

+ que números

¡El mejor complemento
para trabajar la inteligencia
lógico-matemática!

3 a 5
años

Conceptos
aplicables a
situaciones
cotidianas



COMPROMETIDOS CON LOS
OBJETIVOS DE DESARROLLO
SOSTENIBLE



Entra
para saber
más

NUESTRA VISIÓN

La **INNOVACIÓN**
combinada con la solidez
de la **EXPERIENCIA**

 **Vicens Vives**

**Apostamos por una educación innovadora,
personalizada, inclusiva y socialmente
responsable para crear un futuro mejor.**

INNOVACIÓN

Conectamos las pedagogías y tecnologías como facilitadoras de la innovación.^[1]

COMPETENCIAS

Diseñamos escenarios que faciliten el proceso de enseñanza en un marco de aprendizaje competencial y de habilidades útiles para la vida real.

EVALUACIÓN

Solucionamos la **evaluación competencial** en la práctica docente.

EXPERIENCIA

60 años de experiencia, investigación y práctica pedagógica.

APRENDIZAJE

Apostamos por los 4 pilares de la Educación:^[2]

- **Aprender a conocer.**
- **Aprender a hacer.**
- **Aprender a ser.**
- **Aprender a convivir.**

ACOMPañAMIENTO

Acompañamos a l@s educador@s comprometid@s con la educación, facilitando su labor docente.^[3]



¹ Avsheniuk, N. "Unesco's contribution to teacher education quality assurance." UNESCO Chair Journal "Lifelong Professional Education in the XXI Century", (3), 7-12, 2021.

² Delors, J. "La educación encierra un tesoro, informe para la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo Veintiuno." Unesco, 1997.

³ Trujillo Sáez, F., Álvarez Jiménez, D., Montes Rodríguez, R., Segura Robles, A. y García San Martín, M. J. "Aprender y educar en la era digital: marcos de referencia." Madrid: ProFuturo, 2020.

TU SOLUCIÓN

Un ECOSISTEMA de PRODUCTOS, SOLUCIONES y EXPERIENCIAS para la TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA

Desplegamos todo nuestro potencial para desarrollar el nuevo modelo educativo del s. XXI.



SOSTENIBILIDAD

Incluimos un planteamiento transversal de **sostenibilidad** y **desarrollo humano** vinculado y comprometido con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la **Agenda 2030**.



SITUACIONES Y RETOS

Partimos de **situaciones de aprendizaje** donde poder contextualizar los saberes básicos, **involucrando activamente al alumnado** y fomentando su participación en la resolución de retos (ABR) y problemas (ABP).

DIGITALIZACIÓN Y SEGURIDAD

Desarrollamos la **competencia digital** y el **uso seguro y consciente** de la información.

APRENDIZAJE ACTIVO

Fomentamos que el alumnado sea capaz de **analizar, razonar y cuestionar** la información con una **actitud activa, autónoma y comprometida**.

EDUCACIÓN INCLUSIVA

Aplicamos el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para una **educación inclusiva**, ofreciendo un enfoque **personalizado y adaptado** para garantizar el éxito educativo de todo el alumnado.

SABERES BÁSICOS

Proponemos un aprendizaje integrado de **saberes básicos** y **competencias** para que el alumnado alcance de forma plena el **perfil de salida** de la etapa educativa.

DIVERSIDAD CULTURAL

Ofrecemos la posibilidad de ver y **entender el mundo** desde perspectivas diferentes a través de la **diversidad lingüística**, lo que supone una oportunidad para el desarrollo personal y social.

RESPETO E IGUALDAD

Fomentamos el **respeto y la igualdad de género** para desmontar prejuicios, estereotipos y actitudes de carácter discriminatorio.

Servicio personalizado de atención al docente para dar respuesta a los desafíos de la educación del s. XXI.



Comunidades Vicens Vives

Ponemos a tu disposición una comunidad en la cual encontrarás los recursos que necesitas.

Hemos creado para ti un entorno facilitador de tu día a día, un punto de encuentro entre docentes y especialistas lleno de propuestas y oportunidades para el aprendizaje.

Una comunidad que:

Propone un pensamiento **"GloCal"** (piensa globalmente, actúa localmente)

Incorpora una mirada **inclusiva**

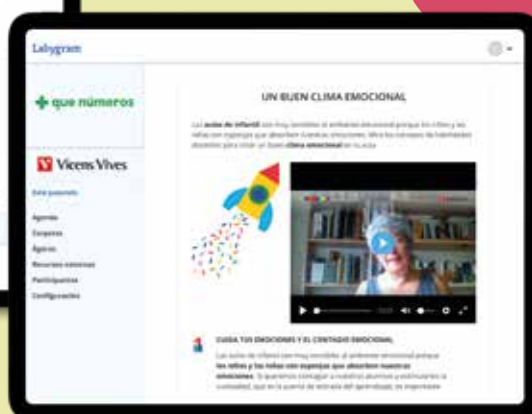
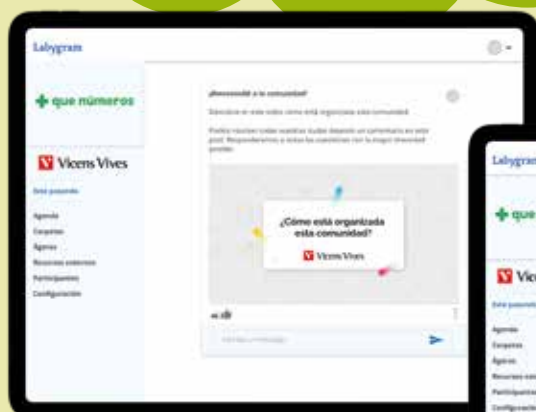
Anima a la participación de las **familias**

Sitúa el **alumnado** como agente del cambio

Acompaña, asesora y escucha

Pone la **tecnología** al servicio del **aprendizaje**

Pone en valor la **singularidad territorial**





Como docente...

- Podrás **compartir experiencias** con otros docentes y consultar a expertos.
- Tendrás herramientas para transformar la actualidad en **oportunidades de aprendizaje**.
- Podrás **inspirarte** a partir de otras propuestas disponibles en la comunidad.
- Tendrás un **espacio personalizado** de adaptación a tu entorno.

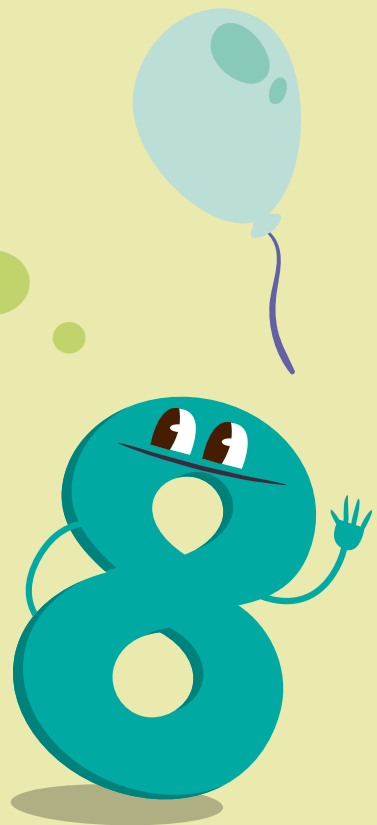
¡El camino más estimulante hacia los números!

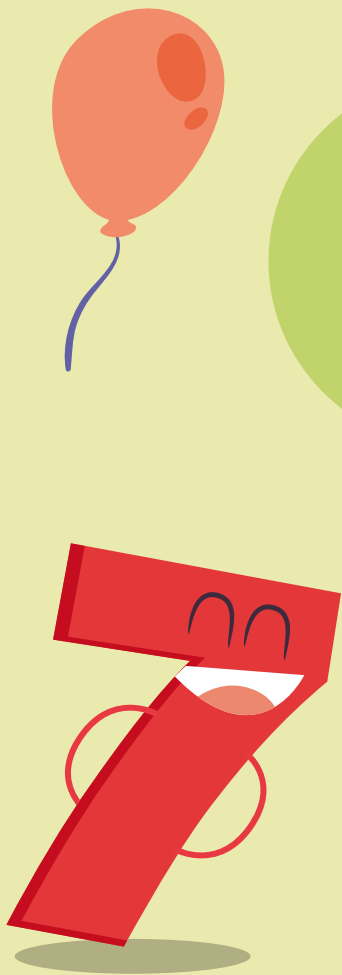
+ que números

sigue una metodología partiendo de **situaciones reales de aprendizaje**, que pondrán en marcha procedimientos lógico-matemáticos de manera lúdica, a través de actividades para investigar y de actividades competenciales y colaborativas.



Aplicando los principios del **Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)**, + que números facilita la identificación y la atención temprana de las **necesidades específicas de apoyo educativo en tu aula.**





Utilizando elementos del medio ambiente y de manera transversal, los materiales incorporan los **17 Objetivos de Desarrollo Sostenible** para que el alumnado interiorice los valores para la convivencia siguiendo un **aprendizaje significativo.**

¿Trabajas por proyectos?

+ **que números** es un complemento que permite trabajar los conceptos matemáticos que desees abordar.

¿Trabajas con un método globalizado?

+ **que números** permite afianzar el dominio de la numeración, la grafía y los conceptos lógico-matemáticos.



Cómo es el proyecto

Secuencia didáctica:

La propuesta didáctica tiene como finalidad:

1. Iniciar al alumnado en habilidades numéricas y las figuras geométricas:

- cantidad
- trazo
- grafía
- operaciones sencillas

2. Desarrollar la inteligencia lógico matemática y la competencia matemática mediante actividades atractivas y motivadoras de:

- clasificación
- agrupación
- orden
- cuantificación
- atención
- percepción visual y espacial
- razonamiento lógico



La secuencia didáctica **se inicia** con el trabajo previo que se ofrece en la **GUÍA DIDÁCTICA**:



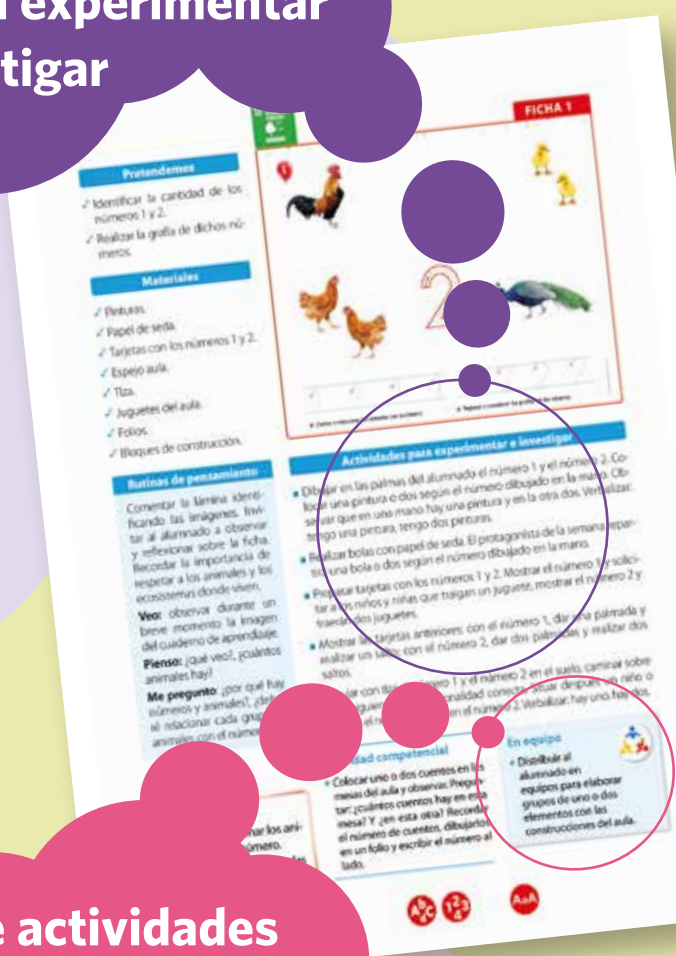
Actividades para experimentar e investigar

Comenzamos con propuestas para la **manipulación y la experimentación** que utilizan elementos conocidos del entorno.



Resolución de actividades en equipo

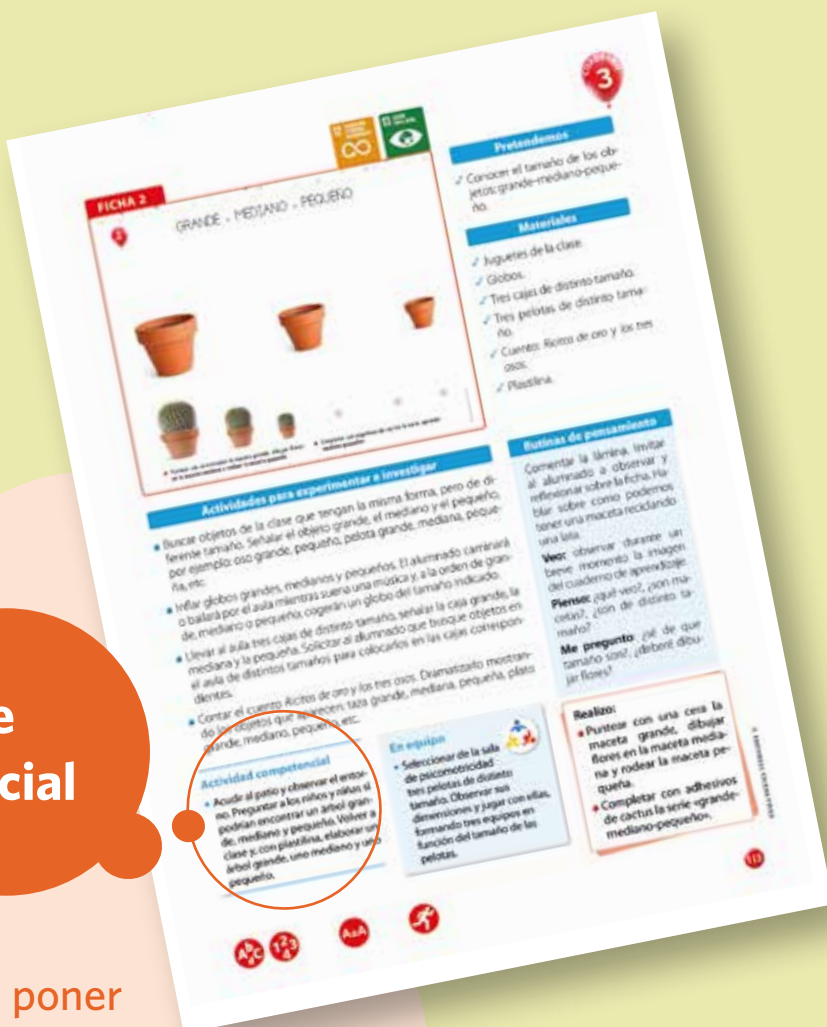
A continuación, se presenta una actividad colaborativa. En cada ficha se propone una actividad en grupo **favoreciendo el trabajo cooperativo** para que el alumnado adquiera los saberes básicos y desarrolle habilidades sociales.





Una propuesta de actividad competencial

El alumnado tendrá que poner en juego los saberes básicos aprendidos junto con el **desarrollo de destrezas y actitudes** para enfrentarse a la resolución de la actividad planteada.

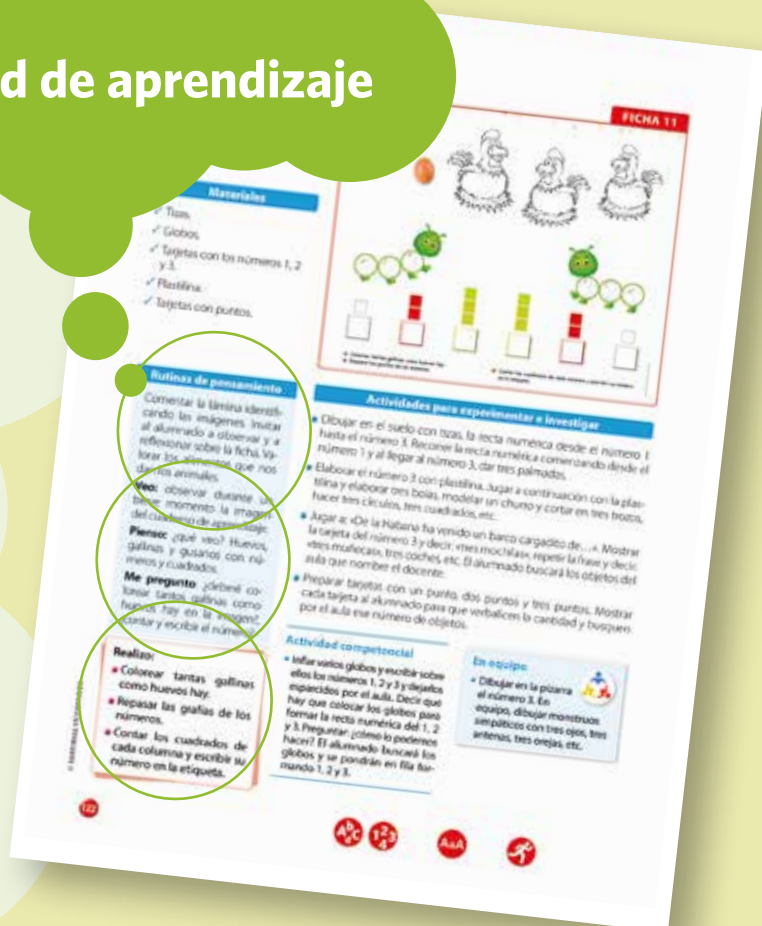


Una vez realizado el trabajo de la guía didáctica, se propone realizar el trabajo del **CUADERNO**:



Actividad de aprendizaje

Tras las fases anteriores, se propone una actividad final que comienza con una rutina de pensamiento, para que **el alumnado pueda reflexionar, razonar y activar el pensamiento**, además de ordenar sus conocimientos antes de realizar la ficha.



Y además acceso a actividades digitales para que el alumnado practique y mejore su competencia digital reforzando sus saberes.



Todas las fichas son digitales e interactivas en nuestra plataforma

edubook

Materiales para el alumnado

9 cuadernos para trabajar



- Número uno
- Arriba-abajo
- Uno-muchos
- Agrupar y grafía
- Grande-pequeño
- Muchos-pocos
- Relacionar y grafía
- Dentro-fuera
- Cantidad y grafía
- Alto-bajo

- Círculo
- Cerca-lejos
- Relacionar
- Series y grafía
- Abierto-cerrado
- Largo-corto
- Laberinto
- Localizar un objeto
- Colorear según modelo



- Cantidad y grafía
- Delante-detrás
- Número dos
- Más grande más pequeña
- Relacionar y grafía
- Agrupar y grafía
- Más alto-más bajo
- Juntos-separados
- Cuadrado

- Pesado-ligero
- Series y grafía
- Primero
- Hay más
- Uno-ninguno
- Seco-mojado
- Misma posición
- Siluetas
- Colorear según código



- Cantidad y grafía
- Grande-mediana-pequeña
- Relacionar y grafía
- Número tres
- Primero-último
- Agrupar y grafía
- No pertenece
- Igual
- Relacionar
- Serie ascendente y descendente
- Diferente
- Tantos como

- Triángulo
- Más largo-más corto
- Series
- Día-noche
- Muchas-pocas
- Descomposición y grafía
- De frente-de espalda
- Hay más- hay menos
- Subir-bajar
- Laberinto
- Puzle
- Imágenes iguales

- Relacionar y grafía
- Delante-detrás
- Cantidad y grafía
- Número cuatro
- Arriba-abajo
- Agrupar y grafía
- No corresponde
- Largo-corto
- Identificar y grafía
- Grande-mediano-pequeño
- Serie ascendente

- Triángulo, círculo y cuadrado
- Lleno-vacío
- Relacionar
- Día-noche
- Descomposición
- Primero y último
- Serie ascendente
- Hay menos-hay más
- Laberinto
- Siluetas
- Colorear según el código



- Cantidad y grafía
- Más grande-más pequeño
- Número cinco
- A un lado-a otro lado
- Agrupar
- Figuras del mismo grupo
- Igual que
- Serie ascendente y descendente
- Colorear según el código
- Ancho-estrecho
- Hay más-hay menos
- Agrupar y grafía

- Rectángulo
- En medio
- Descomposición
- Series
- Mañana-noche
- Serie ascendente
- Descomposición
- Grueso-delgado
- Primero-segundo
- Posición de los objetos
- Siluetas
- Relacionar



- Serie ascendente
- Hay más-hay menos
- Cantidad y grafía
- Número seis
- De pie-sentado
- Signo + sumas
- Agrupar
- Duro-blando
- Signo igual
- Serie ascendente
- Izquierda-derecha
- Relacionar y grafía
- Serie ascendente y descendente

- Rombo
- Liso-rugoso
- Cantidad
- Mañana-tarde-noche
- Suma +1
- Descomposición
- Frío-calor
- Suma +1 y +2
- Rápido-lento
- Laberinto
- Localizar un objeto
- Descubrir una imagen

- Cantidad y grafía
- Todos-ninguno
- Relacionar y grafía
- Número siete
- Tantos como
- Igual
- Agrupar
- Pertenece al grupo
- Entero-mitad
- Signo + y sumas
- Serie ascendente y descendente
- Subir-bajar
- Suma + 1

- Rectángulo y rombo
- Mayor que - menor que
- Descomposición
- Atención
- Ayer-hoy-mañana
- Primero, segundo y tercero
- Sumas
- Cubo
- Encendida-apagada
- Laberinto
- Siluetas
- Atención



- Serie ascendente
- Par
- Hay más-hay menos
- Número ocho
- Alrededor
- Cantidad y grafía
- Suma +1
- Series
- Hay igual
- Relacionar
- Sumas

- Anterior y posterior
- Número cero
- Situación problemática
- Antes-ahora-después
- Descomposición
- Igual-diferente
- Serie ascendente y descendente
- Izquierda-derecha
- Producto cartesiano
- Sudoku
- Descubrir una imagen

- Cantidad y grafía
- Cerca-lejos
- Número nueve
- Suma+2
- Sumas
- Puzzle
- Centro
- Descomposición
- Formas geométricas
- Mayor que-menor que
- Cabe más-cabe menos

- Signo - y restas
- Número diez
- Problemas
- Al lado de
- Resto -1
- Mediano
- Restas
- Alguna-ninguna
- Producto cartesiano
- Sudoku
- Diferencias



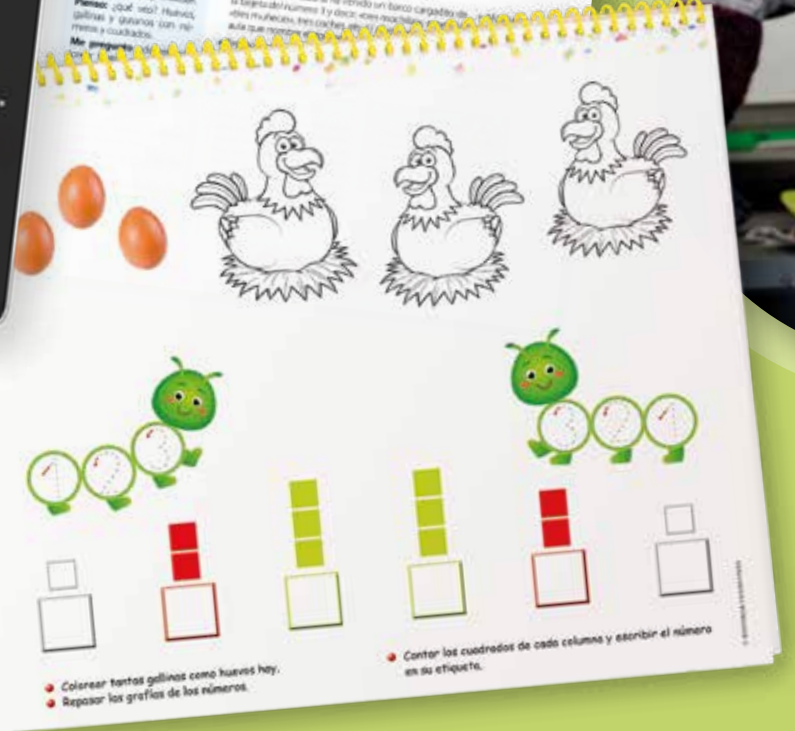
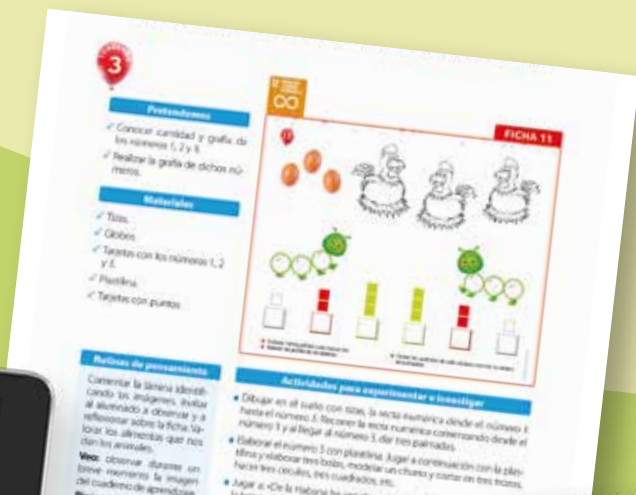
Materiales para el profesorado

Guía de Recursos Didácticos

Con los Objetivos de Desarrollo Sostenible integrados en su contenido.

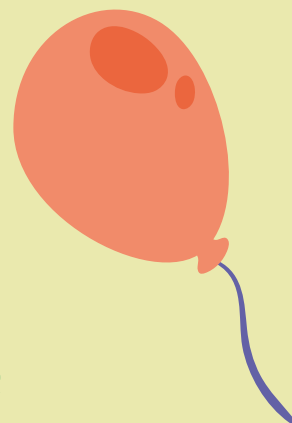


COMPROMETIDOS CON LOS
OBJETIVOS DE DESARROLLO
SOSTENIBLE



Todas las fichas son
digitales e interactivas
en nuestra plataforma

edubook



Diseño Universal del Aprendizaje

Elige cómo utilizar el material en función de las necesidades de tu aula.



+ que números

Colección de 9 cuadernos para desarrollar la lógica matemática de manera progresiva



Al seguir la misma línea pedagógica,
puedes complementar el proyecto

+ que números con

GOGUIS+ y **BUSCAPISTAS** ...

... y complementarlo con los
cuadernos para la lectoescritura

**Aprendo con
Lila y Lilo**



Para más información
visita nuestra web
www.vicensvives.com

SÍGUENOS



8 429962 013361



16659



C102197