



MATEMÁTICAS EN EDUCACIÓN INFANTIL VIVENCIACIÓN E MANIPULACIÓN

F2501025 – CFR FERROL

Lucía Abad Sánchez

Outubro 2025 - Febreiro 2026



PROGRAMACIÓN

1. CONTEXTUALIZACIÓN. LÓGICO-MATEMÁTICA (8/10/2025)
2. SENTIDO NUMÉRICO.(29/10/2025)
3. SENTIDO ESTOCÁSTICO. (17/12/2025)
- 4. SENTIDO DA MEDIDA. (14/01/2026)**
5. SENTIDO ESPACIAL. (28/01/2026)
6. POSTA EN COMÚN DE ACTIVIDADES E RESOLUCIÓN DE DÚBIDAS. (11/02/2026)



PROGRAMACIÓN PFPP

1. SENTIDO ESTOCÁSTICO. (17/12/2025)
2. **SENTIDO DA MEDIDA. (14/01/2026)**
3. SENTIDO ESPACIAL. (28/01/2026)
4. SENTIDO NUMÉRICO. (25/03/2025)

The background features abstract, flowing waves in shades of red, orange, and yellow, creating a sense of movement and energy. The waves are layered, with some appearing more prominent than others, and they curve across the frame.

SENTIDO DA MEDIDA

SENTIDO DA MEDIDA:

O sentido da medida é a capacidade de comprender e comparar atributos cuantificables dos obxectos a través da experimentación directa.

Non se limita a ensinar números, senón que busca que o alumnado entenda a utilidade de medir na súa vida diaria.

Na educación infantil o sentido da medida abórdase realizando comparacións, clasificacións e ordenacións dos elementos, nun primeiro momento sen cuantificar, para posteriormente introducir cuantificadores.



TAMAÑO:

- Series: grande – pequeno / grande, mediano, pequeno.
- Máquina de transformación cos Bloques Lóxicos.
- Panel de dobre entrada cos Bloques lóxicos. (grande-pequeno)
- Xogos de sombras.
 - Damos todos os debuxos e sombras. Teñen que emparellar cada debuxo coa súa sombra.
 - Damos só unha das sombras. Teñen que atopar o debuxo que lle corresponde (ou viceversa).
 - Dámoslles todos os debuxos teñen que clasificalos segundo o código G-M-P.
- Experimento “ordena por tamaño”. Ordenamos varios animais por tamaño estimando. Despois comprobamos o tamaño introducindo obxectos na auga e medindo a diferenza de altura da auga (sen o obxecto e co obxecto). Poden representar un gráfico no propio recipiente.
- Tamaño con sombras de animais proxectados cunha lanterna. Proxectamos as sombras de animais sobre papel continuo e calcamos as sombras. Comparamos o tamaño dos animais. Podemos facelo coa lanterna dende diferentes distancias para ver que o tamaño cambia.

GROSOR:

- Panel cadro de dobre entrada. Clasificar as pezas dos bloques lóxicos en grosas e finas.
- Bolsa cega cos bloques lóxicos. Buscar pezas do grosor determinado empregando só o tacto.
- Realizar debuxos con Pinceis/Rotuladores de trazo fino e trazo groso.
- Plastilina. Facer dúas planchas de plastilina, unha grosa e outra fina. Cortar figuras iguais pero con grosor diferente.

LONXITUDE:

- Churros de plastilina: Facemos un churro de plastilina longo e outro curto. Collemos todos os curtos e os comparamos. Vemos que un deles antes era o curto e agora pasou a ser o longo.
- Salto de ra. Medir con cintas dende a saída ata os talóns. Clasificar dende o salto máis curto ao máis longo.
- Carreira de coches. 2 tiradas con cada coche. A cada participante asignámoslle un fío dunha cor diferente. Medimos con fío cada tirada. Ao final xúntanse os fíos para saber quen foi o que fixo o percorrido máis longo en total nas 2 tiradas. Podemos xogar por equipos.
- Medir obxectos cotiás con regretas. Táboa con medida estimada e medida real. Calculamos diferenza. Sumamos diferenzas. Gaña o que menos diferenza obtivera en total.
- Medir obxectos grandes da clase. Primeiro estimamos, despois comprobamos co metro.
- Torres con policubos en horizontal (máis longa que.../máis curta que...)

ALTURA:

- Ordenámonos por altura.
- Salto de altura. Papel continuo e pintamos as mans. Saltamos e marcamos as mans no papel continuo. Comparamos as marcas. Podemos introducir os cuantificadores numéricos medindo cun metro.
- Torres con policubos en vertical (máis alta que.../máis baixa que...)
- Facer con policubos unha torre de 30 cm. Primeiro estimar e despois comprobar medindo.

MASA:

- Ordenarnos por peso.
- Emparellar as botellas que pesan o mesmo. (6 botellas con 6 materiais diferentes. As botellas pesan o mesmo 2 a 2.)
- Caixas cegas: sopesar e ordenar. Buscar 2 caixas que xuntas pesen o mesmo que outra das caixas.
- Obxectos da aula (xogos/libros). Estimar – Ordenar por peso – Pesar – Calcular diferenca entre o estimado e o real.

CAPACIDADE:

- Canta auga nos colle na boca? e nas mans? 1º estimamos e despois medimos. Comparamos entre as persoas do mesmo equipo.
- Ordenar recipientes dende o máis cheo ao máis baleiro.
- Cal recipiente ten máis capacidade? Primeiro ordenamos estimando e despois medimos.
- Cantas botellas/vasos precisamos para encher un recipiente maior?
- Botella. Encher con garavanzos. Está chea? Seguir enchendo con arroz. Está chea?. Seguir enchendo con auga. Está chea?

TEMPERATURA:

- Recipientes con auga de distintas temperaturas. Ordenar do máis quente ao máis frío. (3 termos: auga fervendo, auga do tempo, auga con xeos). Podemos comprobar a temperatura con termómetros. Estimar a temperatura.
- Vestirnos de verán o inverno.
- Pintar con xeo de cores.
- Rescate dos animais conxelados. Facer xeos con animais dentro. Teñen que libéralos aplicando calor.
- Facer un termómetro caseiro: https://www.youtube.com/watch?v=1_sagbhNtWs
- Mariquitas: Vestimentas de verán ou inverno.
- Pintura termocrómica.

TEMPO:

- Cun cronómetro estimamos 30 segundos. Facer un rexistro en cada grupo.
- Circuito con aros. Medir o tempo que tardamos en realizalo.
- Falar das cousas que fixemos: Agora estamos na asemblea. Que fixemos antes? Que imos facer despois?
- Aprender unha coreografía encadeada. Unha persoa do grupo empeza cun xesto coas mans / cabeza / pes (algo que podemos facer dende o sitio). A seguinte persoa realiza ese mesmo xesto e engade un xesto novo. O xogo continúa con esta mesma dinámica con todas as participantes. Cando unha participante falla queda eliminada. Gaña a última persoa que consiga facer todos os xestos.
- Secuencias temporais con mímica: levantarse, almorzar, e vestirse / facer torradas / fritir un ovo ...
- Calendario. Días da semana – meses – estacións - ano
- Reloxo de agullas manipulativo. Horas en punto, e media.
- Reloxos de area de diferentes tempos.
- Secuencias temporais. Debuxar o que pasou no medio de dúas escenas.
- Xogo: Cun reloxos de area. Cantas palabras sobre un campo semántico somos capaces de dicir antes de que remate o reloxos.
- Puzzle. Por equipos temos que realizar un puzzle. Empeza un membro de cada equipo facendo o puzzle, aos 30 segundos ten que parar e segue outro membro do equipo. Repítese este proceso ata qyue un dos equipos remate o puzzle.



MATERIALS:

<https://drive.google.com/drive/folders/1cWsEAQ0FE23Z6iF2LpiGBSoWuLVA0d2I?usp=sharing>