Tuhattaituri

Mil competencias matemáticas

"El sistema de aprendizaje más eficiente del mundo."

Proyecto LOMLOE

Método finlandés

Vicens Vives

Cubre la totalidad del currículum

El método definitivo de aprendizaje de las matemáticas basado en la metodología finlandesa, de reconocido éxito y prestigio.

Las claves

- Aprendizaje visual: los conceptos matemáticos expresados de **forma visual** facilitan su asimilación gradual y sólida.
- Maximiza el aprendizaje: las actividades planteadas fomentan un aprendizaje **eficaz**.
- Lúdico: matemáticas **divertidas**.
- Atención a la diversidad: facilita la labor de **personalización del aprendizaje**.
- Secuenciación: tiene una **progresión** matemática muy bien **planificada**.
- Flexibilidad: se **adapta** al nivel y a las necesidades del alumnado.
- Pensamiento computacional: la programación del **pensamiento computacional** se trabaja desde primero.

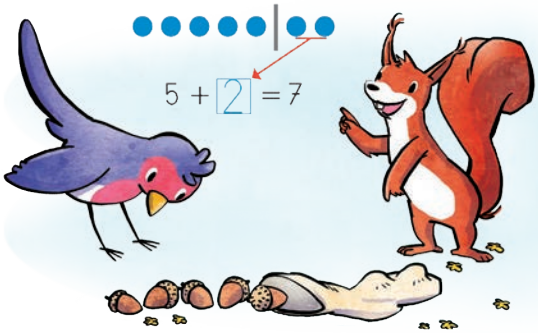
Método centrado en:

La resolución creativa de problemas basada en:

- La lógica.
- La precisión.
- La creatividad.
- La proximidad a la realidad del alumnado para crear aprendizaje significativo.

La consolidación de las operaciones básicas:

- Relaciones numéricas.
- Descomposición de los números.



Plumita y Chip os acompañarán en la resolución de las situaciones matemáticas.

Materiales digitales

Materiales manipulativos

Cuadernos de aprendizaje

Guía

Pensado para el profesorado

Guía didáctica

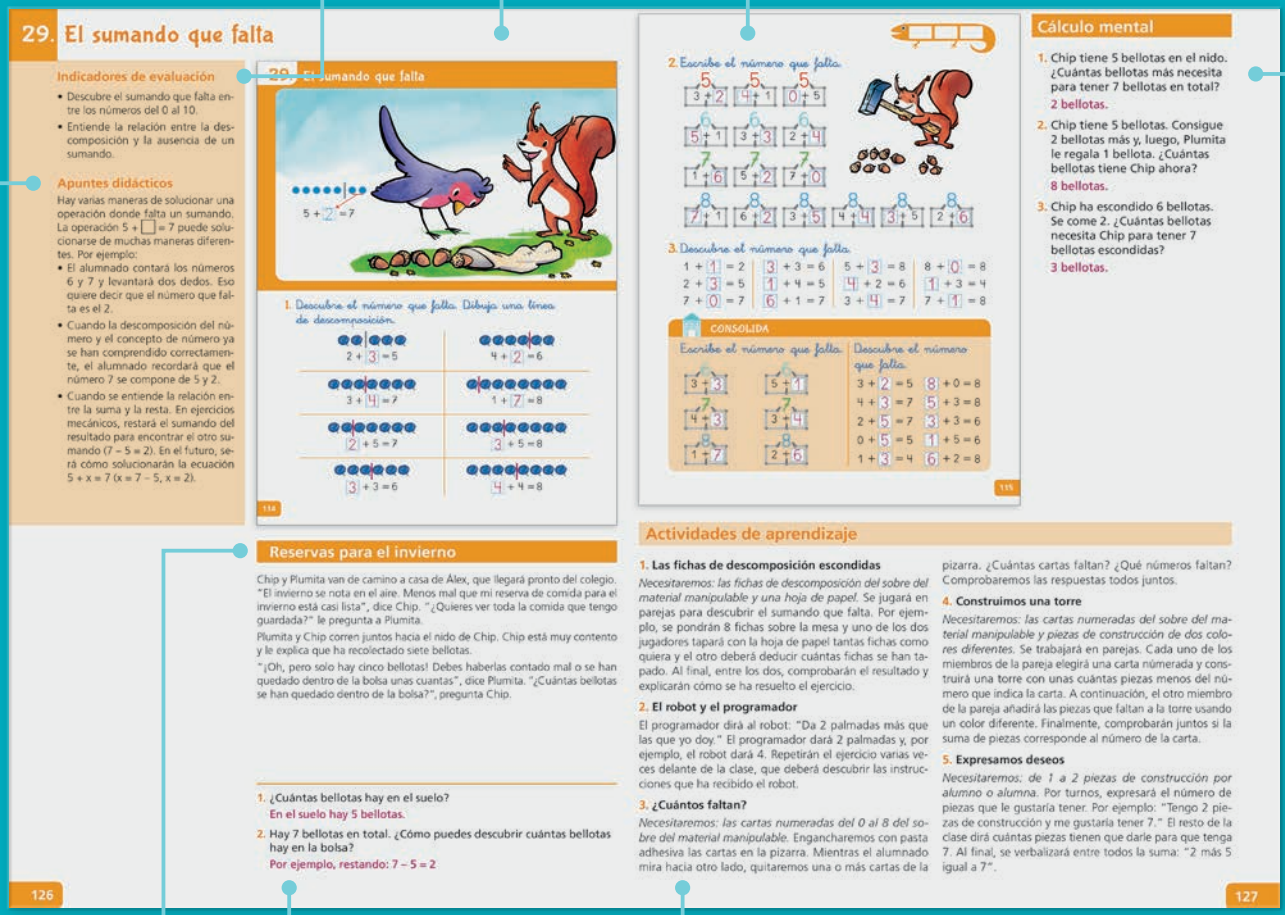
Guía de recursos didácticos con todas las indicaciones necesarias para optimizar el método.

APUNTES DIDÁCTICOS. Información detallada sobre el enfoque pedagógico del contenido de la unidad.

INDICADORES DE EVALUACIÓN. Para cada unidad.

SOLUCIONARIO

CÁLCULO MENTAL. Planteamiento de tres situaciones matemáticas que se deben resolver mentalmente.

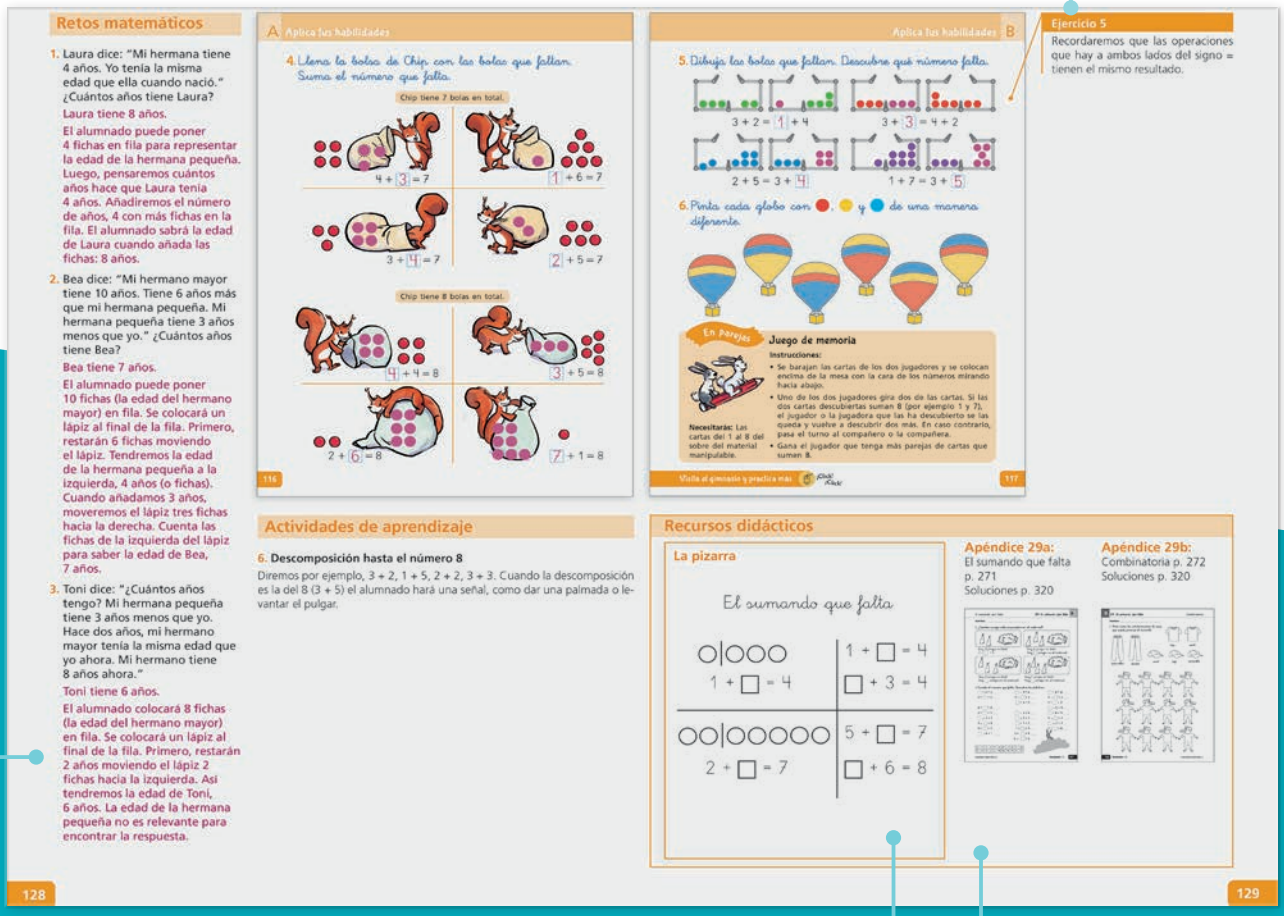


HISTORIA. Narración de la escena inicial que contextualiza los saberes básicos de la unidad.

CUESTIONES. Preguntas relacionadas con la observación de la imagen y la comprensión de la narración de la escena inicial.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE. Propuesta abierta de actividades para que el profesorado pueda utilizarlas, según su criterio, de acuerdo a las necesidades y ritmos de aprendizaje que se dan en el aula. Estas actividades facilitan atender la diversidad de capacidades y habilidades del alumnado. Gracias a ellas, los contenidos se pueden introducir y consolidar con garantía de éxito.

NOTAS. Apreciaciones específicas del equipo de autores sobre aspectos interesantes de las actividades del cuaderno del alumno y de la alumna.



Retos matemáticos

1. Laura dice: "Mi hermana tiene 4 años. Yo tenía la misma edad que ella cuando nació." ¿Cuántos años tiene Laura?
   Laura tiene 8 años.
   El alumnado puede poner 4 fichas en fila para representar la edad de la hermana pequeña. Luego, pensaremos cuántos años hace que Laura tenía 4 años. Añadiremos el número de años, 4 con más fichas en la fila. El alumnado sabrá la edad de Laura cuando añada las fichas: 8 años.
2. Bea dice: "Mi hermano mayor tiene 10 años. Tiene 6 años más que mi hermana pequeña. Mi hermana pequeña tiene 3 años menos que yo." ¿Cuántos años tiene Bea?
   Bea tiene 7 años.
   El alumnado puede poner 10 fichas (la edad del hermano mayor) en fila. Se colocará un lápiz al final de la fila. Primero, restarán 6 fichas moviendo el lápiz. Tendremos la edad de la hermana pequeña a la izquierda, 4 años (o fichas). Cuando añadamos 3 años, moveremos el lápiz tres fichas hacia la derecha. Cuenta las fichas de la izquierda del lápiz para saber la edad de Bea, 7 años.
3. Toni dice: "¿Cuántos años tengo? Mi hermana pequeña tiene 3 años menos que yo. Hace dos años, mi hermano mayor tenía la misma edad que yo ahora. Mi hermano tiene 8 años ahora."
   Toni tiene 6 años.
   El alumnado colocará 8 fichas (la edad del hermano mayor) en fila. Se colocará un lápiz al final de la fila. Primero, restarán 2 años moviendo el lápiz 2 fichas hacia la izquierda. Así tendremos la edad de Toni, 6 años. La edad de la hermana pequeña no es relevante para encontrar la respuesta.

128

Aplica tus habilidades A

4. Llena la bolsa de Chip con las bolas que faltan. Suma el número que falta.

Chip tiene 7 bolas en total.

4 + 3 = 7 · 1 + 6 = 7 · 3 + 4 = 7 · 2 + 5 = 7

Chip tiene 8 bolas en total.

4 + 4 = 8 · 3 + 5 = 8 · 2 + 6 = 8 · 7 + 1 = 8

116

Aplica tus habilidades B

5. Dibuja las bolas que faltan. Descubre qué número falta.

3 + 2 = 1 + 4 · 3 + 3 = 4 + 2 · 2 + 5 = 3 + 4 · 1 + 7 = 3 + 5

6. Pinta cada globo con ●, ● y ● de una manera diferente.

En parejas

Juego de memoria

Instrucciones:

- Se barajan las cartas de los dos jugadores y se colocan encima de la mesa con la cara de los números mirando hacia abajo.
- Uno de los dos jugadores gira dos de las cartas. Si las dos cartas descubiertas suman 8 (por ejemplo 1 y 7), el jugador o la jugadora que las ha descubierto se las queda y vuelve a descubrir dos más. En caso contrario, pasa el turno al compañero o la compañera.
- Gana el jugador que tenga más parejas de cartas que sumen 8.

Necesitarás: Las cartas del 1 al 8 del sobre del material manipulable.

Visita el gimnasio y practica más

117

Ejercicio 5

Recordaremos que las operaciones que hay a ambos lados del signo = tienen el mismo resultado.

Actividades de aprendizaje

6. Descomposición hasta el número 8

Diremos por ejemplo, 3 + 2, 1 + 5, 2 + 2, 3 + 3. Cuando la descomposición es la del 8 (3 + 5) el alumnado hará una señal, como dar una palmada o levantar el pulgar.

Recursos didácticos

La pizarra

El sumando que falta

○|○○○ · 1 + □ = 4 · 1 + □ = 4 · □ + 3 = 4

○○|○○○○○ · 5 + □ = 7 · 2 + □ = 7 · □ + 6 = 8

Apéndice 29a: El sumando que falta p. 271 Soluciones p. 320

Apéndice 29b: Combinatoria p. 272 Soluciones p. 320

129

RETOS MATEMÁTICOS. Situaciones matemáticas que el alumnado debe resolver rápidamente y de forma individual o colaborativa (en pareja, en pequeño grupo o toda la clase).

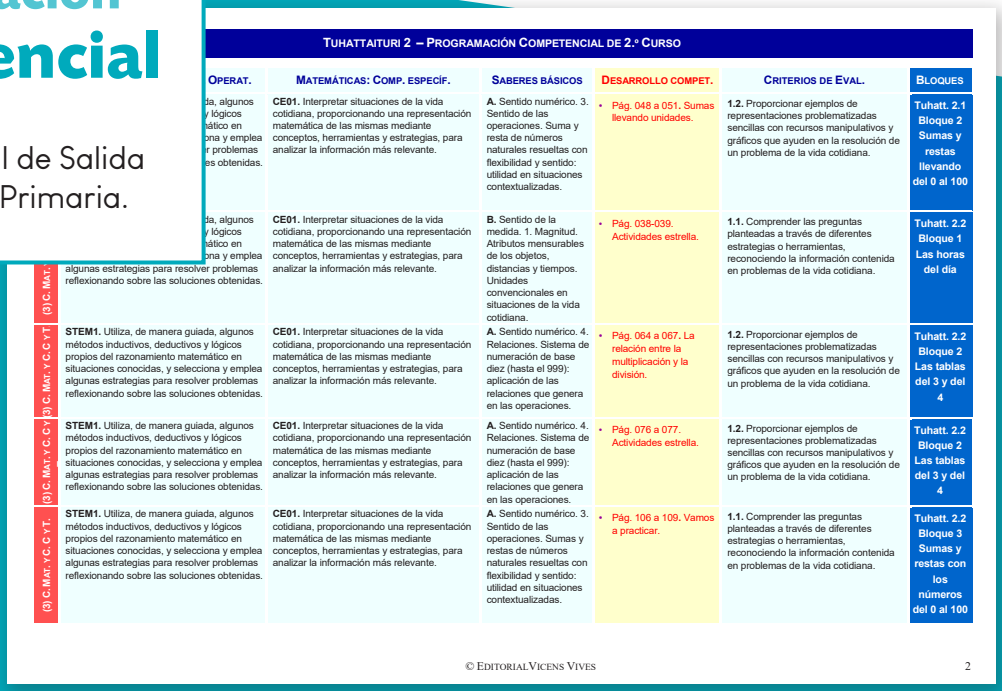
LA PIZARRA. Esquema del contenido esencial para que el profesorado lo pueda reproducir en el aula como soporte didáctico.

RECURSOS DIDÁCTICOS. Cada unidad cuenta con propuestas de actividades adicionales de nivel básico y avanzado. Ambas propuestas tienen solucionario.

Programación didáctica y Evaluación competencial

Programación competencial

Desarrolla el Perfil de Salida en la Educación Primaria.



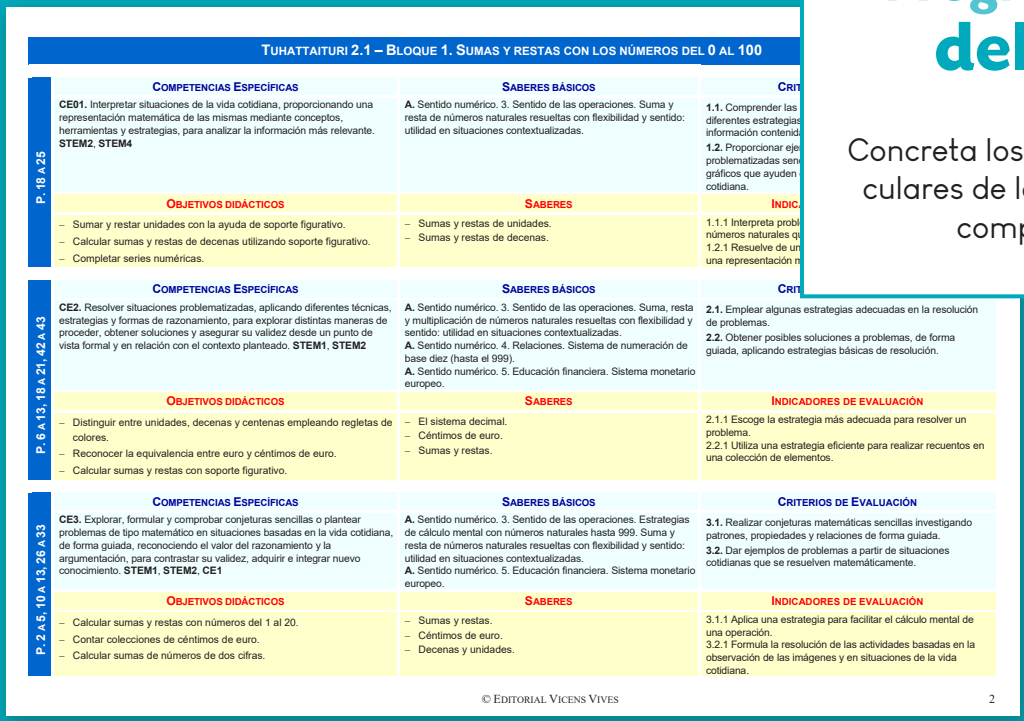
TUHATTAITURI 2 – PROGRAMACIÓN COMPETENCIAL DE 2.º CURSO

	OPERAT.	MATEMÁTICAS: COMP. ESPECÍF.	SABERES BÁSICOS	DESARROLLO COMPET.	CRITERIOS DE EVAL.	BLOQUES
	...da, algunos ...y lógicos ...mático en ...ona y emplea ...r problemas ...es obtenidas.	**CE01.** Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	**A.** Sentido numérico. 3. Sentido de las operaciones. Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas.	• Pág. 048 a 051. Sumas llevando unidades.	**1.2.** Proporcionar ejemplos de representaciones problematizadas sencillas con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.	**Tuhatt. 2.1 Bloque 2 Sumas y restas llevando del 0 al 100**
(3) C. MAT.	...da, algunos ...y lógicos ...mático en ...ona y emplea ...r problemas ...es obtenidas. algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.	**CE01.** Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	**B.** Sentido de la medida. 1. Magnitud. Atributos mensurables de los objetos, distancias y tiempos. Unidades convencionales en situaciones de la vida cotidiana.	• Pág. 038-039. Actividades estrella.	**1.1.** Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana.	**Tuhatt. 2.2 Bloque 1 Las horas del día**
(3) C. MAT. Y C. C Y T.	**STEM1.** Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos, deductivos y lógicos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.	**CE01.** Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	**A.** Sentido numérico. 4. Relaciones. Sistema de numeración de base diez (hasta el 999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.	• Pág. 064 a 067. La relación entre la multiplicación y la división.	**1.2.** Proporcionar ejemplos de representaciones problematizadas sencillas con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.	**Tuhatt. 2.2 Bloque 2 Las tablas del 3 y del 4**
(3) C. MAT. Y C. C Y T.	**STEM1.** Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos, deductivos y lógicos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.	**CE01.** Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	**A.** Sentido numérico. 4. Relaciones. Sistema de numeración de base diez (hasta el 999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.	• Pág. 076 a 077. Actividades estrella.	**1.2.** Proporcionar ejemplos de representaciones problematizadas sencillas con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.	**Tuhatt. 2.2 Bloque 2 Las tablas del 3 y del 4**
(3) C. MAT. Y C. C Y T.	**STEM1.** Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos, deductivos y lógicos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.	**CE01.** Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	**A.** Sentido numérico. 3. Sentido de las operaciones. Sumas y restas de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas.	• Pág. 106 a 109. Vamos a practicar.	**1.1.** Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana.	**Tuhatt. 2.2 Bloque 3 Sumas y restas con los números del 0 al 100**

© EDITORIAL VICENS VIVES

Programación del aula

Concreta los elementos curriculares de la programación competencial.



TUHATTAITURI 2.1 – BLOQUE 1. SUMAS Y RESTAS CON LOS NÚMEROS DEL 0 AL 100

P. 18 A 25

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS	CRIT...
CE01. Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante. **STEM2**, **STEM4**	**A.** Sentido numérico. 3. Sentido de las operaciones. Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas.	**1.1.** Comprender las ... diferentes estrategias ... información contenid... **1.2.** Proporcionar ej... problematizadas sen... gráficos que ayuden ... cotidiana.
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	**SABERES**	**INDIC...**
– Sumar y restar unidades con la ayuda de soporte figurativo. – Calcular sumas y restas de decenas utilizando soporte figurativo. – Completar series numéricas.	– Sumas y restas de unidades. – Sumas y restas de decenas.	1.1.1 Interpreta probl... números naturales q... 1.2.1 Resuelve de un... una representación n...

P. 6 A 13, 18 A 21, 42 A 43

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS	CRIT...
CE2. 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. **STEM1**, **STEM2**	**A.** Sentido numérico. 3. Sentido de las operaciones. Suma, resta y multiplicación de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas. **A.** Sentido numérico. 4. Relaciones. Sistema de numeración de base diez (hasta el 999). **A.** Sentido numérico. 5. Educación financiera. Sistema monetario europeo.	**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.
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	**SABERES**	**INDICADORES DE EVALUACIÓN**
– Distinguir entre unidades, decenas y centenas empleando regletas de colores. – Reconocer la equivalencia entre euro y céntimos de euro. – Calcular sumas y restas con soporte figurativo.	– El sistema decimal. – Céntimos de euro. – Sumas y restas.	2.1.1 Escoge la estrategia más adecuada para resolver un problema. 2.2.1 Utiliza una estrategia eficiente para realizar recuentos en una colección de elementos.

P. 2 A 5, 10 A 13, 26 A 33

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento. **STEM1**, **STEM2**, **CE1**	**A.** Sentido numérico. 3. 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. **A.** Sentido numérico. 5. Educación financiera. Sistema monetario europeo.	**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.
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	**SABERES**	**INDICADORES DE EVALUACIÓN**
– Calcular sumas y restas con números del 1 al 20. – Contar colecciones de céntimos de euro. – Calcular sumas de números de dos cifras.	– Sumas y restas. – Céntimos de euro. – Decenas y unidades.	3.1.1 Aplica una estrategia para facilitar el cálculo mental de una operación. 3.2.1 Formula la resolución de las actividades basadas en la observación de las imágenes y en situaciones de la vida cotidiana.

© EDITORIAL VICENS VIVES

Tuhattaituri 2. Evaluación de las Competencias Clave Grupo: Alumna o alumno:

1r Ciclo - 2º Curso

Competencia Específica	**CE1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.**
Criterio de Evaluación	**1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana.**

INSTRUMENTO	INDICADOR	NIVEL DE LOGRO 1	NIVEL DE LOGRO 2	NIVEL DE LOGRO 3	NIVEL DE LOGRO 4	1	2	3	4
Libro 1: P. 19 Act. 4; **Libro 2:** P. 107 Act. 4, P. 143 Act. 6	**1.1.1** Interpreta problemas de la vida cotidiana relacionando los números naturales que aparecen.	No es capaz de interpretar problemas de la vida cotidiana relacionando los números naturales que aparecen.	Le cuesta interpretar problemas de la vida cotidiana relacionando los números naturales que aparecen.	Interpreta bastante bien problemas de la vida cotidiana relacionando los números naturales que aparecen.	Interpreta muy bien problemas de la vida cotidiana relacionando los números naturales que aparecen.				
Libro 1: P. 25 Act. 7	**1.1.2** Representa una situación problemática utilizando recursos matemáticos.	No sabe representar matemáticamente una situación problemática de la vida cotidiana.	Tiene dificultades para representar matemáticamente una situación problemática de la vida cotidiana.	Sabe representar matemáticamente una situación problemática de la vida cotidiana, pero comete algun error.	Representa matemáticamente con precisión una situación problemática de la vida cotidiana.				
Libro 1: P. 61 Act. 4, **Libro 2:** P. 133 Act. 3	**1.1.3** Reconoce las operaciones matemáticas que contiene los enunciados de los problemas.	No es capaz de reconocer las operaciones matemáticas que contienen los enunciados de los problemas.	Pocas veces reconoce las operaciones matemáticas que contiene los enunciados de los problemas.	Casi siempre reconoce las operaciones matemáticas que contiene los enunciados de los problemas.	Siempre reconoce las operaciones matemáticas que contiene los enunciados de los problemas.				
Libro 1: P. 90 Act. 2	**1.1.4** Comprende situaciones relacionadas con agrupaciones y repartos de elementos.	No comprende situaciones relacionadas con agrupaciones y repartos de elementos.	Tiene dificultades para comprender situaciones relacionadas con agrupaciones y repartos de elementos.	Comprende situaciones relacionadas con agrupaciones y repartos de elementos, pero comete alguna imprecisión.	Comprende correctamente situaciones relacionadas con agrupaciones y repartos de elementos.				
Libro 2: P. 18 Act. 2, P. 25 Act. 5, P. 39 Act. 4, P. 167 Act. 4, P. 206 Estudio de un mapa	**1.1.5** Comprende problemas de la vida cotidiana relacionados con magnitudes habituales.	No es capaz de comprender problemas de la vida cotidiana relacionados con magnitudes habituales.	Le cuesta comprender problemas de la vida cotidiana relacionados con magnitudes habituales.	Comprende bastante bien problemas de la vida cotidiana relacionados con magnitudes habituales.	Comprende muy bien problemas de la vida cotidiana relacionados con magnitudes habituales.				
Libro 2: P. 84 Act. 4	**1.1.6** Comprende problemas de la vida cotidiana relacionados con precios, billetes y monedas.	No es capaz de comprender problemas de la vida cotidiana relacionados con precios, billetes y monedas.	Le cuesta comprender problemas de la vida cotidiana relacionados con precios, billetes y monedas.	Comprende bastante bien problemas de la vida cotidiana relacionados con precios, billetes y monedas.	Comprende muy bien problemas de la vida cotidiana relacionados con precios, billetes y monedas.				

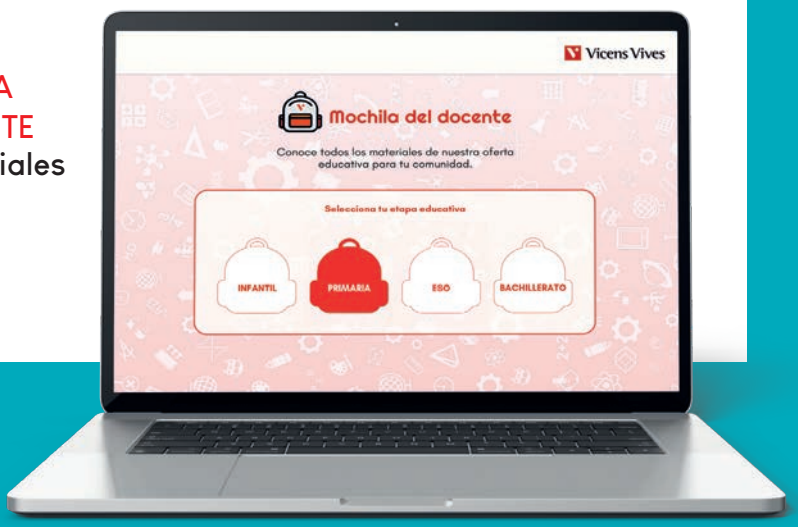
© Editorial Vicens Vives

Logro alcanzado 0

Rúbrica de evaluación

Facilita la valoración de los aprendizajes con criterios concretos para evaluar las Competencias Específicas.

Entra en la MOCHILA DIGITAL DEL DOCENTE y consulta los materiales de cada curso.



Materiales digitales

Cuaderno digital

El profesorado tendrá acceso al cuaderno digital, que podrá proyectar en el aula para realizar un trabajo de manera colaborativa con toda la clase.

Actividades autocorrectivas y cuadro evaluativo

El profesorado podrá:

- Ver las soluciones de todas las actividades sin tener que resolverlas.
- Acceder a los resultados de las actividades digitales realizadas por el alumnado.

Formación en el método

Proporcionamos el asesoramiento y la formación para optimizar Tuhattaituri.

Materiales de aula

Ofrecemos un kit de material manipulativo para el aula.

Ayúdales a aprender fácilmente fomentando actitudes e incentivando capacidades

Ayuda al alumnado en la planificación y la sistematización.

Los materiales digitales favorecen la consolidación y ampliación del aprendizaje.

Con una gran variedad de ejercicios, de diferentes niveles de dificultad, acerca al alumnado al mundo matemático.

Fomenta la investigación, a través de las situaciones que se plantean, promueve el trabajo colaborativo.

Materiales que ayudan a crear conocimiento.

Aumenta la capacidad del alumnado para procesar información y resolver problemas matemáticos de manera autónoma.

Trabaja cada uno de los conceptos matemáticos a través de distintas tipologías de actividades, permite su consolidación y proporciona una base sólida para comprender conceptos de un nivel superior.

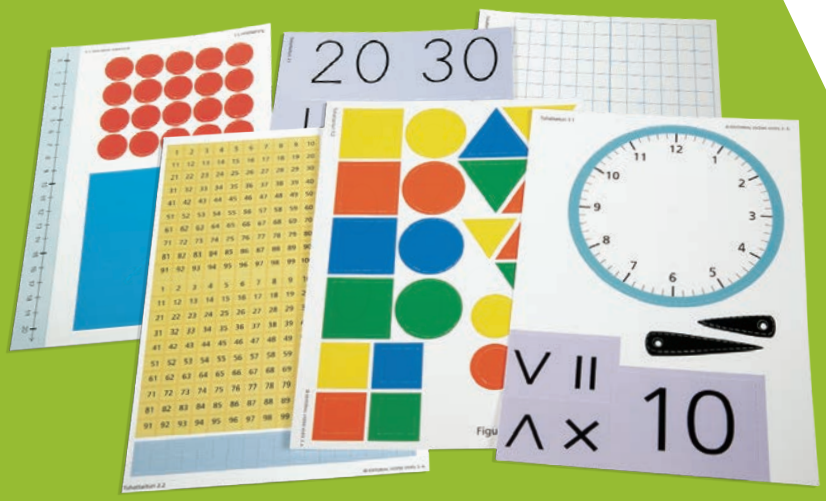
Motivador para el alumnado

Cuadernos de aprendizaje

Favorecen el desarrollo autónomo de las capacidades y las competencias matemáticas.

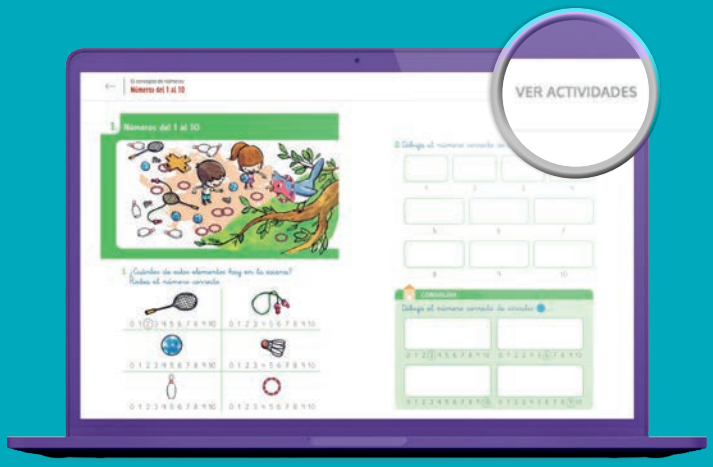
Materiales manipulativos

Ayudan a entender las ideas abstractas de forma sencilla.



Materiales digitales

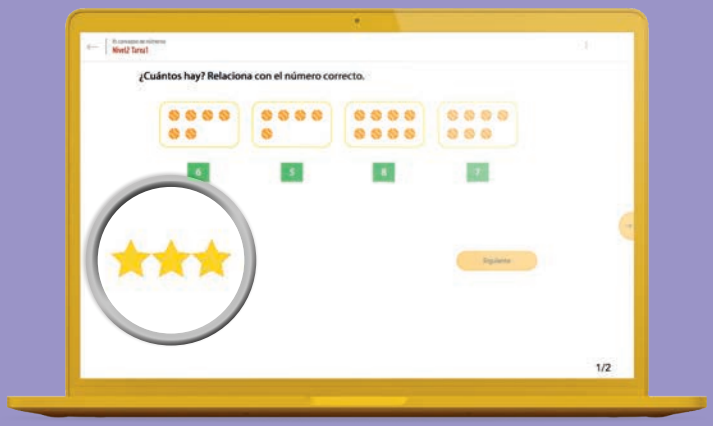
+ de 14.000 actividades



Para cada unidad didáctica se han desarrollado actividades digitales autocorrectivas para ayudar a afianzar los procedimientos trabajados.

Estas actividades están estructuradas en dos niveles de dificultad para atender al ritmo de aprendizaje del alumnado.

Cada nivel desarrolla entre 2 y 3 tareas y cada tarea tiene varias actividades.



El alumnado verá los aciertos y errores de cada actividad que realice.

Al final de la tarea obtendrá una nota global del conjunto de las actividades.

A partir de Tuhattaituri 1.2, algunas de las actividades presentan los enunciados en audio para ayudar a afianzar la comprensión oral. El alumnado deberá entender las instrucciones que se dan solo en audio y ser capaz de realizar las actividades.

Al final de la etapa de primaria habrá hecho más de 1.000 actividades que le ayudarán a desarrollar la comprensión oral.

Cuadernos de aprendizaje

1 Tuhattaituri, un proyecto innovador y singular

El proyecto Tuhattaituri favorece que se desarrollen de forma autónoma las capacidades y destrezas matemáticas mientras se aprenden los saberes básicos del área.

Eso es posible gracias a una amplia tipología de actividades que permiten un aprendizaje fluido, divertido, funcional y basado en los diferentes ritmos de aprendizaje.

2 Flexibilidad y diversidad

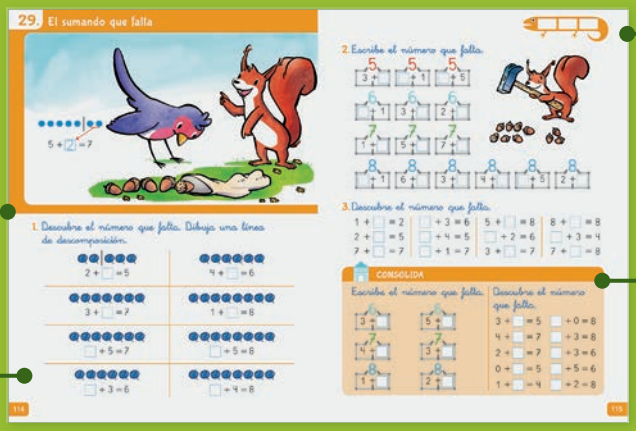
Se organiza en cinco bloques de contenidos temáticos, más un bloque con tareas de investigación. Cada bloque está formado por unidades de cuatro páginas. La mayoría de estas unidades presentan los contenidos matemáticos, aunque hay algunas que se relacionan específicamente con el repaso de los saberes básicos, la aplicación en diferentes contextos de los conceptos que se han trabajado o la evaluación de lo que se ha aprendido.

3 Estructura de la unidad

PRIMERA DOBLE PÁGINA: Presenta actividades básicas y de consolidación de los nuevos contenidos dirigidas a todo el alumnado.

Las unidades empiezan con una SITUACIÓN MATEMÁTICA, próxima a la realidad del alumnado, que se relaciona con el contenido que se presenta.

ACTIVIDADES BÁSICAS



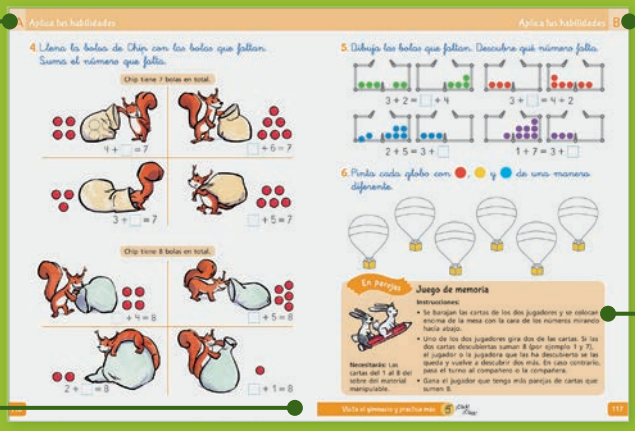
CÁLCULO MENTAL. A partir de la unidad 5 del cuaderno, las casillas del lagarto recogen el resultado del trabajo de cálculo mental propuesto desde la guía didáctica.

CONSOLIDA. Refuerza los contenidos a través de tipologías ya trabajadas en las actividades básicas.

SEGUNDA DOBLE PÁGINA: *Aplica tus habilidades*. Recoge una propuesta doble, de acuerdo a los ritmos de aprendizaje del alumnado.

PROPUESTA A. Actividades básicas que refuerzan los contenidos de la unidad.

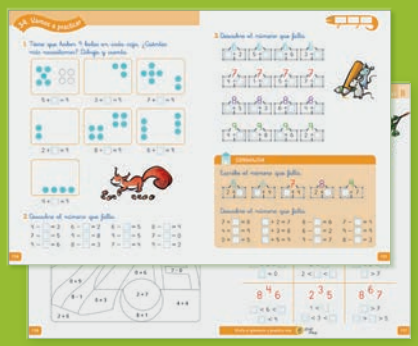
GIMNASIO. Todas las unidades, excepto las de *Diviértete con las mates*, cuentan con una amplia batería de actividades digitales a las que se puede acceder activando la licencia indicada en el cuaderno.



PROPUESTA B. Actividades avanzadas (problemas, retos lógicos, desarrollo del pensamiento computacional...) que son más complejas y requieren más reflexión.

EN PAREJAS. Actividad colaborativa, apta para todo el alumnado.

4 Unidades especiales



VAMOS A PRACTICAR.
Ofrece propuestas de aplicación de los sabers básicos trabajados anteriormente.

DIVIÉRTETE CON LAS MATES.
Estas unidades, por medio de propuestas divertidas, consolidan los contenidos trabajados y establecen las bases para los nuevos aprendizajes. En esta sección el alumnado se puede autoevaluar.

ALCANZA LAS ESTRELLAS.
Se encuentran al final de cada bloque y sirven para que el alumnado evalúe sus propias capacidades y habilidades.

5 Tareas de investigación

El último bloque del cuaderno contiene propuestas complejas que desarrollan las altas capacidades en el alumnado. Cada tarea se estructura en una doble página.

Presentación de actividades relacionadas con la tarea que debe desarrollar en la siguiente página.

A partir de la actividad anterior, se desarrolla una tarea concreta basándose en una investigación.

A partir de tercero

4 Unidades especiales. Resumen

Se exponen los saberes básicos y capacidades más importantes que se han trabajado en cada bloque. De esta manera, el alumnado puede consultarlo antes de abordar las tareas que se le encarguen.

5 Afianzamiento de los saberes básicos

Se proponen actividades centradas en la consolidación de los contenidos básicos de los bloques anteriores. Se puede abordar al finalizar cada uno de los bloques o bien realizarlos como si se tratara de un bloque más del cuaderno, según las necesidades del alumnado.

Contenido de Tuhattaituri
por niveles

Tuhattaituri 1.1

- El concepto de número.
- Suma y resta.
- La relación entre la suma y la resta.
- El sumando y el sustraendo que falta.
- Sumar y restar más de dos números.
- Tareas de investigación.

Tuhattaituri 1.2

- Los números del 11 al 19 y las horas del día.
- Sumas llevando con números entre el 0 y el 20.
- Geometría.
- Restas llevando con los números entre el 0 y el 20.
- Los números entre el 0 y el 100.
- Tareas de investigación.

Tuhattaituri 2.1

- Sumas y restas con los números del 0 al 100.
- La suma llevando de 0 a 100.
- El concepto de multiplicación. Las tablas del 2, del 5 y del 10.
- La división y el concepto de fracción.
- Geometría: cuerpos geométricos, figuras en 2D, triángulos, cuadriláteros, polígono.
- Tareas de investigación.

Tuhattaituri 2.2

- Las horas del día.
- Las tablas del 3 y del 4.
- Sumas y restas con los números del 0 al 100.
- Los números del 0 al 1.000.
- Medidas: centímetros, metros, gramos, kilogramos, litros y decilitros.
- Tareas de investigación.

Tuhattaituri 3.1

- Sumas y restas.
- La multiplicación.
- La expresión de las horas del día.
- La multiplicación llevando.
- Repaso, proyectos y actividades.

Tuhattaituri 3.2

- La división.
- Fracciones.
- Medidas de longitud.
- Geometría: ángulos, polígonos, el círculo, el área.
- Repaso, proyectos y actividades.

Tuhattaituri 4.1

- El orden de las operaciones.
- La multiplicación.
- La división.
- Geometría: simetría, coordenadas.
- Repaso, proyectos y actividades.

Tuhattaituri 4.2

- Fracciones.
- Los números decimales.
- Unidades de medida.
- Números negativos y positivos, gráficas.
- Repaso, proyectos y actividades.

Tuhattaituri 5.1

- Resolución de problemas.
- Fracciones.
- Números decimales.
- Geometría: ángulos, partes de un círculo.
- Repaso y resolución de problemas.

Tuhattaituri 5.2

- La división.
- Medidas: longitud, masa, volumen. Conversión a unidades de medida mayores o menores.
- Porcentajes y estadística.
- Geometría: mapas. Escala de un mapa.
- Repaso y resolución de problemas.

Tuhattaituri 6.1

- Estrategias de cálculo.
- Fracciones.
- Los números decimales.
- Geometría.
- Repaso y resolución de problemas.

Tuhattaituri 6.2

- La medida del tiempo.
- Porcentajes.
- Probabilidad y ecuaciones.
- Preparación para el primer curso de educación secundaria.
- Repaso y resolución de problemas.

"Las matemáticas incorporadas en el día a día de la escuela."

María Eugenia Henríquez Ramos, maestra de primaria del CEIP Barrio Costa de Ingenio en Gran Canaria imparte el Tuhattaituri en clase y comenta:

"En el CEIP Barrio Costa, para el aprendizaje matemático, apostamos por un método de trabajo que permita la fase manipulativa, la experimental, la fase gráfica y por último la fase simbólica. Dada nuestra metodología manipulativa de trabajo, el uso de los materiales Tuhattaituri está complementando nuestra acción docente en el aula."

"Los materiales Tuhattaituri permiten al alumnado utilizar de manera natural el cálculo, cuantificaciones, estimaciones o hipótesis, entender conceptos y establecer relaciones."

Martín Cabello Díaz, maestro de Primaria, en el área de Matemáticas, del Colegio Mirabal International School de Boadilla del Monte en Madrid, imparte el Tuhattaituri en clase y comenta:

"Con este método hemos observado que el alumnado de primero ha adquirido destrezas en la realización de las diferentes propuestas con una gran autonomía. También es de resaltar la posibilidad de trabajar con el alumnado según el nivel que va alcanzando. Marcando siempre unos mínimos, les da la oportunidad de que avancen un paso más en el desarrollo de sus capacidades."

"En referencia al material del profesorado, es muy completo y sirve de gran ayuda para la adecuada aplicación del método."

Algunas escuelas Tuhattaituri:

CEIP Salgado Torres de A Coruña

CPI Julia Becerra Malvar de Pontevedra

Colegio Virgen de Europa de Madrid

Colegio Mirabal Internacional School de Madrid

Humanitas Bilingual School Tres Cantos de Madrid

CEIP Barrio Costa de Las Palmas

Vicens Vives

Para más información visita nuestra web **www.vicensvives.com**

SÍGUENOS

OTAVA 1890

official member EDUCATION FINLAND www.educationfinland.fi

C102483

18716

8 429962 017512

DL B 10845-2023