

LA CASA DEL 10 (<https://marquirell.blogspot.com/>)

Cuento de los números del 1 al 10.



Cuento en youtube: https://www.youtube.com/watch?v=rQr2euZw_GQ&t=3s

TARJETA DE LAS FAMILIAS DE LAS DECENAS (o **pandilla de las familias**)
<https://www.actiludis.com/2018/10/23/familias-pandillas-el-nombre-de-los-numeros/>

Ayuda visual para trabajar la pandilla de las familias: <https://youtu.be/Rjy0VE38zTg>

Con este material vamos a facilitar al alumnado el conteo de los números elevados, descubrirán el por qué de la serie numérica, verán un sentido lógico al conteo, conocerán el nombre de los números, ...

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
10	10
10	10
10	10

EL MONO DE LAS SUMAS (<http://juntosdescubrimoselmundo.blogspot.com>)

- **Creación de un conjunto equivalente a uno dado.** "El mono ha cogido unos plátanos en una mano, pon tú para que en la otra mano tenga los mismos".



- **Creación de un conjunto y creación de su equivalente.** "Pon los plátanos que quieras en una mano del mono, y los mismos en la otra".



- **Reparto uniforme en 2 partes** "Reparte los plátanos que tiene el mono de manera que en cada mano tenga los mismos. Si sobra alguno... ¡se lo comerá!" (repartos de este tipo nos ayudan a introducirnos en el concepto *par-impar*).



- **Repartos irregulares en 2 partes** "Reparte los plátanos que tiene el mono entre sus dos manos de todas las formas posibles". Empezamos con todos en un lado y ninguno en el otro, y los vamos pasando de uno en uno.



- **Descomposiciones.** Consiste en componer todas las parejas de números que sumen el número que indica la barriga del mono. Es parecido a los repartos irregulares, pero en este caso usamos las tarjetas de los números.



- **Amigos del 10.** Consiste en componer todas las parejas de números que suman 10 (es decir, descomposiciones de 10 plátanos entre las dos manos del mono).



Corrección de colecciones "Nuestro mono se ha equivocado cogiendo los plátanos que pone en la tarjeta, ¿puedes ayudarle a coger los que faltan?". También podría haber plátanos de más, y pedir que quite los que sobran.



- **Sumas.** "Si el mono tiene 2 plátanos en una mano y 4 plátanos en la otra, ¿cuántos plátanos tiene en total?"



EL NÚMERO PROTAGONISTA (<http://rincondeunamaestra.blogspot.com.es> ; <http://auladelamaestralaura.blogspot.com.es> ; recursos cep 2017)

A través de este panel conoceremos más al número con el que estamos trabajando. Veremos las distintas formas de presentación del número (a través de los dados, el dedo, los decicubos), contaremos con los pelones, a través de la recta numérica. Conoceremos el número anterior y posterior. Y descompondremos el número en la casita de la descomposición.



LA PRINCESA VANESA (<https://escuelaconvida.blogspot.com/>)

"Había una vez una princesa muy juguetona y alocada. Siempre estaba jugando, riendo y no paraba ni un segundo. Se llamaba Vanesa. Tenía cara de pícara y, la verdad, es que era un trasto. Su mamá, la reina, hablaba mucho con ella y le enseñaba que debía tranquilizarse, porque cualquier día, ocurriría algo de lo que se arrepentiría. Y no tardó mucho en llegar.

Vanesa, tenía muchísimos juguetes. Su mamá y su papá siempre le decían que podía jugar con todos si los cuidaba y los recogía, pero que había una cosa que, aunque parecía un juguete, no lo era. Se trataba de un gran cofre donde estaban guardadas las joyas de su mamá, de su abuela, de sus tías... Eran de gran valor y estaba totalmente prohibido jugar con ellas.

Pero la curiosidad de Vanesa era grandísima y un día no pudo resistir la tentación de abrirlo. A pesar de saber que estaba desobedeciendo a sus padres, estaba dispuesta a averiguar qué guardaba en su interior.

Cuando ya casi lo tenía abierto, se le escurrió de las manos y se le cayó al suelo, con tan mala suerte que se abrió y todas las joyas que había dentro se rompieron. Todos los collares se desarmaron y había perlas por toda la habitación. Vanesa comenzó a llorar muy arrepentida y recordó los consejos que sus padres siempre le daban. Ya había fallado en uno, pero sabía que había otro muy importante: Decir siempre la verdad.

Así que, a pesar de que sabía que le esperaba una buena regañina, Vanesa, se lo contó a sus papás y la premiaron por haber sido tan valiente. Nos encanta que nos hayas contado la verdad, así podremos solucionar el problema. Pero prométenos que no lo volverás a hacer nunca jamás. Entonces, el rey y la reina tuvieron una idea y le dijeron a Vanesa:

-Nosotros te ayudaremos a arreglar este desastre. Vamos a buscar a los niños y niñas más listos del reino para que nos ayuden a formar los collares que se han desarmado. Pensaremos cómo eran y se lo contaremos. Seguro que entre todos lo conseguiremos.

¿Sabéis quiénes son esos sabios que arreglarán los collares? Nosotros.

¿Creéis que seremos capaces de ayudar a Vanesa? Tenemos que intentarlo, así sus padres la perdonarán y ella volverá a ser la princesa alegre y juguetona que siempre ha sido.

Pues, venga, "manos a la obra".

ACTIVIDADES

- Colocar tantos insertables como indique el número
- Colocar los insertables con indicaciones:
 - Del mismo color
 - De la misma forma
 - Del mismo o diferente tamaño
 - En serie de dos o tres elementos, etc.



TABLA DE LA SUMA (<http://actiludis.com>)

- 1.- A cada niño se le dará una ficha con la tabla de sumar vacía y se pondrá una grande en la clase.
- 2.- Los casilleros de la tabla de doble entrada tanto en la tabla del alumnado como de clase se hará una vez aprendida la familia correspondiente.
- 3.- Empezamos por construir la fila y columna del **cero**, donde uno de los sumandos es el cero, ya que no les ofrecerá ninguna dificultad (21 combinaciones posibles dentro de la tabla).
- 4.- Seguimos con las combinaciones con el número **uno** (19 combinaciones dentro de la tabla). Para ello conviene que el número mayor sea el primero y se les indique que sumar uno es el siguiente al que hemos puesto en primer lugar. y una vez conocido y practicado realizar las sumas a la inversa.

5.- Continuamos con las combinaciones el número **diez** (17 combinaciones dentro de la tabla). Conviene poner el 10 como primer sumando y seguir el orden 6, 7, 8, 9, 1, 2, 3, 4, 5 y 10 y posteriormente la operación conmutativa. Con estos tres número se ha completado casi la mitad de la tabla.

6.- El siguiente conviene que sean las combinaciones el número **nueve** ya que es lo mismo que sumar 10 y quitar 1 (15 combinaciones dentro de la tabla). También aquí el nueve será el primer número y luego a la inversa.

7.- Para las combinaciones del **dos** podemos recordar el contar saltado (13 combinaciones dentro de la tabla). El orden de presentación igual al del uno.

8.- La que sigue es la familia de los **dobles**, a la cuál sólo le faltan 6 combinaciones posibles en la tabla, las que corresponden a los números 3, 4, 5, 6, 7, 8.

9.- Seguiremos con los **vecinos de los dobles**, (10 combinaciones). Este tiene un pequeño truco que le explicaremos a los niños, ya que se trata de parejas que se diferencia en 1 unidad (5+4, 6+7,...) y consiste el buscar el doble del mayor de los dos y quitándole 1 (Ya han hecho algo similar con el 9).

10.- Los próximos son el **número misterioso**, (8 combinaciones). Se trata de los sumandos con diferencia de dos unidades entre ellos (7 + 5, 6 + 4...) y el truco es el doble del número que no aparece entre medias.

11.- El siguiente grupo es sencillo ya que se trata de los **complementos del diez** (2 combinaciones, el resto ya han aparecido) pero que completan el grupo.

12.- Por último nos quedan 5 combinaciones (10 con la propiedad conmutativa) que no tienen truco sencillo como las anteriores, pero que se pueden memorizar simplemente al tratarse de pocas. Son 8+3, 8+4, 8+5, 7+4 y 6+3. Para este caso podemos enseñarles un pequeños truco consistente en descomponer el mayor en dos números, un igual al que vamos a sumar y el otro un resto que sumaremos al calcular el doble que nos ha salido. Ejemplo: $8 + 5 = 3 + 5 + 5 = 3 + 10 = 13$

NOMBRE: _____ FECHA: _____ CURSO: _____

TABLA DE SUMAR		I	II	III	IIII	IIII I	IIII II	IIII III	IIII IIII	IIII IIII I	IIII IIII II	IIII IIII III	IIII IIII IIII
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
+	0												
	1												
II	2												
III	3												
IIII	4												
IIII I	5												
IIII II	6												
IIII III	7												
IIII IIII	8												
IIII IIII I	9												
IIII IIII II	10												

ALGORITMO  www.algoritmosebn.blogspot.com  www.actitudis.com 

CASITA DEL 100 (<https://unapizcadeeducacion.com/2017/04/11/crucinumeros/>)

Consiste en una tabla donde vienen representados los números del cero al cien por filas de diez. Esta tabla nos permite trabajar los conceptos **anterior y posterior**, la **suma y resta** de decenas, **series numéricas...**



La casita del 100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

www.unapizcadeeducacion.com

CADA PELÓN CON SU BIBERÓN (<https://escuelaconvida.blogspot.com/>)

Cada bebé tiene agujeros y los alumnos deben ponerle tantos pelos como agujeros hay.

Los biberones también tienen números, con lo que se puede jugar a la familia del 10.



Actividades:

- Elegimos un bebé. Contamos los agujeros y buscamos la cantidad de pelos correspondientes y los insertamos.
- Una vez el pelón con sus pelitos, nos toca encontrar su biberón.

- Repaso de los amigos del 10 con los biberones.
- Buscar parejas de pelones para formar las familias del 10

PANALES DE ABEJAS (<http://auladelamaestralaura.blogspot.com/>)

Poner en cada panal la tarjeta con el número y posteriormente meter tantas abejas como indique dicho número.

