

JUEGOS VIAJEROS

A B N



Noelia Baranda

M^a José Benito

Virginia Fernández

Blanca Criado

Araceli Viera

Jennifer Paule

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
JUSTIFICACIÓN	1
METODOLOGÍA	2
TEMPORALIZACIÓN	2
INSTRUCCIONES JUEGOS VIAJEROS PARA LAS FAMILIAS	2
PARA TRES AÑOS	3
CONTAR DEDOS	3
GUSANO NUMÉRICO CON TAPONES	3
PONEMOS BOTONES A LOS MUÑECOS DE NIEVE	4
PONEMOS PELOS A LOS PELONES	4
FANTASMAS EN EL CASTILLO	5
PEPITAS DE SANDÍA	5
¿CUÁNTOS/AS HAY?	6
MUÑECOS DE NIEVE (LOS VECINOS)	6
PUZLES: RECTA NUMÉRICA	7
MONSTRUOS	8
PARA CUATRO AÑOS	8
¿AGRUPAMOS?	8
RULETA DE LOS NÚMEROS	9
PUZLES NUMÉRICOS DE SUPERHÉROES	9
APRENDEMOS EL NÚMERO _____	10
¿PARES E IMPARES?	10
ARCO IRIS	11
LAS RESTAS DEL INVIERNO	11
SUMAMOS POLICUBOS	12
SUMAS INVERSAS	12
CADA OVEJA CON SU PAREJA	13
PARA CINCO AÑOS	13
LAS ACERAS PARES E IMPARES	13

PUZLE DE LA TABLA 100	14
MOTOS	14
VASOS NUMÉRICOS	15
COLOCA PÉTALOS	15
LOS AMIGOS	16
COCODRILOS	16
RUEDA DE LAS SUMAS	18
LOS GARBANZOS Y ALUBIAS	17
LOS VECINOS	19
NUESTRA EVALUACIÓN	20
BIBLIOGRAFÍA	20

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, todos los maestros conocemos las siglas ABN, pero ¿Qué es ABN? ¿De qué se trata?

Las siglas ABN corresponden a las iniciales de “Algoritmos Basados en Números”. Este método pretende introducir las matemáticas de una forma cercana a la realidad de nuestros alumnos.

Este método permite al niño comprender lo que hace cuando resuelve operaciones o problemas, es práctico y funcional, por lo que el alumnado puede avanzar adecuadamente en las diferentes destrezas y habilidades matemáticas por medio de la manipulación de multitud de materiales que serán los encargados de que se consiga la comprensión de la materia.

Jaime Martínez Montero, fundador del método ABN, afirma que el éxito de esta enseñanza radica en su carácter abierto y el hecho de que la base sobre la que trabaja el alumnado son los números, dónde las unidades, decenas, centenas... se componen y descomponen libremente sin aplicar una determinada regla o criterio para su resolución final.

Como metodología abierta y natural que es, los alumnos aprenden a su ritmo, con situaciones cercanas y materiales manipulables... colocando los números como quiere y calculándonos correctamente.

JUSTIFICACIÓN

Como centro educativo queremos seguir fomentando el trabajo de las matemáticas manipulativas ABN acercándolo a las familias mediante los “Juegos viajeros” con el objetivo de que lleguen a todas las casas de los niños/as de Educación Infantil, para poder seguir practicando los contenidos matemáticos que se trabajen en el aula de manera natural y a partir de situaciones cercanas y manipulables.

Queremos intentar que sigan aprendiendo y divirtiéndose de forma lúdica, a la vez que podamos intercambiar experiencias con las familias y aprender entre todos, siempre en un ambiente divertido cada uno a su ritmo y a su nivel.

METODOLOGÍA

A principio de curso se realizarán con los padres de los alumnos de E. Infantil reuniones explicativas sobre el método ABN donde se les explicará cómo trabajamos las Matemáticas Manipulativas y también se realizará un vídeo explicativo de este método para las familias.

Durante el 1º trimestre se pedirá la implicación de las familias para realizar diferentes juegos de matemáticas manipulativas para realizar nuestros Juegos Viajeros.

Comenzaremos a trabajar con los Juegos Viajeros en el 2º trimestre todos los cursos.

Los alumnos/as se llevarán el viernes que toque trabajar Matemáticas Manipulativas en classroom los Juegos Viajeros y la devolverán el lunes. Cada niño/a llevará un juego por lo que hay que tener 20/25 juegos diferentes para que a cada niño/a le toque uno.

Cada Juego irá en una bolsa con la información sobre el juego.

Según se vaya avanzando en contenidos se irán ampliando los juegos.

TEMPORALIZACIÓN

Durante el 1º trimestre las familias colaborarán en la elaboración de los materiales.

Los juegos viajeros comenzarán a viajar a partir del 2º trimestre hasta junio.

INSTRUCCIONES JUEGOS VIAJEROS PARA LAS FAMILIAS

Estimadas familias: ¡Los Juegos Viajeros comienzan a viajar!

Los Juegos Viajeros estarán en casa de viernes a lunes y se devolverán el lunes.

Dentro de la bolsa está el juego y la explicación de cómo se juega. Es muy importante cuidar los materiales y supervisar que esté todo y no se pierda nada.

¡¡Buen viaje, Juegos Viajeros!

NUESTROS JUEGOS VIAJEROS

PARA TRES AÑOS

CONTAR DEDOS

Cómo se juega:

Tiro el dado y cuento los dedos que tengo que poner de la mano. Primero vamos a contar del 1 al 5 para continuar cuando lo tenga asimilado hasta el 10 y se jugará con las dos manos.

Variante: Cuando lo tenga asimilado el adulto irá diciendo que quitemos tantos dedos como indique.

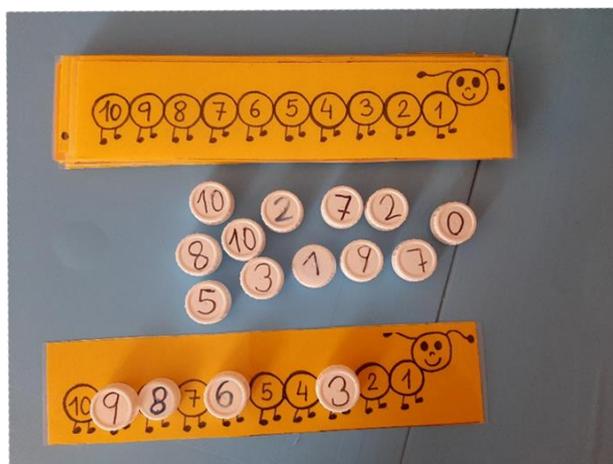


GUSANO NUMÉRICO CON TAPONES

Cómo se juega:

Vamos formando el gusano numérico con los tapones.

Variante: Cuando lo tenga asimilado de manera ascendente (1 al 10) se realizará de manera descendente (10 al 1).



PONEMOS BOTONES A LOS MUÑECOS DE NIEVE

Cómo se juega:

Coloco los botones que me indica el sombrero del muñeco de nieve.

Variante: Ordenar los muñecos de nieve siguiendo la recta numérica del 0 al 10 y cuando lo tenga asimilado del 10 al 0.



PONEMOS PELOS A LOS PELONES

Cómo se juega:

Pongo pelos al pelón según la cantidad que me indica el pelón.

Variante:

- Cuando tenga asimilado contar hasta el 5 se irá aumentando la cantidad de pelos que tiene que poner al pelón hasta el 10.
- Quita pelos al pelón: El adulto irá indicando los pelos que tiene que quitar al pelón.



FANTASMAS EN EL CASTILLO

Cómo se juega:

Tiro el dado y cuento los fantasmas que tengo que poner dentro del castillo. También se puede colocar un número en la puerta del castillo y el niño/a tiene que colocar los fantasmas que indique dentro del castillo.

Variantes:

- Cuando tenga asimilado el conteo hasta el 5 se irá aumentando hasta el 10.

- El adulto irá diciendo al niño la cantidad de fantasmas que tiene que quitar.

- Números vecinos:

Colocar un número en la almena del centro y el niño/a tiene que poner el número vecino anterior y posterior.



PEPITAS DE SANDÍA

Cómo se juega:

Tiro el dado y coloco tantas pepitas a las sandías (botones pequeños negros) como indique el número que ha salido al tirar nuestro dado.

Variante: ordenamos las sandías de menor a mayor y de mayor a menor formando una serie de sandías.



¿CUÁNTOS/AS HAY?

Cómo se juega:

Cuento los objetos que hay y elijo el número correcto después coloco la pinza en su número.



MUÑECOS DE NIEVE (LOS VECINOS)

Cómo se juega:

Encuentro los vecinos del muñeco de nieve y coloco sus manoplas según corresponda al número anterior y posterior. Por ejemplo al muñeco de nieve número 3 le coloco la manopla anterior 2 a la izquierda y la manopla posterior 4 a la derecha. Podemos guiarnos con una recta numérica.



PUZLES: RECTA NUMÉRICA

Cómo se juega:

Ordeno la recta numérica del 1 al 10 para formar el puzle.

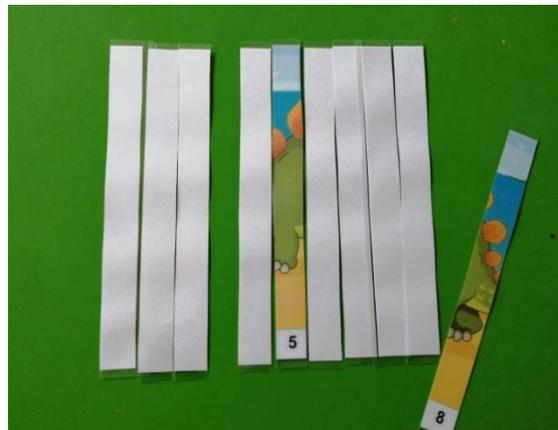


Variantes:

Montamos el puzle pero con los números desordenados ordenamos la serie numérica cambiando solamente uno o dos de los números para encontrar el error.

Le presentamos al revés, cogemos una de las piezas leemos el número y le colocamos en la posición correcta del puzle, levantando la pieza que ocupa su lugar. Le vamos dando la vuelta a la nueva pieza y así vamos montando poco a poco todo el puzle.

Según vayan afianzando la recta numérica podemos hacer el puzle de forma descendente del 10 al 1.



MONSTRUOS

Cómo se juega:

Ayuda a nuestros amigos los monstruos a poner tantos ojos en su cara como nos indique el número.



PARA CUATRO AÑOS

¿AGRUPAMOS?

Cómo se juega:

1º Tiramos el dado, ¿Qué número ha salido? Colocamos el dado en su lugar.

2º Escribimos la cifra que nos ha salido en la casilla correspondiente.

3º Agrupamos los elementos realizando conjuntos según el número que haya salido.

Variante:



RULETA DE LOS NÚMEROS

Cómo se juega:

Contamos los elementos que hay en cada parte de la ruleta y colocamos la pinza con el número que representa.

Variante: podemos elegir si queremos contar elementos (estrellas, triángulos...) o en el reverso, manos.



PUZLES NUMÉRICOS DE SUPERHÉROES

Cómo se juega:

Realizaremos los distintos puzles trabajando las diferentes pandillas de números (3-13-23-33-43-53-63-73-83-93)



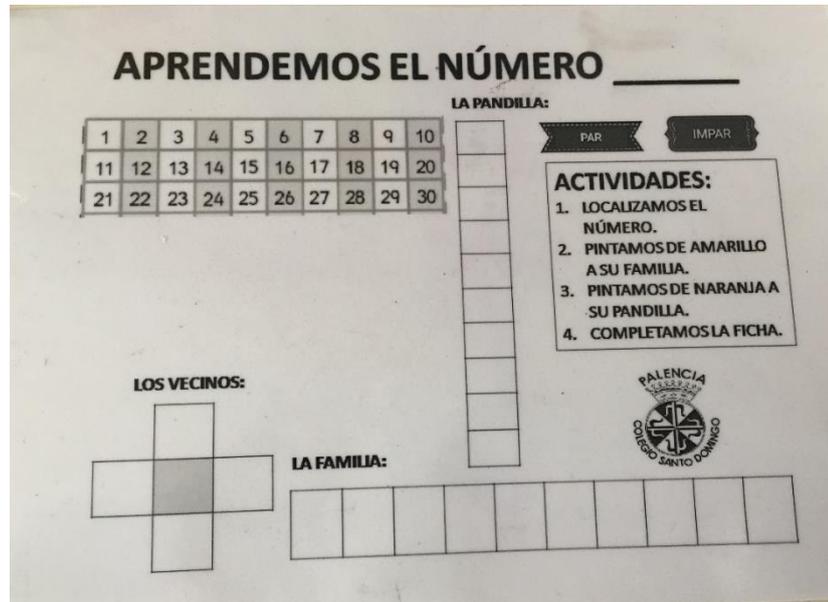
APRENDEMOS EL NÚMERO

Cómo se juega:

- 1º Localizamos el número.
- 2º Pintamos de amarillo a su familia.
- 3º Pintamos de naranja su pandilla.
- 4º Completamos fijándonos bien.

Variante:

Nos saltamos los tres primeros pasos.



¿PARES E IMPARES?

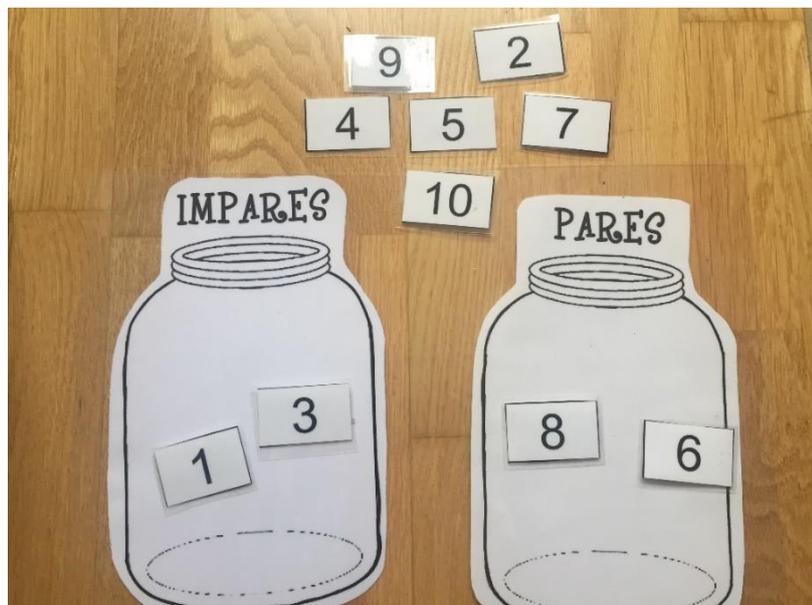
Cómo se juega:

Clasificamos los diferentes números en los botes adecuados (Pares: 2-4-6-8; Impares: 1-3-5)

Variante:

podemos introducir en los botes diferentes objetos (pinzas, garbanzos, canicas...) siempre y cuando se

cumpla con el objetivo del juego (par o impar).



ARCO IRIS

Cómo se juega:

Creamos el arco iris uniendo en una nube el número escrito y en la otra la misma cantidad de puntitos que el número del otro lado del arco iris.



LAS RESTAS DEL INVIERNO

Cómo se juega:

Tenemos que restar tapones. Para ello, cogemos la cantidad de tapones que aparece en el primer número y luego quitamos la cantidad de tapones que aparece en el segundo número. Luego contamos el número de tapones rojos que nos han quedado y colocamos el tapón blanco donde aparece el total de tapones azules que nos han quedado después de la resta.



SUMAMOS POLICUBOS

Cómo se juega:

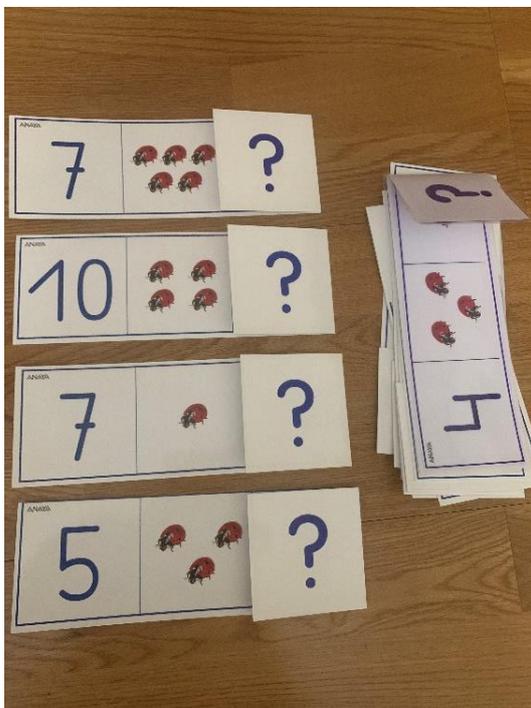
Tenemos que coger tantos policubos de cada color como indica el dibujo y poner en el hueco final el tapón con el número total de policubos que hemos sumado.

Variante:

Comparamos las torres de los dos sumandos y hacemos preguntas: ¿qué torre es más alta? ¿cómo podemos hacer para que las dos torres sean iguales?



SUMAS INVERSAS



Cómo se juega:

Les invitamos a que cuenten las mariquitas que hay en el dibujo. Luego les pedimos que nos digan el número que hay al lado. Les preguntamos ¿cuántas mariquitas nos faltan para tener las que nos indica el número?

Variante:

Ocultamos el número y les pedimos que cuenten las mariquitas de los dos recuadros.

CADA OVEJA CON SU PAREJA

Cómo se juega: Tenemos que encontrar los amigos del 10. Es decir, buscamos los números que juntos suman 10.



PARA CINCO AÑOS

LAS ACERAS PARES E IMPARES

Cómo se juega: Tenemos 10 carreteras, una carretera para cada familia de números (desde la familia del 0 a la familia del 90). Los niños tienen que colocar los pares y los impares de cada familia en la acera correspondiente.



PUZLE DE LA TABLA 100

Cómo se juega:

Realizamos el puzle hasta completar la tabla del 100. Nos fijamos en las pandillas y las familias.



MOTOS

Cómo se juega:

Jugamos con las familias de las decenas.

Colocar la rueda según me indica la familia de cada moto.



VASOS NUMÉRICOS

Cómo se juega:

Se dicta un número al azahar. Forma el número con los vasos.

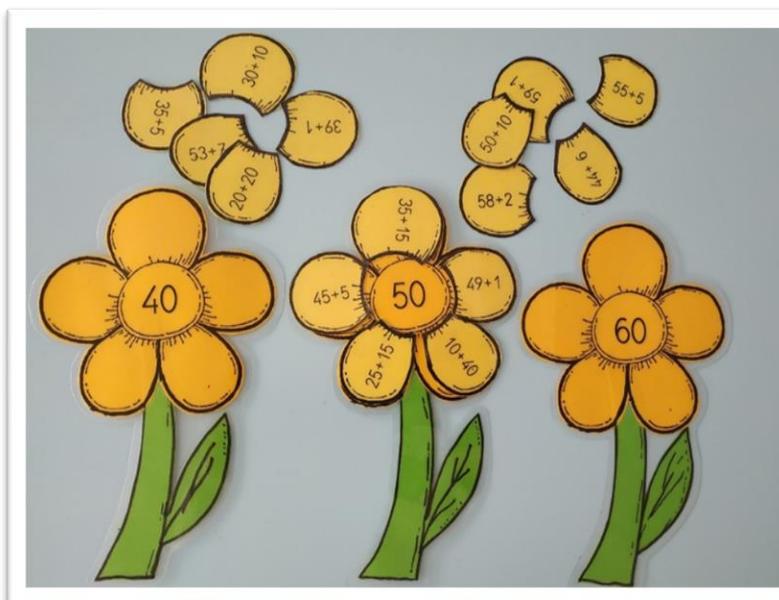
Variante: cuando se hayan formado varios números con los vasos podemos ordenarlos de menor a mayor, una vez afianzado también podemos ordenarlos de mayor a menor.



COLOCA PÉTALOS

Cómo se juega:

Busca y coloca las sumas de los pétalos que te indica la flor.



LOS AMIGOS

Cómo se juega:

Descompón las bolitas de cada tarjeta según indica el adulto. Escribe los amigos del número y luego las sumas.



Variante:

Libremente descompón el número de cada tarjeta y escribe los amigos del número y después realiza las sumas.

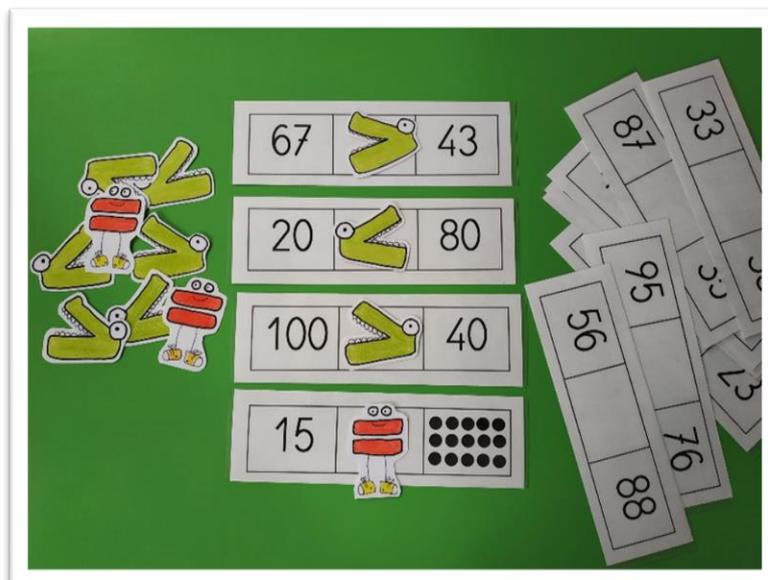
Material:

Rotuladores mágicos

COCODRILOS

Cómo se juega:

Compara los números mayor, menor o igual. Coloca los cocodrilos correspondientes según los números que hay en cada tarjeta.



Variante: Hay números sueltos y el niño tiene que colocar los números libremente en dos columnas. Compara los números y coloca el cocodrilo correspondiente en el medio de los dos números.



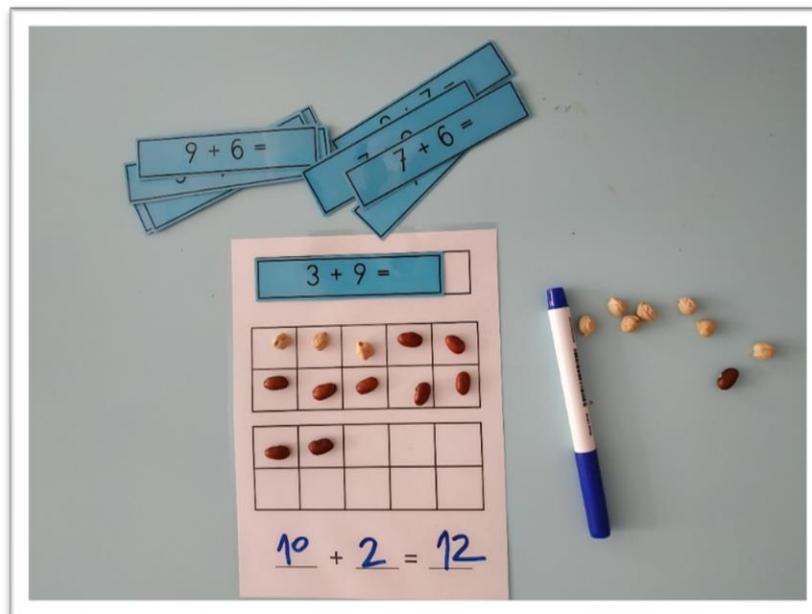
LOS GARBANZOS Y ALUBIAS

Cómo se juega:

Coloca los garbanzos y las alubias en las casillas según la suma que indica y escribe la suma completa.

Material:

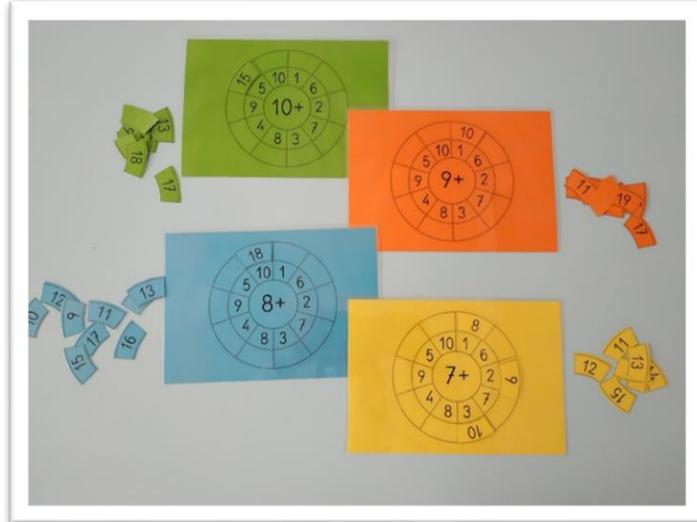
Rotulador mágico
10 garbanzos
10 alubias



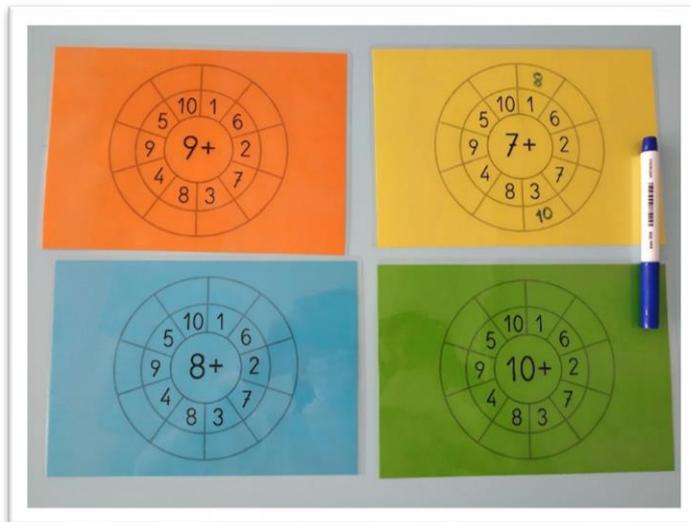
RUEDA DE LAS SUMAS

Cómo se juega:

Observa las ruedas de las sumas. Separa los números según sus colores. Coloca el resultado de cada suma de todos los números.



Variante: Escribe el resultado de cada suma de cada número de las ruedas.

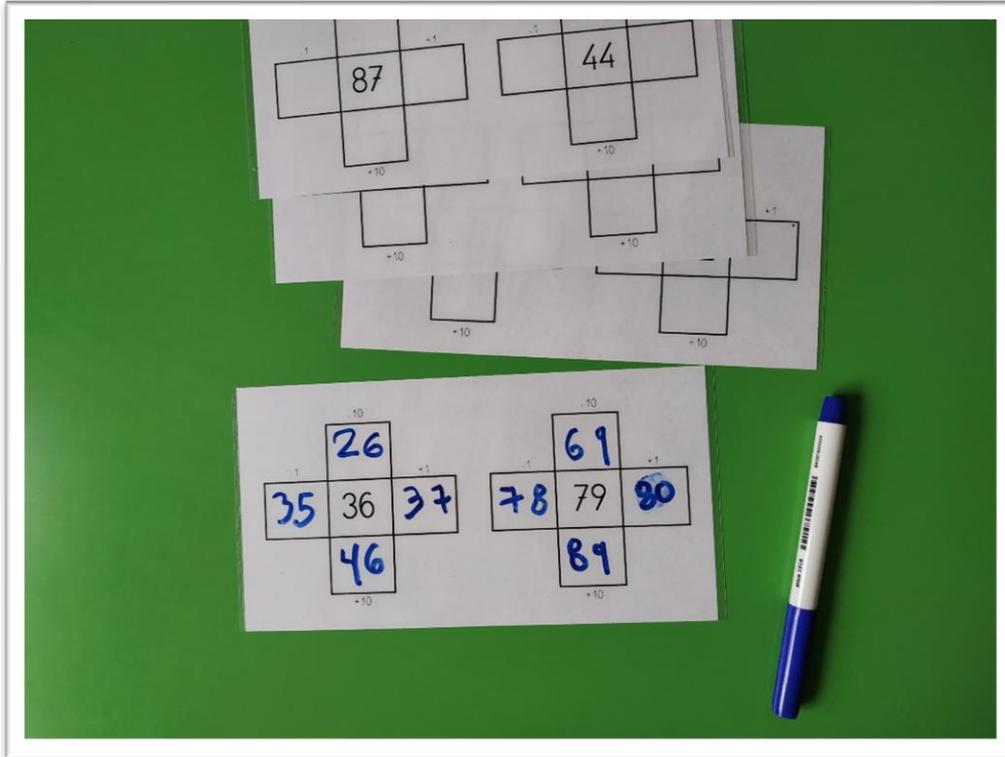


Material: Rotuladores mágicos

LOS VECINOS

Cómo se juega:

Escribe los vecinos de cada número dado.



Material:

Rotuladores mágicos

Para los niños que tengan la dificultad pueden utilizar la tabla del 100.

NUESTRA EVALUACIÓN

Hemos considerado necesario realizar una evaluación sobre nuestros juegos viajeros para poder constatar si su implantación en nuestro proyecto de matemáticas manipulativas, ha resultado positiva o no. Para ello, proponemos las siguientes rúbricas:

- 1-. Las familias han colaborado en la elaboración de los materiales propuestos.
- 2-. Las familias han cumplido con los plazos de entrega del material prestado.
- 3-. Las familias cuidan el material prestado.

BIBLIOGRAFÍA

<https://laclasedevanecarrion.blogspot.com/>

<https://elnidodepipi.blogspot.com/2018/08/juegos-viajeros-abn-en-casa.html>

Pinterest