

DINÁMICAS PARA ABN EN EL CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

OBJETIVOS PARA LLEVAR A CABO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL:

- Comprender la cantidad de los números.
- Pensar sobre la cantidad de los números.
- Representarlos de diferentes maneras.
- Desarrollar percepciones acertadas sobre los efectos de las operaciones.
- Utilizar los números como referentes.
- Emplear el conocimiento de los números para razonar de forma compleja.
- Extender a conjuntos mayores lo que sabe hacer con los pequeños.
- Generalizar lo que sabe a otras situaciones.
- Aplicar estrategias para solucionar dificultades.
- Utilizar materiales manipulativos para trabajar los números.
- Trabajar series ascendentes y descendentes.
- Trabajar conceptos: mayor que, menor que, igual a.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Es capaz de comprender la cantidad de los números.
- Piensa sobre la cantidad de los números.
- Representa los números de diferentes maneras.
- Desarrolla percepciones acertadas sobre los efectos de las operaciones.
- Utiliza los números como referentes para operaciones o para simple conteo.
- Emplea el conocimiento de los números para razonar de forma compleja.
- Extiende a conjuntos mayores lo que sabe hacer con los pequeños.
- Generaliza lo que sabe a otras situaciones.
- Aplica estrategias para solucionar dificultades.
- Utiliza materiales manipulativos para trabajar los números.
- Trabaja series ascendentes y descendentes.
- Trabaja conceptos: mayor que, menor que, igual a.



ACTIVIDADES, DINÁMICAS O RUTINAS PARA 3 AÑOS

JUEGO: LA PELOTA VOLADORA

DESARROLLO: se coloca al alumnado en semicírculo en la asamblea y comenzamos a pasar la pelota comenzando a contar por el número 1 hasta el 10. El niño que recibe la pelota dice el siguiente número de su compañero o compañera anterior. Poco a poco ampliamos del 1 al 20.

JUEGO: EL DADO.

DESARROLLO: En la asamblea cada niño de uno en uno, lanza el dado y cuenta los puntos del dado.

En otras ocasiones, además de contar los puntitos del dado, ponen ese número con los dedos de la mano o cogen el número que les ha salido en monedas.

JUEGO: LAS MONEDAS

DESARROLLO: agrupamos monedas en relación a su tamaño y a su cantidad.
Contar monedas

JUEGO: LOS TAPONES

DESARROLLO: hacemos conjuntos con tapones dados, como por ejemplo en número 3

Variante: buscar tapones diferentes, contar los diferentes y los iguales en un grupo dado.

Variante: comparamos dos conjuntos y vemos donde hay más y donde hay menos. La maestra tiene 7 tapones en su mano y un niño 5. Se pregunta quién tiene más.

Variante: realizar series con tapones.

JUEGO: A SENTARSE EN LA MESA

DESARROLLO: cada niño para sentarse en la silla lanza el dado y cuenta los puntos de la cara del dado.

Variantes: además de contar los dados, cogen su número correspondiente que están a su disposición en la alfombra para que los reconozcan, otros lo ponían con las manos.

JUEGO: LECTURA DE LOS CUENTOS DE LOS 10 FANTAMAS Y DE LOS AMIGOS DEL 10

DESARROLLO: Dichos libros se leerán para que puedan reconocer los números en distintos soportes.



ACTIVIDADES, DINÁMICAS O RUTINAS PARA 4 AÑOS

JUEGO:

JUEGO:
DESARROLLO:

JUEGO:
DESARROLLO:

JUEGO:
DESARROLLO:

JUEGO:
DESARROLLO:

JUEGO:
DESARROLLO:

JUEGO:
DESARROLLO:

JUEGO:
DESARROLLO:



ACTIVIDADES, DINÁMICAS O RUTINAS PARA 5 AÑOS

JUEGO: LA PELOTA SALTARINA

DESARROLLO: colocamos a los alumnos en círculo en la asamblea y pasamos una pelota. Cada uno de los niños dice un número contando de uno en uno hasta llegar hasta 100. Si cometemos un error, el niño es eliminado y se va a la silla a realizar otra tarea. Al principio jugamos sin eliminar y por lo tanto hemos aprendido el conteo de una manera fluida.

JUEGO: EL DADO QUE CONTAMOS

DESARROLLO: en este caso tenemos un dado grande que los niños tiran y dependiendo del número que sale, cuentan objetos que tengo al lado como pueden ser monedas, fichas de lego, palillos...

JUEGO: LAS MONEDAS

DESARROLLO: realización de agrupamientos de monedas de paquetes de 10 en 10. Otras veces lo que realizamos clasificando monedas de 1, 2 euros.

JUEGO: LA PREGUNTA DEL DÍA

DESARROLLO: la maestra les dice un pequeño problema ajustado a su aprendizaje con mayor o menor dificultad. Por ejemplo: Si somos 17 niños en clase y no han venido 6, ¿cuántos niños hay en clase?

JUEGO: LOS TRENES

DESARROLLO: jugamos con las regletas de Cuisenaire. Ponen una regleta de mayor tamaño debajo, y tiene que igualar con regletas más pequeñas hasta hacer las dos iguales.

JUEGO: EL MUÑECO VOLADOR

DESARROLLO: Para conocer los complementarios del 10, la maestra les dice el 5 por ejemplo y les tira el muñeco, ellos tienen que decir su complementario del 10.

JUEGO: LOS SOLES

DESARROLLO: también realizábamos soles del día en el que estábamos. Dependiendo del alumno, podían hacer restas o sumas más difíciles para llegar a ese resultado.

JUEGO: LA CASITA DEL 100

DESARROLLO: realizamos con la tabla del 100 la búsqueda de números, así son capaces de descubrir las familias y los vecinos de los números, ver sus semejanzas y sus diferencias.

JUEGO: LAS PERCHAS

DESARROLLO: hemos dado a los alumnos las perchas de las que disponemos y en ellas hay un número escrito. Deben poner tantas pinzas como el número está en la percha.



JUEGOS ABN 4 AÑOS

1.- Tiramos cuatro dados y

Buscamos cuál de ellos tiene mayor puntuación.

Buscamos el dado que tiene menor puntuación

Ordenamos los dados de la numeración mayor a la menor.

Contamos los puntos que hay en total con los cuatro dados.

Comparamos si esa cantidad es mayor o menor que 10.

Buscamos en la tabla numérica el número 10, el anterior y el posterior.

Situamos el número que salió al sumar los dados, y comparamos si está cerca del 10 o lejos.

2.- Con cartas numéricas grandes los niños se mueven por la clase y a un sonido tiene que formar parejas de los amigos del 10.

Ejemplo 8+2, 3+7, 5+5, 6+4, 1+9, 10+0

3.- Pasar lista de asistencia a clase. En una caja tenemos tantos palillos como alumnos hay en el aula. El encargado reparte un palillo a cada alumno. Si al final del reparto todos tenemos un palillo el reparto está bien hecho, si sobra algún palillo es porque algún compañero no ha asistido a clase ese día.

Jugamos con ese mismo número y vemos los chicos que han venido ese día, cuántos son, cuántos faltan para hacer una decena o cuántas unidades se pasan.

Lo mismo con las chicas, cuántas son, cuántas faltan para formar una decena o cuántas unidades se pasan.

Ejemplo: 8 niños en clase, faltan 2 niños más para formar una decena.

5 niñas en clase, faltan 5 niñas más para formar una decena.

8+5=13 niños y niñas en clase. escribimos el número 13 en la pizarra y representamos

1 Decena en rojo y 3 unidades en azul

Y lo representamos también así: O I I I

4.- Buscar el día en un calendario mensual.

5.- los jefes de las familias: 10, 20, 30, 40, 50.

6.- juego del ascensor: salto de 10 en 10

Primero va el jefe de las familias 10, 20, 30, 40, 50 luego va su pandillita: 6, 16, 26, 36, 46.

Compruebo metiendo palillos que de 6 a 16 hay 10 puestos, de 16 a 26 otros 10 puestos y así sucesivamente.

7.- ordenamos las pandillitas. Con tapones numerados los niños de dos en dos organizan los números de las pandillitas, se comprueba si lo han hecho bien.

Ejemplo: 7, 17, 27, 37, 47

5, 15, 25, 35, 45

8, 18, 28, 38, 48

8.- introducimos los signos + - =

Material elaborado por el equipo docente del CEIP SAN CECILIA

Espinosa de los Monteros (Burgos)

