



# CATÁLOGO DE JUEGOS ABN

CEIP MARÍA ZAMBRANO

---

*Iniciación al método ABN en infantil*

*MARTA ALEJANDRA FERRER MENESES*

*MANUELA GARCÍA FERNÁNDEZ*

*MARÍA DEL VALLE MARTÍN LEÓN*

*MARÍA PILAR MUÑOZ PALMA*

*MARÍA DOLORES RAYA HERMOSO*

*MARÍA DOLORES VELÁZQUEZ RAMIREZ*

## + NOMBRE: 1. ATRAPA EL POMPÓN



### + OBJETIVOS:

- Trabajar conteo de objetos.
- Reforzar la motricidad fina.
- Identificar la cantidad de un conjunto y la grafía de los números.
- Trabajar reconocimiento de mayor o menor cantidad.
- Trabajar la atención.
- Aprender reglas de un juego.

### + MATERIALES:

- Depresores de madera de colores.
- Velcro adhesivo.
- Pompones de colores.
- Grafía de números plastificadas

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Por pareja, o en pequeño grupo los alumnos/as trabajarán el juego atrapa el pompón. Usando los palos depresores y presionando sobre los pompones al levantarlos contarán cuántos pompones han pescado y comprobarán si coinciden con la grafía del palo depresor. Una vez comprobado añadirán o quitarán según sea el caso.

Una variante puede ser dar los palos depresores sin grafía de números y jugar a que cada niño/a debe intentar coger el mayor número de pompones con el palo. Gana el que consiga más. Como variante podría ganar el que tuviera menos.

## + NOMBRE: 2. PUZZLES NUMÉRICOS



### + OBJETIVOS:

- Reforzar el conteo
- Reconocer la grafía de los números
- Trabajar la creatividad
- Recordar la serie numérica ascendente.
- Colaborar en el trabajo en equipo

### + MATERIALES:

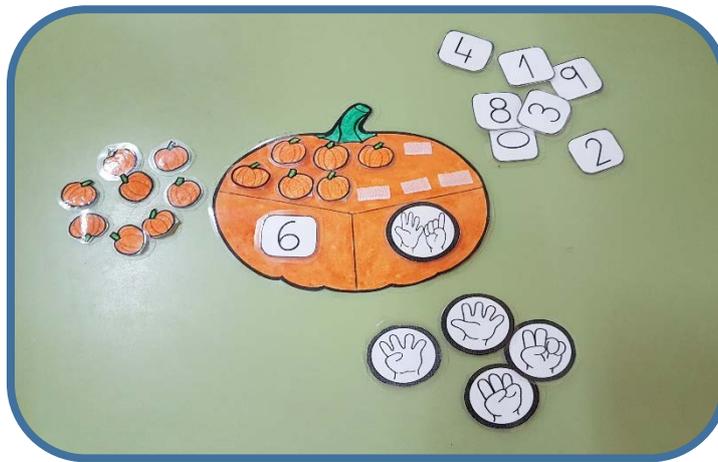
- Lámina de un dibujo elaborado por los propios alumnos/as plastificada y recortada.

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Los niños/as elaborarán un dibujo libre utilizando diferentes técnicas plásticas. Una vez realizados los plastificaremos y recortaremos de forma que queden puzzles que debemos realizar fijándonos en el número de la parte de debajo de cada pieza, debiendo ordenar las piezas según la serie numérica.

Se pueden realizar variaciones como presentar todas la piezas desordenadas o presentar el puzzle con alguna/s de ellas desordenadas "adivinando" donde está el error.

### + NOMBRE: 3. LA CALABAZA Y SUS CALABACITAS



#### + OBJETIVOS:

- Trabajar conteo de objetos.
- Reconocer la grafía de los números.
- Trabajar la asociación grafía- cantidad.
- Identificar patrones diferentes y asociarlos.
- Trabajar la atención.

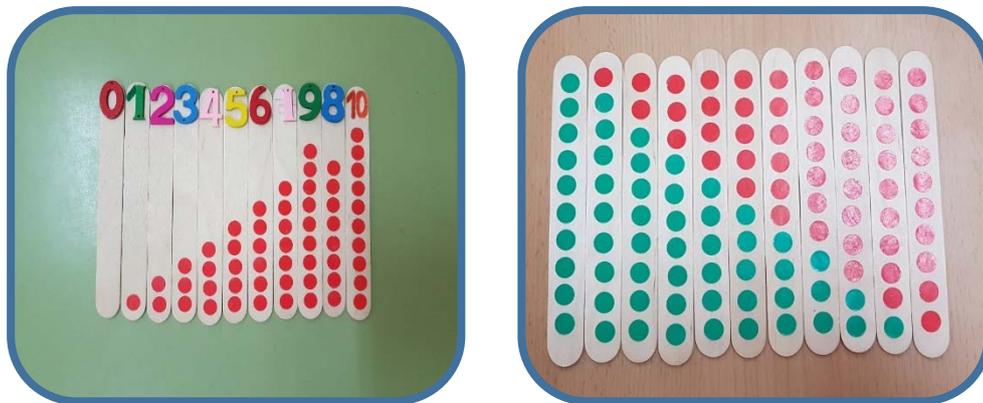
#### + MATERIALES:

- Dibujo de una calabaza tamaño A5 dividido en varias partes y al menos 10 calabacitas pequeñas plastificadas.
- Tarjetas plastificadas con diferentes patrones: dedos, puntitos, números, etc.
- Velcro adhesivo.

#### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Se muestra la calabaza dividida en tres partes. Se puede presentar con uno de los patrones incorporado y el alumno/a debe buscar otros patrones correspondientes y añadir la cantidad de calabacitas que se ha indicado con el primer patrón. Las variaciones del juego dependerán del patrón de partida o de la presentación de las calabacitas y búsqueda de los diferentes patrones. También se pueden hacer más calabazas y que unan los patrones como piezas de puzzle en lugar de utilizar el velcro y las tarjetas plastificadas.

## + NOMBRE: 4. FORMAMOS LA ESCALERA



### + OBJETIVOS:

- Trabajar la subitización.
- Trabajar el conteo de objetos.
- Reconocimiento de la grafía de los números.
- Identificar la cardinalidad de un conjunto.
- Ordenar serie numérica ascendente y descendente.

### + MATERIALES:

- Depresores
- Números de madera
- Gometes del mismo color.

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Se presentan los depresores de forma desordenada y los alumnos/as tienen que ordenarlos de forma ascendente o descendente. Se pueden presentar variaciones como presentarlos parcialmente ordenados y averiguar dónde está el error y solucionarlo.

Otra variante pero con un nivel más complejo es presentarle en un mismo juego depresores que contengan escalera ascendente y descendente con gometes de diferentes colores pero sin grafía de los números. Aquí se trabaja la capacidad de abstracción y la rapidez de la estimación y subitización para ver el orden del 1 al 10 y a la inversa presentado de dos formas distintas en un mismo juego.

## + NOMBRE: 5. LAS PEPITAS DE LAS SANDÍAS.



### + OBJETIVOS:

- Trabajar la asociación grafía/cantidad.
- Trabajar el conteo.
- Reconocer la grafía de los números.
- Identificar la cardinalidad de un conjunto,
- Trabajar la serie numérica.

### + MATERIALES:

- Moldes de sandías realizados con cartulinas plastificados e imantados por detrás con una lámina de imán.
- Tarjetas con la grafía de los números imantadas.
- Imanes recortados con formas de pepitas de sandía.

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Los alumnos/as cogen una tarjeta de sandía y le ponen una tarjeta de grafía de número. Cuando reconocen la grafía tienen que colocar tantas pepitas como indique dicha grafía. Posteriormente, también podrán ordenar las sandías formando la recta numérica.

Una variante podría ser presentarle diferentes patrones, no solo las grafías de los números, o realizarlo al revés, darles las tarjetas de sandías con las pepitas ya puestas y que adivinen qué número es.

## ✚ NOMBRE: 6. BARAJAS DEL INVIERNO Y DEL VERANO



### ✚ OBJETIVOS:

- Aprender reglas de un juego
- Trabajar la asociación grafía/cantidad
- Reforzar la serie numérica
- Reconocer series ya iniciadas y ser capaz de seguirlas
- Realizar series de elementos
- Identificar la cardinalidad de un conjunto
- Reforzar el conteo

### ✚ MATERIALES:

- Elaboración de 1 baraja de cada estación plastificada. La baraja se compone de 4 palos (según la estación verano o invierno) con los números del 1 al 10 (invierno: pingüino, gorro, muñeco de nieve y copo - verano: helado, sombrilla, cubito y sol)
- Cartulina para pegar por detrás de las cartas.

### ✚ DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Con las barajas se pueden hacer multitud de juegos y dinámicas. Podemos jugar al cinquillo, el reloj o la carta más alta.

Para niveles más bajo se puede utilizar simplemente para ordenar la serie numérica de forma ascendente o descendente, según el nivel, o a agrupar la misma cantidad de diferentes palos.

## + NOMBRE: 7. LOS TENTÁCULOS DEL PULPO



### + OBJETIVOS:

- Trabajar la asociación grafía/cantidad
- Trabajar el conteo.
- Reconocer la grafía de los números.
- Trabajar la serie numérica,
- Identificar el cardinal de un conjunto.

### + MATERIALES:

- Cabeza de un pulpo con cartulina y plastificada con la grafía de los números del 1 al 10 en la parte inferior.
- Tentáculos plastificados con ventosas (círculos). Cada tentáculo representa una cantidad.
- Velcro adhesivo.

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Los alumnos/as deben colocar cada tentáculo del pulpo debajo de la grafía correspondiente según la cantidad de ventosas que tenga. También se les puede presentar algunos tentáculos en el lugar equivocado para que descubran cual es el error.

## + NOMBRE: 8. EL MUÑECO DE NIEVE



### + OBJETIVOS:

- Identificar diferentes tipos de patrones.
- Trabajar asociación grafía/cantidad.
- Trabajar el conteo.
- Reconocer las grafías de los números.
- Identificar el cardinal de un conjunto.
- Trabajar el conteo de objetos.

### + MATERIALES:

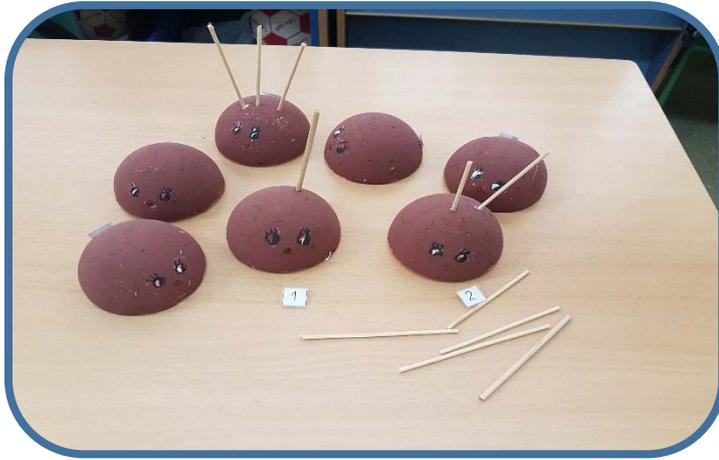
- Muñeco de nieve plastificado (cabeza y cuerpo con tres bolas de nieve).
- Cartas plastificadas que ofrecen diferentes patrones: dedos de la mano, grafía de números, dados y decicubos.
- Velcro adhesivo.

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Los alumnos/as deberán elegir una tarjeta de grafía de cualquier número y pegarla en el sombrero del muñeco de nieve. A continuación, en cada bola situada en la parte inferior deberán pegar las cartas de los diferentes patrones asociados al número elegido.

Lo bueno de este material es que los números aparecen representados de distintas formas: número, dados, manos, letra y puntitos, así que los niños tendrán que contar varias veces.

## + NOMBRE: 9. EL ERIZO POCOS PELOS



### + OBJETIVOS:

- Reforzar la motricidad fina
- Trabajar el conteo de objetos.
- Trabajar la asociación grafía/cantidad
- Trabajar la comparación más que menos que.
- Iniciarse en la adición y en la sustracción
- Identificar la cardinalidad de un conjunto.

### + MATERIALES:

- Bolas de poliespan
- Palillos de dientes
- Grafías de números plastificadas
- Pintura
- Velcro adhesivo y pegamento.

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Los alumnos han colaborado en la elaboración de este material, por lo que se sienten muy motivados.

Los alumnos cogen un erizo y colocan una tarjeta con una grafía. Al reconocerla, tienen que colocar tantos palillos en el cuerpo como indique la grafía simulando las púas del erizo.

Una posible variante sería a la inversa: el alumno/a le coloca los pinchos al erizo y luego tiene que contarlos e identificar la cardinalidad del conjunto poniendo la tarjeta con la grafía.

Usando dos erizos podemos hacer también sumas y restas sencillas.

## + NOMBRE: 10. NÚMEROS MOTEADOS



### + OBJETIVOS:

- Trabajar la serie numérica ascendente y descendente
- Trabajar el conteo de objetos
- Trabajar el reparto uniforme
- Trabajar las equivalencias
- Trabajar la serie numérica lineal

### + MATERIALES:

- Tarjetas de las grafías del 0 al 10 plastificadas
- Pompones

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Esta actividad consiste en llenar de pompones las tarjetas como indica la grafía del número.

Otra alternativa puede consistir en ordenar ascendente o descendente las tarjetas siguiendo la serie numérica, y después completarlas con los pompones.

Son muy útiles porque se pueden pasar a modo de bits en la asamblea y asocian la grafía con la cantidad de círculos.

También podrían sacarse cada número en formato A3 y que vayan completando con pinzas de la ropa en lugar de con pompones, según el número de círculos de cada número. Otra variante podría ser que ellos pusieran los círculos que correspondan dentro de los números ya plastificados, o presentarles algunos números con errores en la cantidad.

## + NOMBRE: 11. LOS CANGUROS SALTARINES



### + OBJETIVOS:

- Trabajar la asociación grafía/cantidad
- Realizar sumas y restas sencillas
- Reconocer un número mayor o menor que otro
- Reconocer los conceptos más que/ menos que/ igual que/ muchos-pocos
- Comparar cantidades
- Trabajar el conteo de objetos
- Reconocer patrones y asociarlos a los diferentes números

### + MATERIALES:

- Dos láminas plastificadas con dibujos de canguros sobre una cartulina tamaño A3.
- 20 tarjetas plastificadas de números del 1 al 10 con la grafía y la cantidad.
- Una tarjeta plastificada con los símbolos de la suma.
- 30 canguros pequeños coloreados y plastificados.
- Velcro adhesivo.

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Los niños jugarán a la suma de los canguros de varias formas:

1. En la parte superior de cada canguro pegamos una tarjeta de grafía y cantidad y tenemos que poner en el bolsillo de cada canguro tantos canguritos como indique cada tarjeta. Luego contamos el total de canguritos y ponemos debajo la tarjeta con el resultado de canguros que hay en total.
2. También podemos darle la lámina con los canguritos ya colocados dentro de cada bolsillo y que ellos busquen las tarjetas de grafías que correspondan. Se puede aumentar la dificultad cambiando las tarjetas de grafías por diferentes patrones.
3. Otra variante puede ser que le demos la tarjeta con el resultado y ellos busquen la unión de tarjetas o de canguritos que lleguen a ese resultado.

## + NOMBRE: 12. VAMOS A COCINAR UNA PIZZA



### + OBJETIVOS:

- Aprender reglas de un juego
- Trabajar la atención
- Reconocer diferentes tipos de patrones y asociarlos a los diferentes números
- Iniciarse en la adición y sustracción
- Comparar cantidades
- Trabajar el conteo de objetos
- Trabajar la asociación de distintos patrones

### + MATERIALES:

- 4 bases de pizza plastificadas
- Variedad amplia de ingredientes pequeños plastificados y recortados para la pizza
- Plantillas plastificadas con el modelo para realizar la lista de ingredientes
- Tarjetas cuadradas plastificadas con diferentes patrones de números (grafía, manos, palillos, dados) y la imagen de cada ingrediente para pegar en la tarjeta de elaboración.
- Velcro adhesivo

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Cada niño/a cogerá una base de una pizza y se van a convertir en cocineros. Para ello tenemos unas tarjetas plastificadas con una lista de ingredientes presentados con diferentes patrones. Le repartiremos a cada niño/a una tarjeta y tendrá que coger la cantidad de cada ingrediente que le indique la tarjeta que le ha tocado. Gana quien termine antes sin equivocarse.

También se puede hacer a la inversa. Les damos la base de la pizza con los ingredientes y tienen que contar cuántos hay de cada uno y ponerlo en las tarjetas con diferentes patrones.

## + NOMBRE: 13. EL GUSANITO



### + OBJETIVOS:

- Reconocer las grafías de los números
- Trabajar la serie numérica ascendente y descendente
- Trabajar el anterior y el posterior de un número
- Reconocer un número mayor o menor que otro
- Identificar y asociar diferentes patrones

### + MATERIALES:

- 6 gusanos plastificados
- Tarjetas pequeñas con las grafías de los números del 1 al 50
- Tarjetas pequeñas con patrón de manos de los números del 1 al 50
- Velcro adhesivo

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Este es el juego de las series del gusano. Cada niño/a coge una plantilla de un gusano al que le faltan algunos números para que su cuerpo esté completo. Tenemos que descubrir qué números le faltan y trabajar así el número vecino y el anterior y posterior. Esto lo podemos hacer también poniendo el número que falta escrito en el hueco con el rotulador vileda (si el alumno/a sabe ya las grafías).

Si queremos aumentar la dificultad repetimos el mismo juego pero en vez de números ponemos dedos de las manos y tienen que adivinar el número que falta de dedos de la mano.

Otra variante es darle el cuerpo del gusano sin números y que hagan series ascendentes o descendentes de pandillas.

## + NOMBRE: 14. EL TOPO SE ESCONDE



### + OBJETIVOS:

- Trabajar el conteo de objetos.
- Realizar restas sencillas
- Trabajar la atención

### + MATERIALES:

- Depresores
- Pistola de silicona
- Plantillas de topos plastificadas
- Tarjetas con operaciones de resta
- Churro de piscina

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Este juego es para presentar la resta de una forma más divertida y visual. El alumno/a coge una tarjeta en la que aparece una operación de resta y tiene que poner en el churro de piscina el número de topos que aparece en el primer número de la resta (minuendo) y restarle el segundo número.

Esto lo hará subiendo hacia arriba todos los topos y los que vaya restando se esconden en la hierba, y así solo quedan arriba los que han quedado tras la resta.

## + NOMBRE: 15. GOLPEA LA BOLA



### + OBJETIVOS:

- Reforzar la motricidad fina
- Trabajar el conteo de objetos.
- Realizar restas sencillas
- Trabajar la atención

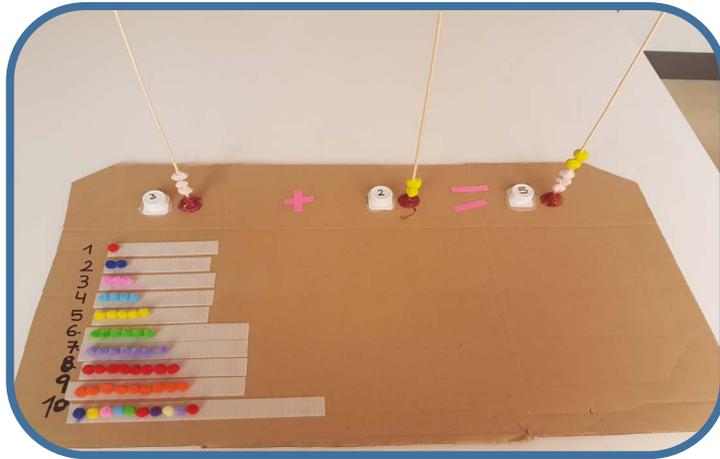
### + MATERIALES:

- Caja de zapatos de cartón
- Pinturas
- Bolas poliespan
- Martillo
- Tarjetas con operaciones de sustracción plastificadas

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Este juego tiene mucho éxito con el alumnado y es muy sencillo de fabricar. Tenemos una caja de cartón con 10 agujeros y en cada agujero hay una bola. Cada niño/a coge una tarjeta imprimible de resta y tiene que realizar la operación golpeando la bola hasta que caiga en la caja. Generalmente usamos un martillo de juguete pero se puede usar la mano para presionar las bolas hasta que caigan.

## ✚ NOMBRE: 16. A SUMAR POMPONES



### ✚ OBJETIVOS:

- Trabajar el conteo de objetos.
- Iniciarse en la adición y realizar sumas sencillas
- Trabajar la asociación grafía/cantidad
- Reconocer las grafías de los números
- Identificar la cardinalidad de un conjunto
- Comparar cantidades
- Motricidad fina

### ✚ MATERIALES:

- Panel rectangular de cartón o madera
- 3 mecanismos de apertura de leche
- Tapones de leche
- Pompones de colores
- Pinchitos largos
- Velcro adhesivo

### ✚ DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

El juego es una máquina de sumar. En la primera tapadera de leche enroscamos un tapón con un número y cogemos ese número de pompones de la parte inferior. En el segundo mecanismo repetimos la operación, enroscamos otro tapón con otro número y cogemos los pompones de abajo. Después contamos los pompones que suman los dos pinchitos y ponemos el total de pompones con su grafía.

También podemos jugar con la parte de abajo. Quitamos todos los pompones y dejamos solo los números, y los niños/as tienen que ir pegando pompones en el velcro según la cantidad que aparezca.

## + NOMBRE: 17. CADA CUCHARA CON SU CUCHARÓN



### + OBJETIVOS:

- Trabajar el conteo de objetos
- Trabajar la comparación de cantidades
- Trabajar los conjuntos equivalentes
- Reforzar la subitización
- Identificar y relacionar grafía y cantidad

### + MATERIALES:

- 10 cucharas de plástico transparentes y 10 blancas (dos por cada cantidad).
- Rotulador

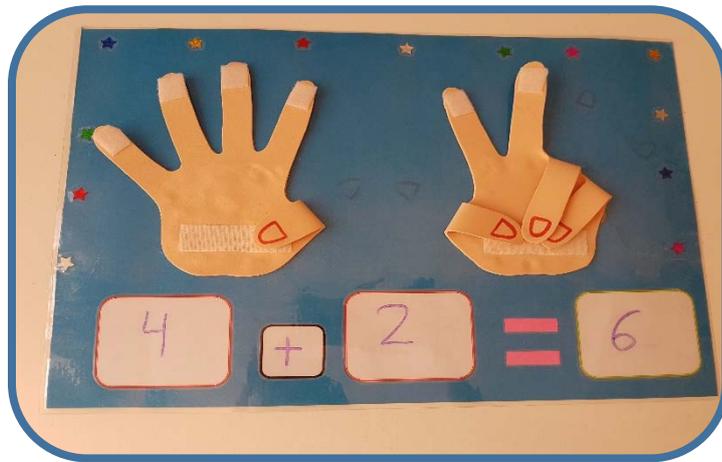
### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

El alumno debe buscar y juntar las dos cucharas que contienen la misma cantidad de elementos y que la grafía del número. Para lograr unir cada cuchara el niño/a puede contar la cantidad de puntitos o bien subitizar dicha cantidad.

Otra alternativa, es disponer las cucharas boca abajo a modo de memory. En este caso deben jugar al menos dos niños/as que, por turnos, deben levantar dos cucharas (una blanca y otra transparente) y comprobar si tienen la misma cantidad representada.

Por medio de esta actividad también se puede trabajar la comparación de cantidades o la ordenación de la serie numérica ascendente o descendente.

## + NOMBRE: 18. OPERACIONES CON LAS MANOS



### + OBJETIVOS:

- Trabajar el conteo de objetos.
- Iniciarse en la adición y la sustracción y realizar sumas sencillas
- Trabajar la asociación grafía/cantidad
- Reconocer las grafías de los números
- Identificar la cardinalidad de un conjunto
- Comparar cantidades

### + MATERIALES:

- Cartulina A3 plastificada
- 2 manos de goma eva
- Rotulador vileda o tarjetas con números plastificadas
- Velcro adhesivo

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Es un material muy conocido en el método ABN pero al realizarlo hemos visto lo bien que funciona en el aula. Al ser manos, los niños/as la han identificado mucho con las suyas propias y han disfrutado jugando con ellas.

Tienen que elegir un número del 0 al 5 para cada mano y colocarlo en el cuadro de abajo. Después tienen que doblar los números tal y como ponemos ese número con nuestras manos. Lo hacemos primero con una mano y luego con la otra y por último contamos los dedos totales y buscamos el resultado.

En lugar de tarjetas también pueden escribir el número debajo con rotuladores vileda.

Se puede añadir dificultad cambiando las grafías de los números por otros patrones como puntitos.

## + NOMBRE: 19. SUBITIZACIÓN DE ESTRELLAS



### + OBJETIVOS:

- Comparar cantidades
- Trabajar y reforzar la subitización
- Realizar estimaciones
- Trabajar el conteo de objetos
- Identificar diferentes tipos de patrones y asociarlos
- Descomponer cantidades
- Trabajar ejercicios de comparación y equivalencias

### + MATERIALES:

- Cartulina azul
- Gometes estrellas
- Baraja de estrellas plastificada y recortada. (40 cartas del 1 al 10. Cuatro cartas por cada número)

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Aunque al principio realizamos muchas cartas por cada número hemos estado utilizando solo las que van del 1 al 4, ya que los niños/as son capaces de ejercitar esta destreza en colecciones de hasta 3 elementos (nosotros hemos podido meter 4 elementos de cada número), pero tenemos más cartas porque pueden extenderse hasta el número 12.

Las usamos a modo de bits de inteligencia, las mostramos unos segundos y nos dicen la cantidad.

Otra forma de juego es que agrupen todas las que tengan la misma cantidad de estrellas.

## + NOMBRE: 20. LA DANZA DE LOS NÚMEROS



### + OBJETIVOS:

- Trabajar la atención.
- Aprender reglas de un juego.
- Trabajar la asociación grafía/cantidad
- Reconocer las grafías de los números
- Reforzar la serie numérica
- Trabajar la serie numérica ascendente y descendente
- Trabajar el anterior y el posterior de un número

### + MATERIALES:

- 26 círculos plastificados con las grafías de los números de diferentes colores
- Cartulina de colores
- Policubos u objetos que se puedan contar.
- Tela
- Música

### + DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Este juego ofrece muchísimas posibilidades y les resulta muy divertido. Pueden jugar hasta 26 niño/as a la vez. Las diferentes formas que hemos jugado son las siguientes:

1. Todos los niños/as se ponen alrededor de los números y van moviéndose en el sentido de las agujas del reloj mientras suena una música. Cuando la música se para cada niño para delante de un número y tiene que ir al centro y coger tantos policubos como número le ha tocado.
2. Otra variante es trabajar solo los pares o los impares y hacer lo mismo que en la actividad anterior.
3. La última variante es con los números vecinos. Escondemos varios números y tienen que encontrar qué vecinos que le faltan.