multiplicación de 2.º. Contar de 2 en 2 y de 5 en 5 en la tabla del 1 al 100.

Orientaciones · Caso 11

Jugamos en pareja · página 47 del Libro 3 · ampliación opcional (criterios 8.1 y 8.2)

«El autobús». Quien conduce lleva pasajeros (barras y cubos); el otro agente dice cuántos suben o bajan en la parada, sin llevar. Calculan juntos, primero las unidades y después las decenas, y quien conduce lo comprueba en la tabla del 1 al 100. Material: regletas o cubos encajables, tabla del 1 al 100.

Si la prueba del caso sale nivel 1 o 2

Vuelva a sumar decenas enteras con barras. En columna, marque con color la columna de las unidades.

Idea para casa

Contar de 10 en 10 al subir escaleras; sumar los puntos de un juego de mesa.

Qué observar en la prueba del caso

- **Ítem 1** (criterio 2.2): Suma 10 de uno en uno.
- **Ítem 2** (criterio 2.2): Suma decenas con unidades; empieza por las decenas.
- **Ítem 3** (criterio 2.1): Elige mal la operación.
- **Ítem 4** (criterio 2.1): Suma en los problemas de «cuántos más».

Notas página a página

- **Pág. 36.** «¿Qué sé ya?» repasa las sumas y restas hasta 9 y las decenas del caso 10. Si es posible, juegue a subir y bajar «pasajeros» (muñecos o fichas) de una caja.
- **Pág. 38.** Lea la tira con el alumno y repita la escena con material real antes de pasar a los ejercicios. No hay llevadas en 1.º: todas las operaciones están elegidas para que las unidades no pasen de 9 ni haya que llevarse.
- **Pág. 46.** La tabla (del 21 al 80) está dibujada en la página: el alumno pone una ficha, un tapón o la punta del dedo en el número de salida y la mueve casilla a casilla. Bajar una fila es sumar 10; subir, restar 10.
- **Pág. 52.** Problema de comparación con ayuda ●: si se bloquea, dibuje dos filas y empareje.
- **Pág. 53.** Contar de 2 en 2 (visto en «Lo que aprendo» del caso 11): el alumno señala cada pareja y dice «2, 4, 6…»; los dos primeros números ya están escritos.



Caso 12 · El relojero que perdió el tiempo

Cliente: Un relojero · **Contenido:** El tiempo: días, meses y reloj
Libro 3 · **Criterios evaluados:** 1.2 · 2.2 · 5.1 · 5.2 · **Saberes:** B.1, B.2, D.4

Objetivo

Ordenar sucesos (antes, después; ayer, hoy, mañana), conocer los días de la semana y los meses, leer el calendario y el reloj de agujas en punto e y media.

Antes de empezar

Números del 1 al 12; ordinales.

Material

El libro y el lápiz: todo lo necesario está en la página (marcos, rectas, tableros, monedas, relojes y cuadrículas dibujados).

Material (ampliación opcional): reloj de agujas del aula o de juguete (uno por alumno o por pareja), el calendario de la clase y la agenda visual.

Cómo contar la escena

Todos los relojes marcan una hora distinta. ¿Qué hora es de verdad?

Secuencia

Antes y después → días → meses → calendario → reloj en punto → y media.

Errores frecuentes y cómo detectarlos

En «y media» pone la aguja corta sobre el número (pida que coloque las agujas, no solo que lea) · confunde ayer y mañana · cuenta el día de hoy al calcular días que faltan.

Retirada de apoyos

Primero con la agenda de clase; después calendario; al final problemas sin apoyo.

Ampliación

Una hora después; qué día será dentro de 3 días.

Orientaciones · Caso 12

Jugamos en pareja · página 75 del Libro 3 · ampliación opcional (criterios 8.1 y 8.2)

«¿Qué hora es?». Un agente pone las agujas en el reloj de juguete y el otro dice la hora, en punto o y media. Si es «y media», comprueban juntos que la aguja corta está entre dos números. Material: reloj de juguete con agujas.

Si la prueba del caso sale nivel 1 o 2

Use el reloj de agujas de la clase (o uno de juguete) a diario con las horas de la rutina. Trabaje primero solo las horas en punto.

Idea para casa

Mirar juntos el reloj a las horas fijas (comida, baño); tachar los días en un calendario.

Qué observar en la prueba del caso

- **Ítem 1** (criterio 5.1): No conoce el orden de los días.
- **Ítem 2** (criterio 5.1): Confunde ayer y mañana.
- **Ítem 3** (criterio 5.2): En «y media» lee la hora siguiente.
- **Ítem 4** (criterio 1.2): Intercambia las agujas.
- **Ítem 5** (criterio 2.2): Cuenta también el día de hoy.

Notas página a página

- **Pág. 64.** «¿Qué sé ya?» repasa ordenar números y los números del 0 al 12, que son los del reloj.
- **Pág. 66.** Lea la tira con el alumno y repita la escena con material real antes de pasar a los ejercicios. La aguja corta (roja) marca la hora; la larga, los minutos. En 1.º solo se leen las horas en punto y las y media.
- **Pág. 74.** Material de clase: reloj de agujas del aula o reloj de juguete (uno por alumno o por pareja). El alumno pone cada hora, la dice en voz alta y después la dibuja (la aguja corta, roja). Entre las 9 y las 9 y media, la aguja larga da media vuelta. Si no hay reloj de juguete, dibuja directamente.
- **Pág. 79.** Ayuda ●: puede contar en el calendario o restar. Si cuenta, pida que no cuente el día de hoy.



Caso 13 · La fiesta del pueblo

Cliente: Una alcaldesa · **Contenido:** Datos, azar, igualdad y caminos

Libro 3 · **Criterios evaluados:** 4.1 · 5.2 · 6.1 · **Saberes:** E.1, D.3, D.4, D.1

Objetivo

Recoger datos con marcas de recuento, leer pictogramas y diagramas de barras, decidir si algo es seguro, posible o imposible (ampliación, saber del 2.º ciclo), usar = y ≠ y seguir y crear caminos con flechas.

Antes de empezar

Contar hasta 20; comparar.

Material

El libro y el lápiz: todo lo necesario está en la página (marcos, rectas, tableros, monedas, relojes y cuadrículas dibujados).

Material (ampliación opcional): fichas de colores, lápiz y papel para el juego «La votación»; una ficha, una goma o un muñeco para recorrer la cuadrícula del libro y cinta adhesiva para una cuadrícula en el suelo; una bolsa opaca con fichas de colores para «seguro, posible, imposible».

Cómo contar la escena

La alcaldesa quiere saber qué globos gustan más. Hagan una votación en clase.

Secuencia

Marcas de recuento → pictograma → barras → seguro, posible, imposible → = y ≠ → caminos.

Errores frecuentes y cómo detectarlos

Cuenta los dibujos y no mira la altura de la barra (use barras sin dibujos) · confunde posible y seguro (haga la experiencia con una bolsa opaca y bolas de colores: «¿puede salir otra?») · gira las flechas.

Retirada de apoyos

Pictograma con imágenes → barras de color → solo números.

Ampliación

Crear el camino más corto; diseñar una bolsa en la que algo sea posible pero no seguro.

Orientaciones · Caso 13

Jugamos en pareja · página 99 del Libro 3 · ampliación opcional (criterios 8.1 y 8.2)

«La votación». Cinco compañeros votan poniendo una ficha del color del globo que prefieren; un agente cuenta las fichas y el otro anota con marcas de recuento. Después hacen juntos el pictograma y lo explican a la clase. Material: fichas de colores, lápiz y papel.

Si la prueba del caso sale nivel 1 o 2

Haga la votación real en clase con fichas de colores y el pictograma en un papel grande antes de pasar al libro.

Idea para casa

Votar en familia la cena del viernes y hacer un pictograma; juegos de dados («¿es posible sacar 7?»).

Qué observar en la prueba del caso

- **Ítem 1** (criterio 4.1): No agrupa de 5 en 5.
- **Ítem 2** (criterio 5.2): Lee la fila más ancha, no la que tiene más.
- **Ítem 3** (criterio 3.1): Confunde posible y seguro.
- **Ítem 4** (criterio 4.1): Gira el sentido de las flechas.
- **Ítem 5** (criterio 6.1): Cree que = es «da como resultado».

Notas página a página

- **Pág. 88.** «¿Qué sé ya?» repasa contar, comparar y los signos > < = (casos 3 y 10). Lleve a clase una bolsa opaca con bolas o fichas de colores para la página del azar.
- **Pág. 90.** Lea la tira con el alumno y repita la escena con material real antes de pasar a los ejercicios. Marcas de recuento agrupadas de 5 en 5, pictogramas (un dibujo = 1) y el lenguaje del azar: seguro, posible, imposible.
- **Pág. 98.** Use una ficha, una goma o un muñeco pequeño: el alumno la mueve casilla a casilla y escribe una flecha por cada paso. Si lo necesita, después dibuja el camino con lápiz. Juegue también en el suelo con una cuadrícula de cinta adhesiva: el alumno da las órdenes y otro las sigue.
- **Pág. 103.** Suma de tres sumandos (hasta 10): modelo necesario antes del problema de los votos («Pistas del caso») y de la prueba del trimestre. Se suma de dos en dos; con fichas en la mesa el alumno junta los dos primeros grupos y después el tercero.



La gran feria de la Agencia (caso final)

Cliente: Toda la Agencia · **Contenido:** Proyecto final: todo lo aprendido
Libro 3 · **Criterios evaluados:** 1.1 · 2.1 · 4.1 · 5.2 · 6.2 · 8.1 · **Saberes:** A.3, A.5, B.1, E.1, D.4

Objetivo

Aplicar en una situación nueva lo aprendido durante el curso: números hasta 99, cálculo, dinero, horas, datos y caminos. Es un proyecto, no una prueba.

Antes de empezar

Haber trabajado los casos 1-13 (o los que el alumno haya completado: el proyecto se adapta).

Material

El libro y el lápiz: todo lo necesario está en la página (marcos, rectas, tableros, monedas, relojes y cuadrículas dibujados).

Material (ampliación opcional): monedas y billetes de juguete, reloj de agujas de juguete, una ficha para los caminos y objetos de clase para montar los puestos con precios.

Cómo contar la escena

La Agencia organiza una feria para celebrar todos los casos resueltos. Pregunte qué puestos hay, qué cuesta cada cosa y a qué hora abre.

Secuencia

Apertura → los puestos y el dinero (cuánto cuestan juntos dos productos, pagar justo, contar de 2 en 2) → la tarde de la feria (horas, votos, camino) → feria real en el aula.

Errores frecuentes y cómo detectarlos

Paga sin comprobar si le alcanza · lee la hora siguiente en «y media» · en el diagrama de barras cuenta los cuadrados en lugar de mirar la altura.

Retirada de apoyos

Haga primero la feria jugada en el aula (precios escritos en tarjetas) con apoyo y después las páginas del libro. El objetivo es que resuelva con la menor ayuda posible.

Ampliación

Que cada alumno diseñe su propio puesto con tres precios y un problema para un compañero (criterio 3.2).

Orientaciones · Caso final

Por parejas (criterios 8.1 y 8.2)

«Los puestos de la feria». Una pareja atiende un puesto con precios y la otra compra con un presupuesto de 10 €. Cada pareja reparte los roles: uno calcula y el otro comprueba con monedas y billetes de juguete (o dibujándolos en un papel).

Cómo valorarlo

Reparta el proyecto en sesiones cortas y deje a la vista los apoyos del curso: marco de 10, tabla del 1 al 100, monedas y billetes de juguete, reloj de agujas. Use la hoja de registro de la prueba final para dejar constancia de lo que hace solo.

Rúbrica del proyecto

Nivel	Dinero y cálculo	Tiempo y datos	Caminos	Trabajo en pareja
4	Suma precios, paga justo y comprueba solo	Lee horas y gráficos sin ayuda	Escribe el camino más corto	Se reparte los roles y comprueba
3	Paga justo con apoyo del dibujo o del material	Lee con apoyo visual	Llega con algún paso de más	Colabora con recordatorio
2	Necesita guía para elegir monedas o sumar precios	Necesita guía en «y media»	Gira las flechas	Participa si se le guía
1	No relaciona precio y dinero	No lee la hora ni el gráfico	No sigue el camino	No participa en la tarea

Idea para casa

Ir juntos a una tienda, mirar precios y pagar algo pequeño con el dinero justo.

Notas página a página

- **Pág. 116.** Caso final (págs. 114-118): proyecto que reúne números, cálculo, dinero, tiempo, datos y caminos; puede montarse una feria real en el aula con monedas y billetes de juguete, un reloj de juguete y objetos de la clase. En esta página, el alumno cuenta los globos de 2 en 2 señalando cada pareja (2, 4, 6…).
- **Pág. 119.** Autoevaluación de todo el curso.
- **Pág. 124.** Repaso visual del curso: pida al alumno que explique con sus palabras qué le recuerda cada modelo. Puede leerse el último día de clase.

EVALUACIÓN INICIAL FOTOCOPIABLE

Prueba inicial

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 CUENTA CUENTA Y RODEA EL NÚMERO.



7 8 9

2 RODEA RODEA EL DADO QUE TIENE 3 PUNTOS.



Prueba inicial

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 UNE LOS QUE SON IGUALES.

UNE



4 RODEA EL GRUPO QUE TIENE MÁS.

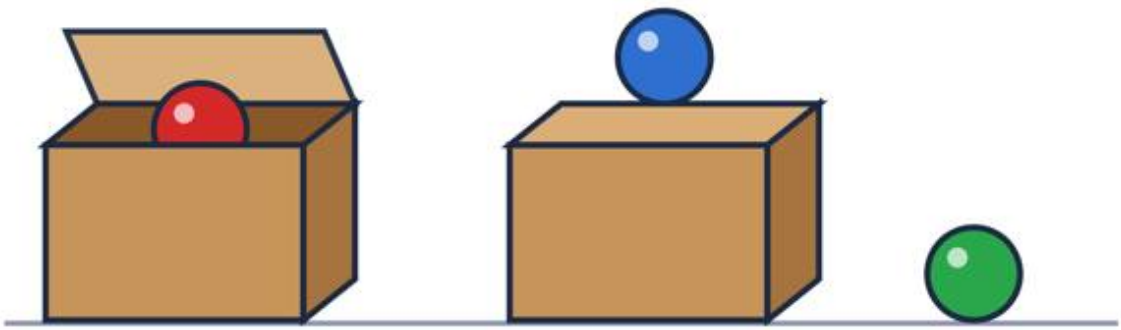
RODEA



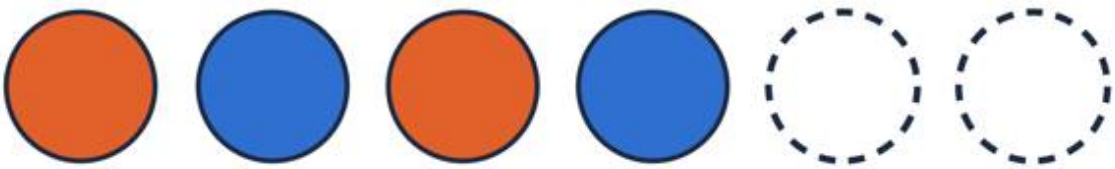
Prueba inicial

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

5 **SEÑALA** SEÑALA LA PELOTA QUE ESTÁ **DENTRO** DE LA CAJA.



6 **COLOREA** COLOREA SIGUE LA **SERIE**.



INICIAL

Registro · Prueba inicial

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar
1	1.2	8					Cuenta dos veces o se salta un objeto
2	6.1	el 2.º dado					Necesita contar los puntos uno a uno
3	5.2	círculo-círculo, triángulo-triángulo, cuadrado-cuadrado					No reconoce la forma si cambia el color o el tamaño
4	1.1	el de la derecha (5)					Elige el grupo más extendido, no el que tiene más
5	1.2	la pelota roja (dentro de la caja abierta)					Confunde dentro, fuera, encima, debajo
6	3.1	naranja, azul					Copia el último color en lugar de continuar

Registro · Prueba inicial

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

INICIAL

Registro · Prueba inicial · Observaciones

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Observaciones
1	1.2	
2	6.1	
3	5.2	
4	1.1	
5	1.2	
6	3.1	

Prueba A · Tema 1

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 RODEA RODEA CUÁNTOS PANES HAY.



5 6 7

2 UNE UNE CADA DADO CON SU NÚMERO.



4



2

Prueba A · Tema 1

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 **ESCRIBE** 

EL NÚMERO.



4 **PON** 

FICHAS EN EL MARCO: 6.



TEMA 1 · A

Registro · Prueba A · Tema 1

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.2	6					Cuenta dos veces	
2	6.1	2-2, 4-4					Cuenta los puntos uno a uno	
3	1.2	3, 5					Grafía invertida	
4	1.2	6 fichas					Pone las fichas sin orden	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba B · Tema 1

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 RODEA RODEA CUÁNTOS PANES HAY.



6 7 8

2 UNE UNE CADA DADO CON SU NÚMERO.



4



3



5

Prueba B · Tema 1

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 ESCRIBE ESCRIBE EL NÚMERO.



_____



_____

4 PON PON FICHAS EN EL MARCO: 8.



Prueba B · Tema 1

NOMBRE: _____ FECHA: _____

5 PIENSA Y RESUELVE.

PIENSA

AYUDA ●●●

LEO

LA PANADERA TIENE 5 PANES Y HACE 2 MÁS. ¿CUÁNTOS TIENE?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DATOS



PREGUNTA

¿CUÁNTOS PANES?

DIBUJO

RESPONDO

TIENE ☐ **PANES.**

Registro · Prueba B · Tema 1

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.2	7					Cuenta dos veces; no dice el último número como total	
2	6.1	3-3, 5-5, 4-4					Cuenta los puntos uno a uno	
3	1.2	6, 0, 9					No escribe el 0; grafía invertida	
4	1.2	8 fichas					Pone las fichas sin orden	
5	1.1	7 panes					No comprende la pregunta	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

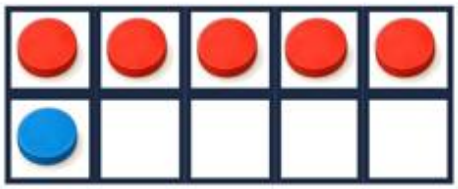
Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

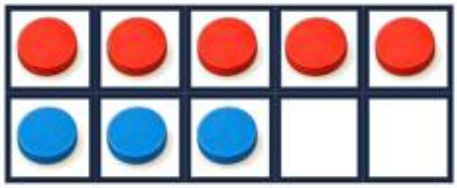
Prueba A · Tema 2

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RODEA RODEA CUÁNTOS HAY. LOS ROJOS SON 5.



5 6 7



7 8 9

2 ESCRIBE ESCRIBE EL NÚMERO DE DESPUÉS.

6 _____ 8 _____

Prueba A · Tema 2

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 COMPLETA LA RECTA.



4 ESCRIBE AL DICTADO: 6, 9.

Registro · Prueba A · Tema 2

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	6.1	6; 8					Cuenta de uno en uno	
2	1.2	7; 9					Confunde antes y después	
3	5.1	7, 10					Se salta números	
4	1.2	6, 9 (dictado)					Cifra en espejo	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

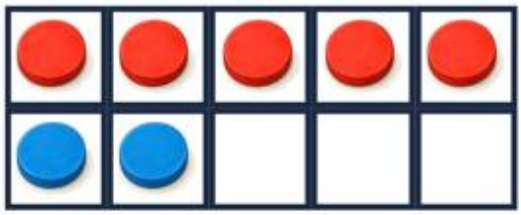
Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

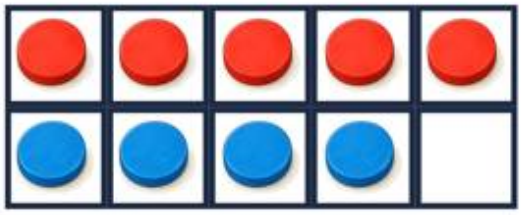
Prueba B · Tema 2

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 RODEA RODEA CUÁNTOS HAY.



6 7 8



8 9 10

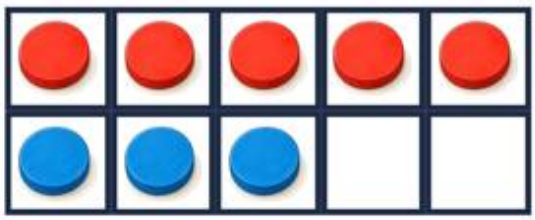
2 ESCRIBE ESCRIBE EL NÚMERO DE ANTES Y EL DE DESPUÉS.

	6			8		

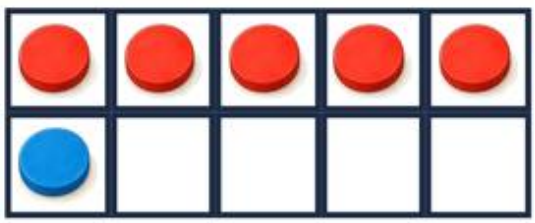
Prueba B · Tema 2

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 ESCRIBE — CUÁNTAS FALTAN PARA 10.



FALTAN _____



FALTAN _____

4 ESCRIBE — AL DICTADO: 6, 9, 10.

_____ _____ _____

Prueba B · Tema 2

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

5 PIENSA Y RESUELVE.

PIENSA

AYUDA ●●○

LEO

EN EL BUZÓN HAY 5 CARTAS. LLEGAN 3 MÁS. ¿CUÁNTAS HAY?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DATOS



PREGUNTA

¿CUÁNTAS CARTAS?

DIBUJO

RESPONDO

HAY ☐ **CARTAS.**

Registro · Prueba B · Tema 2

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	6.1	7; 9					No usa el 5 del marco: cuenta de uno en uno	
2	1.2	5 y 7; 7 y 9					Confunde antes y después	
3	5.1	faltan 2; faltan 4					Cuenta las fichas puestas, no los huecos	
4	1.2	6, 9, 10 (dictado)					Cifra en espejo (9); confunde 6 y 9; escribe el 10 como 01	
5	2.2	8 cartas					Vuelve a contar desde 1 en vez de seguir desde 5	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

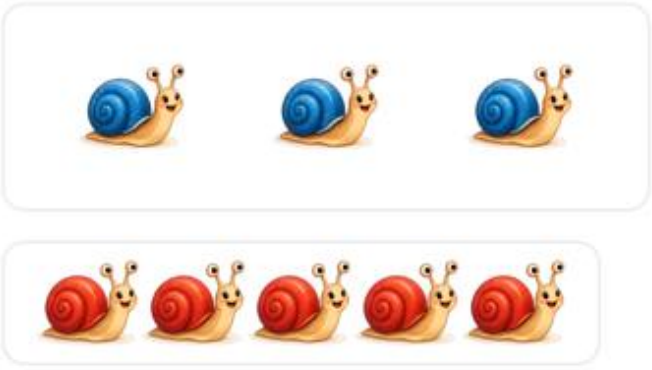
Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba A · Tema 3

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 **RODEA** RODEA **LA FILA QUE TIENE MÁS CARACOLES.**



2 **RODEA** RODEA **MAYOR** O **MENOR**.

2	MAYOR	MENOR	7	8	MAYOR	MENOR	3

Prueba A · Tema 3

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 COLOREA — SIGUE LA SERIE.

COLOREA



4 RODEA — EL CARACOL QUE LLEGA PRIMERO (1.º).

RODEA



Registro · Prueba A · Tema 3

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.1	la de abajo (5)					Elige la fila más larga	
2	6.1	MENOR, MAYOR					Lee la comparación al revés	
3	3.1	verde, naranja					No identifica el trozo que se repite	
4	4.1	el amarillo (el más cerca de la meta)					No usa la meta como referencia	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

EVALUACIÓN · TEMA 3 · B · FOTOCOPIABLE

Prueba B · Tema 3

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 RODEA LA FILA QUE TIENE MÁS CARACOLES.



2 RODEA MAYOR, MENOR O IGUAL.

3	MAYOR	MENOR	IGUAL	8
6	MAYOR	MENOR	IGUAL	6
9	MAYOR	MENOR	IGUAL	2
7	MAYOR	MENOR	IGUAL	4

Prueba B · Tema 3

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 ORDENA — ORDENA

DE **MENOR** A **MAYOR**. ESCRIBE.

6 · 1 · 4

[ ] [ ] [ ]

4 COLOREA — COLOREA

SIGUE LA **SERIE**.



Prueba B · Tema 3

NOMBRE: _____ FECHA: _____

5 COMPARA Y RESUELVE.

AYUDA ●●○

LEO

EL CARACOL ROJO COME 3 HOJAS Y EL AZUL 5. ¿QUIÉN COME MENOS?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DATOS

ROJO: 3 · AZUL: 5

PREGUNTA

¿QUIÉN COME MENOS?

DIBUJO

RESPONDO

COME MENOS EL  

Registro · Prueba B · Tema 3

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.1	la de abajo (6)					Elige la fila más larga, no la que tiene más	
2	6.1	MENOR, IGUAL, MAYOR, MAYOR					Lee la comparación al revés (dice «mayor» por «menor»)	
3	5.1	1, 4, 6					Ordena de mayor a menor	
4	3.1	verde, verde, naranja					No identifica el trozo que se repite	
5	2.1	el rojo					Confunde más y menos	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba A · Tema 4

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 CUENTA Y ESCRIBE LA SUMA.



2 + 1 = ____



3 + 2 = ____

2 CALCULA CON LOS DEDOS.

4 + 1 = ____

2 + 3 = ____

Prueba A · Tema 4

NOMBRE: _____ FECHA: _____

3 CUENTA Y RESUELVE.

CUENTA

AYUDA ●●●

LEO

HAY 3 PLATOS.
EL COCINERO TRAE 2. ¿CUÁNTOS HAY?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DATOS



PREGUNTA

¿CUÁNTOS HAY?

DIBUJO

OPERACIÓN

3 + 2 = ☐

RESPONDO

HAY ☐ PLATOS.

Registro · Prueba A · Tema 4

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.2	2 + 1 = 3; 3 + 2 = 5					Escribe solo el resultado	
2	2.2	5, 5					Cuenta todo en lugar de seguir contando	
3	2.1	5 platos					No comprende la pregunta	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba B · Tema 4

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 CUENTA Y ESCRIBE LA SUMA.









2 CALCULA LAS SUMAS.

5 + 3 = ____

2 + 6 = ____

4 + 1 = ____

3 + 3 = ____

Prueba B · Tema 4

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 COMPLETA LA IGUALDAD.

COMPLETA

$\square = 4 + 2 \square + 3 = 7$

4 DIBUJA LOS SALTOS Y ESCRIBE.

DIBUJA



$6 + 2 = \square$

Prueba B · Tema 4

NOMBRE: _____ FECHA: _____

5 CALCULA Y RESUELVE.

AYUDA ●●○

LEO

HAY 5 PLATOS EN LA MESA.
EL COCINERO TRAE 4. ¿CUÁNTOS HAY?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DATOS

5 PLATOS. TRAE 4.

PREGUNTA

¿CUÁNTOS HAY?

DIBUJO

OPERACIÓN

☐ + ☐ = ☐

RESPONDO

HAY ☐ PLATOS.

Registro · Prueba B · Tema 4

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.2	3 + 2 = 5; 4 + 4 = 8					Escribe solo el resultado	
2	2.2	8, 8, 5, 6					Cuenta todo en lugar de seguir contando	
3	6.1	6; 4					Cree que «=» significa «el resultado va después»	
4	5.1	8					Cuenta el número de salida como un salto	
5	2.1	9 platos					Resta cuando hay que sumar	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba A · Tema 5

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 TACHA TACHA 1 Y ESCRIBE CUÁNTOS QUEDAN.



4 − 1 = ____

2 CALCULA CALCULA LAS RESTAS.

5 − 2 = ____

6 − 3 = ____

Prueba A · Tema 5

NOMBRE: _____ FECHA: _____

3 **TACHA** TACHA **Y RESUELVE.** AYUDA ●●●

LEO

LA HELADERA TIENE 5 HELADOS. VENDE 2. ¿CUÁNTOS LE QUEDAN?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DATOS



PREGUNTA

¿CUÁNTOS QUEDAN?

DIBUJO

OPERACIÓN

5 − 2 = ☐

RESPONDO

LE QUEDAN ☐ HELADOS.

Registro · Prueba A · Tema 5

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.2	3					Borra en vez de tachar	
2	2.2	3, 3					Suma en vez de restar	
3	2.1	3 helados					No relaciona quitar con restar	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba B · Tema 5

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 TACHA 2 Y ESCRIBE CUÁNTOS QUEDAN.

TACHA



6 − 2 = ____

2 CALCULA ¡OJO AL SIGNO!

CALCULA

8 − 3 = ____

5 + 4 = ____

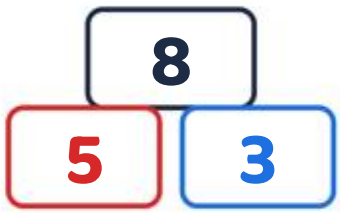
9 − 9 = ____

7 − 1 = ____

Prueba B · Tema 5

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 COMPLETA LA FAMILIA.



5 + 3 = ____

8 − 3 = ____

8 − 5 = ____

4 CALCULA CON LA RECTA. SALTA HACIA ATRÁS.



7 − 3 = ____

Prueba B · Tema 5

NOMBRE: _____ FECHA: _____

5 PIENSA Y RESUELVE.

PIENSA

AYUDA ●○○

LEO

LA HELADERA TIENE 9 HELADOS. VENDE 4. ¿CUÁNTOS LE QUEDAN?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DATOS

9 HELADOS. VENDE 4.

PREGUNTA

¿CUÁNTOS QUEDAN?

DIBUJO

OPERACIÓN

☐ + ☐ − ☐ = ☐

RESPONDO

LE QUEDAN ☐ HELADOS.

Registro · Prueba B · Tema 5

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.2	4					Borra en vez de tachar; no cuenta lo que queda	
2	2.2	5, 9, 0, 6					Suma cuando hay que restar	
3	5.1	8, 5, 3					No relaciona suma y resta	
4	5.1	4					Salta hacia delante	
5	2.3	5 helados (–)					No comprueba si la respuesta tiene sentido	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

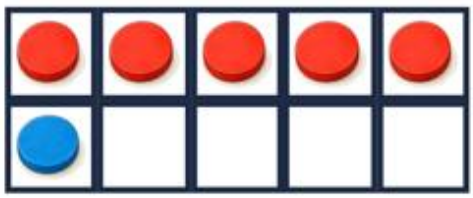
Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

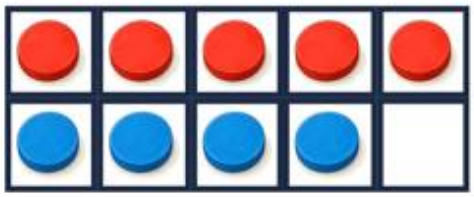
EVALUACIÓN | TRIMESTRE 1 | FOTOCOPIABLE

Prueba del trimestre 1

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 ESCRIBE ESCRIBE EL NÚMERO.





2 RODEA RODEA MAYOR, MENOR O IGUAL.

5	MAYOR	MENOR	IGUAL	7
8	MAYOR	MENOR	IGUAL	4



EVALUACIÓN | TRIMESTRE 1 | FOTOCOPIABLE

Prueba del trimestre 1

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 CALCULA ¡OJO AL SIGNO!

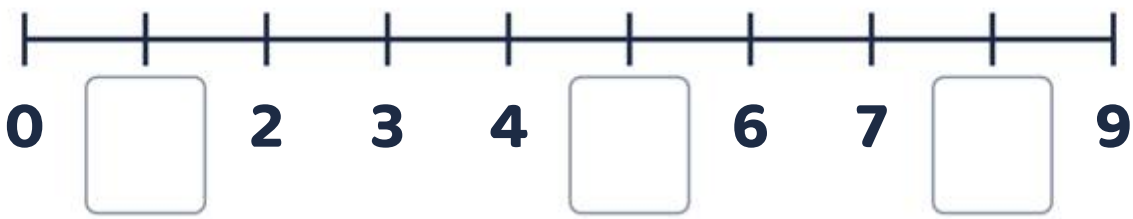
CALCULA

$4 + 5 =$ ☐ $9 - 3 =$ ☐

$6 + 2 =$ ☐ $7 - 4 =$ ☐

4 COMPLETA LA RECTA.

COMPLETA



Prueba del trimestre 1

NOMBRE: _____ FECHA: _____

5 **PIENSA** PIENSA **Y RESUELVE.** AYUDA ●○○

LEO

BERTO TIENE 8 CROMOS. DA 3. ¿CUÁNTOS LE QUEDAN?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DIBUJO

OPERACIÓN

☐ + ☐ − ☐ = ☐

RESPONDO

LE QUEDAN ☐ CROMOS.

TRIMESTRE 1

Registro · Prueba del trimestre 1

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.2	6, 9					Cuenta de uno en uno	
2	6.1	MENOR, MAYOR					Lee la comparación al revés	
3	2.2	9, 6, 8, 3					Confunde el signo	
4	5.1	1, 5, 8					Se salta números	
5	2.1	5 cromos					Elige mal la operación	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

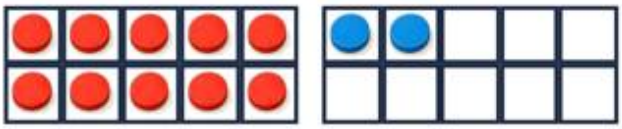
Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

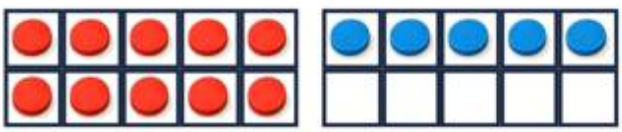
Prueba A · Tema 6

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 **ESCRIBE** ESCRIBE EL NÚMERO. LA HUEVERA LLENA ES 10.



D U

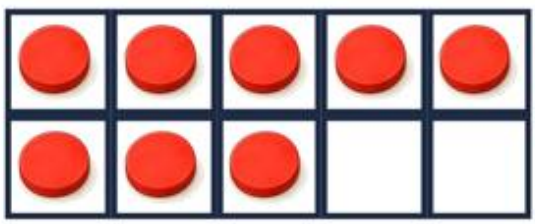


D U

Prueba A · Tema 6

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

2 COMPLETA COMPLETA PARA LLEGAR A 10.



$8 + \square = 10$

3 COMPLETA COMPLETA LA RECTA.



Registro · Prueba A · Tema 6

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.2	12, 15					Escribe 21 por 12	
2	5.1	2					No conoce las parejas del 10	
3	5.1	14, 18					Se salta números al pasar del 10	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

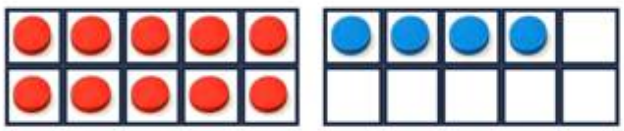
Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

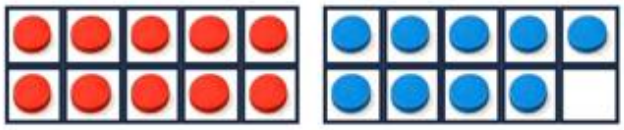
Prueba B · Tema 6

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 ESCRIBE EL NÚMERO.



D U



D U

2 COMPLETA PARA LLEGAR A 10.

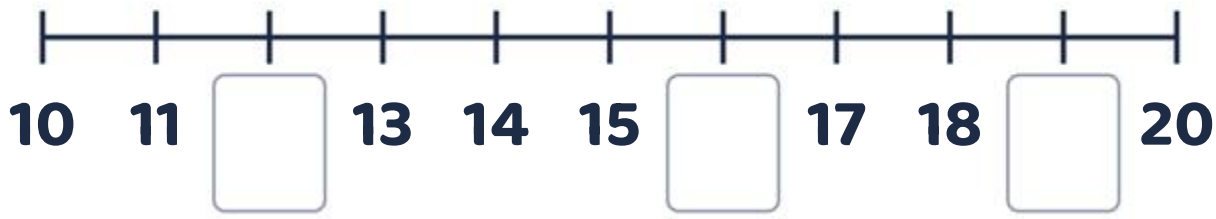
7 + ____ = 10

3 + ____ = 10

Prueba B · Tema 6

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 COMPLETA LA RECTA.



4 ESCRIBE AL DICTADO: 13, 17, 20.

Prueba B · Tema 6

NOMBRE: _____ FECHA: _____

5 **CUENTA** CUENTA **Y RESUELVE.** AYUDA ●●○

LEO

HAY UNA HUEVERA LLENA Y 5 HUEVOS SUELTOS. ¿CUÁNTOS HUEVOS HAY?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DATOS



Y 5

PREGUNTA

¿CUÁNTOS HUEVOS?

DIBUJO

RESPONDO

HAY ☐ **HUEVOS.**

Registro · Prueba B · Tema 6

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.2	14, 19					Escribe 41 por 14	
2	5.1	3, 7					No conoce las parejas que suman 10	
3	5.1	12, 16, 19					Se salta números al pasar del 10	
4	1.2	13, 17, 20 (dictado)					Invierte las cifras (31 por 13)	
5	2.2	15 huevos					Cuenta los 10 uno a uno	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

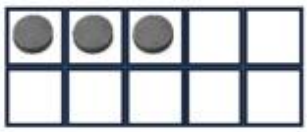
Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba A · Tema 7

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 CALCULA CON LOS MARCOS.





10 + 3 = ...





10 + 5 = ...

2 CALCULA ¡OJO AL SIGNO!

12 + 3 = ...

15 − 5 = ...

3 CUENTA EL DINERO Y ESCRIBE.



..... €

Registro · Prueba A · Tema 7

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	2.1	13, 15					Cuenta todo de uno en uno	
2	2.2	15, 10					Confunde el signo	
3	5.2	4 €					Cuenta monedas, no su valor	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba B · Tema 7

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 CALCULA PRIMERO FORMA 10.

$9 + 4 =$ ____ $8 + 5 =$ ____

$7 + 6 =$ ____ $6 + 6 =$ ____

2 CALCULA ¡OJO AL SIGNO!

$15 + 3 =$ ____ $18 - 5 =$ ____

$12 + 7 =$ ____ $19 - 9 =$ ____

Prueba B · Tema 7

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 **CUENTA** CUENTA EL **DINERO** Y ESCRIBE.



_____ €







_____ €

Prueba B · Tema 7

NOMBRE: _____ FECHA: _____

4 CALCULA Y RESUELVE.

AYUDA ●●○

LEO

UNA PERA CUESTA 4 € Y UNA PIÑA 5 €. ¿CUÁNTO CUESTAN LAS DOS?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DATOS

4 € 5 €

PREGUNTA

¿CUÁNTO PAGO?

DIBUJO

OPERACIÓN

☐ + ☐ = ☐

RESPONDO

PAGO ☐ €.

Prueba B · Tema 7

NOMBRE: _____ FECHA: _____

5 PIENSA Y RESUELVE.

PIENSA

AYUDA ●○○

LEO

TENÍA 6 €. ME DAN DINERO.
AHORA TENGO 10 €. ¿CUÁNTO ME DAN?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DIBUJO

OPERACIÓN

☐ + ☐ − ☐ = ☐

RESPONDO

ME DAN ☐ €.

TEMA 7 · B

Registro · Prueba B · Tema 7

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	2.1	13, 13, 13, 12					Cuenta todo de uno en uno	
2	2.2	18, 13, 19, 10					Confunde el signo	
3	5.2	5 €, 17 €					Cuenta monedas, no su valor	
4	2.2	9 €					Junta los números sin operar	
5	2.1	4 €					Suma 6 + 10 (no entiende el cambio desconocido)	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

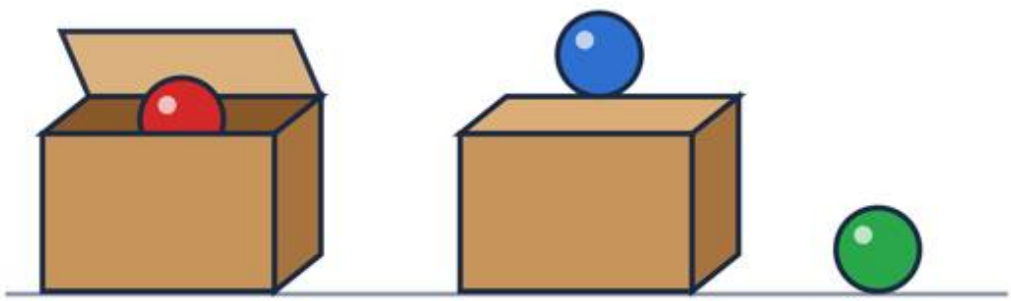
Prueba A · Tema 8

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 **COLOREA** COLOREA LOS **TRIÁNGULOS**.



2 **RODEA** RODEA LA PELOTA QUE ESTÁ **ENCIMA** DE LA CAJA.



3 **DIBUJA** DIBUJA LA **FIGURA** QUE SIGUE.



Registro · Prueba A · Tema 8

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	3.1	el 1.º y el 4.º					Solo reconoce el de punta arriba	
2	1.2	la pelota azul (encima de la caja cerrada)					Confunde encima y debajo	
3	3.1	cuadrado					Repite la última figura	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba B · Tema 8

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 COLOREA LOS TRIÁNGULOS.

COLOREA



2 UNE CADA OBJETO CON SU CUERPO.

UNE





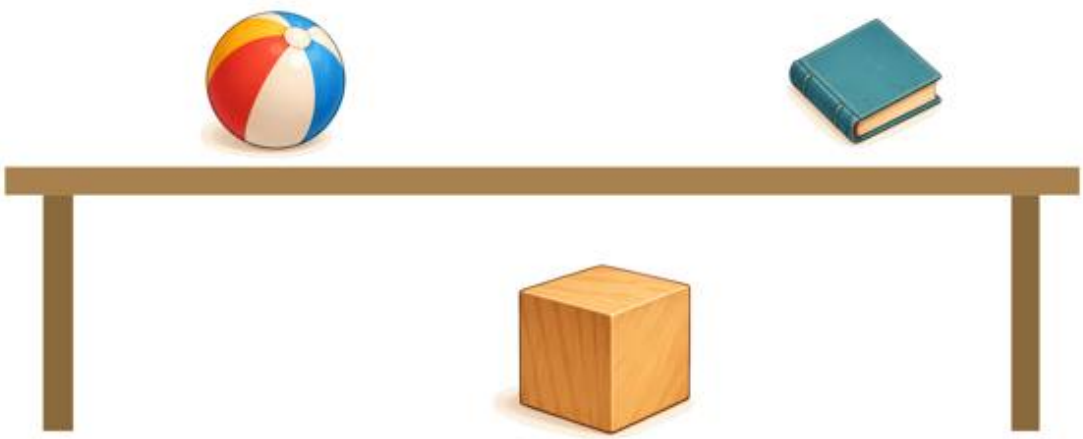


- CILINDRO
- CUBO
- ESFERA

Prueba B · Tema 8

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 RODEA — RODEA LO QUE ESTÁ DEBAJO DE LA MESA.



4 DIBUJA — DIBUJA LA FIGURA QUE SIGUE.



Prueba B · Tema 8

NOMBRE: _____ FECHA: _____

5 **DIBUJA** DIBUJA **Y RESUELVE.** AYUDA ●○○

LEO

UNA CASA TIENE 2 VENTANAS.
¿CUÁNTAS VENTANAS TIENEN 3 CASAS?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DIBUJO

RESPONDO

TIENEN ☐ **VENTANAS.**

Registro · Prueba B · Tema 8

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	3.1	3 triángulos (no la figura abierta)					Solo reconoce el triángulo de punta arriba; colorea figuras abiertas	
2	6.1	pelota-esfera, lata-cilindro, cubo-cubo					Confunde cilindro y cono	
3	1.2	el cubo					Confunde encima y debajo	
4	3.1	cuadrado					Repite la última figura	
5	1.2	6 ventanas					No representa la situación	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba A · Tema 9

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 RODEA  LA CINTA MÁS LARGA.



2 MIDE  CUENTA LOS CLIPS.





Prueba A · Tema 9

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 **RODEA** RODEA **LO QUE PESA MÁS.**



Registro · Prueba A · Tema 9

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.1	la naranja					No alinea los extremos	
2	1.2	4					Cuenta mal los clips	
3	5.2	la sandía					Cree que pesa más lo que sube	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba B · Tema 9

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

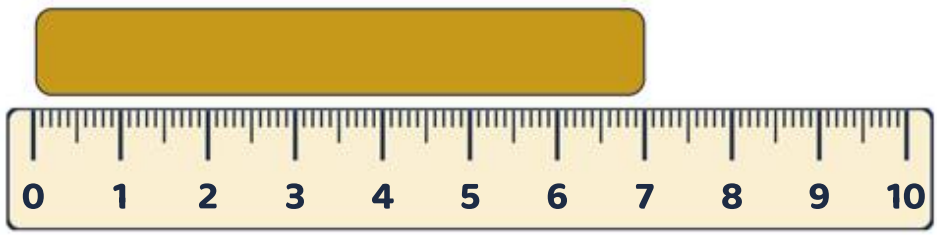
1 RODEA LA CINTA MÁS LARGA.



2 MIDE CON CLIPS Y CON LA REGLA.



_____



_____ cm

Prueba B · Tema 9

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 RODEA RODEA LO QUE PESA MÁS.



4 PIENSA PIENSA ¿ESTÁ BIEN MEDIDO?



SÍ NO

Prueba B · Tema 9

NOMBRE: _____ FECHA: _____

5 COMPARA Y RESUELVE.

COMPARA

AYUDA ●●○

LEO

UNA CINTA MIDE 9 CLIPS Y OTRA 5.
¿CUÁNTOS CLIPS MÁS MIDE LA LARGA?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DATOS

9 CLIPS Y 5 CLIPS.

PREGUNTA

¿CUÁNTOS MÁS?

DIBUJO

OPERACIÓN

☐ − ☐ = ☐

RESPONDO

MIDE ☐ MÁS.

Registro · Prueba B · Tema 9

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.1	la naranja					No alinea los extremos	
2	1.2	6 clips; 7 cm					Cuenta mal los clips; con la regla empieza a contar en el 1 o lee el número equivocado	
3	5.2	el libro					Cree que pesa más lo que está arriba	
4	2.3	NO (hay huecos)					Acepta medidas con huecos	
5	2.1	4 clips					Suma las dos medidas	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba del trimestre 2

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 ESCRIBE EL NÚMERO.

ESCRIBE



.....



.....

2 CALCULA ¡OJO AL SIGNO!

CALCULA

8 + 7 = ...

16 − 6 = ...

9 + 9 = ...

14 + 3 = ...

Prueba del trimestre 2

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 CUENTA EL DINERO.

CUENTA

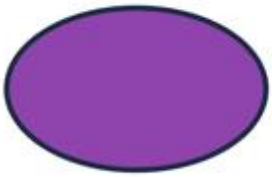





_____ €

4 RODEA LOS CÍRCULOS.

RODEA



Prueba del trimestre 2

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

5 PIENSA Y RESUELVE.

PIENSA

AYUDA ●○○

LEO

UNA CINTA MIDE 8 PALMOS. CORTO 3. ¿CUÁNTO MIDE AHORA?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DIBUJO

OPERACIÓN

☐ + ☐ = ☐

RESPONDO

MIDE ☐ PALMOS.

TRIMESTRE 2

Registro · Prueba del trimestre 2

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.2	12, 18					Invierte las cifras	
2	2.2	15, 10, 18, 17					No forma 10	
3	5.2	10 €					Cuenta piezas, no valor	
4	3.1	1.º y 3.º					Acepta el óvalo como círculo	
5	2.1	5 palmos					Suma en vez de restar	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

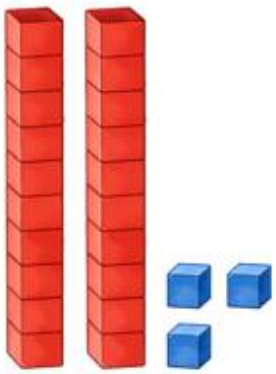
Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

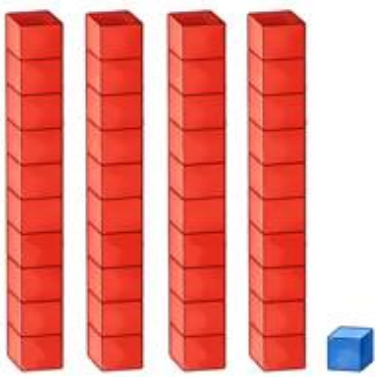
Prueba A · Tema 10

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 ESCRIBE — El número.



D	U
_____	_____



D	U
_____	_____

Prueba A · Tema 10

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

2 COMPLETA (COMPLETA) Con >, < o =. Mira las **decenas**.

34 ____ 52

70 ____ 29

3 COMPLETA (COMPLETA) La **tabla**.

21	22	23	24		26	27	28	29	30
31	32		34	35	36	37	38	39	40

Registro · Prueba A · Tema 10

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.2	23, 41					Escribe 32 por 23	
2	6.1	<, >					Compara por las unidades	
3	5.1	25, 33					No sigue la regularidad	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

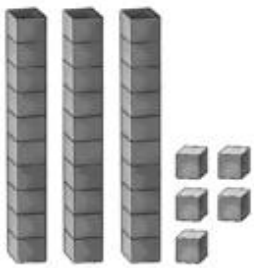
Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

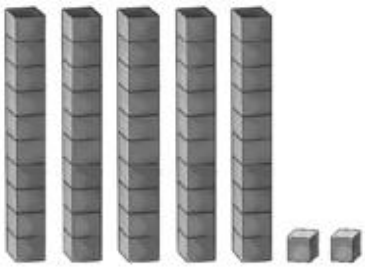
Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba B · Tema 10

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 ESCRIBE — El número.





2 COMPLETA — Con >, < o =.

47 ____ 74

60 ____ 59

33 ____ 33

91 ____ 19

Prueba B · Tema 10

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 ESCRIBE — El número de antes y el de después.

	40			69	

4 COMPLETA — La tabla.

51	52	53		55	56	57		59	60
61	62		64	65	66		68	69	70

Prueba B · Tema 10

NOMBRE: _____ FECHA: _____

5 **PIENSA** PIENSA **Y RESUELVE.** AYUDA ●○○

LEO

Hay 6 cajas de 10 libros y 4 libros sueltos. ¿Cuántos libros hay?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DIBUJO

RESPONDO

Hay ☐ libros.

Registro · Prueba B · Tema 10

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.2	35, 52					Escribe 53 por 35	
2	6.1	<, >, =, >					Compara por las unidades	
3	5.1	39 y 41; 68 y 70					Dice 39 → 30 o 70 → 61	
4	5.1	54, 58, 63, 67					No sigue la regularidad de la tabla	
5	2.2	64 libros					Cuenta 6 + 4	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba A · Tema 11

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 CALCULA

CALCULA

Decenas enteras.

$20 + 30 =$ ☐ $\quad 50 - 10 =$ ☐

2 CALCULA

CALCULA

En columna. Primero las **unidades**.

	D	U
	3	2
+	1	5

	D	U
	4	7
−	2	3

Prueba A · Tema 11

NOMBRE: _____ FECHA: _____

3 CALCULA Y RESUELVE.

AYUDA ●●○

LEO

En el autobús van 20 pasajeros.
Suben 5. ¿Cuántos van ahora?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DATOS



20 y 5 más.

PREGUNTA

¿Cuántos van ahora?

DIBUJO

OPERACIÓN

☐ + ☐ = ☐

RESPONDO

Van ☐ pasajeros.

Registro · Prueba A · Tema 11

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	2.2	50, 40					Suma 10 de uno en uno	
2	2.2	47, 24					Empieza por las decenas	
3	2.1	25 pasajeros					Elige mal la operación	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba B · Tema 11

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 CALCULA  ¡Ojo al signo!

40 + 30 = ____ 90 − 20 = ____

36 + 10 = ____ 58 − 10 = ____

2 CALCULA  En columna.

	D	U
	4	3
+	2	5

	D	U
	7	6
−	3	4

	D	U
	5	1
+	3	8

	D	U
	8	9
−	4	7

Prueba B · Tema 11

NOMBRE: _____ FECHA: _____

3 **CALCULA**  **Y RESUELVE.** AYUDA ●○○

LEO

En el autobús van 34 pasajeros. Suben 15. ¿Cuántos van ahora?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DIBUJO

OPERACIÓN

☐ + ☐ = ☐

RESPONDO

Van ☐ pasajeros.

Prueba B · Tema 11

NOMBRE: _____ FECHA: _____

4 COMPARA Y RESUELVE.

COMPARA

AYUDA ●○○

LEO

Magda tiene 27 cromos y Berto 15.
¿Cuántos más tiene Magda?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DIBUJO

OPERACIÓN

☐ − ☐ = ☐

RESPONDO

Tiene ☐ más.

Registro · Prueba B · Tema 11

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	2.2	70, 70, 46, 48					Suma 10 de uno en uno	
2	2.2	68, 42, 89, 42 (en columna)					Suma decenas con unidades; empieza por las decenas	
3	2.1	49 pasajeros					Elige mal la operación	
4	2.1	12 más					Suma en los problemas de «cuántos más»	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

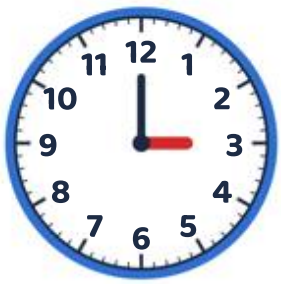
Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba A · Tema 12

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

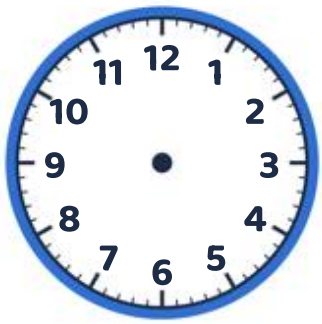
1 RODEA — La hora.



las 3 en punto

las 6 en punto

2 DIBUJA — Las agujas: las 9 en punto.



3 COMPLETA — Los días.

lunes _____ miércoles

Registro · Prueba A · Tema 12

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	5.2	las 3 en punto					Confunde las agujas	
2	1.2	corta en el 9, larga en el 12					Intercambia las agujas	
3	5.1	martes					No conoce el orden de los días	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba B · Tema 12

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 COMPLETA

COMPLETA

Los días.

lunes ..... miércoles ..... viernes

2 ESCRIBE

ESCRIBE

Si hoy es martes, mañana será...

.....

Prueba B · Tema 12

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

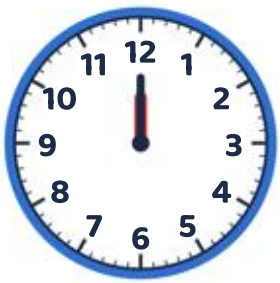
3 ESCRIBE — La hora.



_____

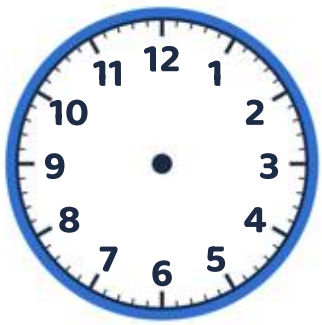


_____

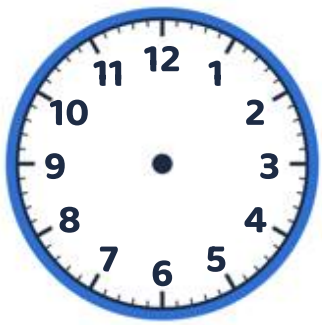


_____

4 DIBUJA — Las agujas.



las 6 en punto



las 2 y media

Prueba B · Tema 12

NOMBRE: _____ FECHA: _____

5 PIENSA Y RESUELVE.

PIENSA

AYUDA ●○○

LEO

Hoy es día 12. El cumpleaños es el día 20. ¿Cuántos días faltan?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DIBUJO

OPERACIÓN

☐ + ☐ − ☐ = ☐

RESPONDO

Faltan ☐ días.

Registro · Prueba B · Tema 12

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	5.1	martes, jueves					No conoce el orden de los días	
2	5.1	miércoles					Confunde ayer y mañana	
3	5.2	las 4 en punto, las 9 y media, las 12 en punto					En «y media» lee la hora siguiente	
4	1.2	6:00 y 2:30					Intercambia las agujas	
5	2.2	8 días					Cuenta también el día de hoy	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba A · Tema 13

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 ESCRIBE — Cuántos votos.









Prueba A · Tema 13

NOMBRE: _____ FECHA: _____

2 MIRA

MIRA

El **pictograma**. ¿Cuál tiene más votos?

Rojo	
Azul	

rojo azul

3 RODEA

RODEA

Posible o **imposible**.

Ampliación · no se califica

Un gato vuela. posible imposible

Llueve mañana. posible imposible

Registro · Prueba A · Tema 13

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	4.1	4, 6					No agrupa de 5 en 5	
2	5.2	el azul					Lee la fila más ancha	
3	3.1	imposible, posible					**Ampliación: no se califica** Confunde posible e imposible	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Ampliación, no se califica: seguro, posible, imposible (azar) es saber del 2.º ciclo. Se observa y se anota la ayuda, pero el ítem no cuenta para el nivel del caso.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Prueba B · Tema 13

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 ESCRIBE — Cuántos votos.










2 MIRA — El pictograma. ¿Cuál tiene más votos?

Rojo	
Azul	
Verde	

rojo · azul · verde

Prueba B · Tema 13

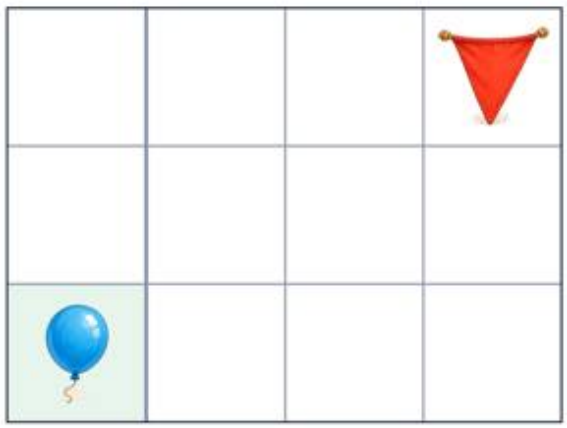
NOMBRE: _____ FECHA: _____

3 RODEA — Seguro, posible o imposible.

Ampliación · no se califica

Mañana es lunes si hoy es domingo.	seguro	posible	imposible
Un gato vuela.	seguro	posible	imposible
Llueve mañana.	seguro	posible	imposible

4 ESCRIBE — Las flechas para llegar a la bandera.



Prueba B · Tema 13

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

5 **COMPLETA** COMPLETA Con = o ≠.

6 + 3	.....	9	4 + 4	.....	9
10	.....	5 + 5	7	.....	3 + 3

Registro · Prueba B · Tema 13

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar
1	4.1	7, 4, 10					No agrupa de 5 en 5
2	5.2	el azul					Lee la fila más ancha, no la que tiene más
3	3.1	seguro, imposible, posible					**Ampliación: no se califica** Confunde posible y seguro
4	4.1	3 → y 2 ↑, en cualquier orden (5 flechas)					Gira el sentido de las flechas
5	6.1	=, ≠, =, ≠					Cree que = es «da como resultado»

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Registro · Prueba B · Tema 13

Ampliación, no se califica: seguro, posible, imposible (azar) es saber del 2.º ciclo. Se observa y se anota la ayuda, pero el ítem no cuenta para el nivel del caso.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

Registro · Prueba B · Tema 13 · Observaciones

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

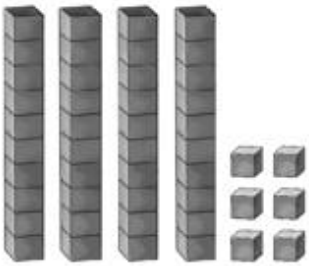
Ítem	Crit.	Observaciones
1	4.1	
2	5.2	
3	3.1	
4	4.1	
5	6.1	

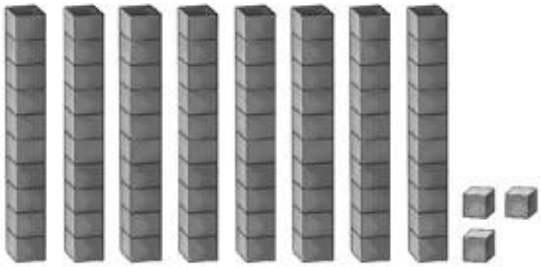
EVALUACIÓN | TRIMESTRE 3 | FOTOCOPIABLE

Prueba del trimestre 3

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 ESCRIBE — El número.





2 CALCULA — ¡Ojo al signo!

32 + 45 = ____

78 − 26 = ____

50 + 40 = ____

69 − 30 = ____

Prueba del trimestre 3

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 ESCRIBE — La hora.





4 MIRA — El pictograma. ¿Cuántos votos hay en total?

Rojo	
Azul	
Verde	

Prueba del trimestre 3

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

5 **PIENSA** PIENSA **Y RESUELVE.** AYUDA ●○○

LEO

En la biblioteca hay 48 libros.
Se llevan 25. ¿Cuántos quedan?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DIBUJO

OPERACIÓN

☐ − ☐ = ☐

RESPONDO

Quedan ☐ libros.

TRIMESTRE 3

Registro · Prueba del trimestre 3

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar	Observaciones
1	1.2	46, 83					Invierte las cifras	
2	2.2	77, 52, 90, 39					Mezcla decenas y unidades	
3	5.2	las 7 en punto, las 3 y media					Confunde las agujas	
4	5.2	9					Cuenta solo una fila	
5	2.1	23 libros					Suma en vez de restar	

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

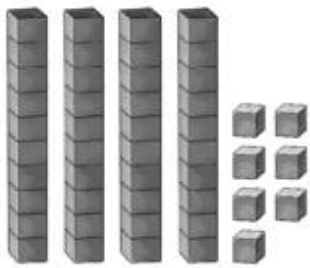
Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

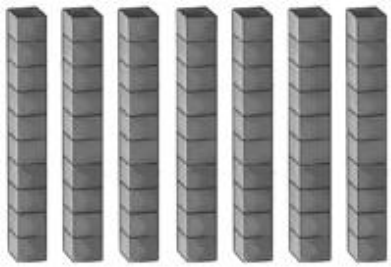
EVALUACIÓN · FINAL · FOTOCOPIABLE

Prueba final de 1.º

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

1 ESCRIBE — El número.





2 COMPLETA — Con >, < o =.

58 ____ 85 40 ____ 39

26 ____ 26 73 ____ 37

Prueba final de 1.º

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

3 CALCULA — ¡Ojo al signo!

CALCULA

$34 + 15 =$ ☐ $68 - 23 =$ ☐

$8 + 6 =$ ☐ $15 - 5 =$ ☐

4 CUENTA — El dinero y escribe.

CUENTA









☐ €

Prueba final de 1.º

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

5 RODEA 

La hora que marca el reloj.



las 6 y media | las 7 y media | las 6 en punto

6 COLOREA 

Los triángulos.



Prueba final de 1.º

NOMBRE: _____ FECHA: _____

7 PIENSA Y RESUELVE.

PIENSA

AYUDA ●○○

LEO

Magda tiene 35 cromos.
Le dan 20 más. ¿Cuántos tiene ahora?

LO LEO DOS VECES: ☐ ☐

DIBUJO

OPERACIÓN

☐ + ☐ = ☐

RESPONDO

Tiene ☐ **cromos.**

FINAL

Registro · Prueba final de 1.º

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Solución	A	V	M	G	Error que observar
1	1.2	47, 70					Escribe 74 por 47; no sabe escribir el 0 de 70
2	5.1	<, >, =, >					Compara por las unidades
3	2.2	49, 45, 14, 10					Confunde el signo; no forma 10
4	5.2	18 €					Cuenta piezas, no su valor
5	5.2	las 6 y media					En «y media» lee la hora siguiente
6	3.1	el 1.º y el 4.º (no la figura abierta)					Solo reconoce el triángulo de punta arriba
7	2.1	55 cromos					Elige mal la operación; suma decenas con unidades

FINAL

Registro · Prueba final de 1.º

Nivel de ayuda: A = lo hace solo · V = con apoyo visual (escena, modelo, colores) · M = con material (ampliación) · G = con guía del adulto. Marque una casilla por ítem. Anote el tipo de error con sus palabras.

Valoración del caso

Nivel	Descripción	Equivalencia orientativa
4	Todos los ítems con A, o todos menos uno; explica cómo lo ha hecho	SB · NT
3	La mayoría de los ítems con A, V o M y ninguno o uno con G	BI
2	Dos o más ítems con G	SU
1	La mitad o más de los ítems sin resolver, incluso con guía	IN

Nivel del caso: _____ **Generaliza** (lo usa fuera del libro): sí · en parte · no

FINAL

Registro · Prueba final de 1.º · Observaciones

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____ **Prueba:** A · B

Ítem	Crit.	Observaciones
1	1.2	
2	5.1	
3	2.2	
4	5.2	
5	5.2	
6	3.1	
7	2.1	

Registro de grupo

Anote en cada prueba el nivel (1-4) seguido de la prueba realizada, A (más adaptada) o B (menos adaptada): por ejemplo «3B». Si es útil, añada la letra del apoyo que más ha necesitado (A, V, M, G). Columnas: prueba inicial (Ini.), temas 1-13 (un tema por caso), pruebas trimestrales (T1-T3) y prueba final.

Alumno/a	Ini.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	T1	T2	T3	Fin.

Registro de grupo

Alumno/a	Ini.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	T1	T2	T3	Fin.

Registro individual

Alumno/a: _____

Prueba	Nivel (1-4) · A/B	Apoyo	Errores frecuentes	Generaliza	Qué retirar o reforzar
Prueba inicial					
1. Los panes que se escapan					
2. El cartero sin números					
3. La carrera de los caracoles					
4. Faltan platos en el comedor					
5. Los helados que se derriten					
Trimestre 1					
6. Los huevos de la granja					
7. El mercado sin cambio					
8. La casa que no se sostiene					
9. El sastre y la medida perdida					
Trimestre 2					

Registro individual

Prueba	Nivel (1-4) · A/B	Apoyo	Errores frecuentes	Generaliza	Qué retirar o reforzar
10. La biblioteca desordenada					
11. El autobús de los pasajeros					
12. El relojero que perdió el tiempo					
13. La fiesta del pueblo					
Trimestre 3					
Prueba final					

Generaliza: sí · en parte · no (lo usa en otra situación: en clase, en casa, en otra área).

Informe para la familia

Alumno/a: _____ **Trimestre:** _____

Lo que ya hace solo	Lo que hace con ayuda	Lo que vamos a trabajar

Cómo se siente con las matemáticas

Disfruta y se anima	Necesita ánimo	Pide ayuda cuando la necesita

Cómo podéis ayudar en casa

Firma del tutor/a: _____ Firma de la familia: _____

Solucionario · Pruebas

Prueba	Soluciones
Inicial	1) 8 · 2) el 2.º dado · 3) círculo-círculo, triángulo-triángulo, cuadrado-cuadrado · 4) el de la derecha (5) · 5) la pelota roja (dentro de la caja abierta) · 6) naranja, azul
Tema 1 · A	1) 6 · 2) 2-2, 4-4 · 3) 3, 5 · 4) 6 fichas
Tema 1 · B	1) 7 · 2) 3-3, 5-5, 4-4 · 3) 6, 0, 9 · 4) 8 fichas · 5) 7 panes
Tema 2 · A	1) 6; 8 · 2) 7; 9 · 3) 7, 10 · 4) 6, 9 (dictado)
Tema 2 · B	1) 7; 9 · 2) 5 y 7; 7 y 9 · 3) faltan 2; faltan 4 · 4) 6, 9, 10 (dictado) · 5) 8 cartas
Tema 3 · A	1) la de abajo (5) · 2) MENOR, MAYOR · 3) verde, naranja · 4) el amarillo (el más cerca de la meta)
Tema 3 · B	1) la de abajo (6) · 2) MENOR, IGUAL, MAYOR, MAYOR · 3) 1, 4, 6 · 4) verde, verde, naranja · 5) el rojo
Tema 4 · A	1) 2 + 1 = 3; 3 + 2 = 5 · 2) 5, 5 · 3) 5 platos
Tema 4 · B	1) 3 + 2 = 5; 4 + 4 = 8 · 2) 8, 8, 5, 6 · 3) 6; 4 · 4) 8 · 5) 9 platos
Tema 5 · A	1) 3 · 2) 3, 3 · 3) 3 helados
Tema 5 · B	1) 4 · 2) 5, 9, 0, 6 · 3) 8, 5, 3 · 4) 4 · 5) 5 helados (–)
Trimestre 1	1) 6, 9 · 2) MENOR, MAYOR · 3) 9, 6, 8, 3 · 4) 1, 5, 8 · 5) 5 cromos
Tema 6 · A	1) 12, 15 · 2) 2 · 3) 14, 18
Tema 6 · B	1) 14, 19 · 2) 3, 7 · 3) 12, 16, 19 · 4) 13, 17, 20 (dictado) · 5) 15 huevos
Tema 7 · A	1) 13, 15 · 2) 15, 10 · 3) 4 €
Tema 7 · B	1) 13, 13, 13, 12 · 2) 18, 13, 19, 10 · 3) 5 €, 17 € · 4) 9 € · 5) 4 €

Solucionario · Pruebas

Prueba	Soluciones
Tema 8 · A	1) el 1.º y el 4.º · 2) la pelota azul (encima de la caja cerrada) · 3) cuadrado
Tema 8 · B	1) 3 triángulos (no la figura abierta) · 2) pelota-esfera, lata-cilindro, cubo-cubo · 3) el cubo · 4) cuadrado · 5) 6 ventanas
Tema 9 · A	1) la naranja · 2) 4 · 3) la sandía
Tema 9 · B	1) la naranja · 2) 6 clips; 7 cm · 3) el libro · 4) NO (hay huecos) · 5) 4 clips
Trimestre 2	1) 12, 18 · 2) 15, 10, 18, 17 · 3) 10 € · 4) 1.º y 3.º · 5) 5 palmos
Tema 10 · A	1) 23, 41 · 2) <, > · 3) 25, 33
Tema 10 · B	1) 35, 52 · 2) <, >, =, > · 3) 39 y 41; 68 y 70 · 4) 54, 58, 63, 67 · 5) 64 libros
Tema 11 · A	1) 50, 40 · 2) 47, 24 · 3) 25 pasajeros
Tema 11 · B	1) 70, 70, 46, 48 · 2) 68, 42, 89, 42 (en columna) · 3) 49 pasajeros · 4) 12 más
Tema 12 · A	1) las 3 en punto · 2) corta en el 9, larga en el 12 · 3) martes
Tema 12 · B	1) martes, jueves · 2) miércoles · 3) las 4 en punto, las 9 y media, las 12 en punto · 4) 6:00 y 2:30 · 5) 8 días
Tema 13 · A	1) 4, 6 · 2) el azul · 3) imposible, posible (ampliación, no se califica)
Tema 13 · B	1) 7, 4, 10 · 2) el azul · 3) seguro, imposible, posible (ampliación, no se califica) · 4) 3 → y 2 ↑, en cualquier orden (5 flechas) · 5) =, ≠, =, ≠
Trimestre 3	1) 46, 83 · 2) 77, 52, 90, 39 · 3) las 7 en punto, las 3 y media · 4) 9 · 5) 23 libros
Final	1) 47, 70 · 2) <, >, =, > · 3) 49, 45, 14, 10 · 4) 18 € · 5) las 6 y media · 6) el 1.º y el 4.º (no la figura abierta) · 7) 55 cromos

Solucionario · Libro 1



Pág. 12 · ¿Qué sé ya?: 1) 7 · 2) las primeras manos (8 dedos)



Pág. 15 · Ahora tú: 5

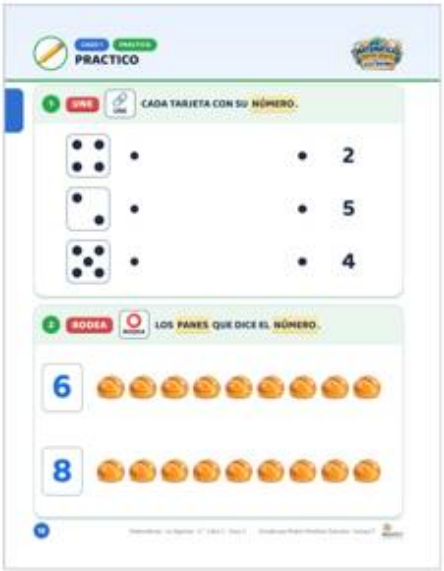


Pág. 16 · 1) ejemplo: 4



Pág. 17 · 2) 5; 3

Solucionario · Libro 1



Pág. 18 · 1) dado de 4 → 4, dado de 2 → 2, dado de 5 → 5 · 2) rodea 6 panes; rodea 8 panes



Pág. 19 · 1) 7; 9



Pág. 20 · 2) el plato del medio (0 panes)



Pág. 21 · 1) Trazado y escritura del 0 al 5 · 2) recta: 1, 3, 6, 8, 10

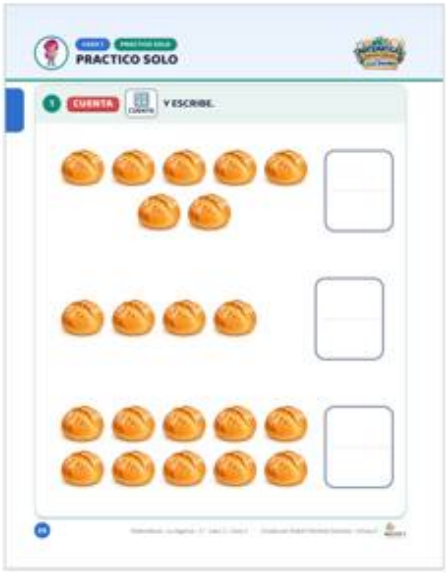
Solucionario · Libro 1



Pág. 22 · Marcos de 10 con 7, 10, 4 y 9 fichas



Pág. 23 · Juego por parejas (ampliación opcional; criterios 8.1 y 8.2): registro de rondas y puesta en común oral



Pág. 24 · 1) 7, 4, 10



Pág. 25 · 2) dibuja 6 panes y 9 panes

Solucionario · Libro 1



Pág. 26 · 8 panes



Pág. 27 · 5 panes (uno en cada plato)



Pág. 28 · 1) 6 y 8



Pág. 29 · 2) 5 puntos morados → 5, 6 puntos naranjas → 6, 2 puntos amarillos → 2

Solucionario · Libro 1



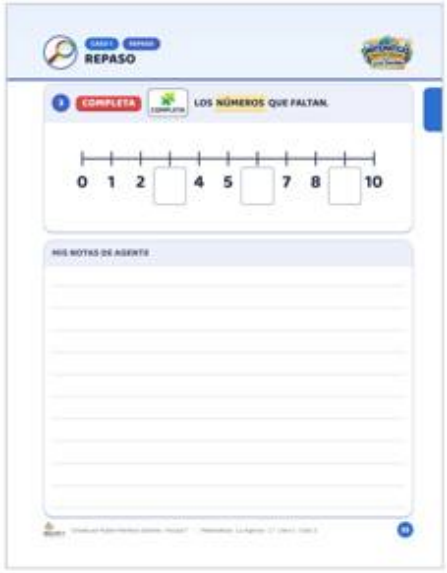
Pág. 30 · 1) tacha los 5 panes · 2) 7 (3 que se ven y 4 debajo del paño)



Pág. 31 · 3) 8 panes

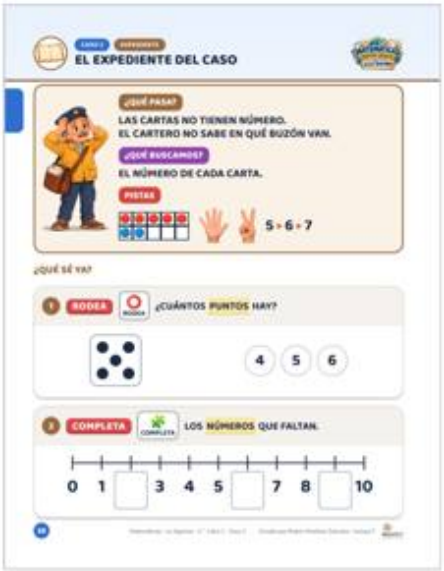


Pág. 32 · 1) 6; 7 · 2) 6 y 9



Pág. 33 · 3) 3, 6, 9

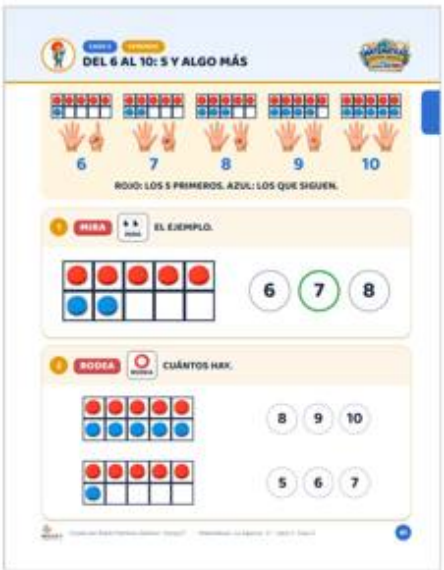
Solucionario · Libro 1



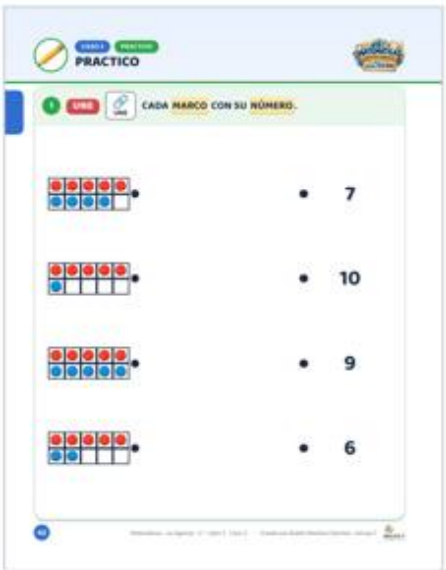
Pág. 38 · ¿Qué sé ya?: 1) 5 · 2) 2, 6 y 9



Pág. 40 · Ahora tú: 6, 9



Pág. 41 · 1) ejemplo: 7 · 2) 10; 6

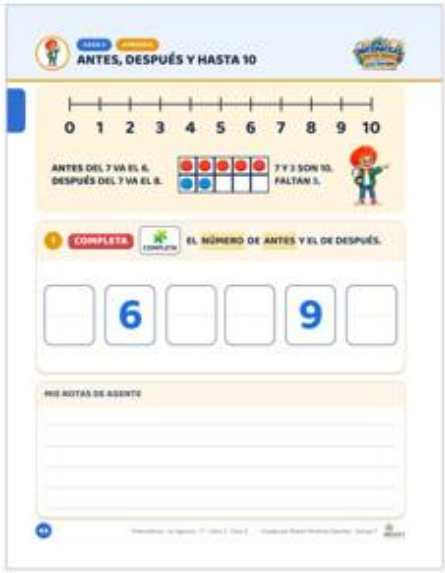


Pág. 42 · 1) 9-9, 6-6, 10-10, 7-7

Solucionario · Libro 1



Pág. 43 · 2) colorea 10 y 7 casillas



Pág. 44 · 1) 5 y 7; 8 y 10



Pág. 45 · 2) faltan 2, 5 y 1



Pág. 46 · 1) Trazado y escritura del 6 al 9 · 2) escritura del 10

Solucionario · Libro 1



Pág. 47 · Marcos con 6, 10, 7 y 8 fichas (faltan 4, 0, 3 y 2)



Pág. 48 · Juego por parejas (ampliación opcional; criterios 8.1 y 8.2): registro de rondas y puesta en común oral



Pág. 49 · 1) 7, 10, 6 · 2) rodea 5 + 2 (y 2 + 5): 7 dedos



Pág. 50 · 8 cartas

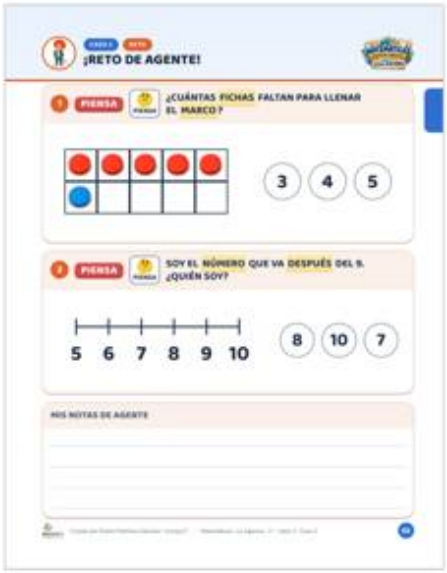
Solucionario · Libro 1



Pág. 51 · Falta el 9



Pág. 52 · 1) 6 y 8 · 2) 7 y 9

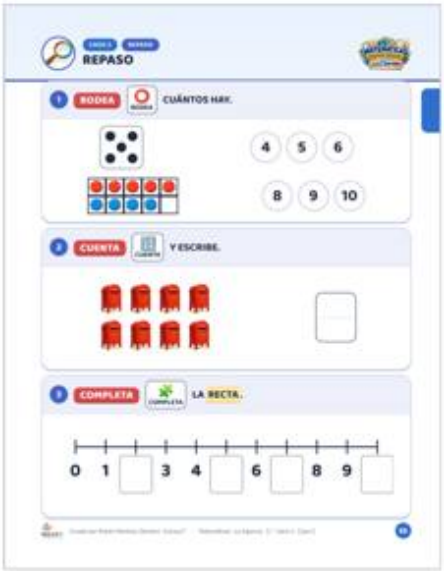


Pág. 53 · 1) 4 · 2) 10



Pág. 54 · 3) 10 cartas

Solucionario · Libro 1



Pág. 55 · 1) 5; 9 · 2) 8 · 3) 2, 5, 7, 10



Pág. 60 · ¿Qué sé ya?: 1) 7 · 2) 4 y 8

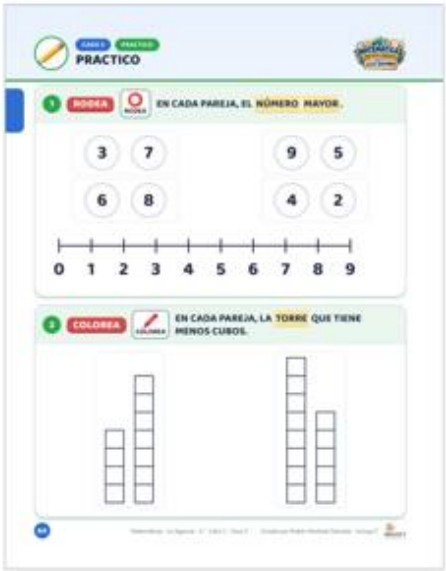


Pág. 62 · Ahora tú: MAYOR, MENOR



Pág. 63 · 1) ejemplo · 2) la fila de los caracoles (6) · 3) SÍ, hay igual

Solucionario · Libro 1



Pág. 64 · 1) 7, 9, 8, 4 · 2) la torre de 4 y la de 5



Pág. 65 · 1) MAYOR, IGUAL, MENOR · 2) observación de la llegada



Pág. 66 · 1) 2, 5, 8; 4, 6, 9 · 2) 1, 2, 3, 4, 5 desde la meta, en las dos carreras



Pág. 67 · 1) torres de 4, 7, 2 y 6 cubos encajables · 2) el 7 (la torre de más cubos)

Solucionario · Libro 1



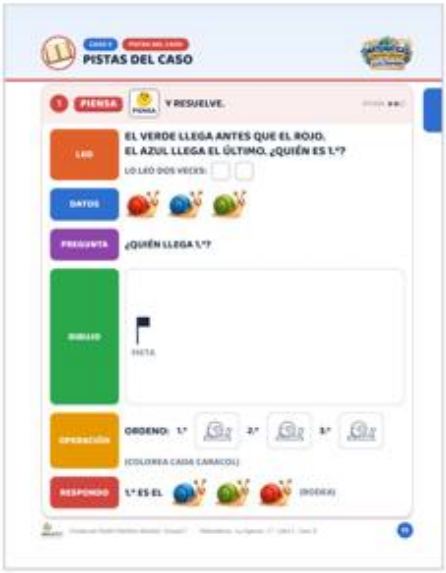
Pág. 68 · Juego por parejas (ampliación opcional; criterios 8.1 y 8.2): registro de rondas y puesta en común oral



Pág. 69 · 1) MAYOR, IGUAL, MENOR, MAYOR · 2) el rojo (3.º desde la meta) · 3) rojo, azul, rojo



Pág. 70 · COMPARO: 6 es MAYOR que 4 · come más el azul



Pág. 71 · ORDENO: 1.º el verde, 2.º el rojo, 3.º el azul · 1.º es el verde

Solucionario · Libro 1



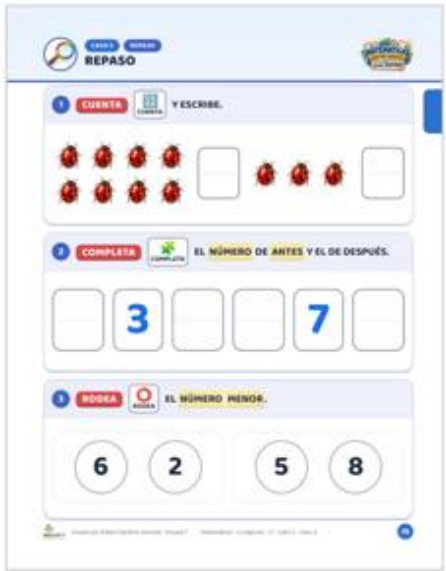
Pág. 72 · 1) une uno con uno: arriba sobran 2 macetas (5 es mayor que 3: tiene más la fila de las macetas); abajo sobran 2 caracoles (6 es mayor que 4: tiene más la fila de los caracoles) · 2) 2 es MENOR que 5; 6 es MAYOR que 3 · 3) rojo, azul; amarillo, verde



Pág. 73 · 1) rodea el trozo que se repite · 2) ampliación: 9 > 4, 5 = 5, 3 < 8

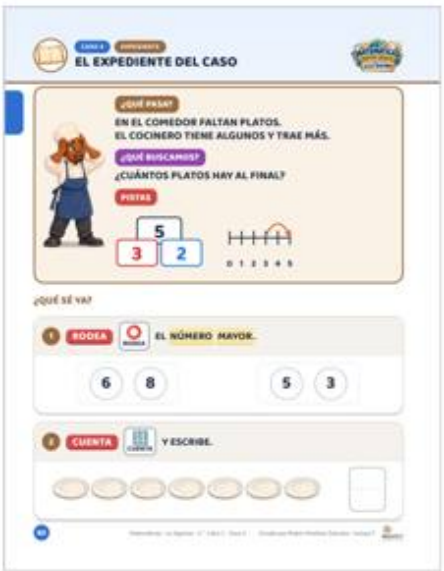


Pág. 74 · 3) el verde (5 es menor que 7)



Pág. 75 · 1) 8 y 3 mariquitas · 2) 2 y 4; 6 y 8 · 3) 2 y 5

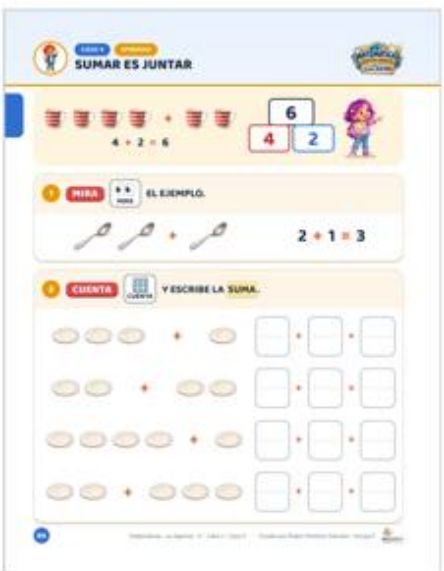
Solucionario · Libro 1



Pág. 80 · ¿Qué sé ya?: 1) 8; 5 · 2) 7



Pág. 83 · Ahora tú: 6, 9

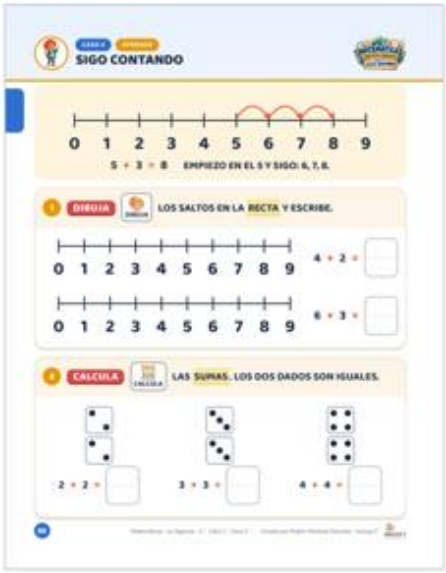


Pág. 84 · 2) 3 + 1 = 4; 2 + 2 = 4; 4 + 1 = 5; 2 + 3 = 5

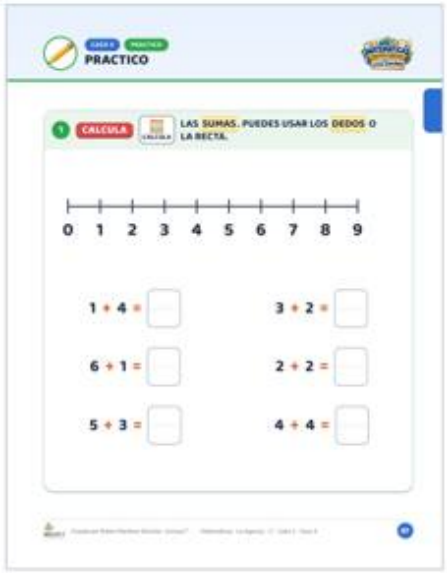


Pág. 85 · 1) 6, 6, 6 · 2) 2+3→5, 4+3→7, 1+1→2

Solucionario · Libro 1



Pág. 86 · 1) 6, 9 · 2) 4, 6, 8



Pág. 87 · 1) 5, 5, 7, 4, 8, 8



Pág. 88 · 2) 7; 7



Pág. 89 · 4 + 3 = 7; 2 + 5 = 7; 6 + 2 = 8

Solucionario · Libro 1



Pág. 90 · Juego por parejas (ampliación opcional; criterios 8.1 y 8.2): registro de rondas y puesta en común oral



Pág. 91 · 1) 7, 8, 9, 8, 6, 9 · 2) 5 + 2 = 7; 3 + 4 = 7

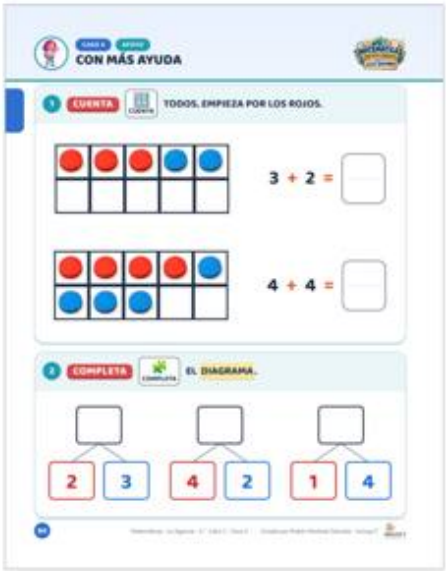


Pág. 92 · 7 platos



Pág. 93 · 7 cucharas (5 + 2)

Solucionario · Libro 1



Pág. 94 · 1) 5, 8 · 2) 5, 6, 5



Pág. 95 · 1) 4; 2 · 2) por ejemplo 3 + 4 y 5 + 2



Pág. 96 · 3) 6 vasos



Pág. 97 · 1) MAYOR, IGUAL · 2) 7, 9 · 3) 1, 4, 9

Solucionario · Libro 1



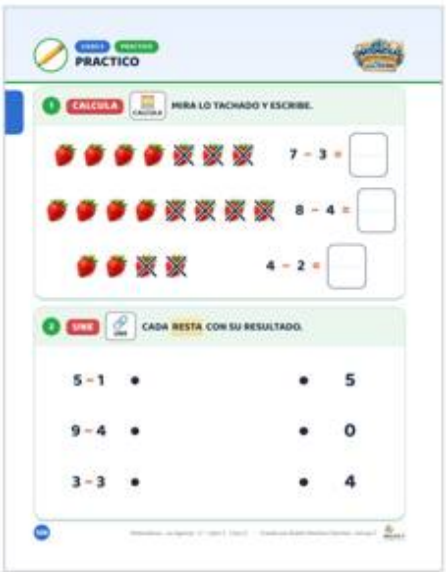
Pág. 102 · ¿Qué sé ya?: 1) 5, 8 · 2) 8



Pág. 104 · Ahora tú: 5, 4

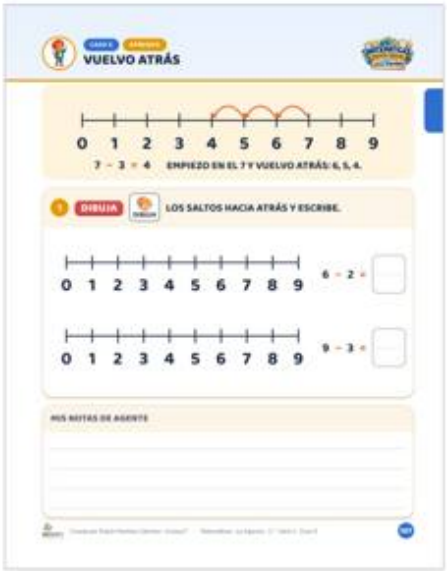


Pág. 105 · 2) 4, 2, 3

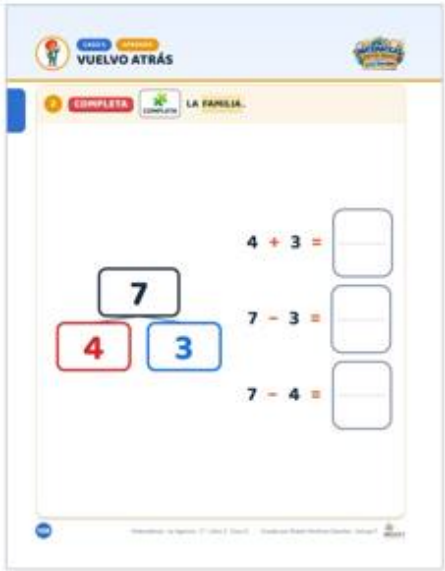


Pág. 106 · 1) 4, 4, 2 · 2) 5–1→4, 9–4→5, 3–3→0

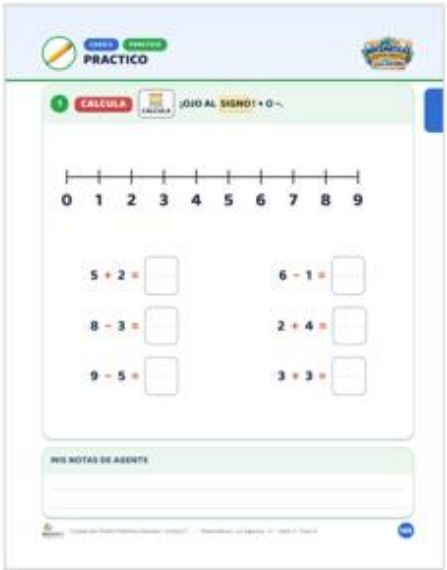
Solucionario · Libro 1



Pág. 107 · 1) 4, 6



Pág. 108 · 2) 7, 4, 3



Pág. 109 · 1) 7, 5, 5, 6, 4, 6



Pág. 110 · 2) −; +

Solucionario · Libro 1



Pág. 111 · 8 − 3 = 5; 6 − 4 = 2; 9 − 2 = 7



Pág. 112 · Juego por parejas (ampliación opcional; criterios 8.1 y 8.2): registro de rondas y puesta en común oral



Pág. 113 · 1) 5, 1, 3, 9, 0, 8 · 2) 7 − 3 = 4

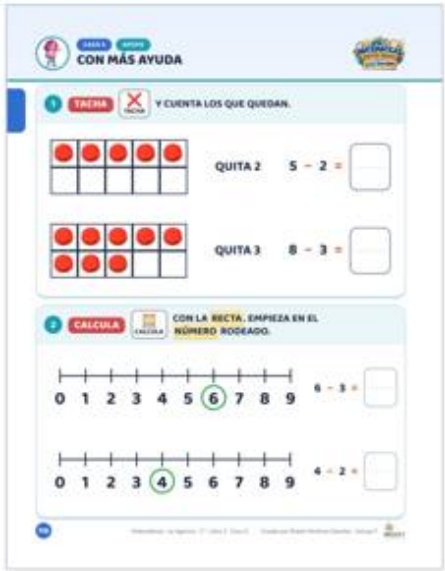


Pág. 114 · 4 helados

Solucionario · Libro 1



Pág. 115 · 8 polos (6 + 2)



Pág. 116 · 1) 3, 5 · 2) 3, 2

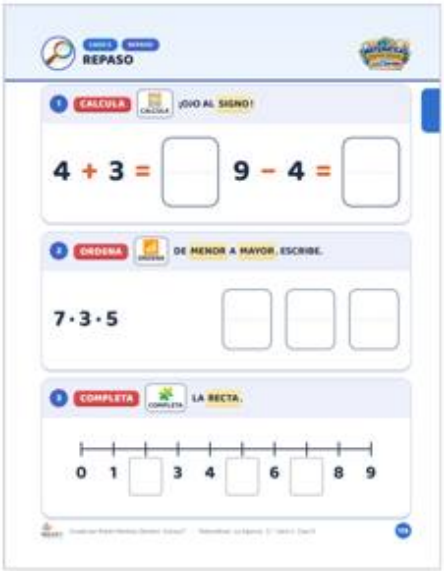


Pág. 117 · 1) 7 · 2) 3; 6

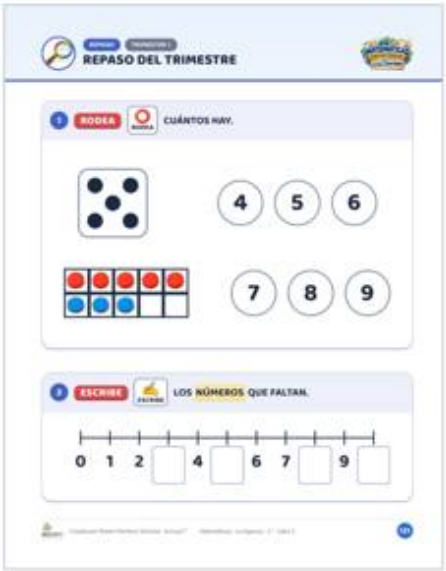


Pág. 118 · 3) 3 polos

Solucionario · Libro 1



Pág. 119 · 1) 7, 5 · 2) 3, 5, 7 · 3) 2, 5, 7



Pág. 121 · 1) 5; 8 · 2) 3, 5, 8, 10



Pág. 122 · 3) MENOR, IGUAL, MAYOR, MAYOR

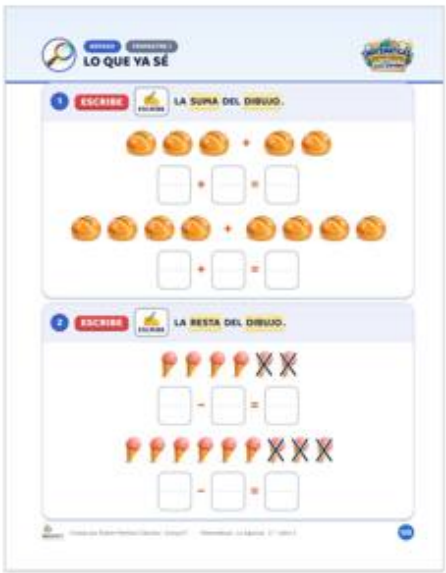
Solucionario · Libro 1



Pág. 123 · 1) 8, 6, 8, 0 · 2) 9 cromos



Pág. 124 · 1) la azul; sobran 3 · 2) rojo, azul; amarillo, verde, verde · 3) el morado (2.º desde la meta)



Pág. 125 · 1) 3 + 2 = 5; 4 + 4 = 8 · 2) 6 − 2 = 4; 9 − 3 = 6

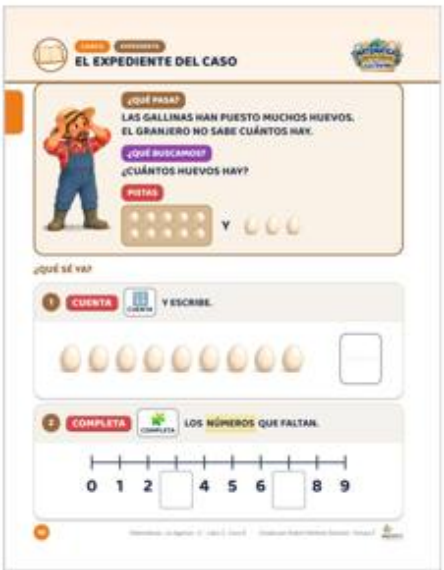
Solucionario · Libro 2



Pág. 6 · 1) 7, 4 · 2) ejemplo (7 es menor que 9); 5 es MENOR que 8; 6 es IGUAL a 6 · 3) 2, 5, 8



Pág. 7 · 1) 7, 5, 10, 0 · 2) 8 cromos



Pág. 10 · ¿Qué sé ya?: 1) 9 · 2) 3 y 7



Pág. 12 · Ahora tú: 15, 18

Solucionario · Libro 2



Pág. 13 · 1) ejemplo: 3 · 2) 2, 4, 1



Pág. 14 · 1) rodea la 1.ª y la 3.ª huevera (10) · 2) 3, 6, 1, 5



Pág. 15 · 2) 15, 18, 17



Pág. 16 · 1) 11, 14, 17, 20 · 2) 11 y 13; 14 y 16; 18 y 20

Solucionario · Libro 2



Pág. 17 · 3) el 8.º huevo desde la bandera



Pág. 18 · 13: 1 barra y 3 cubos · 17: 1 barra y 7 cubos

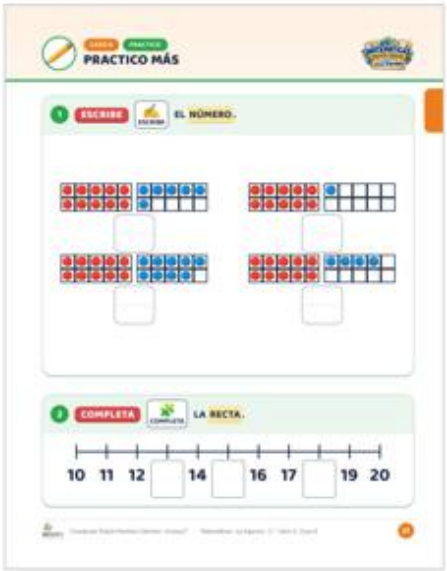


Pág. 19 · Juego por parejas (criterios 8.1 y 8.2): registro de rondas y puesta en común oral



Pág. 20 · 1) 11, 16, 19 · 2) 12, 15, 18 · 3) 17 y 20

Solucionario · Libro 2



Pág. 21 · 1) 16, 11, 19, 14 · 2) 13, 15, 18



Pág. 22 · 3) 17, 19, 15, 13

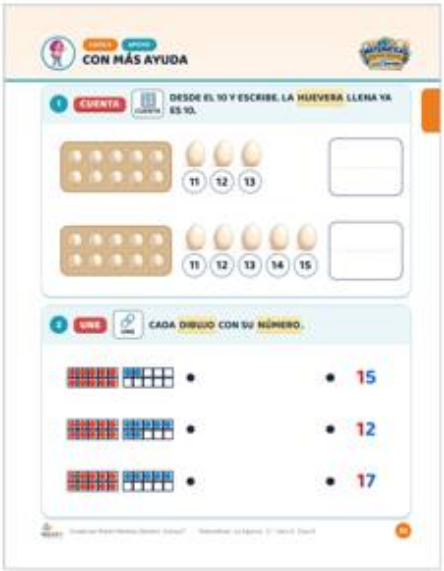


Pág. 23 · 16 huevos (10 y 6)



Pág. 24 · 4 huevos fuera (10 + 4 = 14)

Solucionario · Libro 2



Pág. 25 · 1) 13, 15 · 2) 12-12, 17-17, 15-15



Pág. 26 · 1) 2 · 2) 6 · 3) 17 huevos



Pág. 27 · 1) ejemplo (7 es menor que 9); 8 es MAYOR que 5; 12 es MENOR que 16 · 2) 7, 6 · 3) 4



Pág. 28 · 1) 12 · 2) 14 y 16

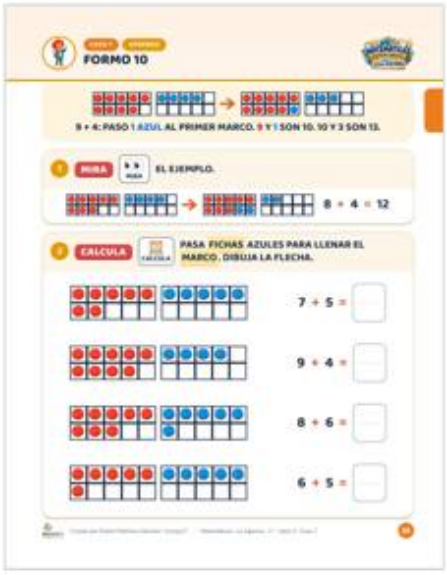
Solucionario · Libro 2



Pág. 32 · ¿Qué sé ya?: 1) 9, 4 · 2) 16



Pág. 34 · Ahora tú: 12, 12



Pág. 35 · 2) 12, 13, 14, 11



Pág. 36 · 1) 4, 10, 6, 14, 8, 20

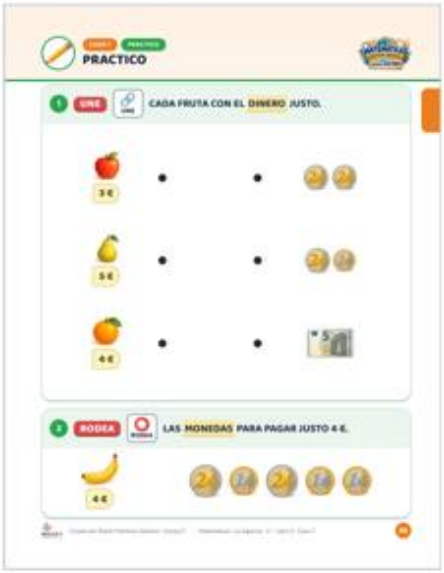
Solucionario · Libro 2



Pág. 37 · 2) 12, 10, 12, 12



Pág. 38 · 2) 5 €, 15 €, 13 €



Pág. 39 · 1) manzana 3 € → 2 € + 1 €; pera 5 € → billete de 5 €; naranja 4 € → 2 € + 2 € · 2) por ejemplo 2 € + 2 € (también 2 € + 1 € + 1 €)

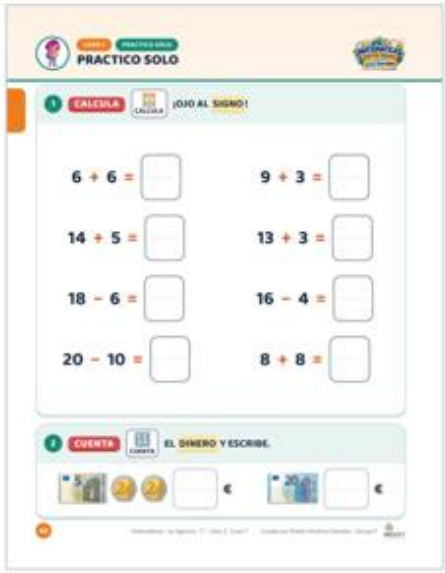


Pág. 40 · Dos formas en cada caso: 7 € = 5 + 2 o 5 + 1 + 1 · 12 € = 10 + 2 o 10 + 1 + 1

Solucionario · Libro 2



Pág. 41 · Juego por parejas (criterios 8.1 y 8.2): registro de rondas y puesta en común oral



Pág. 42 · 1) 12, 12, 19, 16, 12, 12, 10, 16 · 2) 9 €, 20 €



Pág. 43 · 1) 14, 16, 10, 17 · 2) 11 € (15 – 4)

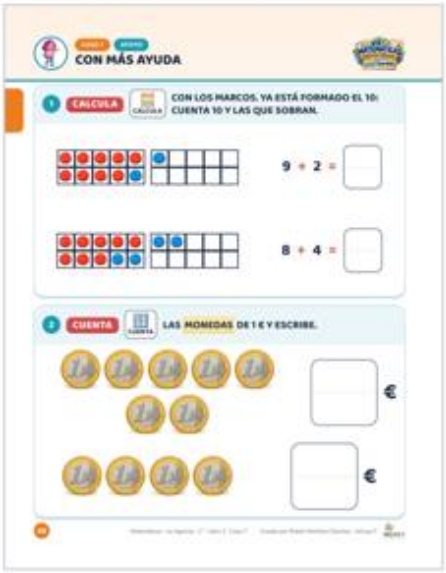


Pág. 44 · 7 €

Solucionario · Libro 2



Pág. 45 · 4 € (8 + 4 = 12)



Pág. 46 · 1) 11, 12 · 2) 7 €, 4 €



Pág. 47 · 1) abierta (10; 5 + 5; 5 + 2 + 2 + 1...) · 2) 15 € (20 – 5)



Pág. 48 · 1) 7, 4 · 2) 14 · 3) 12, 15, 19

Solucionario · Libro 2



Pág. 49 · 1) 14, 15, 10, 19 · 2) 5 € + 2 €



Pág. 52 · 1) 14, 19 · 2) 16, 17, 13, 12 · 3) 4, 2 · 4) 11, 14, 17



Pág. 53 · 1) 9 €

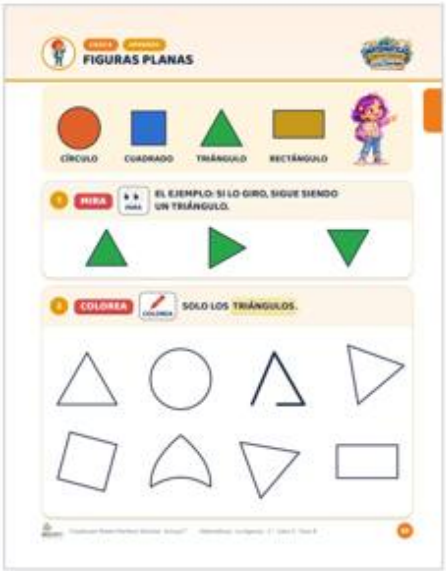


Pág. 56 · ¿Qué sé ya?: 1) el triángulo · 2) azul, naranja

Solucionario · Libro 2



Pág. 58 · Ahora tú: el 1.º, el 3.º y el 5.º



Pág. 59 · 2) colorea 3 triángulos (1.º, 4.º y 7.º); no son triángulos la figura abierta ni la de lados curvos



Pág. 60 · 1) 1 triángulo, 1 cuadrado, 1 rectángulo, 2 círculos



Pág. 61 · 2) cuadrado-CUADRADO, círculo-CÍRCULO, triángulo-TRIÁNGULO

Solucionario · Libro 2



Pág. 62 · 2) ruedan la pelota, la lata y la sandía



Pág. 63 · 1) encima: pelota, libro y lata (debajo quedan la caja y el cono) · 2) dibujo libre · 3) a la derecha de la caja: lata y cubo

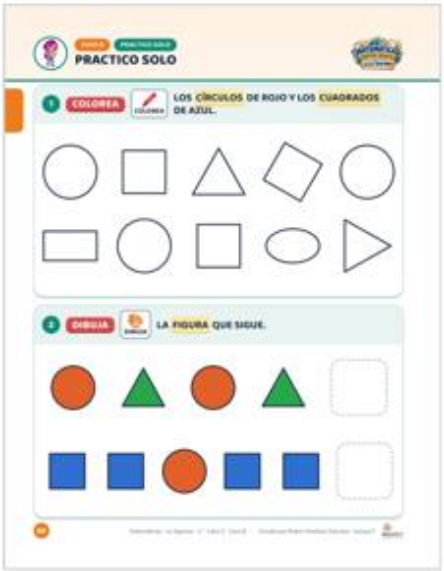


Pág. 64 · 1) tejado: triángulo · cuerpo: cuadrado · puerta: rectángulo · ventanas: 2 círculos (5 piezas) · 2) dibujo libre

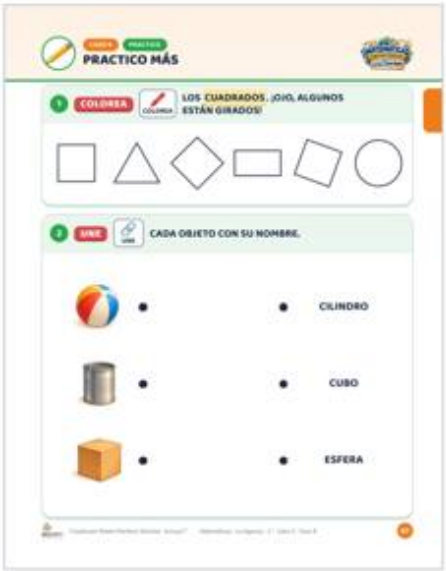


Pág. 65 · Juego por parejas (criterios 8.1 y 8.2): registro de rondas y puesta en común oral

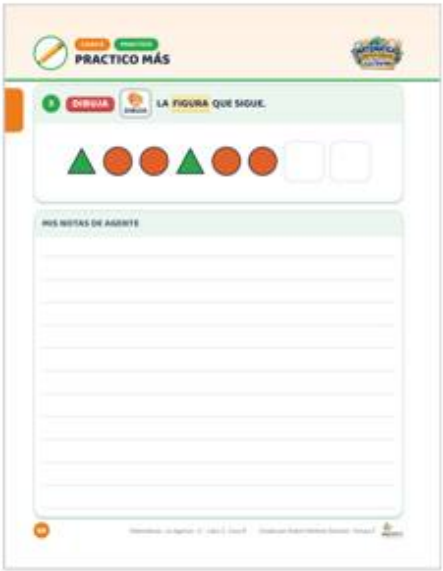
Solucionario · Libro 2



Pág. 66 · 1) rojos: 3 círculos (el óvalo no); azules: 3 cuadrados · 2) círculo; círculo



Pág. 67 · 1) 3 cuadrados (el recto y los dos girados) · 2) pelota-esfera, lata-cilindro, cubo-cubo



Pág. 68 · 3) triángulo, círculo

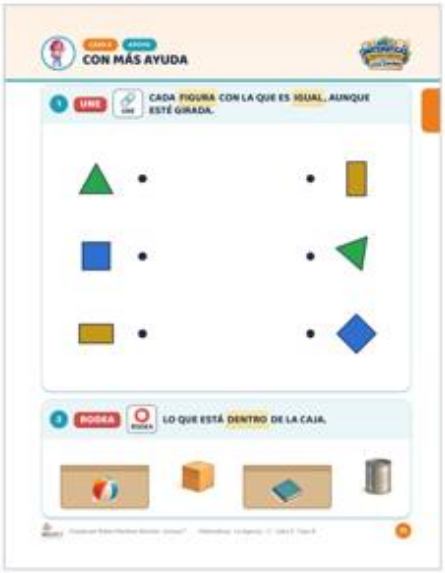


Pág. 69 · 5 piezas

Solucionario · Libro 2



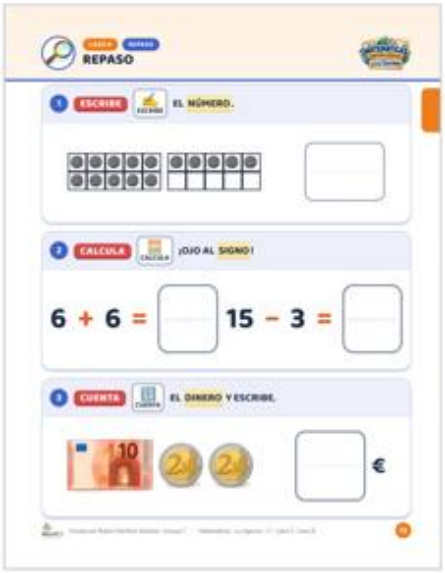
Pág. 70 · 7 cubos (4 + 3)



Pág. 71 · 1) triángulo-triángulo girado, cuadrado-cuadrado girado, rectángulo-rectángulo vertical · 2) la pelota y el libro

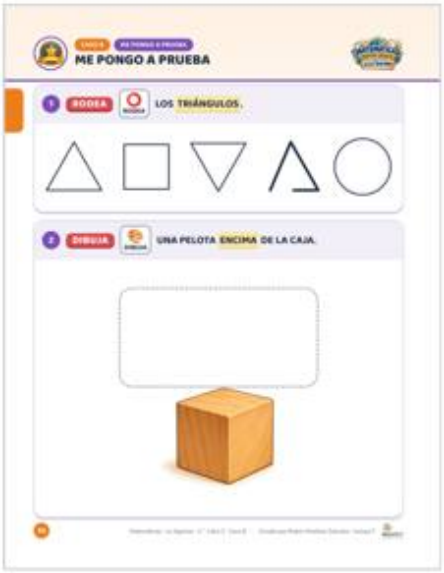


Pág. 72 · 1) la mitad simétrica (forma de casa) · 2) 8 patas



Pág. 73 · 1) 15 · 2) 12, 12 · 3) 14 €

Solucionario · Libro 2



Pág. 74 · 1) el 1.º y el 3.º (no la figura abierta) · 2) pelota dibujada encima de la caja



Pág. 80 · ¿Qué sé ya?: 1) la torre de 7



Pág. 81 · 2) 9, 12, 15



Pág. 83 · Ahora tú: 6 clips

Solucionario · Libro 2



Pág. 84 · 2) 6, 3, 8



Pág. 85 · 1) 2, 1, 3 · 2) respuesta abierta (estimación y medida)



Pág. 86 · 1) la sandía; el libro · 2) la botella; el cartón de leche



Pág. 87 · 1) sandía-kilogramo, cinta-metro, botella-litro

Solucionario · Libro 2



Pág. 88 · 2) la segunda (baja la sandía)



Pág. 89 · 1) 3 y 7 clips; el lápiz: respuesta abierta



Pág. 90 · 2) 5 cm y 8 cm

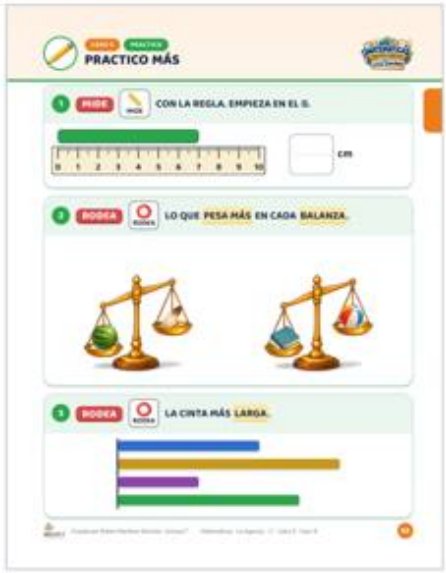


Pág. 91 · Juego por parejas (criterios 8.1 y 8.2): registro de rondas y puesta en común oral

Solucionario · Libro 2



Pág. 92 · 1) 5, 9, 2 · 2) el libro; el cubo



Pág. 93 · 1) 7 cm · 2) la sandía; el libro · 3) la amarilla



Pág. 94 · 3 clips más (7 – 4)



Pág. 95 · 6 palmos (9 – 3)

Solucionario · Libro 2



Pág. 96 · 1) 5, 8 · 2) la amarilla; la azul



Pág. 97 · 1) NO, SÍ, NO · 2) 3 palmos (8 – 5)



Pág. 98 · 1) 13, 16, 18 · 2) 12 € · 3) 1.º y 3.º



Pág. 99 · 1) la naranja · 2) 6 clips

Solucionario · Libro 2



Pág. 102 · 1) 18, 13 · 2) 14, 19, 11, 13 · 3) los dos círculos (el óvalo no)

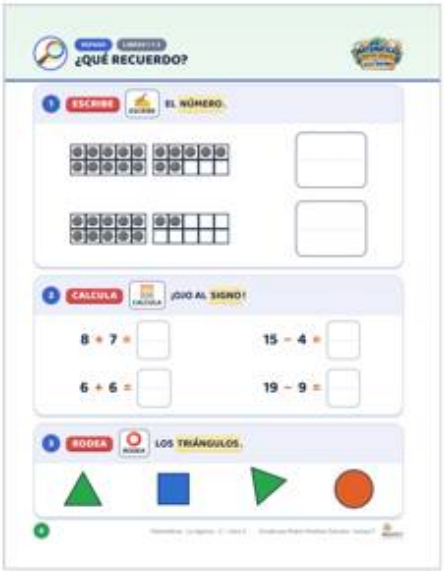


Pág. 103 · 1) 6, 4 · 2) la pelota, la lata y la sandía (el cubo no rueda)



Pág. 104 · 1) 10 € (15 – 5)

Solucionario · Libro 3



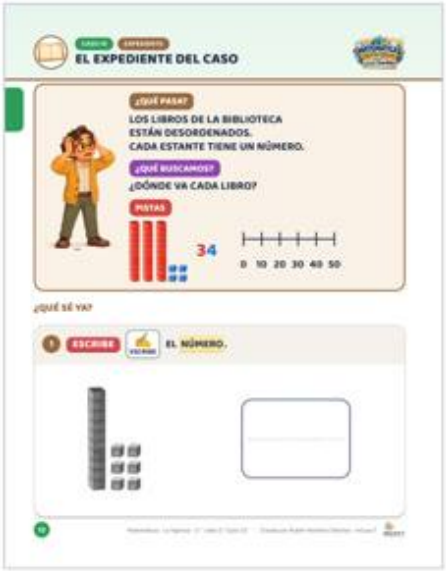
Pág. 6 · 1) 17, 12 · 2) 15, 11, 12, 10 · 3) 1.º y 3.º



Pág. 7 · 1) 16 €



Pág. 8 · 2) 15 cromos



Pág. 12 · ¿Qué sé ya?: 1) 16

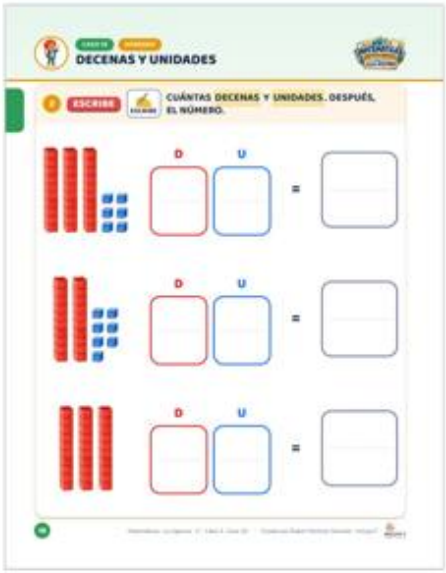
Solucionario · Libro 3



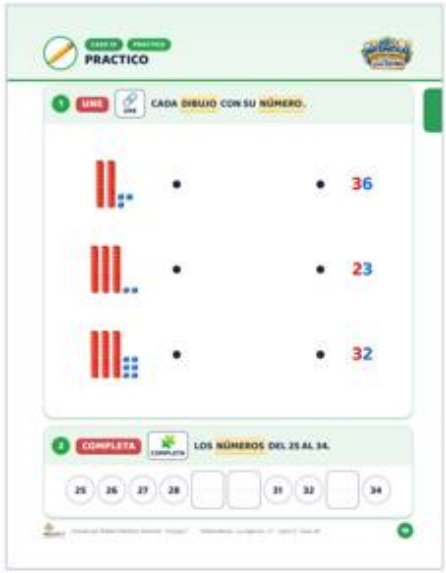
Pág. 13 · 2) 13 y 17



Pág. 16 · Ahora tú: 52, 27



Pág. 18 · 2) 3 D y 6 U = 36; 2 D y 7 U = 27; 3 D y 0 U = 30



Pág. 19 · 1) 23-23, 32-32, 36-36 · 2) 29, 30, 33

Solucionario · Libro 3



Pág. 20 · 1) 39 y 41; 48 y 50; 52 y 54; 55 y 57 · 2) <, >, =, <



Pág. 21 · 1) 36, 40, 44, 49, 53, 58 · 2) 41, 49, 54, 57



Pág. 22 · 46: 4 barras y 6 cubos · 63: 6 barras y 3 cubos

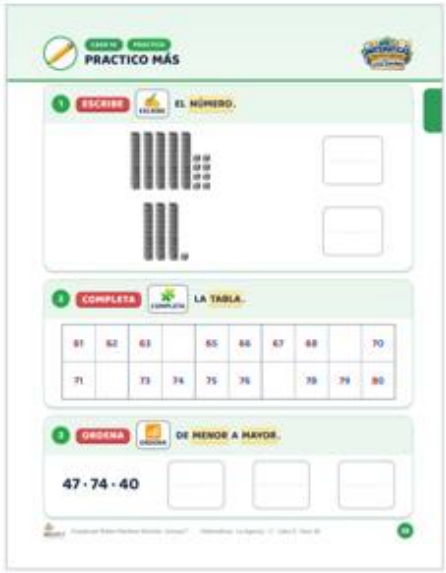


Pág. 23 · Juego por parejas (criterios 8.1 y 8.2): registro de rondas y puesta en común oral

Solucionario · Libro 3



Pág. 24 · 1) 38, 61, 74 · 2) <, >, <, =



Pág. 25 · 1) 58, 31 · 2) 64, 69, 72, 77 · 3) 40, 47, 74



Pág. 26 · 43 libros

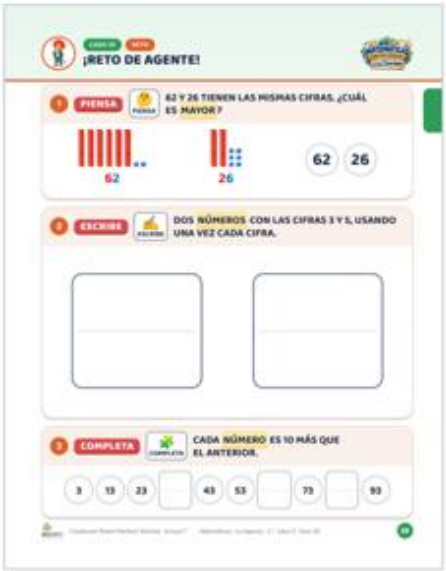


Pág. 27 · 59

Solucionario · Libro 3



Pág. 28 · 1) 32, 25 · 2) casillas 25 y 52



Pág. 29 · 1) 62 · 2) 35 y 53 · 3) 33, 63, 83

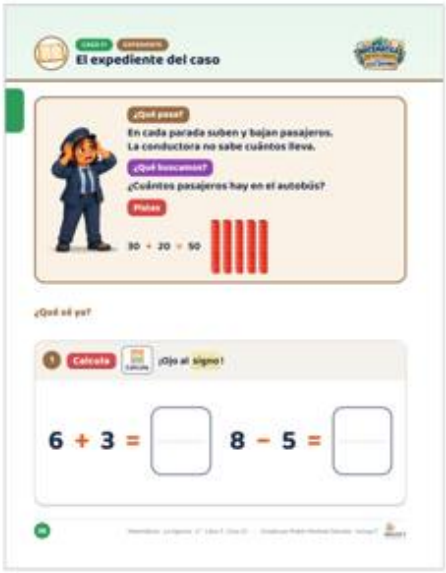


Pág. 30 · 1) 15, 10 · 2) 17 € · 3) 7



Pág. 31 · 1) >, > · 2) 6 decenas y 4 unidades

Solucionario · Libro 3



Pág. 36 · ¿Qué sé ya?: 1) 9, 3



Pág. 37 · 2) 46



Pág. 40 · Ahora tú: 77, 43

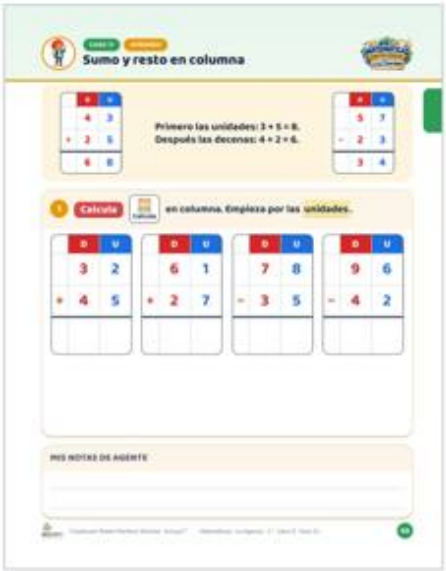


Pág. 41 · 1) 70, 70, 50, 40 · 2) 33, 47, 51

Solucionario · Libro 3



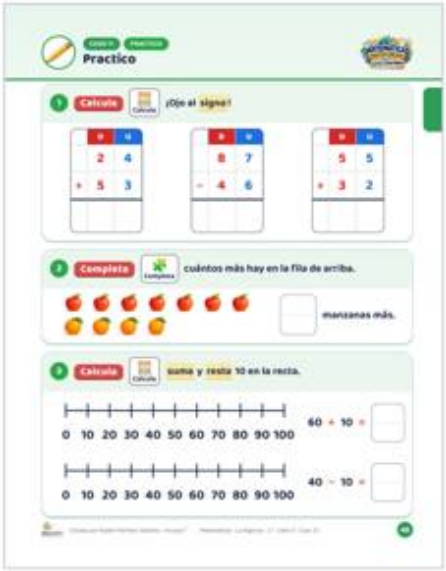
Pág. 42 · 1) 34, 56 · 2) 50+30→80, 60−20→40, 45+10→55



Pág. 43 · 1) 77, 88, 43, 54



Pág. 44 · 2) 77, 33, 78



Pág. 45 · 1) 77, 41, 87 · 2) 3 manzanas más · 3) 70, 30

Solucionario · Libro 3



Pág. 46 · 54 (24 + 30) · 38 (58 – 20) · 71 (31 + 40)



Pág. 47 · Juego por parejas (criterios 8.1 y 8.2): registro de rondas y puesta en común oral



Pág. 48 · 1) 59, 33, 79 · 2) 63, 35, 66, 33, 88, 80



Pág. 49 · 1) 6, 12; 15, 30; 50, 80

Solucionario · Libro 3



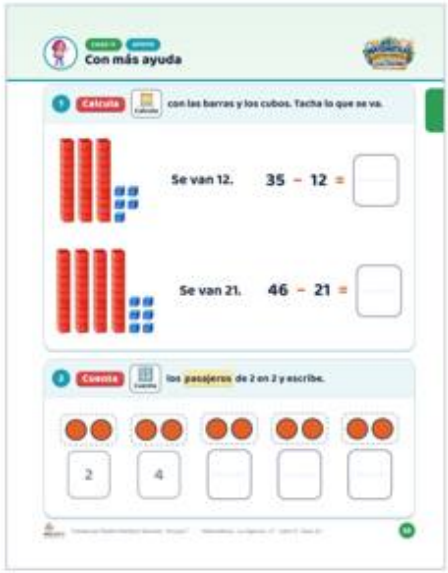
Pág. 50 · 2) 25 pasajeros (45 – 20)



Pág. 51 · 37 pasajeros



Pág. 52 · 25 más (48 – 23)



Pág. 53 · 1) 23, 25 · 2) 6, 8, 10 (hay 10 pasajeros)

Solucionario · Libro 3



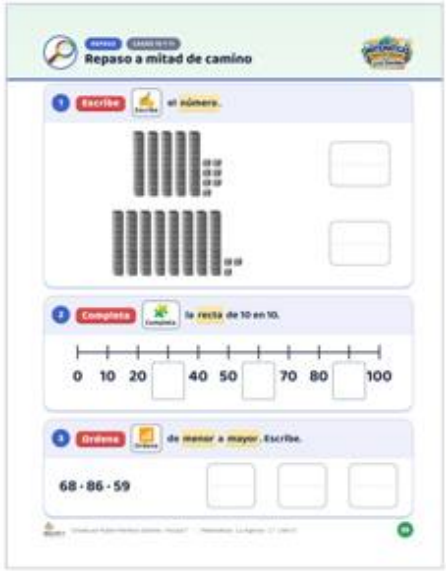
Pág. 54 · 1) abierta · 2) 40, 45, 8, 70



Pág. 55 · 1) 38 y 40; 69 y 71 · 2) 12, 16, 18 · 3) 45, 54, 59



Pág. 56 · 1) 58, 71, 50, 50 · 2) 87, 27



Pág. 59 · 1) 57, 83 · 2) 30, 60, 90 · 3) 59, 68, 86

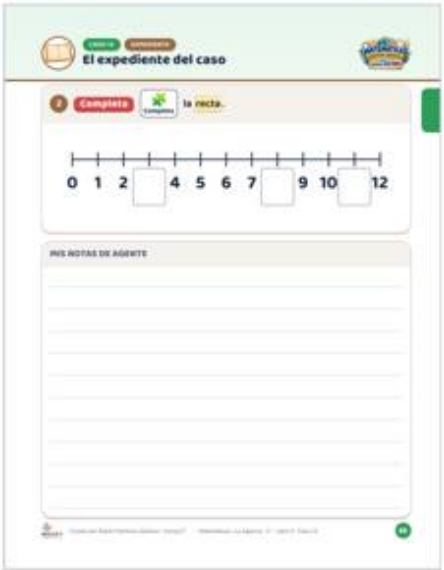
Solucionario · Libro 3



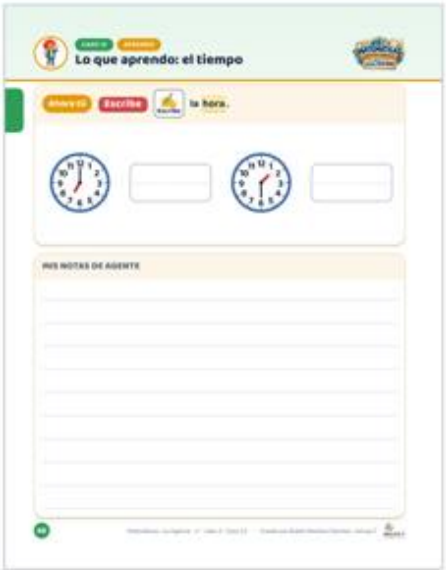
Pág. 60 · 1) 90, 57, 45, 44 · 2) 22 pasajeros



Pág. 64 · ¿Qué sé ya?: 1) 3, 6, 9



Pág. 65 · 2) 3, 8, 11



Pág. 68 · Ahora tú: las 7 en punto, la 1 y media

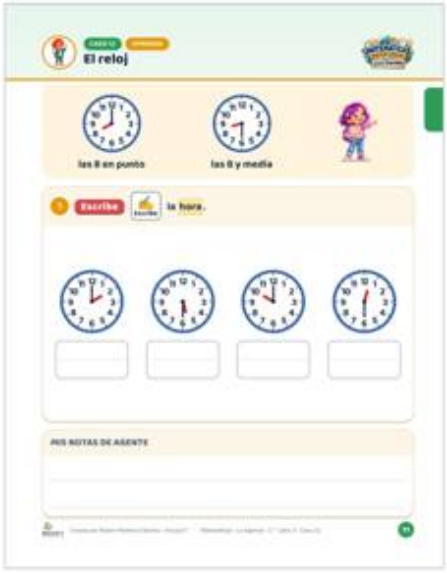
Solucionario · Libro 3



Pág. 69 · 1) martes, viernes, domingo · 2) martes; domingo · 3) 2, 3, 1



Pág. 70 · 1) marzo, julio, octubre · 2) el 8 es jueves; faltan 11 días

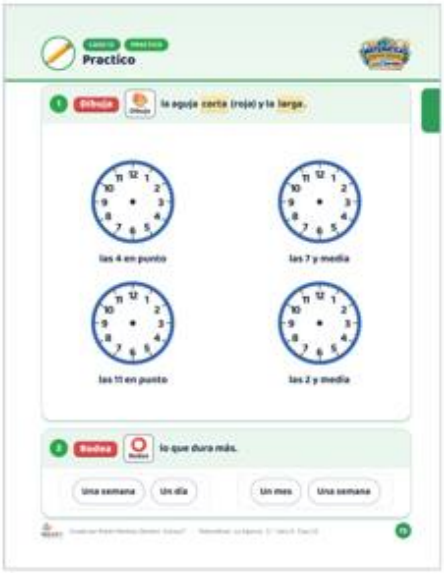


Pág. 71 · 1) las 2 en punto, las 5 y media, las 10 en punto, las 12 y media

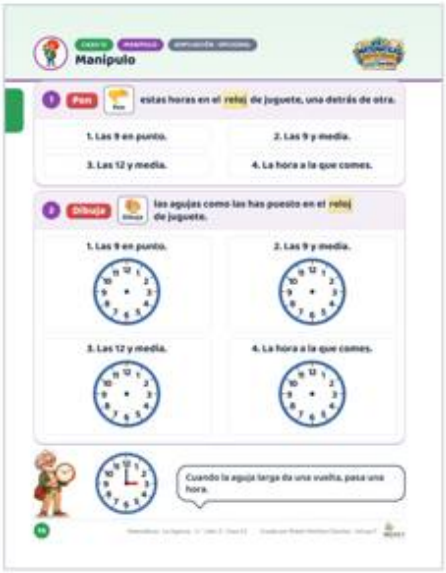


Pág. 72 · 2) 6:30→las 6 y media; 9:00→las 9 en punto; 1:30→la 1 y media

Solucionario · Libro 3



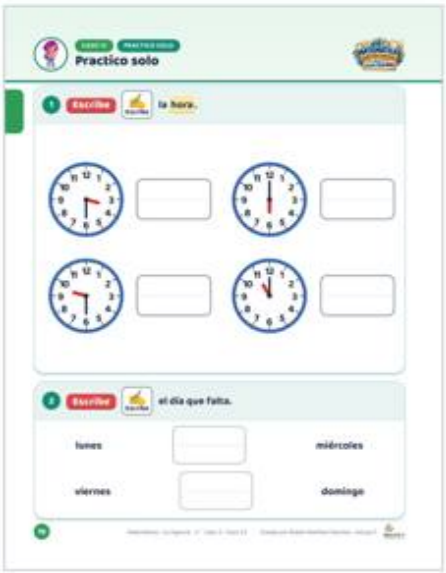
Pág. 73 · 1) agujas en 4:00, 7:30, 11:00 y 2:30 · 2) una semana; un mes



Pág. 74 · 1) en el reloj de juguete: 9:00 · 9:30 · 12:30 · la hora de comer · 2) agujas dibujadas: 9:00 · 9:30 · 12:30 · respuesta abierta (hora de comer)

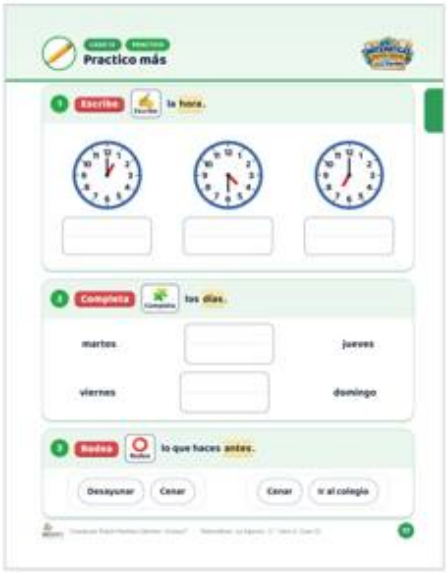


Pág. 75 · Juego por parejas (criterios 8.1 y 8.2): registro de rondas y puesta en común oral



Pág. 76 · 1) las 3 y media, las 6 en punto, las 9 y media, las 11 en punto · 2) martes; sábado

Solucionario · Libro 3



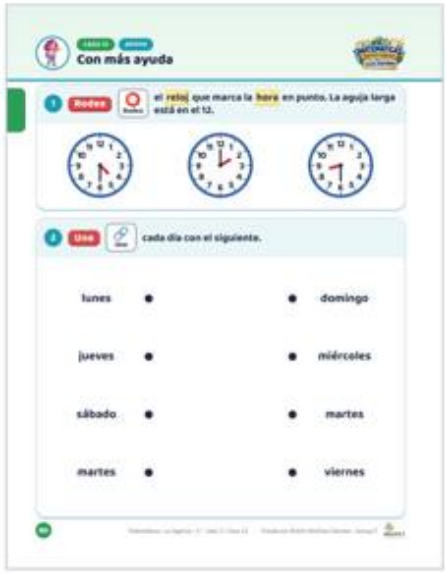
Pág. 77 · 1) la 1 en punto, las 4 y media, las 7 en punto · 2) miércoles; sábado · 3) desayunar; ir al colegio



Pág. 78 · las 9 en punto: corta en el 9, larga en el 12



Pág. 79 · 7 días (17 – 10)



Pág. 80 · 1) el de las 2 en punto · 2) lunes→martes, jueves→viernes, sábado→domingo, martes→miércoles

Solucionario · Libro 3



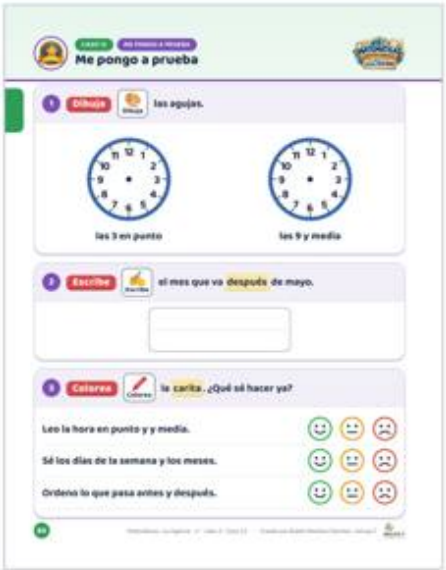
Pág. 81 · 1) 4 en punto; 7 y media · 2) lunes



Pág. 82 · 3) 35 relojes

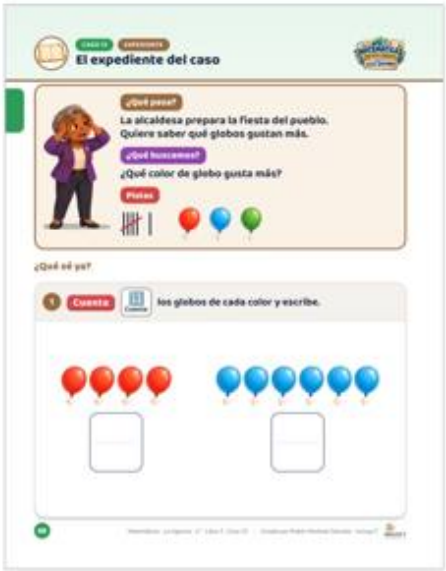


Pág. 83 · 1) 77, 44 · 2) 83, 71 · 3) la sandía



Pág. 84 · 1) corta en el 3 y larga en el 12; corta entre el 9 y el 10 y larga en el 6 · 2) junio

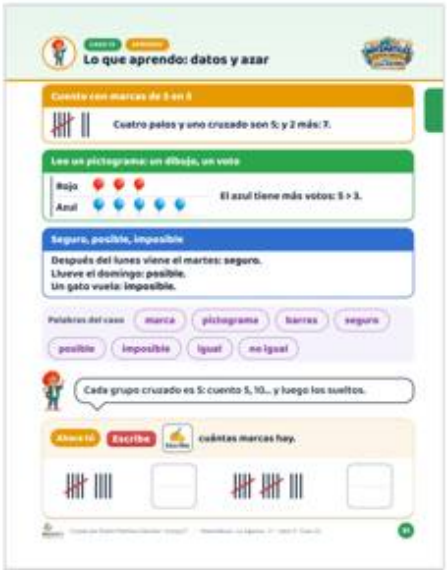
Solucionario · Libro 3



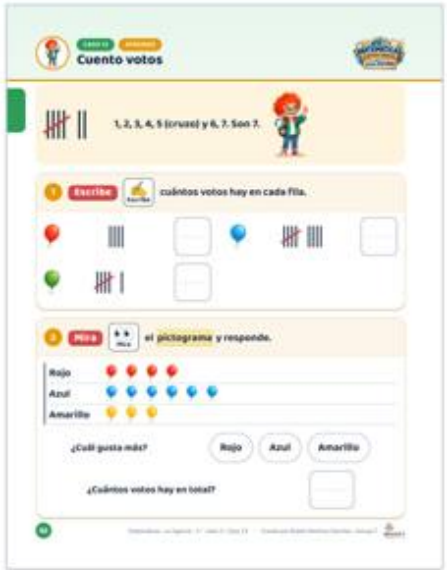
Pág. 88 · ¿Qué sé ya?: 1) 4 y 6



Pág. 89 · 2) <, =



Pág. 91 · Ahora tú: 9, 13



Pág. 92 · 1) 4, 9, 6 · 2) el azul; 13 votos

Solucionario · Libro 3



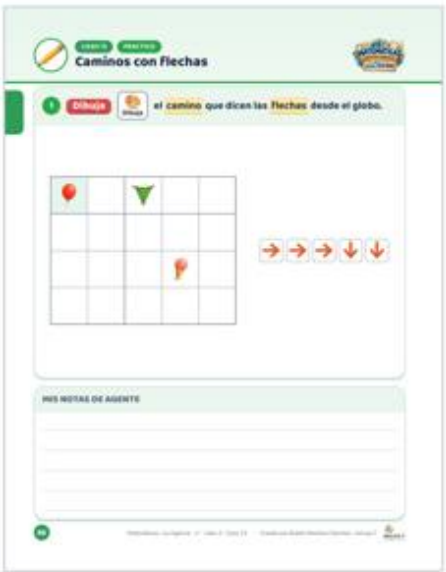
Pág. 93 · 1) barras de 5, 3 y 7 · 2) 4



Pág. 94 · 1) seguro; imposible; posible

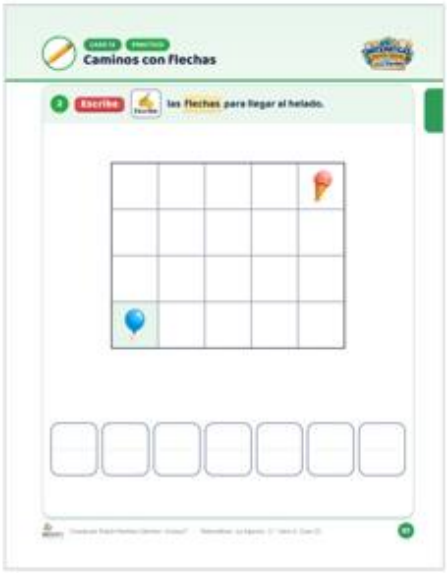


Pág. 95 · 2) =, ≠, =

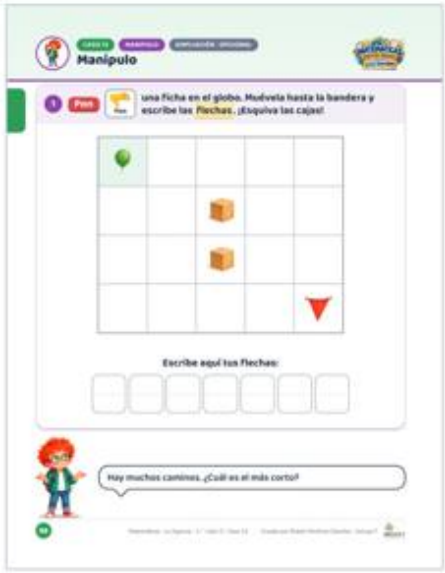


Pág. 96 · 1) llega al helado

Solucionario · Libro 3



Pág. 97 · 2) por ejemplo → → → → ↑ ↑ ↑ (4 a la derecha y 3 arriba, en cualquier orden)



Pág. 98 · Abierta; el más corto tiene 7 flechas (4 → y 3 ↓)

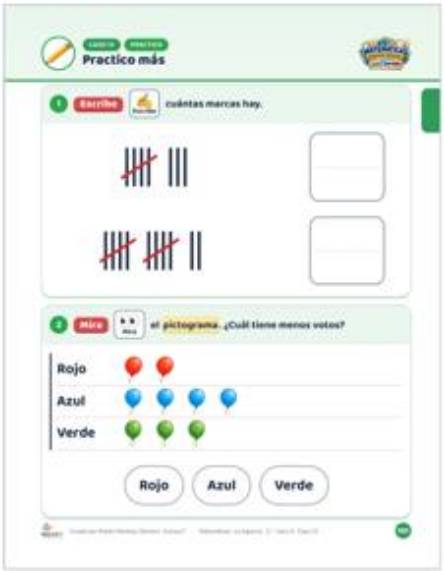


Pág. 99 · Juego por parejas (criterios 8.1 y 8.2): registro de rondas y puesta en común oral



Pág. 100 · 1) 8, 11, 5 · 2) seguro (la bolsa solo tiene bolas rojas), imposible, posible (hoy comemos en el cole)

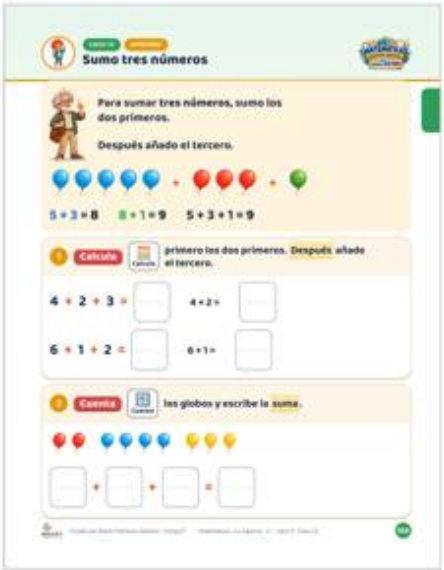
Solucionario · Libro 3



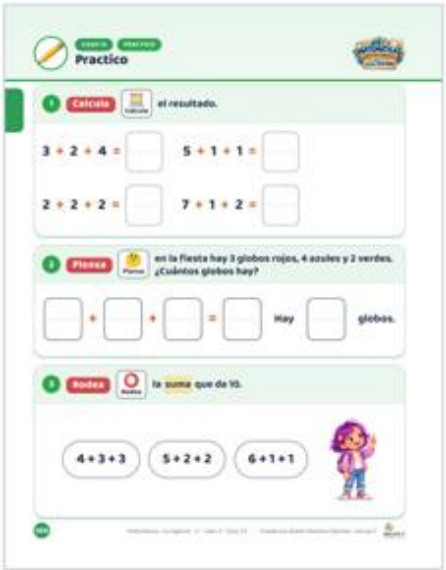
Pág. 101 · 1) 8, 12 · 2) el rojo



Pág. 102 · 3) imposible, posible



Pág. 103 · 1) 4 + 2 = 6; 6 + 3 = 9 · 6 + 1 = 7; 7 + 2 = 9 · 2) 2 + 4 + 3 = 9



Pág. 104 · 1) 9; 7; 6; 10 · 2) 3 + 4 + 2 = 9 globos · 3) 4 + 3 + 3

Solucionario · Libro 3



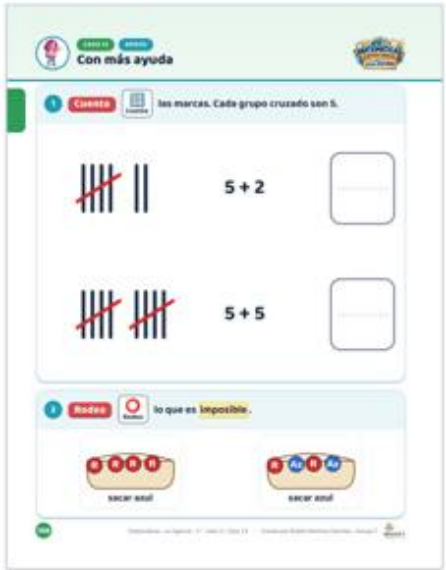
Pág. 105 · 4) 6



Pág. 106 · 9 votos (5 + 3 + 1)

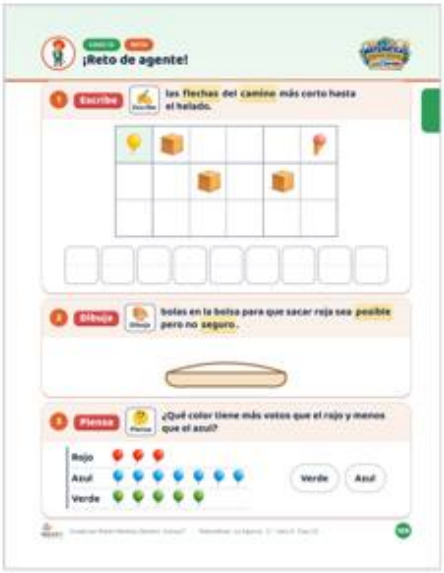


Pág. 107 · 4 votos más (5 – 1)

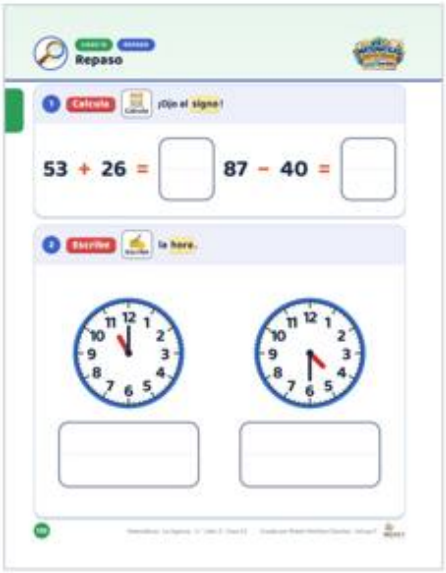


Pág. 108 · 1) 7, 10 · 2) la primera bolsa

Solucionario · Libro 3



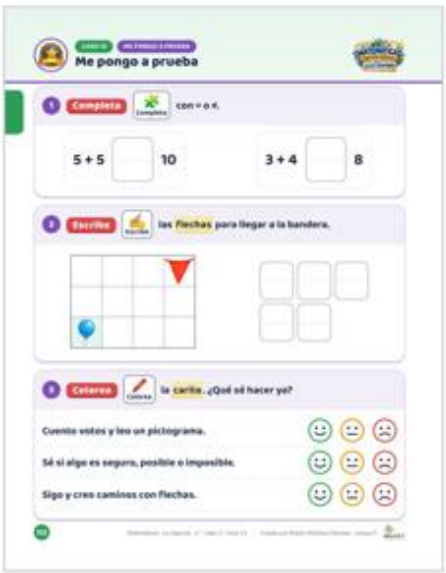
Pág. 109 · 1) ↓ → ↓ → → ↑ ↑ → → (9 flechas; hay otro camino igual de corto) · 2) bolas rojas y de otro color · 3) el verde



Pág. 110 · 1) 79, 47 · 2) las 11 en punto, las 4 y media

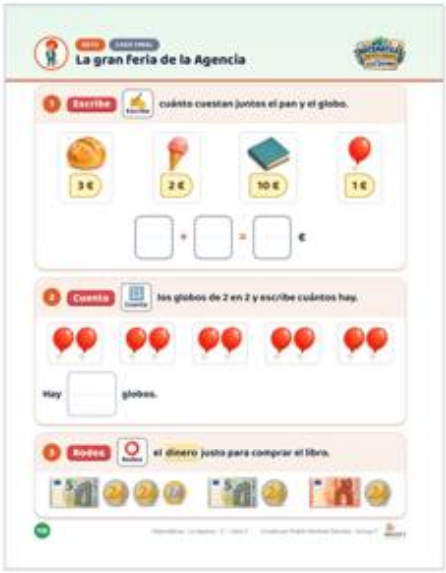


Pág. 111 · 3) 74, 79, 82, 88



Pág. 112 · 1) =, ≠ · 2) 3 → y 2 ↑ en cualquier orden (5 flechas)

Solucionario · Libro 3



Pág. 116 · 1) 3 + 1 = 4 € · 2) 10 globos (2, 4, 6, 8, 10) · 3) solo la 1.ª (5 + 2 + 2 + 1 = 10 €)



Pág. 117 · 1) las 5 en punto; las 8 y media · 2) Magda; 4 votos más · 3) el 1.º, el 3.º y el 5.º · 4) la cinta azul



Pág. 118 · 1) 15 € (10 + 3 + 2) · 2) por ejemplo ↑ ↑ → → → → (6 flechas)

Para las familias

Trimestre 1: jugamos a las matemáticas en casa

Este trimestre, en clase, Berto y Magda resuelven los casos del Libro 1. Estas ideas sencillas ayudan mucho: duran unos minutos y se hacen en la vida de cada día.

- Contamos todo: escaleras, platos, coches rojos. Al terminar, preguntamos «¿cuántos hay?».
- Jugamos con un dado: decir cuántos puntos hay sin contar.
- Sumamos con los dedos: «tengo 3 y me dan 2».
- Restamos comiendo: «tenías 5 uvas, te has comido 2».
- Ordenamos: ¿quién es el más alto? ¿Quién llega primero?

Cómo ayudar sin dar la respuesta

- Preguntad en lugar de explicar: «¿qué tienes que hacer?», «¿cómo lo has sabido?».
- Si se equivoca, no lo corrijáis enseguida: «¿lo comprobamos juntos?». Contad otra vez con objetos.
- Dejad que use los dedos, fichas o dibujos: son la ayuda que después irá dejando.
- Valorad el esfuerzo y el camino, no solo el resultado.

Los dibujos de las consignas

Cada ejercicio empieza con un verbo y un dibujo que dice qué hay que hacer. Así puede trabajar solo aunque todavía no lea bien:









Para las familias

Trimestre 2: jugamos a las matemáticas en casa

Este trimestre, en clase, Berto y Magda resuelven los casos del Libro 2. Estas ideas sencillas ayudan mucho: duran unos minutos y se hacen en la vida de cada día.

- Agrupamos de 10 en 10 (pinzas, macarrones) y contamos las decenas.
- Jugamos a la tienda con monedas reales de 1 y 2 € y billetes de 5, 10 y 20 €.
- Buscamos formas en casa: ¿qué rueda? ¿Qué es un cilindro?
- Medimos con palmos y pasos; comparamos qué pesa más con las manos.
- Decimos dónde están las cosas: encima, debajo, dentro.

Cómo ayudar sin dar la respuesta

- Preguntad en lugar de explicar: «¿qué tienes que hacer?», «¿cómo lo has sabido?».
- Si se equivoca, no lo corrijáis enseguida: «¿lo comprobamos juntos?». Contad otra vez con objetos.
- Dejad que use los dedos, fichas o dibujos: son la ayuda que después irá dejando.
- Valorad el esfuerzo y el camino, no solo el resultado.

Los dibujos de las consignas

Cada ejercicio empieza con un verbo y un dibujo que dice qué hay que hacer. Así puede trabajar solo aunque todavía no lea bien:





Para las familias

Trimestre 3: jugamos a las matemáticas en casa

Este trimestre, en clase, Berto y Magda resuelven los casos del Libro 3. Estas ideas sencillas ayudan mucho: duran unos minutos y se hacen en la vida de cada día.

- Buscamos números de dos cifras en la calle y decimos sus decenas.
- Contamos de 10 en 10 y de 2 en 2.
- Miramos el reloj a horas fijas y tachamos los días en el calendario.
- Hacemos votaciones en familia y contamos con marcas.
- Jugamos a dar órdenes con flechas para llegar a un sitio.

Cómo ayudar sin dar la respuesta

- Preguntad en lugar de explicar: «¿qué tienes que hacer?», «¿cómo lo has sabido?».
- Si se equivoca, no lo corrijáis enseguida: «¿lo comprobamos juntos?». Contad otra vez con objetos.
- Dejad que use los dedos, fichas o dibujos: son la ayuda que después irá dejando.
- Valorad el esfuerzo y el camino, no solo el resultado.

Los dibujos de las consignas

Cada ejercicio empieza con un verbo y un dibujo que dice qué hay que hacer. Así puede trabajar solo aunque todavía no lea bien:









Notas del docente

Espacio para anotar ajustes de la programación, materiales que han funcionado y propuestas para el próximo grupo.