

## **ACTIVIDADES.**

Están planteadas en torno a los tres bloques de contenidos. Además, se irán desarrollando y secuenciando a lo largo del curso ganando con ello en riqueza y complejidad.

### **BLOQUE I: SENTIDO DEL NÚMERO.**

En este bloque se tratan aspectos como:

1. La iniciación en el número.
2. El conteo.
3. Subitización.

Las actividades tipo planteadas han sido desarrolladas atendiendo al nivel educativo al que van dirigidas. Así:

#### **1. INICIACIÓN EN EL NÚMERO.**

- Aprendizaje oral de la serie numérica contando todo: cuántos niños hay en clase, juguetes, elementos de murales de las Unidades Didácticas, mesas, sillas, letras del nombre del encargado, días de la semana, etc.
- Cuantificadores en el trabajo conjuntos: comparar conjuntos de elementos del aula (dónde hay más, menos, igual, ninguno, muchos, pocos...). Formar conjuntos y compararlos.
- Equivalencias entre conjuntos teniendo en cuenta sus fases: 1. emparejamiento, 2. búsqueda y 3. creación.
  1. Presentar conjuntos de elementos del entorno dispuestos en recipientes y en dos partes diferenciadas. Buscar las que son iguales.

2. Se le proporciona un conjunto y deben formar otro igual al dado.
3. El niño crea un conjunto referente y además, hace su equivalente.

**Ejemplos:** se presentan un grupo de platos con varios elementos y por otro lado, se dispondrán otros platos con el mismo número de elementos y tendrán que buscar en el segundo grupo de platos los que tengan el mismo número y emparejarlos con los del primer grupo. Para la segunda etapa, dispondremos los platos en fila o en círculo y deberán buscar entre ellos dos platos que tengan el mismo número de elementos. Para la última etapa les presentamos conjuntos de elementos y ellos deben crear otros con el mismo número.

- Establecimiento de patrones físicos con y sin significados (abstractos).
  1. Hacer conjuntos con los mismos elementos que la realidad le presenta. Por **ejemplo:** poner tantas piezas como patas de la mesa, los dedos de la mano, ventanas de la clase, ojos de la cara, etc.
  2. Hacer conjuntos sin necesidad de contemplar el modelo físico que le sirve de pauta. Primero con dibujos de la mano, luego puntos (dados) y por último los números. **Ejemplos:** hacer collares de bolas, bingos con cartones de puntos...

## 2. CONTEO.

- Disposición de los objetos a contar. Contar elementos de un conjunto sea cual sea su disposición. Esta destreza se desarrolla a través de actividades progresivas. Se puede emplear cualquier material del aula. Fases:
  1. Lineal. Objetos alineados y queda claro cuál es el principio y el final.
  2. Circular. Alineación clara, permite seguir la dirección del conteo pero no está claro el elemento de origen y el del final. Es algo que debe establecer el niño.
  3. En cruz. Dos alineaciones se cruzan y tienen un elemento en común.
  4. Desordenado. El niño debe elaborar su propia estrategia para seguir un orden en la tarea del conteo.

**Ejemplos:** contar niños, mesas u objetos de forma alineada. Igualmente pero formando corros. Marcar con tiza un rectángulo o cuadrado en el suelo pedir que cuenten las baldosas que hay dentro. Vaciar en la mesa un conjunto de elementos que caerán en desorden y contar. Pueden ir echándolas en un recipiente a medida que cuentan, después podrá moverlos a medida que cuenta para finalmente pasar a contarlos sin moverlos.

- Cadena numérica. Contar, numerar, hallar cardinales, subir y bajar por sucesiones numéricas, etc. Se realizarán mediante cinco niveles de progresión.
  1. Nivel cuerda. Recita como una canción desde el número 1. **Ejemplo:** trabajamos

con actividades de subitización y de conteo en rutinas diarias.

2. Nivel cadena irrompible. Cuenta desde el número 1 pero sabe distinguirlos. **Ejemplo:** repetir la cantinela a la vez que se toca un objeto de una colección que va a ser contada y se va desplazando. Los elementos de la colección irán aumentando.
3. Nivel cadena rompible. Puede contar desde cualquier número. **Ejemplo:** actividades sobre la recta numérica (el niño se coloca en un número y sigue contando a partir de este), contar un número de elementos continuando por donde lo dejó un compañero, contar los dedos de las manos a partir de los que están escondidos, etc. La esencia de estas actividades está en que un vez iniciada la actividad de contar, esta se interrumpe para después continuar desde donde se dejó.
4. Nivel cadena numerable. Comenzando desde cualquier número, es capaz de contar un número determinado y detenerse en el número que corresponda. **Ejemplo:** sobre la recta numérica que cuenten hacia adelante de uno en uno, construir ellos mismo la recta en el suelo, situarse en un número y preguntarle por los vecinos (anterior y posterior), iniciar en la retrocuenta, contar saltadamente, hacerles avanzar y retroceder una cantidad determinada, decir cuántos números hay entre dos de ellos, preguntas tipo: ¿a que

número has llegado si das tres pasos?, ¿cuántos pasos has dado si sales de un número y llegas otro?, ¿desde qué número has salido si estas en un número y has dado tres pasos?.

### 3. **SUBITIZACIÓN.**

Reconocer de un vistazo el cardinal de un conjunto que no tenga muchos elementos.

**Ejemplo:** para ello desarrollamos sesiones breves, de cinco o diez minutos, colectivas, presentando láminas durante dos o tres segundos y deben decir la cantidad oralmente. Otra opción es que escriban el número, lo señalen en la recta numérica o levanten los dedos.

## **BLOQUE II: EL NÚMERO Y SU ESTRUCTURA.**

En este bloque se tratan aspectos como:

1. Representación gráfica.
2. Composición y descomposición.
3. Ordenación y comparación de conjuntos.

Las actividades tipo planteadas han sido desarrolladas atendiendo al nivel educativo al que van dirigidas. Así:

### 1. **REPRESENTACIÓN GRÁFICA.**

El aprendizaje de la grafía está estrechamente unido al establecimiento de los cardinales. Es el momento de trabajar los conceptos de: igual, más, sobran, menos, faltan, añadir, poner, quitar, e igualar.

**Ejemplos:** juegos con barajas (ordenar las cartas por palos de mayor a menos; emparejar y agrupar cartas con el mismo número o cantidad, o asociando cantidad-grafía; decir la carta anterior y posterior a una dada; jugar al cinquillo, memory, la carta mayor; sacar una carta y coger tantos elementos como indica),; coger tantos palillos como dedos de la mano, coger tantos tapones como indican los puntos o el número dado, meter tantas bolitas en el collar como indica el número; construir una torre de tantas piezas como indica el número, etc. Arreglo de emparejamientos (hacer emparejamientos erróneos entre las tarjetas de números y elementos, los niños deben detectarlos y corregirlos; añadir o quitar elementos atendiendo a la cantidad).

## 2. COMPOSICIÓN Y DESCOMPOSICIÓN.

Se comienza con los repartos de elementos pasando por varias fases:

1. Reparto uniforme en dos partes iguales. **Ejemplo:** se reparten elementos en dos partes iguales y se pregunta ¿cuántos se han dado a cada uno y cuántos tienen entre los dos? Se irá aumentando el número de elementos y también a la inversa (cuántas piezas tenía antes de repartir).

2. Reparto irregular en dos partes. **Ejemplo:** se reparten elementos en dos partes atendiendo a todas las combinaciones o posibilidades posibles (poner todos los elementos en un plato e ir pasándolos de uno en uno al otro plato y se va preguntando ¿cuántos hay ahora en cada plato?

3. Reparto irregular en tres partes. **Ejemplo:** las mismas actividades pero usando ahora tres recipientes para el reparto.

### 3. ORDENACIÓN Y COMPARACIÓN DE CONJUNTOS.

Ordenar de mayor a menos, y viceversa, diversos conjuntos formados por distinta cantidad de elementos.

**Ejemplo:** ordenar de mayor a menor, conjuntos reales de tapones, piedras, piezas encajables u otros materiales comunes atendiendo a su numerosidad, altura, capacidad, etc. Posteriormente, se ordenarán cardinales usando tarjetas, cartas, alfombra de números, etc. La serie a ordenar puede estar completa o incompleta.

## BLOQUE III: TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS.

En este bloque se tratan aspectos como:

1. Adición y sustracción. Sumar y restar dos sumandos cualesquiera que no excedan de 5. **Ejemplos:**

- Fichas de dominó.
  - Contar los puntos de cada una de las partes de la ficha. ¿cuántos hay en total? Buscar otra ficha que tenga el mismo número de puntitos.
  - Dibujar en la pizarra fichas de dominó y ponerle puntos en cada una de sus partes hasta alcanzar un determinado número.

- Tapar una de las partes de la ficha y sabiendo el total de puntos preguntar cuántos puntitos hay que sumar.
- Dados.
  - Dos niños lanzan su dado y cuentan sus puntos. Preguntar ¿Quién tiene más/menos?, ¿cuántos suman entre los dos?, ¿cuántos le faltan al que tiene menos para igualar al otro? etc.
- Juego del banquero.
  - Se reparten diez tapones a cada niño. Lanzarán dos dados (uno con números y el otro con los signos de la suma/resta) y dependiendo de lo que salga el banco dará al niño o este tendrá que entregar al banco.
- Situaciones problema.
  - Repartimos palillos por parejas. Comprobamos quién tiene más y quién menos. Preguntamos cuántas le faltan al que tiene menos para tener igual que su compañero. Preguntamos al que tiene más cuántos tiene que quitar para tener igual que su compañero. Pedimos que los juntes y cuenten cuántos tienen entre los dos. Etc.