ÍNDICE

Capítulo 1

Capítulo 2

INTRODUCCIÓN		xiv
EXPLORACIÓN LIBRE		
INTRODUCCIÓN		xvii
Introducción de los materiales		2
Almacenamiento	2	
	4	
Descripción de las reglas de trabajo y seguridad APLICACIÓN Y EXTENSIÓN DE LA	5	
EXPLORACIÓN LIBRE		_
Los envases		8
	8	
Pesando objetos	9	
Espejos	10	
Colorantes para alimentos	11	
Reproducción de diseños	12	
PREGUNTAS DE LOS PROFESORES		14
PATRÓN PARTE 1		18
INTRODUCCIÓN		20
Aplauso rítmico	21	20
El cartel de puntos	23	
Patrones con cubos unifix	26 26	
Patrones de niños en fila		
APLICACIÓN Y EXTENSIÓN DE UN PATRÓN	29	00
		32
Patrones con unifix y tarjetas de chasquido y aplaus		
Patrones de puntos	35	
Patrones de geoplano con unifix	36	
Secuencias para geoplano	37	
Muros de bloques poligonales	38	
Tarjetas de patrones de colecciones	40	
Patrones para bordes	41	
Patrones para collares	42	
Aprendiendo a escribir numerales	42	
Tarjetas grandes de caligrafía de números	44	
Numerales de masa de galleta	44	
Tarjetas de la secuencia de numerales	45	
Tarjetas de numerales para geoplanos	47	
Punto a punto	48	
Plantillas de la secuencia de números	49	
Hoja de caligrafía de números	50	
PREGUNTAS DE LOS PROFESORES		52
SELECCIÓN V OL ACIFICACIÓN		_
SELECCIÓN Y CLASIFICACIÓN		56
INTRODUCCIÓN		58
Clasificar figuras proyectadas	59	
Clasificar personas	61	

rest re	391	
Clasificar colecciones	64	
APLICACIÓN Y EXTENSIÓN DE LA		
SELECCIÓN Y CLASIFICACIÓN	- 12	70
Lee mi mente	70	
Paseos para seleccionar y clasificar	72	
Descripciones	74	
Clasificar utilizando los sentidos	76	
Pisar las figuras	76	
Saltando de sílaba en sílaba	78	
Clasificar geoplanos	80	
Caminos en el geoplano	81	
Juegos con flechas en el geoplano	82	
Colorantes para alimentos	83	
PREGUNTAS DE LOS PROFESORES		84
Parker of North Control of the Control		
CONTEO		88
INTRODUCCIÓN		90
Contar hacia delante	92	
Contar y girar	93	
Contar con la grabación	94	
El juego del péndulo	95	
Contando con otros	96	
El juego del círculo	98	
INVARIANZA O CONSERVACIÓN DE NÚMERO		100
El juego de la alcancía	101	
Desparrama los porotos	102	
Cambio de sillas	102	
CONTAR A PARTIR DE		103
Esconder con la mano	104	
Morderse la lengua	105	
CONTAR HACIA ATRÁS		106
Estados previos	107	
Chasquido y aplauso	108	
Pararse, sentarse	109	
Tomar el relevo	110	
Adentro, afuera	111	
PREGUNTAS DE LOS PROFESORES	111	112
PREGUNIAS DE LOS PROFESORES		112
COMPARACIÓN		114
INTRODUCCIÓN		116
Cosas que hay en la sala	117	
Comparar nombres	118	
Registrar la altura	119	
Medir partes del cuerpo	120	
El balancín	122	
APLICACIÓN Y EXTENSIÓN DE LA	122	
COMPARACIÓN		123
		120

V			
270200000	El cronómetro del agua	123	
SCHOOLS	Medir el tiempo	124	
00000000	Puñados	125	
9000000	Apilar, decir, hacer girar y ganar	126	
00000000	El juego del gato	128	
00000	El juego del agujero en la caja	129	
000000	Cuadrados	130	
0000000	Medir con envases	131	
Sammer	Pesar y comparar	132	
920000000	Intervalos de tiempo	133	
	Medir con cuerdas	135	
0.000	Marcar la cantidad de medidas	136	
000000000000000000000000000000000000000	PREGUNTAS DE LOS PROFESORES	100	138
00000000	FREGUNTAS DE EOS FROI ESONES		100
00000000			
9	GRÁFICOS		140
	INTRODUCCIÓN		142
	Gráficos concretos para comparar		
-	dos grupos	146	
	Gráficos concretos para comparar	140	
		147	
	tres grupos	147	
	Gráficos figurativos para comparar	148	
	dos grupos	148	
	Gráficos figurativos para comparar	4.40	
	tres grupos	149	
	Gráficos concretos para comparar	CIMPIN	
	cuatro grupos	150	
	Gráficos figurativos para comparar		
	cuatro grupos	151	
	Gráficos simbólicos para comparar		
	dos grupos	152	
	Gráficos simbólicos para comparar		
	tres grupos	153	
	Gráficos simbólicos para comparar		
	cuatro grupos	154	
	APLICACIÓN Y EXTENSIÓN DE LOS GRÁFICOS		155
	Otros tipos de gráficos	155	
	PREGUNTAS DE LOS PROFESORES		158
	- Appril 1 mit to a Sut titler		
ij	- Marinatan at the attention		
	EL NÚMERO A NIVEL CONCEPTUAL		164
	INTRODUCCIÓN		166
	Estaciones de número:		
	Mondadientes	168	
	Mosaicos	169	
. 9	Bloques poligonales	170	
	Joyas	171	
	Cubos unifix	172	
	Cubos de madera	173	
	Cabos de madera	170	

Capítulo 7

	Porotos bicolores	174	
^	Cajas de colecciones	175	
A grant	Geoplanos	176	
35 T *	Registro de las estaciones de número	177	
	APLICACIÓN Y EXTENSIÓN DEL NÚMERO		
* U1	A NIVEL CONCEPTUAL		179
¥ *	Los tres juegos:		
3.1	El juego de la mano	180	
	Levanta la olla	181	
192	Mira a través de la ventana	183	
-	Individualizar "Los tres juegos"	186	
	El juego de la ballena	188	
a#10	Escuchar y contar	190	
	Concentración	191	
	La cueva	192	
	Tarjetas de resta	193	
Sept 1 and 1	Captura	195	
	Dígalo rápido	196	
	Cambio rápido	197	
a	Póngalos en fila	200	
	Trenes con unifix	202	
	Juegos de problemas	204	
	PREGUNTAS DE LOS PROFESORES		210
	di ili parameta sonimi di lin su cum e i		
Capítulo 8	TI NIÚMEDO A NIMEL CONFOTIVO		044
vapituio o	EL NÚMERO A NIVEL CONECTIVO		214
	INTRODUCCIÓN	217	216
	Interpretar los símbolos	217 219	
	Libros de números APLICACIÓN Y EXTENSIÓN DEL NÚMERO	219	
			221
	A NIVEL CONECTIVO	221	221
	Conectar los símbolos con los juegos anteriores		
	La tienda	225 226	
	Una bolsa de la casa		
	Carrera de restas	227 228	
	Revoltijo de números		
	El juego del globo que se infla y desinfla	229 230	
	La campana en la caja	230	
	Mi turno, tu turno	232	
	Ordenar por volumen	232	
0 / 1 0	WORDS DISTRIBUTED IN		
Capítulo 9	EL NÚMERO A NIVEL SIMBÓLICO		234
924	INTRODUCCIÓN		236
	Los juegos anteriores	237	
	APLICACIÓN Y EXTENSIÓN DEL NÚMERO		
	A NIVEL SIMBÓLICO		242
	Cuadrados numerados	243	
	100 NO. COLORES CONTROL CONTROL SERVICE CONTROL CONTRO	244	
	Cultivar plantas	277	
	Cultivar plantas	244	

Lanzar el dado 244 Un baño de piedras 245 El paquete sorpresa 246 Suma con cubos unifix 246 Ejercicios con tiempo 247 Secuencias de números 248 La caja mágica 248 PREGUNTAS DE LOS PROFESORES 250 **PATRÓN PARTE 2** 252 INTRODUCCIÓN 254 Patrones en las frutas y verduras 254 256 Patrones en las hojas Patrones en los textiles 257 Patrones de matriz 258 Rutas 259 Patrones de números para geoplanos 260 Patrones con mosaicos 261 Patrones circundantes 265 Patrones de filas, columnas y diagonales 267 con cubos unifix 270 Nombres PREGUNTAS DE LOS PROFESORES 272 **VALOR POSICIONAL** 274 INTRODUCCIÓN 276 El valor posicional Juego para contar Etapa de desarrollo del concepto 276 Conectando los símbolos con el 294 concepto Usando símbolos para registrar el 299 concepto APLICACIÓN Y EXTENSIÓN DEL **VALOR POSICIONAL** 305 307 Medición 308 Estimar y comprobar 310 Envases para contar objetos 311 Arvejas en la vaina Determinar precios 312 Patrones unifix de base diez 314 Perímetros 315 Diseños con geoplanos 316 317 La tienda 318 La sala de cine Estimar y graficar 319 Torres de unifix 320

Capítulo 10

Capítulo 12

de filas, columnas y diagonales con 321 cubos unifix Registrar patrones numéricos a partir de patrones circundantes 323 PREGUNTAS DE LOS PROFESORES 324 **EXPERIMENTOS CON PATRONES** 326 INTRODUCCIÓN 328 328 Ojos 330 Estrellas 331 Lollipop 331 Manos 332 Dinero 333 Cuadrados con mondadientes 335 Cuerda para saltar Anteojos 335 336 Tréboles de tres hojas Triángulos 337 338 Manos unidas 339 Una reacción en cadena 340 La ronda del puente 342 Pirámides 343 El administrador de departamentos 345 Kárate Sacar con las dos manos 346 El juego de los cubos para graficar y 347 las pinzas 348 Contar los cuadrados 349 Puzzles con bloques poligonales Clavos de geoplano 351 352 El arquitecto 353 Joyas 354 Cruce de caminos 357 Socios 359 Registrar patrones con mosaicos 360 Glosario de los materiales Cómo usar Matemáticas a su manera en 366 distintos niveles 367 Guía para facilitar la planificación en clase 385 Pautas de diagnóstico y seguimiento Guía de las pautas para fotocopiar: hojas de trabajo, pautas de observación 398 y de evaluación de habilidades 410 Ejemplos de cartas para los padres y apoderados Índice alfabético 412

Registrar patrones numéricos de patrones

Anexos