



CURSO ABN

CEIP de Celeiro

(Viveiro-Lugo)

BÚSQUEDA DE CONXUNTOS EQUIVALENTES

BLOQUE I: NUMEROSIDADE E CARDINALIDADE

Obxectivos:

- Establecer conxuntos equivalentes en número con diversos elementos
- Introducir o concepto de cantidade
- Traballar a correspondencia 1 a 1



Materiais

- Policubos
- Pompóns
- Platos ou bandexas de plástico

Descrición da actividade:

Dividimos esta actividade nas seguintes fases:

- Emparexan conxuntos co mesmo número de elementos. Introducimos como axuda a correspondencia un a un.
- Elaboran un conxunto equivalente a un dado
- Crean un conxunto e buscan o seu equivalente

Dentro desta actividade introducimos preguntas ou demandas:

Onde hai máis?

Onde hai menos?

Sobran? Faltan?

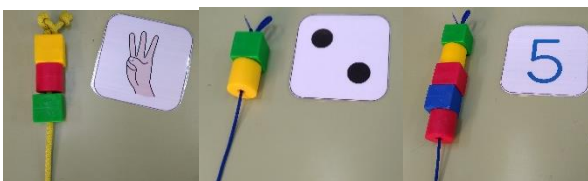
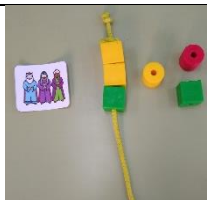
Pon: tantos coma, igual que, menos que, máis que...

ESTABLECEMENTO DUN PATRÓN FÍSICO

BLOQUE I: NUMEROSIDADE E CARDINALIDADE

Obxectivos:

- Construír conxuntos cos mesmos elementos co modelo
- Reforzar o concepto de cantidade



Materiais

- Colares
- Tarxetas de patróns físicos con significado
- Tarxetas de dedos, puntos e números

Descrición da actividade:

Nun primeiro momento os nenos/as construírán conxuntos cos mesmos elementos co modelo, empregando como tal referentes físicos con significado (tantos como ollos, portas da clase, patas dun can...)

Esta fase súperase cando podes establecer o conxunto sen ter á vista o referente. Posteriormente establecerán conxuntos equivalentes a patróns físicos abstractos seguindo esta secuencia: dedos, puntos e finalmente o número.

ORDEAMENTO DE CONXUNTOS

BLOQUE I: NUMEROSIDADE E CARDINALIDADE

Obxectivos:

- Introducir a serie numérica
- Coñecer o valor e a posición das cantidades nunha ordeación
- Reforzar os conceptos de maior e menor
- Introducir os conceptos de anterior e posterior



Materiais:

- Serie numérica reforzada con puntos e dedos
- Gomiñas
- Policubos
- Tarxetas de dedos, números e puntos

Descrición da actividade:

Serie numérica con gomiñas: en primeiro lugar dámoslles unha das tarxetas alongadas coas gomiñas correspondentes e deberá buscar as súas "veciñas", pola esquerda á veciña de abaixo e pola dereita á de arriba. Posteriormente buscará tódolos veciños de arriba e de abaixo posibles.

Tamén podemos facelo con torres de policubos asociadas a unha tarxeta con dedos, puntos e números sucesivamente.

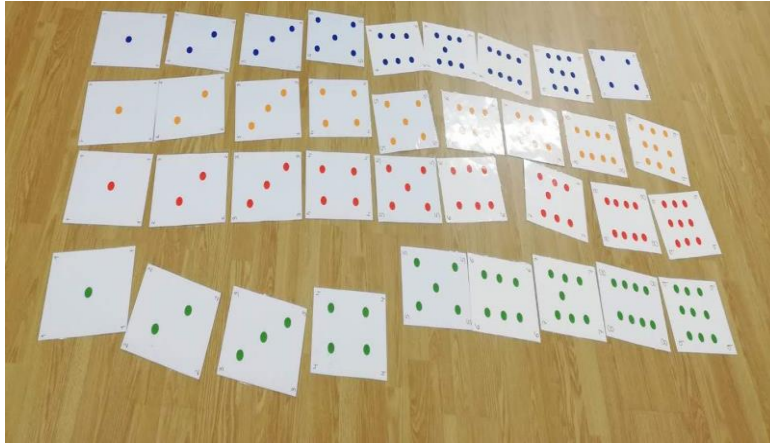
Posteriormente darémoslle un ou varios conxuntos para ordear dentro da serie, primeiro dos extremos e logo interiores.

O UNILLO

BLOQUE I: NUMEROSIDADE E CARDINALIDADE

Obxectivos

- Favorecer o coñecemento da orden da serie numérica
- Recoñecer o número anterior e posterior

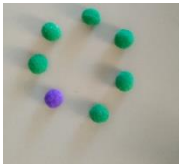
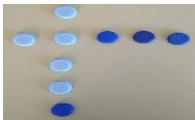


Materiais

- Tarxetas de serie numérica con puntíños

Descrición da actividade

Nesta actividade se repartirán todas as tarxetas a cada neno e nena do grupo. A súa finalidade é a de ordear a recta numérica na orde establecida. Comezará o neno ou nena que teña o número un, recoñecendo e colocando no chan; seguidamente, o neno ou nena que teña o número dous será a que lle toque a quenda de situar a súa tarxeta e así sucesivamente ata chegar ao número 10.

OBXECTOS PARA CONTAR	
BLOQUE I: NUMEROSIDADE E CARDINALIDADE	Obxectivos • Coñecer a serie numérica • Comprender a acción de contar
   	Materiais • Palitos depresores • Tapóns • Pompóns
Descrición da actividade: Nunha primeira fase os obxectos están delimitados e alineados. Distínguese claramente o principio e o final. Os alumno/a ten que contalos, volvendo a comezar onde rematou. Na segunda fase estarán en disposición circular. Eles deberán establecer con ou sen axuda unha estratexia para recordar o principio e o final. Na terceira fase fánzanse dúas alineacións cruzadas. A dificultade está no obxecto que fai de intersección. Na última fase dispóñense os obxectos sen orde e haberá que traballar na búsqueda de estratexias. Podemos seguir esta secuencia: • Sacalos do montón • Sacalos e desprazalos • Tocalos e non desprazalos • Contar coa vista	

XOGOS NA ALFOMBRA DOS NÚMEROS

BLOQUE I: NUMEROSIDADE E CARDINALIDADE

Obxectivos

- Adquirir a cadea irrompible/rompible
- Favorecer o concepto de orde dentro da cadea numérica
- Diferenciar os números e a súa cantidade correspondente



Materiais

- Alfombra de números

Descrición da actividade:

Pódenselle facer os nenos/as distintas peticións e incluso que as fagan entre eles:

- Colócate nun número (por exemplo 3) e avanza (por exemplo 2), a onde chegas?
- Si estás no 4 e queres chegar ao 8 que fas?
- Colócate nun número (por exemplo 6) e indica o anterior e o posterior
- Sitúate nun número e conta ata o final
- Contar de dous en dous
- Contar dando saltos cara atrás (retroconta)

TARXETAS PARA CONTAR

BLOQUE I: NUMEROSIDADE E CARDINALIDADE

Obxectivos

- Favorecer a asociación grafía-cantidade
- Coñecer a serie numérica



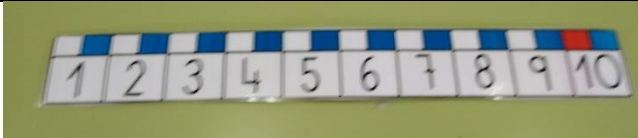
Materiais:

- Tarxetas con obxectos para contar e tres posibilidades numéricas debaixo
- Pinzas

Descrición da actividade:

Os nenos/as contarán os elementos da tarxeta e poñerán unha pinza na grafía do número correspondente.

Outra posibilidade é darlles a tarxeta coa pinza colocada nun número erróneo e eles terán que corrixir.

TRABALLO COA RECTA NUMÉRICA	
BLOQUE I: NUMEROSIDADE E CARDINALIDADE	Obxectivos • Adquirir a cadea numerable • Favorecer o concepto de orde dentro da cadea numérica • Diferenciar os números e a súa cantidade correspondente • Iniciar a suma
	Materiais: • Recta numérica ata o nº10
Descrición da actividade: Facemos distintas actividades: Contar de dous en dous Contar cara adiante e cara atrás dende un número determinado Decir número anterior e posterior Se teño (determinado número de cousas) e me dan (""), cantas teño agora?	

CAIXAS DE POMPÓNS

BLOQUE I: NUMEROSIDADE E CARDINALIDADE

Obxectivos:

- Favorecer a asociación grafía-cantidade
- Coñecer a serie numérica



Materiais:

- Caixas con ocos baleiros
- Pegatinas de números
- Pompóns

Descrición da actividade:

Podemos facer esta actividade nun primeiro momento enchendo os ocos cos pompóns que nos indica o número que está pegado.

Despois podemos poñer unha cantidade de pompóns en cada oco que non se corresponda coa grafía que hai pegada, o neno/a deberá dicir se hai que poñer ou quitar, posteriormente tamén dirá cantos hai que poñer ou cantos hai que quitar.

LIBROS DE NÚMEROS

BLOQUE I: NUMEROSIDADE E CARDINALIDADE

Obxectivos

- Asociar grafía- cantidade
- Coñecer a serie numérica
- Estimular a acción de contar



Materialais

- Libros para contar distinto número de elementos
- Números plastificados con velcro para poñer no lugar correspondente

Descrición da actividade:

Os nenos/as contan os elementos de cada páxina e pegan a grafía correspondente. Tamén se poderían introducir modificacións como que os números xa estean pegados, pero erróneamente e eles teñan que corrixir.

CROCODILOS COME-COME

BLOQUE II: ESTRUCTURA DO NÚMERO E COMPARACIÓN DE CONXUNTOS

Obxectivos

- Comparar dúas cantidades
- Reforzar os conceptos maior, menor e igual



Materialais

- Números plastificados
- Crocodilos con bocas abertas simulando os signos maior e menor

Descrición da actividade:

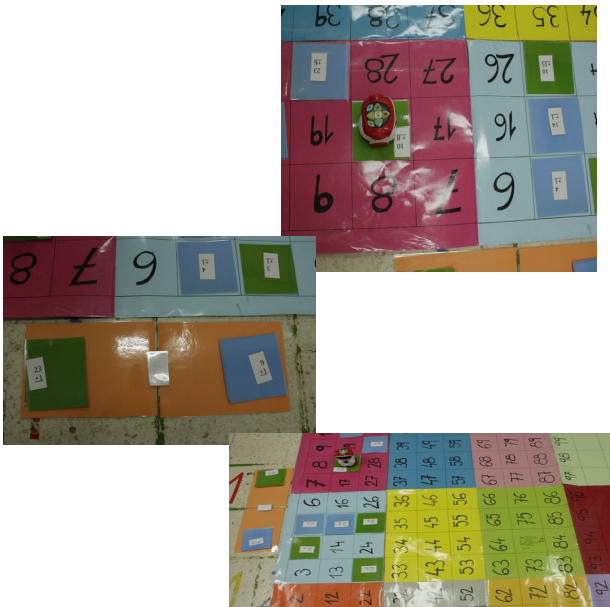
Para comezar, dicímoslles aos nenos/as que o crocodilo sempre come o número máis grande porque ten moita fame.

Xogamos poñendo distintos números e eles elixen o crocodilo que teñen que poner. Xuntos verbalizamos posteriormente: o 3 é menor que o 6, o 8 é maior que o 7...

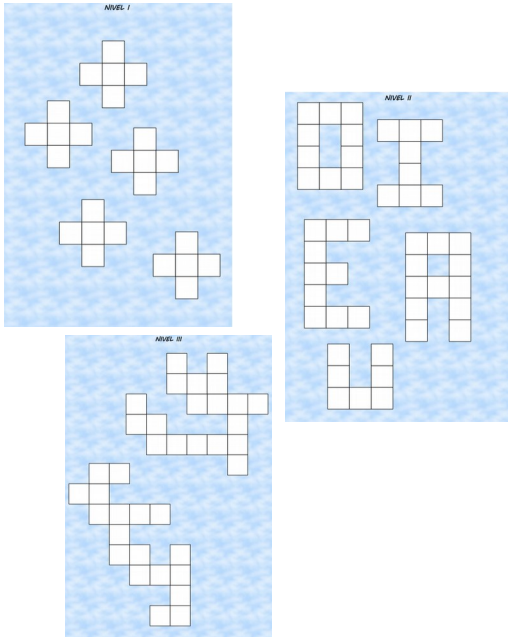
JUEGO 10 en la cumbre	
BLOQUE I: NUMEROSIDADE E CARDINALIDADE	Obxectivos • Coñecer os amigos do dez para introduci-lo concepto desea. • Favorecer o calculo mental
	Materiais • 30 cubos de "foam". • Folio adhesivo cos números do 1 o 30 impresos adaptados ao tamaño da cara do cubo.
Descrición da actividade O xogo pódese desenvolver por parellas ou por grupos seguindo o modo de traballo cooperativo por rincóns. Os grupos serán de 4 neno e nenas , heteroxéneos é tendo en conta a diversidade do grupo . Cada xogador colle 5 cubos de números ,tendo estes dúas caras en branco (sen número) que se colocarán abaixo e arriba .o resto de cubos deixanse nun montón aparte. Poñerase un cubo no centro da mesa para comenzar e cada xogador se colocara de fronte a unha cara do mesmo(4 xogadores ,4 caras do cubo).utilizando o número que ten diante par sumar 10 en total. Os xogadores daranse prisa por sumar 10 apilando os seus cubos de xogo. E gaña o que primeiro chega a 10. O que non teña cubos par sumar no seu turno collera un do montón, o que tire a pila collerá dous . O primeiro que remate as súas pezas será o gañador .	

A MÁQUINA DE SUMAR	
BLOQUE II: INICIACIÓN Á SUMA	Obxectivos • Iniciar o concepto de suma. • Favorecer o cálculo. • Promover a resolución de problemas sinxelos
	Materiais • Caixa de cartón • Rulos de papel hixiénico • Boliñas de algodón • Pinzas
Descrición da actividade Presentamos a máquina de sumar. Neste caso empregaremos este recurso para iniciar no concepto de suma, onde o alumnado terá que coller coas pinzas tantas boliñas como se marquen nos sumandos e deslizaras pola tubería correspondente. Finalmente contará o número total de pompóns, promovendo así o concepto de suma dunha forma xeral. Asimesmo, tamén empregamos este material para favorecer a invención de pequenos problemas relacionados coa suma, onde un neno/a plantexa unha situación e outro neno/a da os datos. Finalmente, entre os dous chegan á solución do problema.	

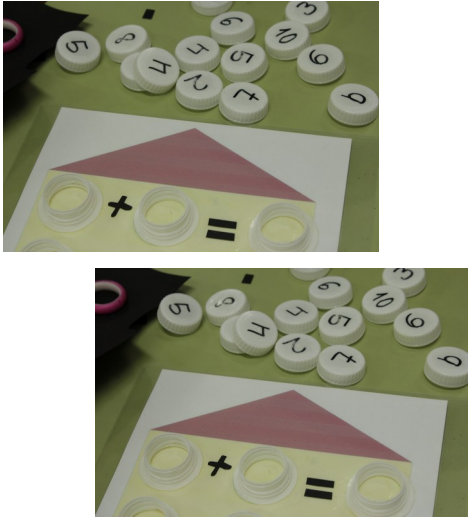
ACTIVIDADES ABN PARA PRIMARIA:

DE RUTA CON DOC	
BLOQUES: • NUMERACIÓN (SUMA E RESTA) • INICIACIÓN Á MEDIDA	Obxectivos: • Coñecer a recta numérica do 1 ao 100 • Moverse pola recta numérica. • Sumas e Restas • Orientación • Desprazamentos • Iniciarse coa robótica
	Materiais • Taboleiro coa recta numérica do 1 ao 100 para DOC • DOC • Tarxetas de sumas e restas
Descrición da actividade: - Damos a coñecer ó taboleiro do 1 ao 100 - Comenzarmos xogando do 1 ao 30 (e a medida que se vaian facendo co xogo e con números e cantidades mais grandes iremos aumentando rectas.) - presentámoslle a DOC, o noso robot o seu novo taboleiro. - a este xogos podemos xogar de xeito individual ou por pequenos grupos; para iso temos 6 xogos de tarxetas de diferentes cores. - repartiranse as tarxetas de cores dependendo de cantos xogadores ou grupo de xogadores haxa nese momento. - barallamos as cartas e iremos collendo de unha en una seguindo unha orde. - Ao coller a carta, o grupo ou neno ou nena deberá de facer a suma ou a resta, - buscará o resultado coa axuda de DOC, - se DOC chega ao resultado no primeiro intento o grupo poderá tapar esa casilla coa tarxeta da súa cor.	

- así sucesivamente ata que un dos equipo consiga ter 5 cartas seguidas ben formando parte dunha familia ou dunha pandilla (en horizontal ou vertical)
- DOC non pode pasar por riba das casillas que teñan unha carta de cor enriba, a non ser que sexa a do propio equipo que está a xogar.

O CRUCINÚMEROS	
BLOQUES: NUMERACIÓN	Obxectivos: - Coñecer a recta numérica do 1 ao 100 - Moverse pola recta numérica.
	Materiais Plantillas con crucigramas en branco.
Descrición da actividade: Son uns crucigramas numéricos. Poderán escoller a dificultade segundo se vaia avanzando táboa do 100. Trátase de darlles un número, e terán que completar as casillas de xeito horizontal e vertical, seguindo as familias e pandillas dos números que correspondan. Estas plantillas están plastificadas, polo que podemos usalas tantas veces como precisemos, e os nenos e nenas poderán autocorrexirse dun xeito mais fácil.	

COMENDO NAS UVAS	
BLOQUES: • NUMERACIÓN (SUMA E RESTA)	Obxectivos: • Coñecer a táboa do 100 • Moverse pola recta numérica. • Sumas e Restas
	Materiais • Taboleiro de números • Tapas ou tapóns con sumas e restas.
Descrición da actividade: Trátase dun acio de uvas. Este ten unha serie de números. Por equipos deberán colocar as sumas e restas correspondentes ao resultado das uvas. Para comprobar que o resultado é o axeitado, deberán de darlle a volta aos tapóns, e poderán ver unha mensaxe. Se a mensaxe ten sentido é porque a actividade está ben feita, senón deberán buscar o erro e corríxilo. Gañará o equipo que antes o consiga, e poderán repartirse para axudar aos seus compañeiros e compañeiras.	

TAPA, TAPITA, TAPÓN	
BLOQUES: • NUMERACIÓN (SUMA E RESTA)	Obxectivos: • Coñecer a recta numérica do 1 ao 100 • Moverse pola recta numérica. • Sumas e Restas
	Materiais • Un par de dados por equipos • Un taboleiro por equipos • moitos tapóns con números do 2 ao 12. (o 1º nivel)
Descrición da actividade: - Xogarán por equipos - Por roldas, en cada equipo un tirará os dados - Cantará o número que hai en cada dado - Buscarán as dúas tapas que se correspondan - Farán a suma - E buscarán o tapón co resultado - Cando vaian evolucionando nas sumas, a suma dos dados será cada un dos factores da suma ou da resta. (estas funcións irán rotando dentro de cada equipo)	