ACTIVIDADES PARA LA RECTA NUMÉRICA

1. RECITAR LA CADENA NUMÉRICA DESPACIO Y SEÑALANDO CON EL DEDO EL Nº QUE VA NOMBRANDO, DE FORMA ASCENDENTE Y DESCENDENTE.
2. SEÑALAR Y NOMBRAR EL 1º Y ÚLTIMO Nº DE LA CADENA.
3. CONTAR DEL 0 AL 10 EN ORDEN CRECIENTE Y DECRECIENTE.
4. JUGAR CON LAS CADENAS A LOS Nº DORMIDOS. (PAR E IMPAR)
5. SEÑALAR CON EL DEDO UN Nº DETERMINADO.
6. SEÑALAR CON EL DEDO 2 Nº DETERMINADOS Y DECIR CÚAL ES MAYOR Y MENOR.
7. SEÑALAR Y NOMBRAR EL 1º Y ÚLTIMO Nº DE UN TRAMO DE LA CADENA NUMÉRICA.
8. SEÑALAMOS UN Nº DETERMINADO Y SACARÁN TANTOS DEDOS COMO INDICA EL GRAFO.
9. BUSCAR EN LA CADENA EL Nº CORRESPONDIENTE A LA CANTIDAD DE DEDOS QUE SACA EL DOCENTE.
10. SACAR UN Nº DETERMINADO DE DEDOS Y SEÑALAR SU GRAFO CORRESPONDIENTE.
11. COLOCAR DEBAJO DE CADA CADENA SU REGLETA CORRESPONDIENTE.
12. IDEM CON PALILLOS, PAJITAS, TAPONES O BOLITAS...
13. SEÑALAR UN DETERMINADO Nº Y BUSCAR DE LA BARAJA DE CARTAS, LA CARTA QUE CONTENGA LA MISMA CANTIDAD.
14. INDICAR Y NOMBRAR LOS Nº VECINOS A UN DADO EN LA RECTA NUMÉRICA
15. BUSCAR E INDICAR EL Nº QUE DEBE DE HABER ENTRE OTROS DOS. EJ: ¿CÚAL ES EL VECINO DE 2 Y 4?
16. DAR TANTAS PALMADAS, SALTOS...COMO INDICA EL Nº SEÑALADO POR EL DOCENTE EN LA CADENA NUMÉRICA.

ACTIVIDADES PARA EL PANEL NUMÉRICO

1. MONTAR EL PANEL NUMÉRICO CON AYUDA DE LOS ALUMNOS Y POR FAMILIAS.
2. DESORDENAR EL PANEL PARA QUE IDENTIFIQUEN Y RECOLOQUEN LOS NÚMEROS QUE NO ESTÁN EN SU SITIO CORRECTO.
3. QUITAR LOS VECINOS DE UN DETERMINADO GRAFO PARA QUE LOS COLOQUEN EN SU SITIO.
4. ÍDEM LOS VECINOS DE LOS VECINOS.
5. SEÑALAR UN NÚMERO Y DECIR CUÁNTO DEBE AVANZAR O RETROCEDRE PARA LLEGAR A OTRO
6. SEÑALAR UN NÚMERO Y AVERGUAR POR CUÁNTOS DEBE PASAR HASTA LLEGAR AL NÚMERO…
7. PROBLEMAS. SI ESTAMOS EN EL Nº … Y PERDEMOS 5….¿DÓNDE LLEGARÁ?
8. HACER LAS MISMAS ACTIVIDADES PERO TRABAJANDO UNA DETERMINADA COLUMNA POR EJEMPLO LA DEL 2-22-32-42-52-62-82…
9. JUEGO DE LAS ADIVINANZAS: “*EL GUSANITO QUIERE COMERSE LA MANZANA FORMADA POR UNA DECENA Y DOS UNIDADES”.*
10. CONVERTIR EL TREN EN UNA RECTA NUMÉRICA DE VAGONES.

Qué son los problemas CA1

En estos problemas se parte de una cantidad inicial. A esta cantidad se la hace crecer y se pregunta por la cantidad final. Esta situación desencadena en una suma de dos sumandos (ambos de la misma naturaleza: manzanas+manzanas, €+€, etc.), la cantidad inicial y la cantidad incrementada, de forma que la cantidad inicial se ve transformada (incrementada) por la segunda.















