

EMAT

• matemáticas para la vida •



¿Qué es EMAT?

EMAT es un programa para la **enseñanza de las matemáticas basado en metodologías innovadoras** que permiten un aprendizaje significativo. Gracias al juego, la manipulación y las actividades contextualizadas, **tus alumnos disfrutarán de las matemáticas.**

Además, mediante la **secuenciación cíclica de los contenidos** y la diversidad de experiencias de aprendizaje, conseguirás un aprendizaje profundo y duradero desde edades tempranas, **respetando todos los ritmos de aprendizaje.**

A continuación, encontrarás una **selección de páginas de la Guía del maestro**, el documento en el que se desarrollan todas las actividades al detalle y los aspectos pedagógicos claves para programar tu día a día.



Tu gestor de aula, día a día

En **myroom**, tu plataforma docente *online*, encontrarás todo lo que necesitas para implementar el programa en tu aula; además, tendrás toda la información **organizada, con todos los recursos necesarios del día,** para realizar las actividades ¡en un solo clic!

The screenshot displays the myroom platform interface. At the top, there's a navigation bar with 'programas', 'alumnos', 'grupos', 'docentes', and 'informe'. The user is logged in as 'MS María Santos'. The main content area shows 'T1/Sesión 30' with a 'Guía del maestro' and 'Libro del alumno'. A sidebar on the left lists 'Sesiones', 'Material', 'Evaluación', and 'Formaciones'. A top-right menu includes 'Aplicaciones' with options like 'Pizarra', 'Tarjetas de aprendizaje', 'Tekman Digital', and 'Creador thinkóAI'. Below the main content, there are sections for 'Material para la sesión' (with cards like 'Cartas Ahora me siento T1' and 'Cartas Quiero ser T1') and 'Material complementario' (with cards like 'Bingo de los céntimos T1', 'Llega el circo T1', and 'Semana Sa6'). At the bottom, there's a 'Conoce tu programa' section with video thumbnails and titles like 'Cómo conseguir que se relacione cantidad y número', 'Cómo sacar el máximo provecho de CiberEMAT Infantil', 'Cómo trabajar la escritura de números', and '¿Matemáticas tradicionales o matemáticas para la vida?'. Each video has a duration indicator (e.g., 4 minutos, 5 minutos).

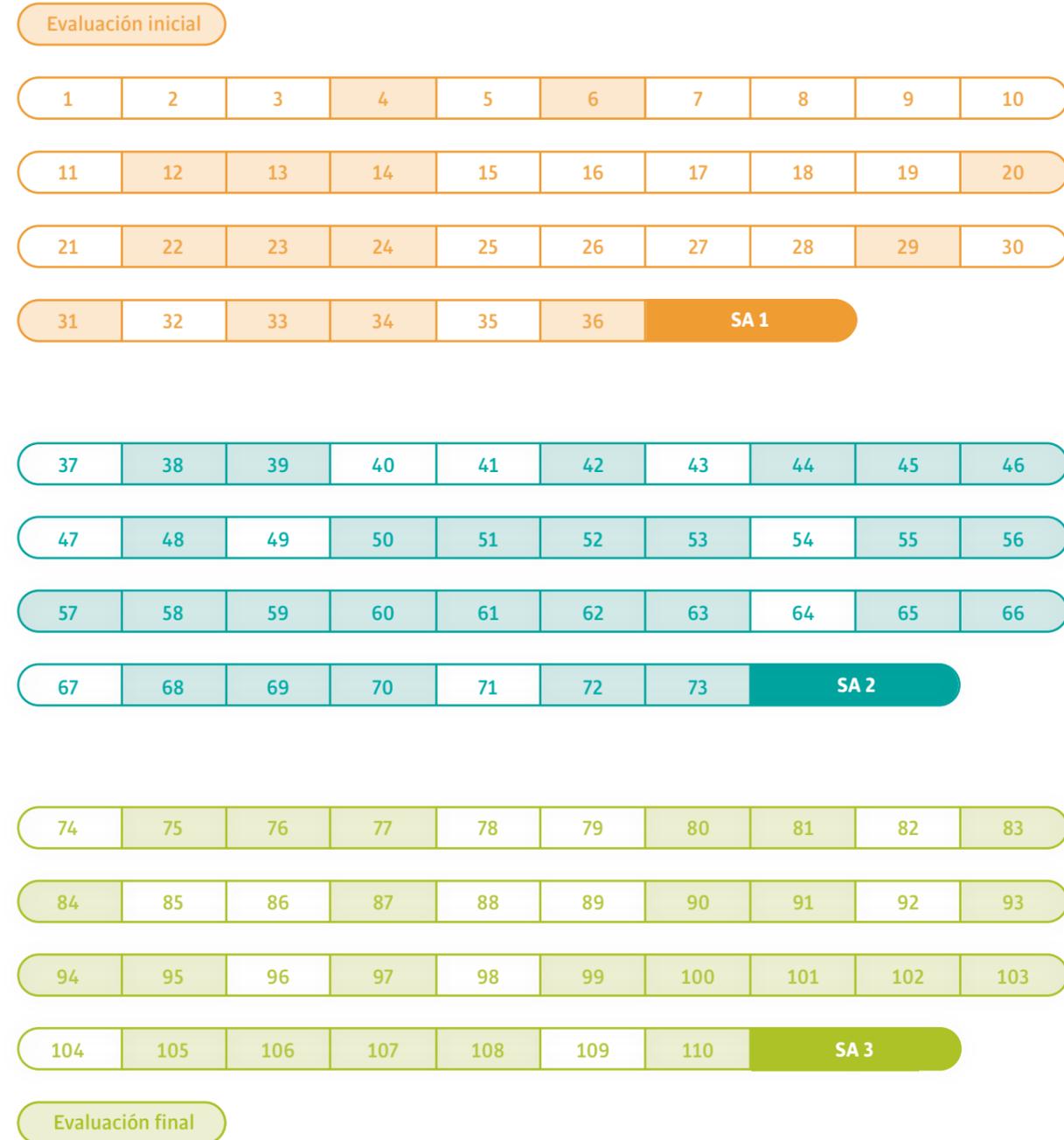
Disfruta de las herramientas digitales.

Accede a todos los materiales de las sesiones.

Fórmate con los vídeos sobre el programa.

Planifica tu calendario

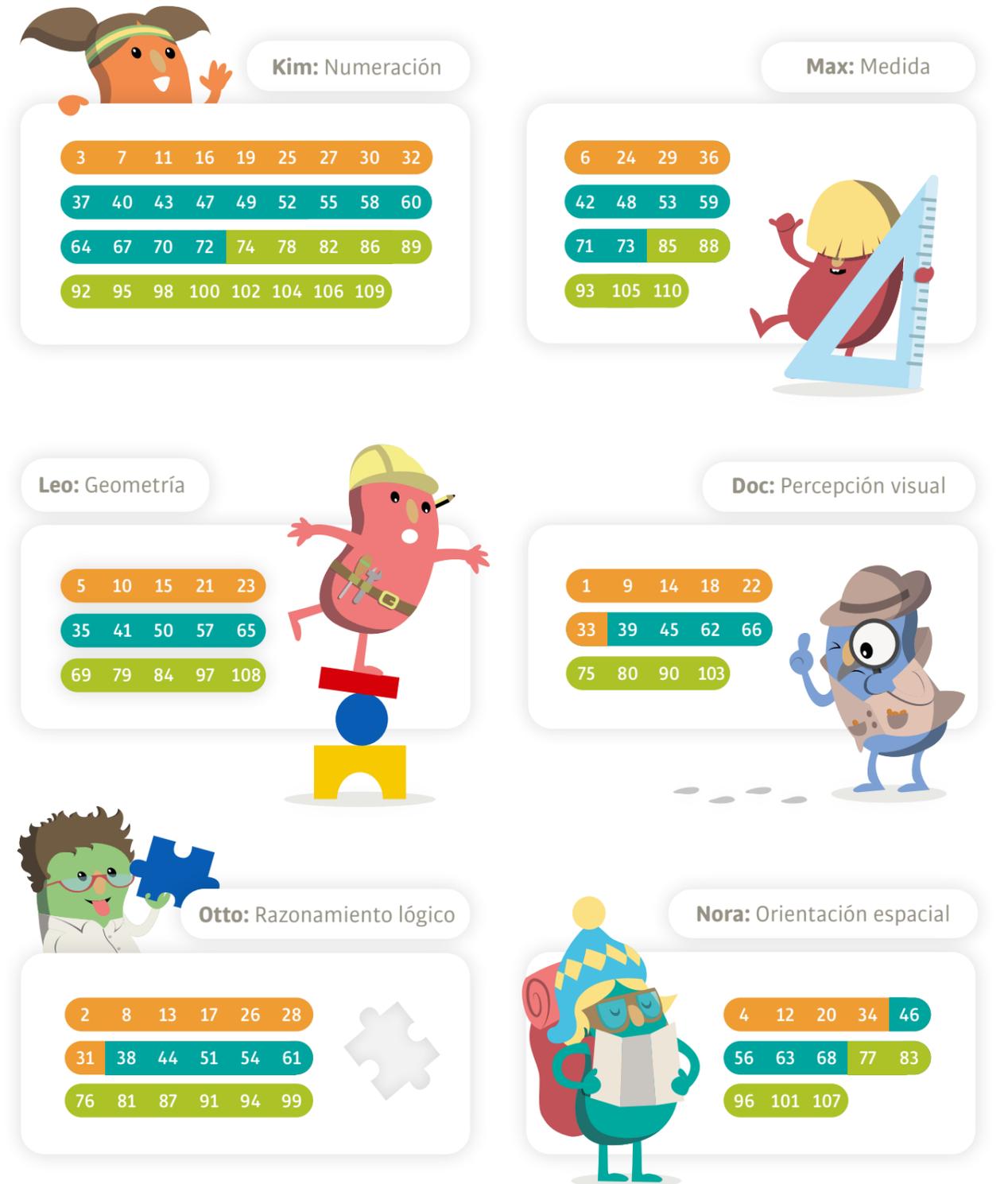
EMAT propone **120 sesiones**. En ellas encontrarás las evaluaciones inicial y final, a las que recomendamos dedicar 2 sesiones para cada una, y 3 situaciones de aprendizaje a las que puedes dedicar de 2 a 4 sesiones, según el tiempo del que dispongas. Por último, te indicamos las sesiones que contienen una actividad en el Libro del alumno mediante un sombreado.



● ● ● sesiones con libro del alumno

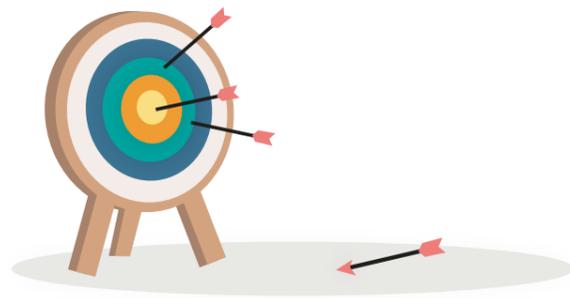
Conoce la ciclicidad horizontal

Para que los alumnos sean capaces de utilizar las matemáticas en su día a día, es necesario diseñar propuestas que les permitan **construir conocimiento y practicar habilidades matemáticas** en contextos realistas. La mejor manera de **secuenciar este aprendizaje es de manera cíclica**, es decir, intercalando los saberes a lo largo de las semanas y trimestres para conectarlos entre sí. A continuación, te indicamos los aspectos clave que se trabajan en EMAT y en qué sesiones, para que tengas la visión global.



Revisa los objetivos

- Relacionar los números con sus cantidades correspondientes.
- Trazar la representación gráfica de los números 1 y 2, integrando habilidades visuales y motrices.
- Ordenar los números del 0 al 4 de manera ascendente y descendente, promoviendo la comprensión del orden numérico.
- Utilizar la serie numérica para contar en orden creciente y decreciente del 0 al 10 con la ayuda de los dedos, fomentando el razonamiento lógico.
- Contar hasta 10 elementos de manera oral y visual, desarrollando la habilidad de conteo.
- Resolver pequeños problemas numéricos en contextos cotidianos, aplicando el pensamiento lógico.
- Reconocer la pertenencia o no de un elemento a una agrupación, fomentando la capacidad de clasificación.
- Realizar agrupaciones y correspondencias cuantitativas de uno a cuatro elementos, promoviendo el entendimiento de cantidades.
- Reconocer elementos incongruentes en situaciones visuales, estimulando la discriminación visual.
- Realizar correspondencias numéricas y visuales en situaciones variadas.
- Identificar la norma en seriaciones donde cambian uno o dos atributos, desarrollando la capacidad de reconocimiento de patrones.
- Ordenar secuencias temporales.
- Reconocer elementos que comparten la misma posición en diferentes contextos.
- Experimentar nociones de orientación, como adentro-afuera y encima-debajo.
- Identificar y describir las figuras geométricas trabajadas.
- Realizar el trazo de las figuras geométricas trabajadas, mejorando habilidades motrices finas.
- Reconocer figuras superpuestas, estimulando la percepción visual y la discriminación de formas.
- Clasificar bloques lógicos según atributos (forma, color, tamaño y grosor), fomentando la habilidad de clasificación.
- Comparar objetos en función de su volumen (grande-pequeño-mediano) y longitud (largo-corto).
- Aplicar nociones de «más que» y «menos que» en contextos prácticos.
- Agrupar objetos en función de su longitud y altura.
- Participar activamente en juegos matemáticos, promoviendo la integración y el aprendizaje lúdico.
- Aportar posibles soluciones al planteamiento de problemas matemáticos, fomentando la participación activa.
- Mostrar interés por aprender matemáticas.
- Mantener una actitud positiva ante los desafíos.
- Respetar el turno en los juegos de aula.
- Mostrar control y reflexión antes de contestar preguntas matemáticas.
- Utilizar vocabulario específico para describir la posición de objetos y expresar conceptos matemáticos de manera adecuada.



Planifica tu evaluación

La evaluación con EMAT es **global, continua y formativa**, y está diseñada para ayudarte a recoger información con la que puedas poner palabras al desarrollo de tus alumnos y la consecución de los criterios de evaluación de la etapa. Te recomendamos los siguientes momentos, estrategias e instrumentos de evaluación.

1

EVALUACIÓN INICIAL

- **¿Cuándo?** Antes de empezar las sesiones de EMAT.
- **¿Cómo?** Realiza actividades específicas sobre las habilidades matemáticas, durante no más de 4 sesiones, y anota las dificultades y potencialidades que identifiques en tus alumnos.
- **Instrumentos:** actividades de evaluación inicial disponibles en esta guía.

2

OBSERVACIÓN SISTEMATIZADA

- **¿Cuándo?** En las sesiones.
- **¿Cómo?** Anota, de forma periódica y escogiendo a los alumnos según las observaciones previas, la consecución del objetivo de la sesión.
- **Instrumentos:** indicadores de evaluación de la sesión.

EVIDENCIAS DEL PROCESO

- **¿Cuándo?** En las sesiones.
- **¿Cómo?** Documenta, de forma periódica y poniendo foco en el proceso, el desarrollo de las habilidades matemáticas.
- **Instrumentos:** páginas del Libro del alumno y fotografías de las experiencias de aprendizaje.

Al finalizar cada trimestre, te recomendamos recopilar todas las observaciones y las evidencias y analizarlas junto con la *Rúbrica de competencias*, disponible en myroom, para el nivel de consecución de los criterios de evaluación.

3

EVALUACIÓN FINAL

- **¿Cuándo?** Al finalizar las sesiones de EMAT.
- **¿Cómo?** Realiza actividades específicas sobre las habilidades matemáticas, durante no más de 4 sesiones y valora el nivel de consecución.
- **Instrumentos:** actividades de evaluación final disponibles en esta guía.



AUTOEVALUACIÓN

A lo largo de las sesiones también encontrarás propuestas de autoevaluación y coevaluación para los alumnos, sobre los procesos de aprendizaje y el trabajo cooperativo. Con ellas conseguirás que mejoren su autorregulación y autonomía.

Descubre las situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje son aquellas tareas y actividades que, partiendo de un reto o un problema, permiten que los alumnos pongan en práctica conocimientos y habilidades de forma integrada y contextualizada. Con ello, los alumnos podrán desarrollar las competencias y transferir sus aprendizajes a la vida real.

En las sesiones de EMAT encontrarás actividades contextualizadas que permitirán este desarrollo competencial. Y, además, hemos diseñado **9 situaciones de aprendizaje para desarrollar en varias sesiones**: 3 de estas situaciones están desarrolladas en la Guía del maestro, una al finalizar cada uno de los trimestres, el resto son complementarias y están explicadas en la Programación de aula.

¿Qué contienen las situaciones?

Las situaciones de aprendizaje se caracterizan por suponer un reto complejo para los alumnos, ajustado a su edad madurativa, presentar un contexto auténtico y utilizar metodologías activas. Por ejemplo:

- **Retos:** pueden formularse a modo de pregunta a responder, producto a realizar o acción a acometer.
- **Contextos:** enmarcados en el quehacer cotidiano del aula, de la escuela, de la familia y del entorno próximo.
- **Metodologías:** se integran métodos como la manipulación, el aprendizaje cooperativo, la cultura de pensamiento, la reflexión y la autorregulación del propio aprendizaje o la educación emocional.

Además, las situaciones de aprendizaje están diseñadas para atender la diversidad del aula y romper las barreras del aprendizaje y la participación. Para ello nos basamos en el **Diseño Universal para el Aprendizaje**, una construcción de la enseñanza en la que los alumnos encuentran múltiples formas:

Específicamente en EMAT, las situaciones de aprendizaje permiten a los alumnos utilizar diferentes formas de razonamiento, representación y comunicación matemáticas en contextos significativos y funcionales.

¡Crea un mural con la situación de aprendizaje en tu aula!

Las situaciones de aprendizaje deben favorecer el desarrollo integral de las competencias de todas las áreas. La creación de un mural de aprendizaje en tu aula es una buena estrategia para facilitar este aspecto y, además, será una excelente oportunidad para recoger evidencias de aprendizaje... ¡y motivar a tus alumnos!



¿Cómo se desarrollan las situaciones?

Las situaciones de aprendizaje, consten de una o varias actividades, deben permitir un proceso de resolución que incluya habilidades de razonamiento y de resolución complejas. Por este motivo, es necesario partir de un reto inicial y secuenciar las tareas, según el momento de resolución del mismo, con procesos como los siguientes:



Complementa con Ajedrez en el aula

Ajedrez en el aula es nuestro programa de ajedrez para niños de 3 a 12 años.

Con él, los alumnos desarrollan el razonamiento lógico-matemático, el pensamiento creativo y sus habilidades socioemocionales. Sus sesiones son un excelente complemento para enriquecer el aprendizaje de los aspectos matemáticos desarrollados en EMAT infantil.

A continuación, te indicamos qué sesiones EMAT puedes complementar con **Ajedrez en el aula nivel 1**:

Ajedrez en el Aula					
EMAT	Ajedrez	EMAT	Ajedrez	EMAT	Ajedrez
Sesión 4	Sesión 01	Sesión 39	Sesión 07	Sesión 75	Sesión 14
Sesión 14	Sesión 02	Sesión 46	Sesión 08	Sesión 80	Sesión 15
Sesión 20	Sesión 03	Sesión 51	Sesión 09	Sesión 83	Sesión 16
Sesión 24	Sesión 04	Sesión 56	Sesión 10	Sesión 90	Sesión 17
Sesión 28	Sesión 05	Sesión 61	Sesión 11	Sesión 94	Sesión 18
Sesión 33	Sesión 06	Sesión 63	Sesión 12	Sesión 99	Sesión 19
		Sesión 68	Sesión 13	Sesión 103	Sesión 20



SESIÓN 1

Percepción visual

Objetivo

Clasificar objetos según un criterio.

Evaluación

Relaciona objetos del mismo color.

Sesiones relacionadas

Posteriores: 18, 22 (EMAT 3 años)

Material

myroom

- Bloques lógicos
- Dados de los atributos
- Canción *Somos los Ematis, los más rumberos*

Otros

- Aros de colores: rojo, azul y amarillo

PARA EMPEZAR

Trabajamos el conteo y la visualización de números mostrando y ocultando dedos del 0 al 5, y viceversa. Los alumnos necesitan tiempo para aprender a contar en voz alta en ambas direcciones; comenzaremos, seguiremos y terminaremos todos juntos. Poco a poco dejaremos de contar con ellos para que finalmente lo hagan solos.



Mostramos cómo colocar los dedos para representar las cantidades del 0 al 5 y del 5 al 0.

Problema del día

Agrupar a los alumnos según una característica común, como el color de la ropa, el tipo de calzado que llevan o el color de sus ojos y colócalos delante del pizarrón.

Entre todos, dialogamos acerca de por qué forman un grupo y qué criterios utilizamos para agruparlos.

Podemos plantear preguntas del tipo:

- «¿Qué tienen en común en este grupo?»;
- «¿Por qué creen que pertenecen a este grupo?»;
- «¿por qué sí o por qué no?»;
- «¿Qué características especiales o similares tienen en este grupo?» para motivar las reflexiones de los alumnos.

Gestión de aula

En la primera semana del curso, muestra los materiales de EMAT (**Libro del alumno, Material del alumno, Material de aula**, etc.) e invita a los alumnos a usarlos. Destaca la importancia de cuidarlos adecuadamente y mostrar el lugar específico donde se guardarán después de su uso.

ENSEÑANDO-APRENDIENDO

Juego demostración 1

1. Ponemos en el centro tres aros de colores: uno rojo, uno azul y uno amarillo, y proporcionamos una variedad de objetos de diferentes colores.
2. Lanzamos el dado de los atributos (color) y, según el que salga (rojo, azul o amarillo), los alumnos tienen que buscar un objeto del mismo color y colocarlo dentro del aro del mismo color que está en el centro.

Si algunos alumnos encuentran dificultades para clasificar objetos según una amplia gama de colores, se puede adaptar la actividad limitando la variedad de colores de los objetos proporcionados.

Juego demostración 2

1. Permitimos a los alumnos jugar libremente con los bloques lógicos durante un tiempo determinado.
2. A la voz de «¡Ya!», indicamos a los alumnos que deben agrupar los bloques según un criterio específico:
 - Por forma: los alumnos agrupan los bloques según si son círculos, cuadrados, triángulos o rectángulos.
 - Por color: los alumnos agrupan los bloques según si son rojos, amarillos o azules.
 - Por tamaño: los alumnos agruparán los bloques según si son grandes o pequeños.

Si los alumnos están experimentando por primera vez con los bloques lógicos y encuentran dificultades para agruparlos de diferentes maneras puedes mostrar ejemplos claros de cómo agrupar los bloques según diferentes criterios.

PARA FINALIZAR

Reproducimos la canción *Somos los Ematis, los más rumberos* para presentar a los personajes de EMAT. También podemos utilizar las *Marionetas de los Ematis* para mostrar físicamente a los personajes mientras suena la canción, facilitando así su reconocimiento.



SESIÓN 2

Razonamiento lógico

Objetivo

Realizar agrupaciones sencillas de dos elementos.

Evaluación

Agrupar elementos de dos en dos, según sus características.

Sesiones relacionadas

Posteriores: 13, 17, 26 (EMAT 3 años)

Material

myroom

- Bloques lógicos
- Cartas Animalario

Otros

- Diferentes objetos en pares idénticos

PARA EMPEZAR

Organizamos una búsqueda de tesoros donde los alumnos encuentren objetos que puedan clasificar por pares idénticos. Por ejemplo: bloques de construcción, juguetes pequeños o incluso calcetines. También puedes realizar esta actividad en un entorno natural y motivar a los alumnos a encontrar objetos idénticos, como hojas, piedras o palos. Permitimos un tiempo y motivamos a los alumnos para que busquen, identifiquen y recolecten tantos pares de objetos idénticos como puedan. A medida que encuentren pares, los animamos a decir en voz alta qué tienen en común esos objetos (mismo color, forma, tamaño, etc.). Una vez recolectados varios pares, reunimos a los alumnos, dialogamos sobre los objetos encontrados y agrupamos los objetos por sus similitudes, como color, forma o tamaño.

• Problema del día

¿Qué tiene en común cada conjunto de elementos?

- Perro, gato. **Animales.**
- Rojo, amarillo. **Colores.**
- Dedos, piernas. **Partes del cuerpo.**
- Libro, cuento. **Cosas para leer.**
- Cuadrado, círculo. **Figuras geométricas.**

Gestión de aula

Anima a los alumnos que aún no hablan mucho a participar modelando la participación, utilizando gestos y proporcionando pistas visuales, como imágenes o tarjetas, para que puedan expresarse. Crea un ambiente de confianza celebrando cualquier intento de participación y recuerda al resto del salón la importancia de saber escuchar.

ENSEÑANDO-APRENDIENDO

• Juego demostración 1

- Los alumnos juegan libremente con los bloques lógicos para conocer sus formas.
- A continuación, preparamos dos conjuntos de bloques lógicos idénticos: uno en el suelo para ver y otro en una bolsa opaca que no pueda verse.
- Un alumno saca una figura de la bolsa y la muestra a sus compañeros.
- Los compañeros buscan la misma figura que se mostró, pero en el grupo de bloques que está en el suelo.
- Otro compañero saca una nueva figura y todos buscan su pareja entre los bloques visibles.
- Repetimos la dinámica con diferentes alumnos sacando figuras hasta que todas las parejas se hayan encontrado.
- Después, repasamos las características de cada bloque: su color, tamaño y forma.

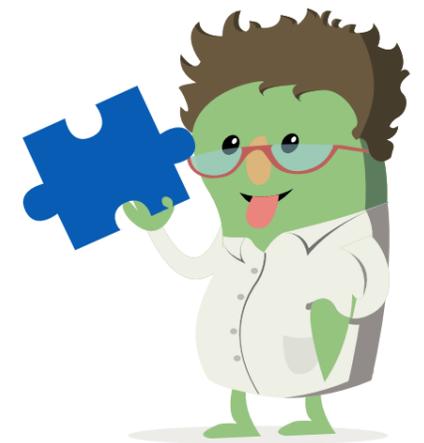
Recordamos la importancia de usar el vocabulario matemático en las actividades que involucren la comparación de figuras: nombres de formas geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo), nombres de color y términos para describir tamaño (grande, pequeño).

• Juego demostración 2

- Jugamos memoria con 8 pares de cartas de *Animalario*. Mostramos las cartas y explicamos que vamos a jugar a encontrar parejas de animales iguales.
- El rango de cartas proporcionados puede variar de 8, 12, 26 a 24 pares, dependiendo de la habilidad de los alumnos.
- Mezclamos las cartas y las colocamos boca abajo formando una cuadrícula.
- Pedimos a un alumno que comience el juego volteando dos cartas. Si las cartas son iguales, dice en voz alta qué animal encontró y se queda con las cartas. Si no son iguales, debe devolver las cartas a su sitio original, boca abajo, y el siguiente alumno intenta encontrar una pareja.
- Continuamos por turnos hasta encontrar todas las parejas de animales.

PARA FINALIZAR

Dialogamos acerca de la actividad inicial preguntando: «¿Qué objetos encontraron más fácilmente?»; «¿Hubo algún objeto que les resultara más difícil de encontrar?»; «¿Por qué fue difícil?»; «¿Qué estrategias usaron para encontrar los pares de objetos?»; «¿Qué aprendieron sobre los objetos al buscar los pares idénticos?».



SESIÓN 3

Numeración

Objetivo

Identificar la representación gráfica del número 1.

Evaluación

Identifica visualmente el número 1 en el aula.

Sesiones relacionadas

Posteriores: 7, 27, 32 (EMAT 3 años)



Material

myroom

- Póster de *El número estrella*
- Cartas de números

Otros

- Tiza o gis o cinta adhesiva
- Objetos cotidianos

PARA EMPEZAR

Trabajamos el conteo y la visualización de números mostrando y ocultando dedos del 0 al 5, y viceversa. Los alumnos necesitan tiempo para aprender a contar en voz alta en ambas direcciones; comenzaremos, seguiremos y terminaremos todos juntos. Poco a poco dejaremos de contar con ellos para que finalmente lo hagan solos.

 Mostramos cómo colocar los dedos para representar las cantidades del 0 al 5 y del 5 al 0.

Presentamos el póster de *El número estrella* y realizamos algunas de las actividades para presentar el número 1, como la grafía del número, la representación del número con puntos, manos, etc.

Para practicar el concepto del número 1, podemos utilizar partes del cuerpo que existen en una sola unidad. Por ejemplo, podemos identificar que tenemos una boca o una nariz.

• Problemas orales

1. Tengo dos carritos de juguete y me das otro. ¿Cuántos tengo ahora? **3 carritos.**
2. Tengo tres pelotas y le doy una a María. ¿Cuántas pelotas me quedan? **2 pelotas.**
3. Tengo tres muñecas pero se me rompieron dos. ¿Cuántas muñecas me quedan? **1 muñeca.**

Gestión de aula

El póster de *El número estrella* es una herramienta adaptable que facilita la práctica de diversos conceptos numéricos, como la asociación número-cantidad, la comparación de números, el conteo en la recta numérica, la composición y descomposición del número o la suma y la resta. Los alumnos pueden completarlo en conjunto, fomentando la interacción y el aprendizaje activo. Además, el póster puede ser parte del espacio de las matemáticas, un área dedicada a la exploración y a la práctica de estos conceptos.

ENSEÑANDO-APRENDIENDO

• Juego demostración 1

1. Preparamos una serie de pistas simples que lleven al número 1 escondido en algún lugar del salón. A medida que los alumnos resuelvan las pistas, se acercarán al número 1.
2. Una vez encontrado el número 1, lo mostramos y demostramos, paso a paso, cómo trazarlo, lentamente, partiendo del punto de inicio: «Comenzamos con un trazo inclinado y luego hacemos un trazo levantado».
3. Después, animamos a los alumnos a turnarse para seguir el trazo del 1 que marcamos en el suelo con tiza o gis o cinta adhesiva.
4. A continuación, los invitamos a que tracen el número 1 en el aire con su dedo para familiarizarse con su forma y practicar el movimiento.

 Es fundamental tener en cuenta que al practicar los trazos de números en el aire, debes hacerlo en forma de espejo para facilitar que los alumnos lo repitan correctamente.

• Juego demostración 2

1. Proporcionamos a los alumnos una variedad de objetos pequeños (bloques, cuentas, juguetes) y les pedimos que seleccionen uno de ellos.
2. Luego, contamos juntos mientras señalamos y contamos los objetos seleccionados.

 Refuerza la idea de que «uno» significa un solo objeto.

PARA FINALIZAR

Animamos a los alumnos a pensar juntos en lo que estuvimos haciendo hoy, ¡contar!, y preguntamos: «¿Por qué lo hacemos?». Esperamos respuestas del tipo: **Porque es divertido; Yo sé cómo contar;** o también podemos escuchar **¡Uno, dos, tres...!** Aceptamos todas las respuestas y decimos: «Pero ¿saben qué es lo más increíble de contar? Que nos permite saber "cuántos hay" de algo».



SESIÓN 4

Orientación espacial

Objetivo

Conocer los conceptos espaciales de «dentro» y «fuera».

Evaluación

Identifica las nociones «dentro» y «fuera» en situaciones del juego.

Sesiones relacionadas

Posteriores: 12, 46, 56 (EMAT 3 años)



Material

myroom

- Bloques lógicos

Otros

- Frasco opaco
- Canicas
- Cinta adhesiva
- Bandeja de arena
- Objetos pequeños
- Pañuelo

PARA EMPEZAR

Dialogamos acerca de los conceptos «dentro» y «fuera». Preguntamos a los alumnos: «¿Qué cosas pueden encontrar dentro del salón?»; «¿Y fuera?»; «¿Qué cosas pueden encontrar o poner dentro de un automóvil?». **Asientos, maleta, abrigo, perro...** «¿Y fuera?». **Luces, bicicleta, remolque...**

• Problema del día

Ponemos una cantidad específica de canicas dentro de un frasco opaco y pedimos a los alumnos que escuchen el sonido que se produce cuando las canicas caen en el interior.

 Escuchar el sonido de los objetos que introducimos en el frasco aumenta la atención y concentración durante la actividad, pero también los ayuda a asociar el número con el sonido específico de los objetos, lo que refuerza su comprensión numérica.

Basándose en ese sonido, los alumnos deben mostrar con los dedos cuántas canicas creen que hay en el frasco.

Después de que los alumnos hayan hecho sus estimaciones, revelamos la cantidad real de canicas sacándolas del frasco y contándolas juntas para verificar.

Repetimos con otras cantidades, sin superar las cinco canicas.

Gestión de aula

Para poder llevar a cabo todas las actividades propuestas en la sesión, es importante valorar previamente el tiempo que se destinará al desarrollo de cada una. De esta manera, evitamos detenernos o extendernos demasiado. Además, es recomendable proyectar el **Libro del alumno** para que los alumnos conozcan el objetivo de la actividad y desarrollen su autonomía.

ENSEÑANDO-APRENDIENDO

• Juego demostración 1

1. Trazamos un cuadrado grande en el suelo con cinta adhesiva. Comenzamos con órdenes sencillas para que los alumnos se familiaricen con estar dentro y fuera del cuadrado. Por ejemplo: «Si tienes puesta una camiseta a rayas, dentro; si no, fuera».
2. A medida que avanza el juego, incrementamos la dificultad de las órdenes para desafiar su capacidad de respuesta. Por ejemplo: «Si eres rubio, gatea fuera del cuadrado»; «Si eres moreno, salta con los pies juntos dentro del cuadrado»; «Salta dentro del cuadrado si llevas puesto algo azul»; «Salta fuera del cuadrado si tienes el cabello rizado».

• Juego demostración 2

1. Organizamos a los alumnos en grupos y les proporcionamos una bandeja con arena u otro material y escondemos pequeños juguetes o elementos dentro. Dejamos que los alumnos exploren la bandeja buscando los objetos y dialoguen sobre dónde están; dentro o fuera de la caja.
2. Indicamos a los alumnos qué bloques lógicos deben colocar dentro y fuera de la bandeja, siguiendo nuestras instrucciones. Por ejemplo: «Dentro, los bloques azules; fuera, los amarillos». Por turnos, los alumnos eligen dos bloques lógicos u objetos del salón y los colocan dentro y fuera de la bandeja. Luego, explican cómo lo hicieron. Por ejemplo: «Coloqué una muñeca dentro de la bandeja y una tiza o gis fuera».

 La repetición y la práctica son clave para que los alumnos comprendan estos conceptos. Refuerza constantemente el significado de «dentro» y «fuera» mientras realizan estas actividades.

PARA FINALIZAR

Colocamos algunos objetos dentro de una bandeja y otros fuera. Mostramos la bandeja por un tiempo limitado y luego cubrimos los objetos con un pañuelo. Pedimos a los alumnos que recuerden qué objetos están dentro de la bandeja y cuáles se encuentran fuera.

Ficha del alumno

Los alumnos completan individualmente la ficha del **Libro del alumno**. Al terminar, comparan sus respuestas con las de los compañeros.



Objetivo

Realizar el trazo de las figuras trabajadas.

Evaluación

Muestra cierta destreza para trazar el círculo y el cuadrado.

Sesiones relacionadas

Previas: 10 (EMAT 3 años)

Posteriores: 51 (EMAT 3 años); 32 (EMAT 4 años)

Material

Material del alumno

- Trazafiguras
- Figuras 2D

myroom

- Bloques lógicos
- Cartas ¿Cuál es cuál?

Otros

- Dos cajas
- Esponjas circulares y cuadradas
- Pintura
- Marcadores
- Objetos circulares y cuadrados

PARA EMPEZAR

Mostramos las cartas del círculo y del cuadrado de Figuras 2D y explicamos a los alumnos que jugarán a clasificar las formas, según sean círculos o cuadrados. Les proporcionamos dos cajas etiquetadas con «cuadrado» y «círculo» de las cartas ¿Cuál es cuál? y les pedimos que clasifiquen las figuras en dos grupos: uno para los cuadrados y otro para los círculos.

Ayudamos a los alumnos a identificar las características distintivas de cada forma mientras juegan, como la ausencia de esquinas en el círculo o la presencia de lados iguales en el cuadrado.

Preguntamos sobre las diferencias entre un círculo y un cuadrado mientras juegan. Esperamos respuestas del tipo: **Uno tiene vértices; Uno tiene lados; Uno rueda.**

A continuación, hacemos rodar por el suelo una pieza circular de los bloques lógicos y, luego, una pieza cuadrada. Los alumnos explican qué pasó: **Solo rueda la pieza circular.**

• Problema del día

Los magos hacen cosas espectaculares: los vi hacer desaparecer a una persona, sacar un conejo de un sombrero y hacer desaparecer monedas de las manos. ¿Cuántos trucos los vi hacer? **3 trucos.**

Atención a la diversidad

• Oxígeno

En la actividad manipulativa sugerimos proporcionar el Trazafiguras para que los alumnos puedan seguir los puntos y formen círculos y cuadrados.

• Reto

En la actividad manipulativa podemos pedir a los alumnos que dibujen círculos y cuadrados en una hoja y animarlos a experimentar con diferentes tamaños y ubicaciones en el papel.

ENSEÑANDO-APRENDIENDO

• Juego demostración

1. Colocamos las figuras geométricas en el suelo para que los alumnos puedan verlas. Elegimos una figura y la mostramos al grupo. Les pedimos que encuentren una figura idéntica y la muestren, explicando por qué creen que son iguales. Pueden poner la figura sobre la que mostramos para comprobar si son idénticas.
2. Pedimos que nombren la figura encontrada y expliquen cómo saben su nombre. Los animamos a describir las figuras repasándolas con los dedos o simplemente con la vista.
3. Seguimos mostrando otras figuras y tienen que igualarlas y nombrarlas nuevamente. Después, nos explican cómo lo saben. Los guiamos en la descripción de las figuras y les volvemos a pedir que las repasen con la mano o con la vista, hablando sobre las curvas, los lados rectos, los vértices...
4. Para reforzar la idea de las formas, los invitamos a caminar sobre círculos y cuadrados dibujados en el suelo.

✏ Recordamos la importancia de usar el vocabulario matemático en las actividades de describir, comparar y nombrar figuras geométricas: círculo, cuadrado, vértice (esquinas en el caso del cuadrado), lados, curvas, rectas, idéntico, diferente.

• Actividad manipulativa

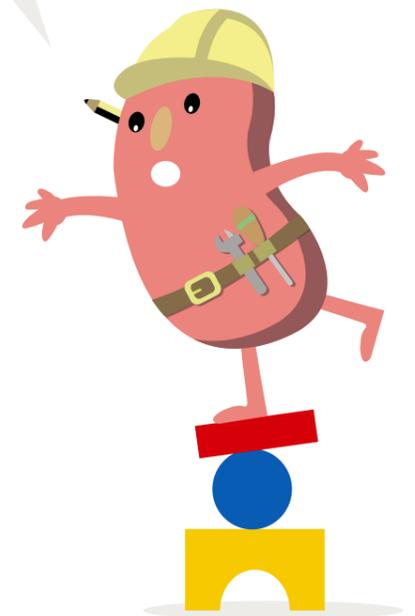
1. Proporcionamos a los alumnos esponjas con formas circulares y cuadradas. Explicamos que van a explorar estas formas mientras juegan a estampar con pintura.
2. Mostramos cómo mojar la esponja circular en un color de pintura y estamparla en el papel para crear patrones circulares. Luego, repetimos el proceso con la esponja cuadrada usando una pintura de otro color.
3. Después de estampar, les proporcionamos marcadores y les pedimos que tracen círculos o cuadrados alrededor de las figuras estampadas, resaltando y ampliando las formas geométricas en sus creaciones.

PARA FINALIZAR

Los alumnos exploran el aula en busca de un objeto con forma circular. Una vez encontrado, deben imaginar en qué nuevo objeto podrían convertirlo. Por ejemplo, un reloj podría convertirse en una galleta, un botón podría transformarse en una pastilla o un aro podría ser un volante. Los animamos a pensar en diversas ideas. Valoramos de manera positiva todas las ideas y fomentamos su pensamiento divergente. Es importante recordar que no hay respuestas incorrectas y que su imaginación es clave.

Pizarrón mágico

Los alumnos practican el trazo de las figuras geométricas en el **pizarrón mágico** con Trazafiguras.



Objetivo

Comparar objetos según su volumen.

Evaluación

Utiliza los conceptos «más grande que» y «el más grande».

Sesiones relacionadas

Previas: 6 (EMAT 3 años)

Posteriores: 42, 48 (EMAT 3 años); 19 (EMAT 4 años)

Material

myroom

- Mido
- Cuento *Ricitos de oro y los tres osos*

Otros

- Objetos de diferentes tamaños
- Plastilina
- Música

PARA EMPEZAR

Comienza leyendo o recordando la historia de *Ricitos de oro y los tres osos* resaltando los tamaños de los osos y cómo ricitos de oro interactúa con los objetos de distintos tamaños en la casa de los osos.

Luego agrupamos a los alumnos en equipos de cuatro y les explicamos que haremos una representación teatral del cuento. Les proporcionamos las cartas *Mido* para que las utilicen como accesorio durante la representación.

• Problema del día

Marcos tiene 5 monedas y quiere comprarse un chicle que cuesta 5 monedas. ¿Se lo puede comprar? **Sí.** Cuenta las monedas, «1, 2, 3, 4, 5», y paga. El vendedor le da el chicle y se va para casa. ¿Cuántas monedas le quedan ahora? Esperamos respuestas del tipo:

Ninguna, 0 monedas.

Aplicamos la estrategia de la representación del problema con monedas o con un dibujo.

Gestión de aula

El docente debe ser un facilitador activo durante las actividades con materiales manipulativos, observando, escuchando y guiando las interacciones de los alumnos. Es esencial que el docente proporcione apoyo individualizado, estimule la exploración y la resolución de problemas, y anime a los alumnos a explicar sus procesos de pensamiento.

ENSEÑANDO-APRENDIENDO

• Juego demostración

1. Dividimos a los alumnos en grupos de tres. Les proporcionamos *Mido* y les pedimos que agrupen las cartas por tipo de objeto, y, después, que ordenen cada agrupación por tamaño.

Los animamos a hablar sobre los tamaños de los objetos y a compararlos entre ellos.

Recordamos la importancia de usar el vocabulario matemático en las actividades que involucren la comparación de tamaños: «grande»; «mediano»; «pequeño», y la utilización de adjetivos comparativos como: «más grande que»; «más pequeño que»; «igual que».

2. También pueden establecer correspondencias por tamaño (grande, mediano y pequeño), entre objetos (camas, cucharas y cuencos) o entre osos y objetos (cada oso con los suyos).

• Actividad manipulativa

1. En los mismos grupos de tres, cada alumno modela una bola de plastilina de tamaño pequeño, mediano o grande.

2. Ubican las bolas una al lado de la otra y las ordenan de menor a mayor tamaño.

3. Luego, identifican y dicen en qué lugar está la bola que cada uno modeló, en relación con las otras: si es la pequeña, la mediana o la grande.

4. Preguntamos: «¿Qué bola es la más grande de todas?»; «¿Qué lugar ocupa la bola que hiciste en la serie de menor a mayor?», etc.

PARA FINALIZAR

Ponemos música alegre y los alumnos comienzan a bailar o a moverse libremente por el espacio. Cuando se detenga la música, los alumnos deben agruparse formando tríos. Posteriormente, les pedimos que organicen de manera secuencial tres muñecos de peluche, por ejemplo, del más grande al más pequeño, siguiendo nuestras indicaciones.

Ficha del alumno

Los alumnos completan en gran grupo la ficha del **Libro del alumno**: identifican el tamaño de los objetos y los relacionan.



SESIÓN 25

Numeración

Objetivo

Contar distintos elementos o sucesos del entorno.

Evaluación

Cuenta diferentes objetos.

Sesiones relacionadas

Previas: 19 (EMAT 3 años)

Posteriores: 37, 49, 70 (EMAT 3 años)

Material

Material del alumno

- Trazanúmeros

myroom

- Canción *Contamos hasta 10*

Otros

- Cinco objetos cotidianos
- Piezas de construcción
- Tizas o gises o marcadores
- Cuerda
- Bandeja de arena
- Palitos
- Plastilina

PARA EMPEZAR

Mostramos cinco objetos diferentes sobre una mesa, como por ejemplo, un libro, un reloj, una taza, un lápiz y una pelota. Pedimos a un alumno que salga del salón mientras escondemos uno de los objetos. Una vez que el objeto está oculto, invitamos al alumno a regresar al salón y le pedimos que observe los objetos restantes en la mesa y determine cuál falta. Después de que el alumno haya adivinado correctamente el objeto, preguntamos: «¿Cuántos objetos hay ahora en la mesa?». Repetimos el juego con diferentes alumnos y objetos para que todos tengan la oportunidad de participar.

• Problemas orales

1. Si tengo dos caramelos y Juan me da otro, ¿cuántos caramelos tengo ahora? **3 caramelos.**
2. Si te doy dos caramelos y te comes uno, ¿cuántos caramelos te quedan? **1 caramelo.**
3. Si tengo una galleta y me das otra, ¿cuántas galletas tengo ahora? **2 galletas.**

✂ Utilizamos la técnica Pienso, preparo y ¡muestro! en los problemas orales para optimizar el tiempo y damos a todos los alumnos la oportunidad de participar.

Gestión de aula

No olvides que los alumnos pueden seguir practicando los diferentes conceptos matemáticos en **CiberEMAT**, tanto desde casa como desde el aula. Si decides usarlo en el aula, los alumnos tienen la oportunidad de practicar de manera individual o en pequeños grupos, dependiendo de los dispositivos disponibles.

ENSEÑANDO-APRENDIENDO

• Juego demostración

1. Los alumnos bailan mientras suena la canción *Contamos hasta 10*. Les pedimos que, mientras la escuchan, presten atención a los números que se mencionan y que, al final de la canción, compartan los números que identificaron.
2. Luego, los alumnos se organizan para formar pequeñas torres de pocas piezas, con piezas de construcción.
✂ Mientras tanto, los observamos atentamente. ¿Qué están haciendo los alumnos? ¿Están intercambiando ideas sobre sus construcciones, discutiendo el número de cubos que utilizaron o comparando el tamaño de sus torres?
3. Les pedimos que cuenten las piezas y compartan cuántas usaron en su construcción.

• Actividad manipulativa

Actividades en gran formato:

1. Los alumnos repasan un número 2 gigante en el pizarrón con tizas o gises o marcadores.
2. Los alumnos modelan con cuerda el número 2 en el suelo y repasan su forma con el dedo o caminan sobre el número.

Actividades para pasar al papel:

1. Los alumnos recorren con el dedo el número 2 en *Trazanúmeros*.
2. Los alumnos se inician en el trazo del número 2 en una bandeja de arena usando su dedo o un palito.
3. Los alumnos modelan plastilina para formar el número 2.

✂ Proporciona diferentes materiales y formatos. Comienza con actividades más grandes y manipulativas y, a medida que los alumnos avancen, introduce actividades más detalladas en papel. Recuerda que es fundamental considerar sus habilidades motoras e indicar el punto de inicio y el patrón de movimientos necesarios para trazar los números de forma adecuada.

PARA FINALIZAR

Damos unos segundos para que los alumnos observen su entorno y preguntamos: «¿Dónde podemos encontrar números?». Esperamos respuestas del tipo: en relojes, teléfonos, etiquetas de la ropa, páginas de libros... Discutimos las propuestas con ellos.





Tiempo estimado:
2-4 sesiones

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Qué cosas nos gustan?

La situación de aprendizaje está diseñada para trabajar el sentido numérico (cantidad y conteo) y el de la medida (magnitud), sin olvidar el socioafectivo.

En «¿Qué cosas nos gustan?» se observan y se clasifican objetos en función de distintos criterios, además de practicar el conteo y la magnitud. El producto final que se propone es la creación de una caja personal con dos de los objetos o juguetes preferidos de cada alumno para ayudar a conocernos mejor en este inicio de la escolarización de la educación infantil.



1

ACTIVACIÓN

¿Quiénes somos?

1. Leemos a los alumnos un cuento sobre el descubrimiento del autoconcepto mientras vamos observando las ilustraciones. Dialogamos con ellos acerca del cuento y de si les gustó. A partir de aquí reflexionamos en torno a las siguientes preguntas:

«¿Qué cosas nos gustan?».

«¿A todos nos gustan las mismas cosas?».

«¿Está bien que seamos todos distintos?»

¿Por qué?».

✦ La situación inicial tiene como objetivo suscitar el interés de los alumnos para que, al participar en las actividades, aborden los conocimientos planteados y desarrollen las competencias específicas casi sin darse cuenta.

2. Presentamos lo que aprenderán (objetivos de aprendizaje) con el desarrollo de la situación de aprendizaje.

2

CONTEXTO

¿Cómo podemos conocernos mejor?

1. En gran grupo y sentados en círculo hablamos de cómo podemos hacer para conocer mejor a todos nuestros compañeros, ya que hace poco que nos conocemos y queremos conocernos mejor.
2. En gran grupo, compartimos las cosas que más nos gustan y las que no nos gustan tanto. El maestro dirige el diálogo hablando de comida, juguetes, juegos, cuentos, música, etc.

✦ Es un buen momento para abordar los aspectos socioafectivos y hablar del respeto por los gustos de todas las personas y la diversidad presente en nuestra sociedad.

3. Pedimos a los alumnos que para el próximo día de clase traigan los dos juguetes o objetos que más les gusten.

3

EXPLORACIÓN

¿Qué información tenemos sobre el problema?

1. Procedemos a analizar la información que tenemos hasta este momento mediante una lluvia de ideas. A continuación, en gran grupo, procedemos a responder las preguntas: «¿Cuál es el problema que se nos presenta?», «¿Qué sabemos?», «¿Qué necesitamos saber?».

✦ Guiamos la práctica para que completen las frases con las palabras que faltan. De esta forma, permitimos que el alumnado trabaje de manera grupal y promovemos la participación de todos los alumnos. Plasmamos las respuestas en el mural de la situación de aprendizaje.

Objetivos de aprendizaje

- Identificar la representación gráfica del número 1.
- Realizar agrupaciones sencillas de dos elementos.
- Clasificar según diferentes criterios.
- Reconocer la forma como una característica identificativa de los objetos.
- Identificar las medidas: «grande» y «pequeño».
- Fomentar la autonomía para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas.
- Participar activamente en el trabajo en equipo.
- Reconocer el error como una oportunidad en el aprendizaje de las matemáticas.

4

ORGANIZACIÓN

¿Cómo podríamos solucionar el problema?

1. Cada alumno presenta los objetos que trajo de casa para compartir un poco más sobre sí mismos. Guiamos la presentación con las preguntas: «¿Qué trajiste?», «¿Por qué lo elegiste?», «¿Qué es lo que más te gusta de este juguete/objeto?».
- ✦ Debemos tener en cuenta el nivel madurativo de los alumnos y sus habilidades lingüísticas para expresarse. Si es necesario, podemos dejar el objeto visible y damos pie a que los compañeros aporten ideas sobre él.
2. Luego, reflexionamos sobre los tamaños de los objetos que presentaron y dialogamos acerca del concepto «pequeño» y «grande». Pedimos a los alumnos que den ejemplos de los objetos más grandes y los más pequeños de todos los que se presentaron.
3. Finalmente, completamos la ficha para afianzar estos conceptos.

Evaluación

Reto:

Creación de una caja personal con dos objetos o juguetes que nos gusten.

Reto individual, mediante la observación y experimentación diaria (a través de las diferentes actividades):

- Reconoce las matemáticas presentes en la vida cotidiana.
- Comprende las preguntas planteadas.
- Realiza conjeturas matemáticas sencillas.
- Emplea estrategias adecuadas para resolver el problema (contando y clasificando objetos según diferentes criterios).
- Obtiene posibles soluciones a problemas de forma guiada.
- Reconoce el error como una oportunidad en el aprendizaje de las matemáticas.
- Participa activamente en el trabajo en equipo.
- Comunica los posibles errores con asertividad.



5

ESTRUCTURACIÓN

¿Cómo son los objetos?

1. Llegados a este punto, si es necesario, volvemos a leer el enunciado del problema y damos cinco minutos para que repasen las ideas surgidas hasta ahora.
2. Después, trabajamos los objetos y juguetes que están en el aula. Les preguntamos cómo podemos agruparlos según diferentes criterios de clasificación, como el color, la forma, el tamaño, el uso, etc. Se espera que surjan varias ideas para clasificar los objetos.

✦ Si los alumnos no son capaces de nombrar todos los criterios que queremos, los ayudamos realizando una clasificación previa y, luego, les pedimos que adivinen qué tienen en común los objetos seleccionados.

3. Después, dividimos a los alumnos en grupos y les asignamos un criterio de clasificación para que puedan mencionar o seleccionar juguetes y objetos relacionados con ese criterio.

6

APLICACIÓN Y COMPROBACIÓN

¿Nos ayudaron los objetos a conocernos mejor?

1. En gran grupo, dialogamos si los objetos nos ayudaron a conocer mejor a nuestros compañeros.
2. Luego, les pedimos que elijan uno de los dos objetos o juguetes que trajeron y trabajen en representar gráficamente el número uno utilizando diversas propuestas creativas.

✦ Además, trabajamos el conteo ascendente del 0 al 3. Comparamos los objetos finales que eligieron según su tamaño, color, forma, etc. Para orientar la reflexión, planteamos preguntas como: «¿Cuántos juguetes hay de cada tipo?»; «¿Tenemos más pelotas o más muñecos?»; «¿Qué objeto es el más grande?»; entre otras.

3. Finalmente, completamos la ficha para afianzar los conceptos de «poco» o «mucho».

7

PRODUCTO FINAL

Creación de las cajas personales

1. En gran grupo presentamos cómo podemos mostrar nuestros objetos a los compañeros y a las familias. Guiamos la reflexión haciendo preguntas como:
«¿Dónde guardamos normalmente los juguetes?».
«¿Podemos guardarlos en algún sitio que sean visibles sin abrirlo?».
2. Llegados a este punto se decide exponer los objetos en diferentes cajas y poner alguna identificación de cada alumno en ella.
3. Invitamos a las familias a entrar en el aula para ver las cajas con los objetos personales de cada alumno.

REFLEXIÓN

Reflexionemos todos juntos

1. En gran grupo, reflexionamos sobre lo aprendido, cómo lo aprendieron y en qué otras situaciones podrán aplicar lo aprendido.

✦ Cerramos la sesión proyectando la *Escalera de metacognición* de **myroom**. Pedimos a los alumnos que reflexionen sobre el proceso de aprendizaje realizado durante la situación de aprendizaje.

Los materiales de EMAT

EMAT cuenta con un conjunto de materiales para afianzar un aprendizaje significativo. El material del alumno incluye, además del cuaderno, material manipulativa y acceso a la **plataforma CiberEMAT**.

Los docentes cuentan con una detallada **Guía del maestro** y **acceso a myroom**, el gestor de aula que incluye recursos digitales y formaciones. El completo **material de aula** es fundamental para poder llevar a cabo las actividades manipulativas.

MATERIAL PARA EL ALUMNO



1 ud. Libro del alumno



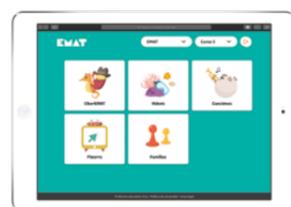
1 ud. Material para el alumno



1 ud. Pizarra mágica + rotulador



1 ud. Estuche



1 ud. tekman digital

MATERIAL PARA EL DOCENTE



1 ud. Guía del maestro

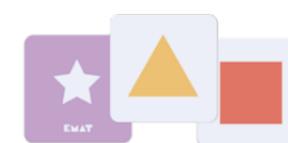


1 ud. myroom

CAJA AULA



2 sets 36 Cartas Animalario



2 sets 24 Cartas ¡Busco formas!



1 set 45 Cartas Crea series



2 sets 36 Cartas Crece crece



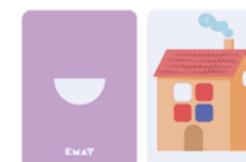
2 sets 12 Cartas ¿Cuál es cuál?



2 sets



2 sets 24 Cartas ¿Qué me pongo?



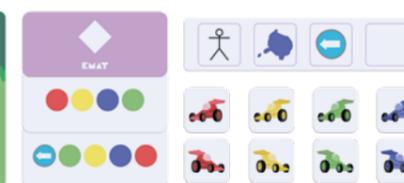
2 sets 24 Cartas Sudoku



2 sets 20 Cartas Sudoku +



4 sets 101 Cartas Rum, rum 4 Tableros



1 ud. Recta numérica del 0 al 10



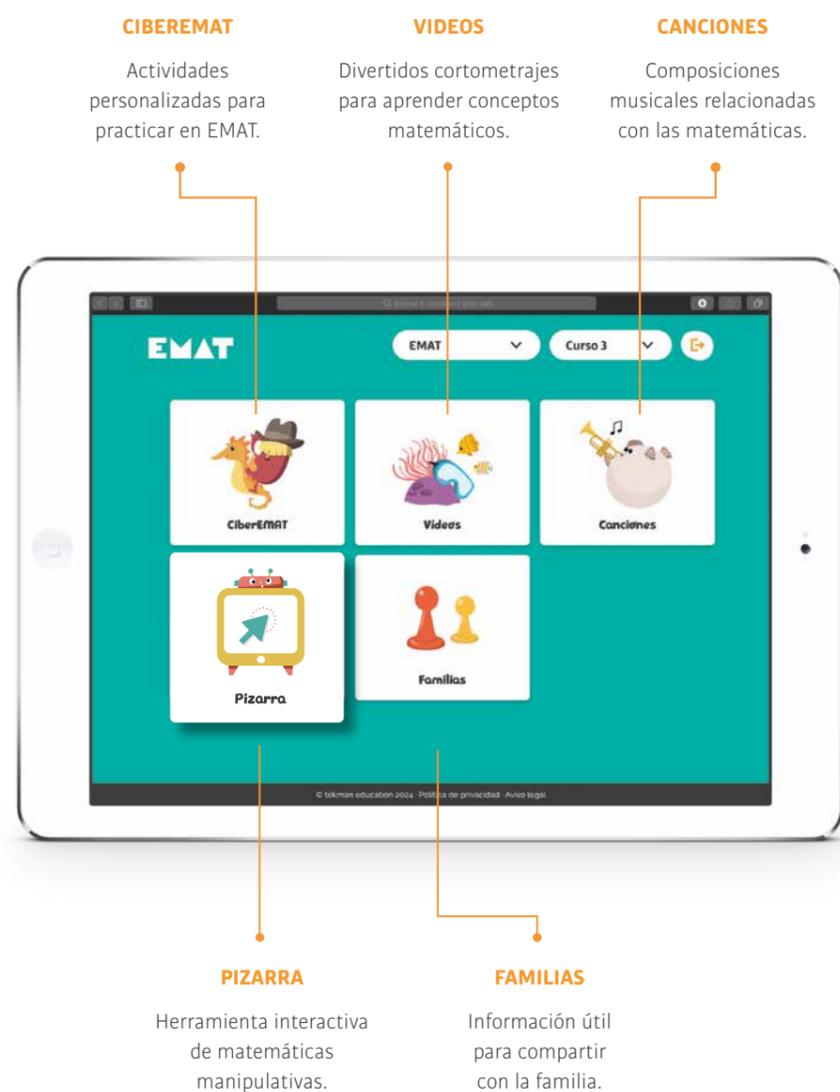
1 ud. Póster El número estrella



1 ud. Póster Instrumento de autoevaluación

tekman digital, el espacio de tus alumnos y familias

En tekman digital, los alumnos acceden a los recursos y plataformas de sus programas, y también a materiales especiales para las familias.
¡Todo, en un solo clic!



Formación y acompañamiento

Proponemos varios modelos de formación y acompañamiento durante el curso para que además de sacar todo el provecho de tu programa, des un gran salto en tu formación docente.

Itinerario personalizado



Reuniones con familias

Apoyo en la comunicación a familias sobre cómo aprenden sus hijos con el programa.



Asesoramiento y acompañamiento

Resolución de inquietudes pedagógicas y apoyo con la implementación del programa en el aula.

Eventos en diversas ciudades



tekman Academy presencial

Formaciones presenciales con ponentes de referencia en la educación.



Laboratorio tekman

Encuentros formativos para compartir experiencias con otros docentes y formarse en las principales temáticas en educación.

Siempre a tu disposición online



Formación en programas tekman

Cursos online para dominar el programa y asegurar una implementación óptima.



tekman Academy online

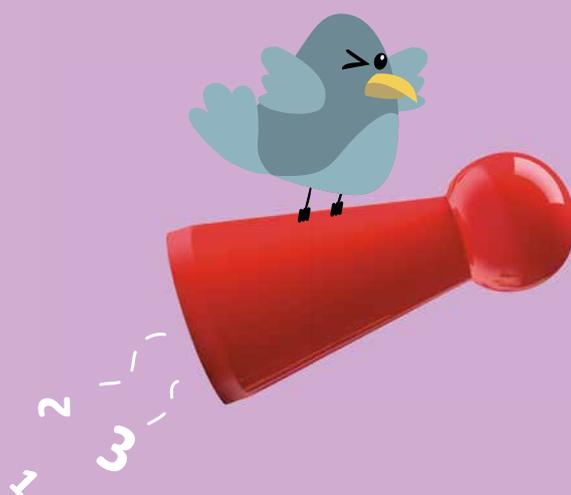
Charlas, conferencias y entrevistas online con profesionales y expertos en educación.

EMAT es un programa para la enseñanza de las matemáticas basado en metodologías innovadoras, que permite el desarrollo de las competencias matemáticas desde el inicio de la etapa de educación infantil.

Su secuencia está diseñada para favorecer una comprensión gradual y adaptada al nivel madurativo y cognitivo de los alumnos más pequeños, asegurando a la vez una continuidad con las etapas posteriores.

Gracias a la gran diversidad de experiencias cooperativas, reflexivas y experienciales, todos los alumnos conectan con las matemáticas.

Con EMAT, las matemáticas se usan y se disfrutan.



EMAT

• matemáticas para la vida •



Libro de muestra - 3 años

Nombre

.....

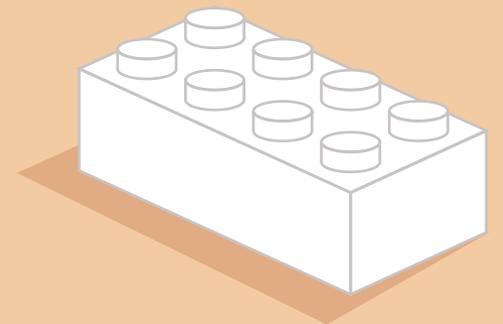
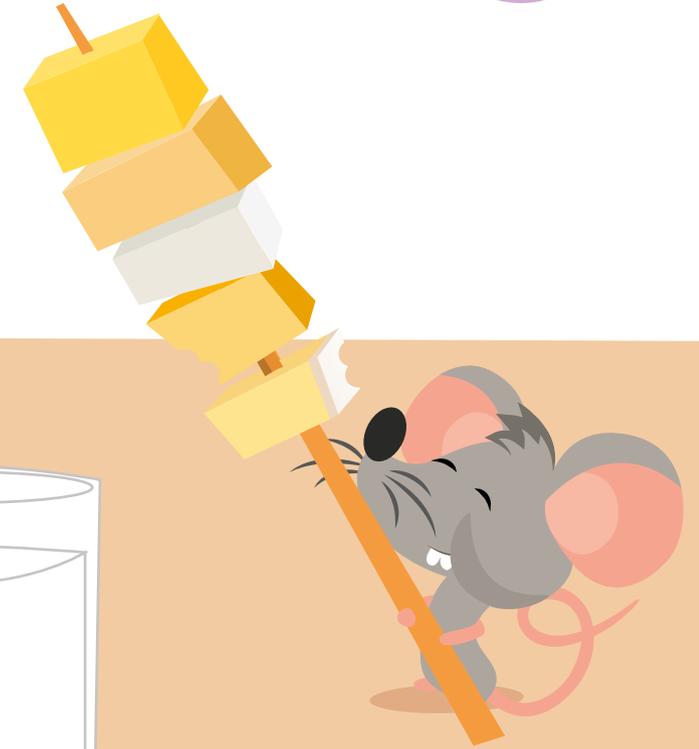
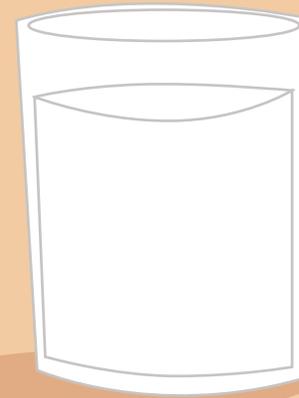
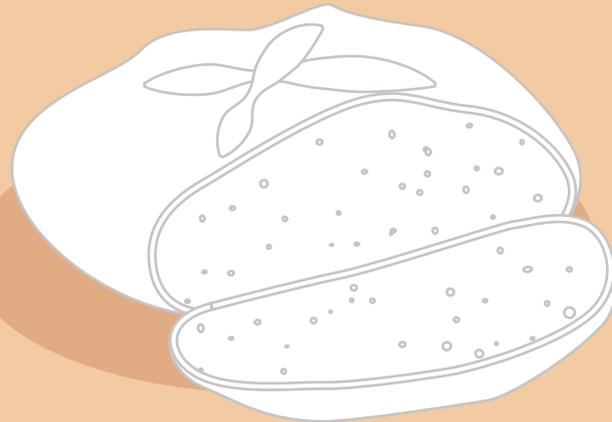
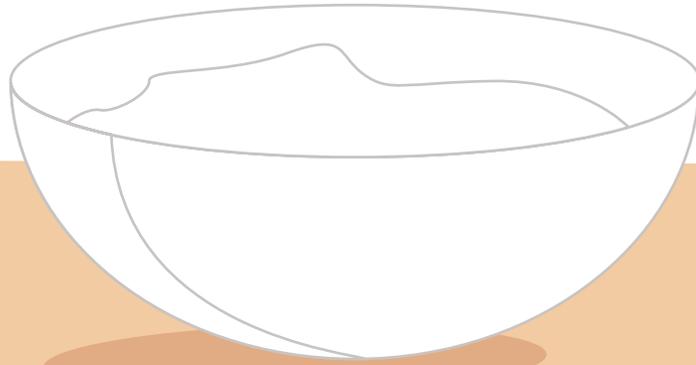
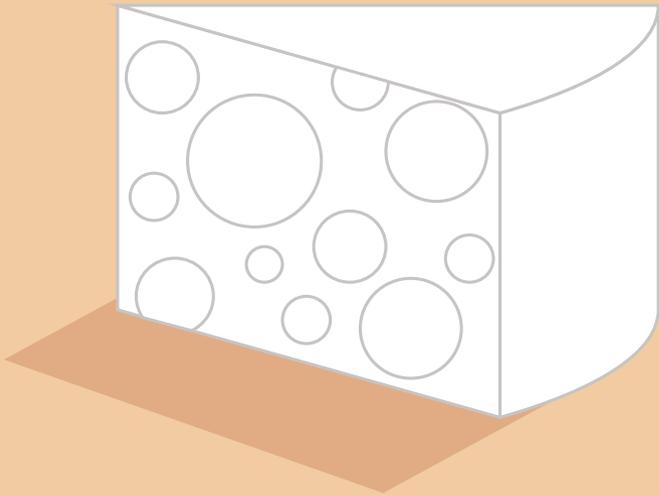
Con **EMAT** trabajamos todos los conceptos matemáticos adaptados a la edad madurativa de los alumnos a partir de **seis aspectos**:



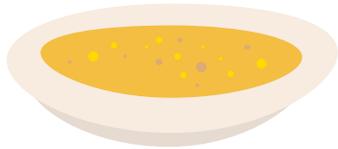
Colorea las monedas que están dentro del cofre.



Colorea el elemento que no forma parte de la colección.



Relaciona a papá oso con su plato de sopa, su bol, su cuchara y su silla.

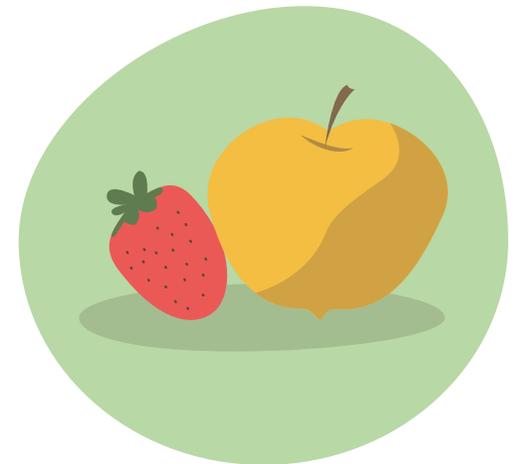
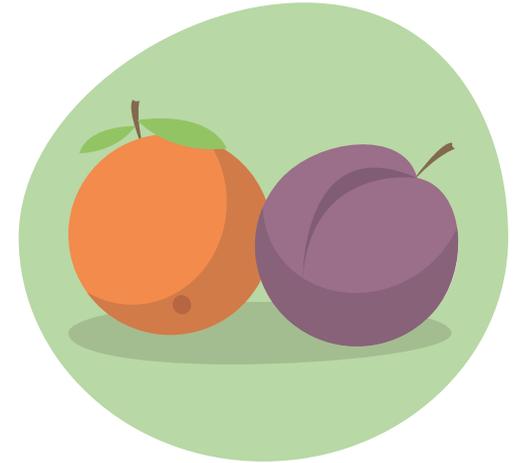
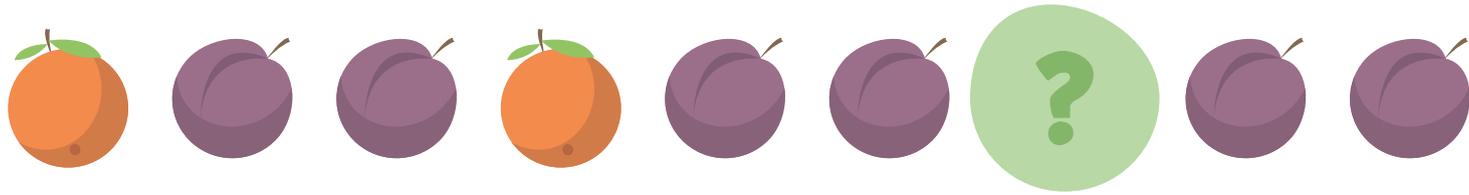


Empty rounded rectangular box for writing.

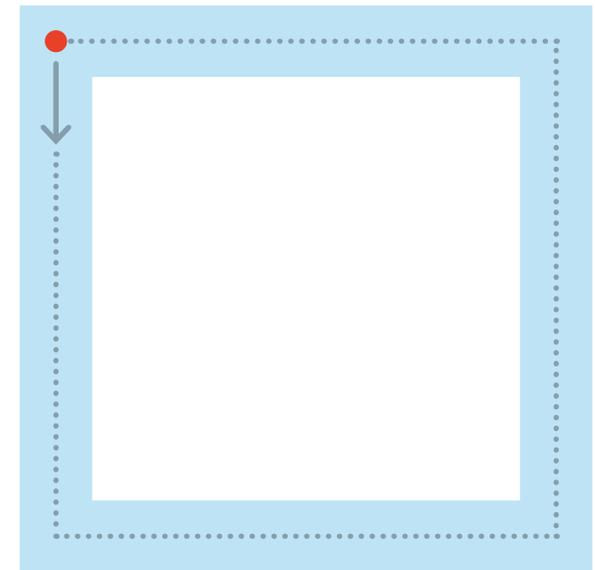
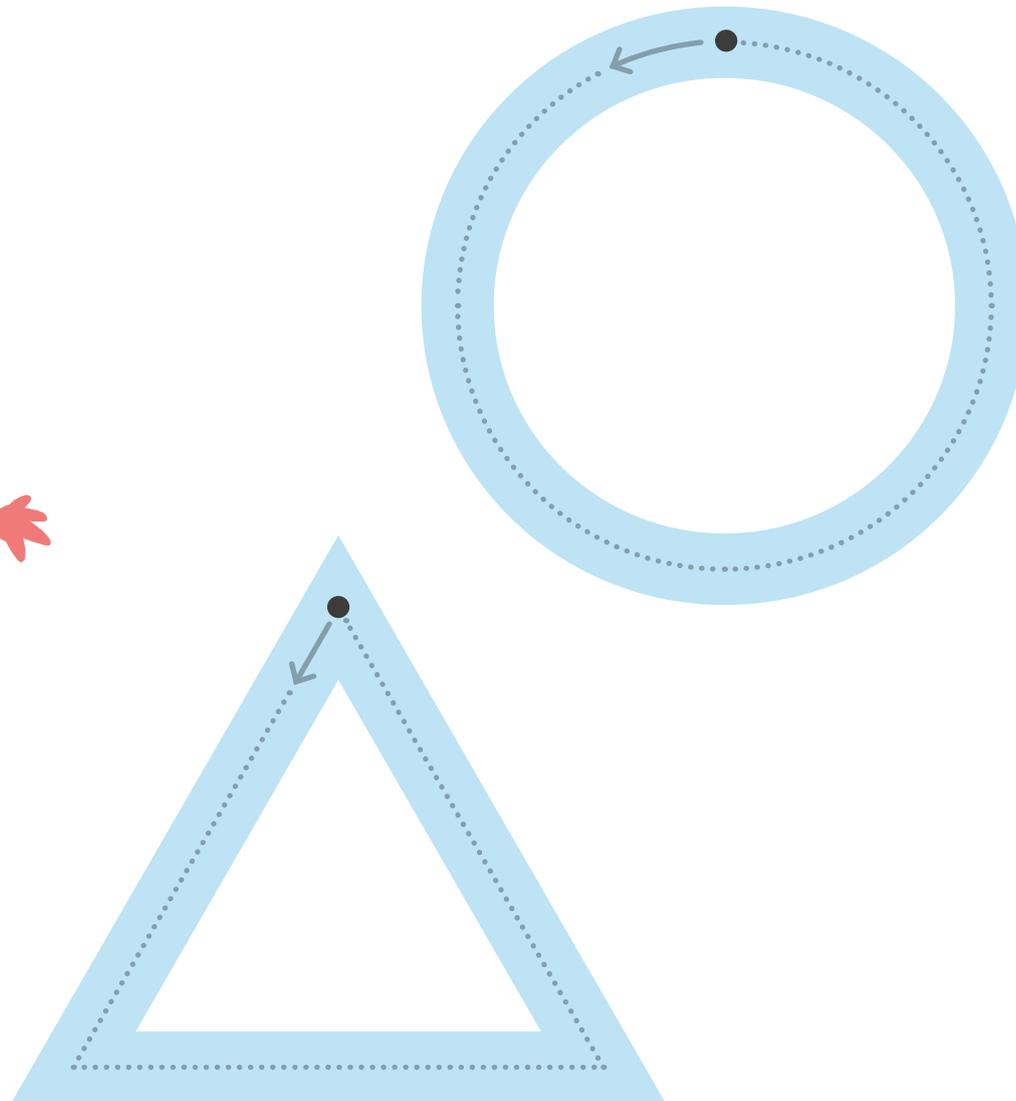
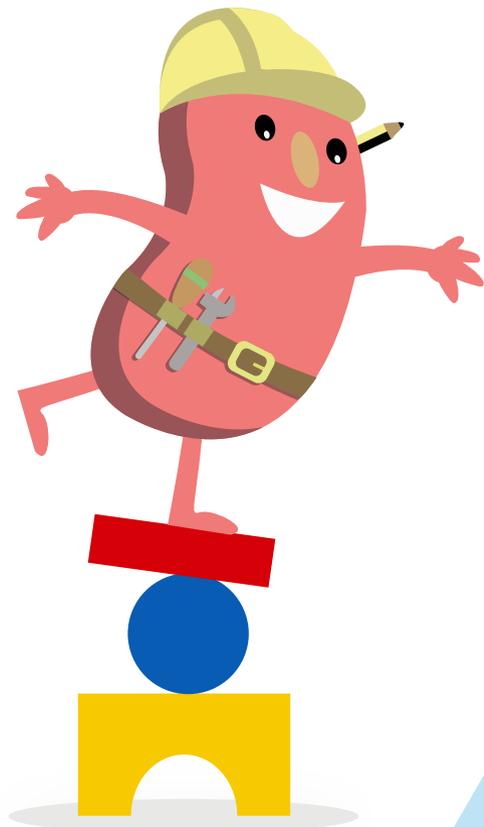


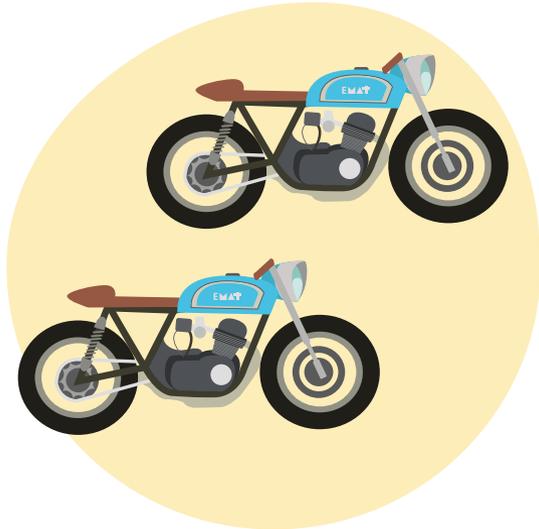
Empty rounded rectangular box for writing.

Rodea la fruta que falta para completar la serie.



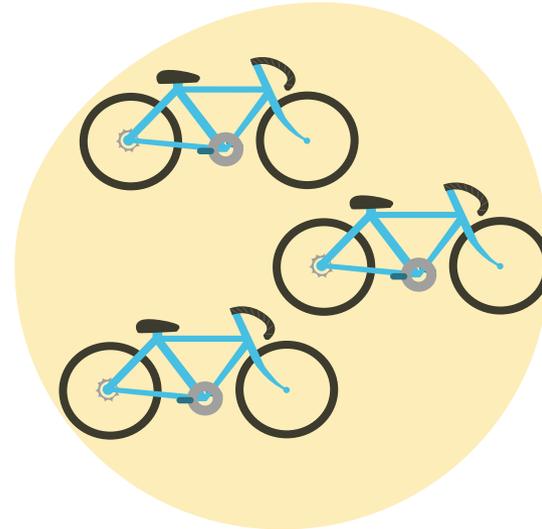
Traza las figuras y pega el adhesivo con la misma forma.





1

2



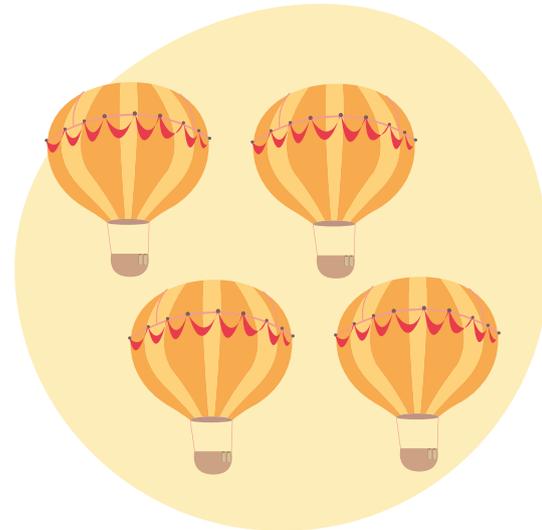
2

3



1

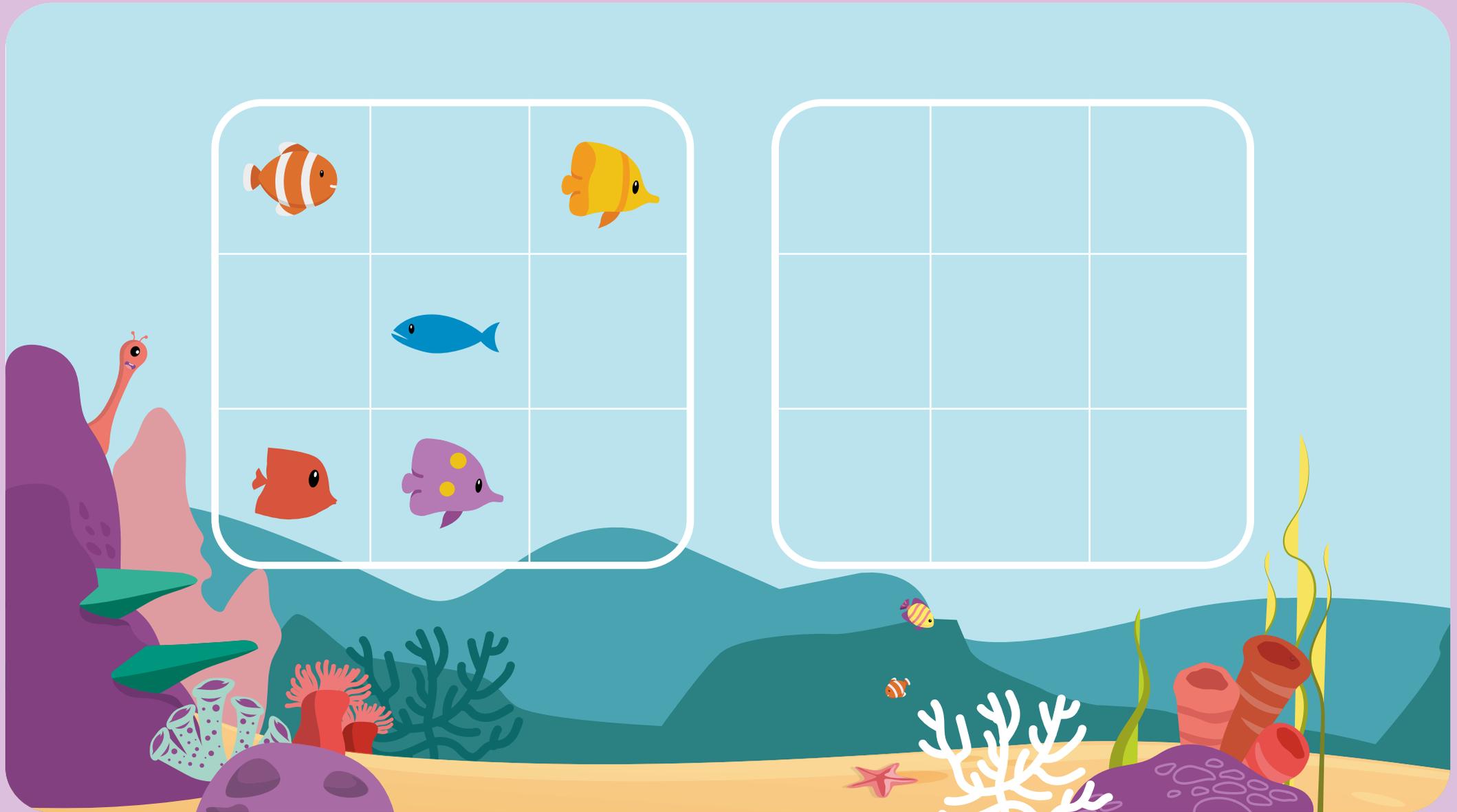
3



4

1



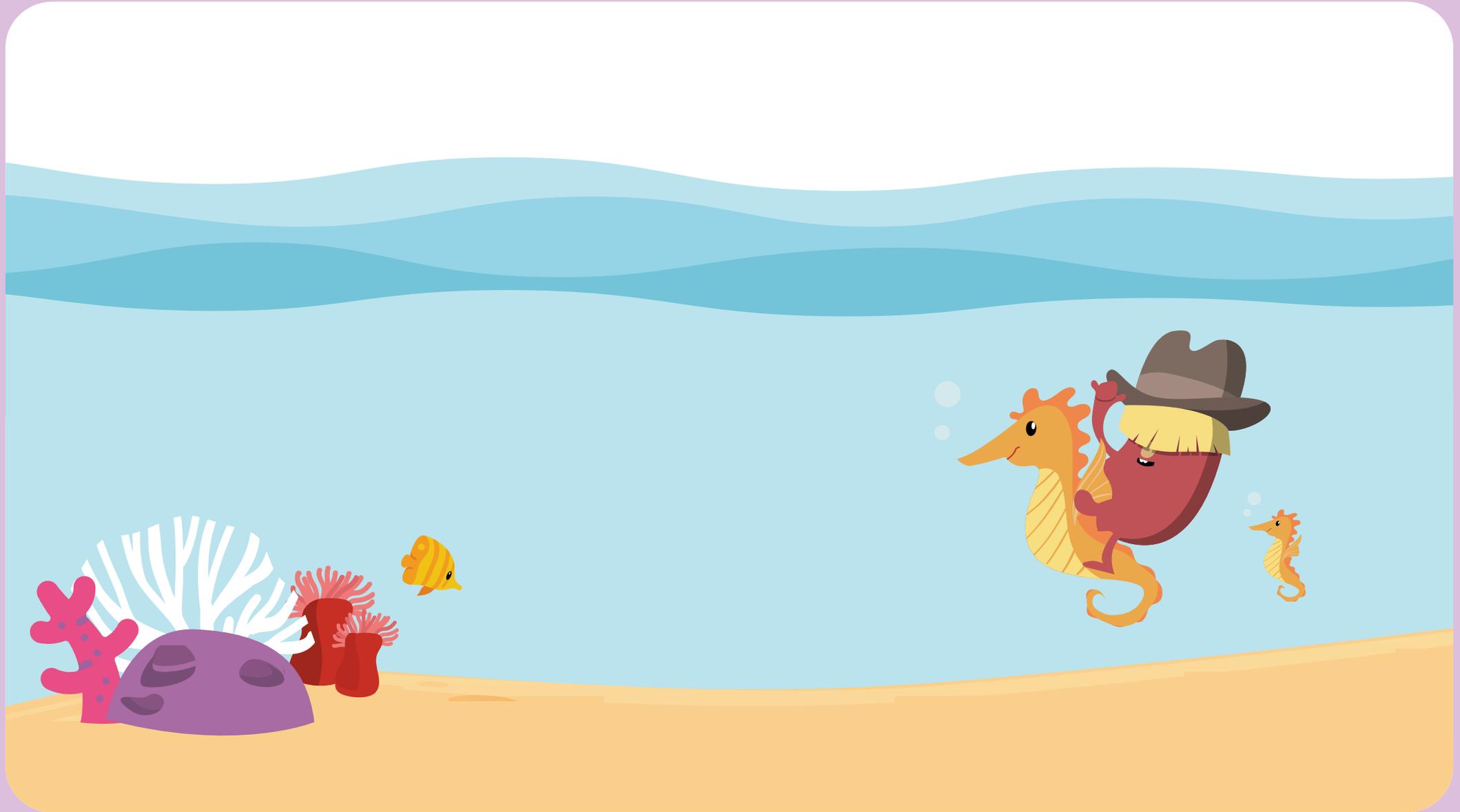


A large, empty, rounded rectangular box for writing or drawing, located at the bottom left.



A large, empty, rounded rectangular box for writing or drawing, located at the bottom center.

Dibuja un pez encima de Max, una piedra al lado del coral y un cangrejo debajo de Max.



A large, empty, rounded rectangular box for drawing or writing, located below the user profile icon.

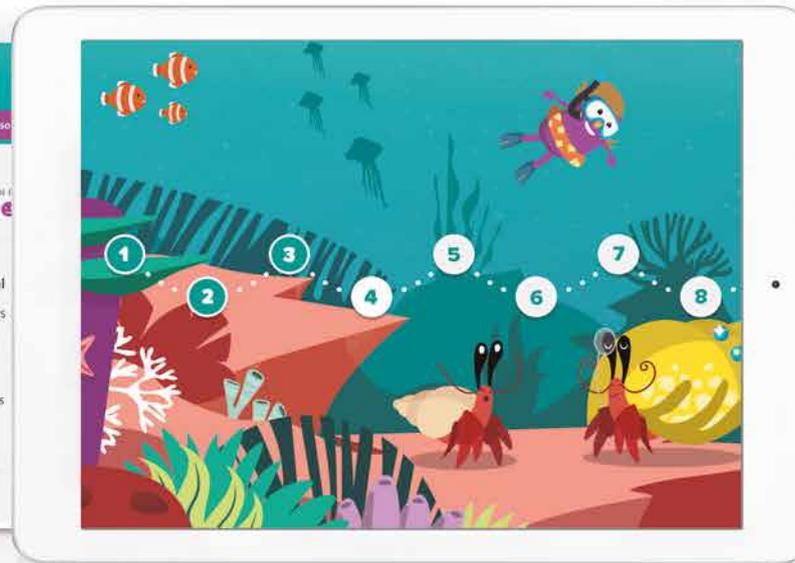


A large, empty, rounded rectangular box for drawing or writing, located below the calendar icon.



CiberEMAT: sumérgete en una divertida aventura matemática

La plataforma digital de EMAT



¿Qué ofrece CiberEMAT Infantil?

A los alumnos

Seguir practicando sus habilidades matemáticas gracias a actividades, canciones, videocuentos, tarjetas de aprendizaje, resolución de problemas orales... todo de forma lúdica y motivadora.

A las familias

Consultar el progreso de sus hijos y enviar comentarios a los maestros sobre el uso que hacen de la plataforma y de las matemáticas.

Entra en
www.ciberematinfantil.com
o escanea este QR:



EMAT es un programa para la enseñanza de las matemáticas basado en metodologías innovadoras, que permite el desarrollo de las competencias matemáticas desde el inicio de la etapa de educación infantil. Su secuencia está diseñada para favorecer una comprensión gradual y adaptada al nivel madurativo y cognitivo de los alumnos más pequeños, asegurando a la vez una continuidad con las etapas posteriores. Gracias a la gran diversidad de experiencias cooperativas, reflexivas y experienciales, todos los alumnos conectan con las matemáticas.

Con EMAT las matemáticas se usan y se disfrutan.

