

ACTIVIDADES SOBRE TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 3 AÑOS

ACTIVIDAD 1 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 3 AÑOS

Esta actividad se realiza como rutina en la asamblea desde el principio de curso. Es realizar una suma con los niños y niñas que han faltado al cole. Para ello colocan las fotos de sus compañeros/as que han faltado y luego los cuentan y ponen el número correspondiente. A continuación, ponemos tantos dedos en una mano como niños han faltado y tantos en la otra como niñas y decimos la siguiente retahíla, por ejemplo:

"Un dedo en una mano y dos en la otra... como sumar es juntar ¿cuántos dedos tengo en total?"

Y contamos todos los dedos juntos y ponemos el resultado. Además, podemos acompañarlo con la imagen de la 1ª fase de la tabla de la suma (María del Mar Quírel y Concepción Bonilla).



Tabla de la suma: FASE 1.

+					

ACTIVIDAD 2 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 3 AÑOS

"MÁQUINA DE SUMAR"

Para iniciar a los niños y niñas en la realización de sumas vamos a fabricar una máquina de sumar. Para ello necesitaremos: una caja de cartón, dos tubos de rollos de papel higiénico, pintura, pompones de colores y tarjetas plastificadas.

Se trata de que no superando la cantidad de diez en el resultado se les muestre que al introducir por los tubos dos cantidades de pompones podemos averiguar el resultado con nuestra máquina.

Podemos usar en un primer momento tarjetas con dedos y puntos y posteriormente con números.



ACTIVIDAD 3 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 3 AÑOS

- PRESENTACIÓN

Esta actividad en la que vamos a trabajar la suma, la enmarcaremos dentro del Tercer Trimestre.

Nos encontramos trabajando el Proyecto del Agua, por ello esta actividad parte de esta temática.

Será una actividad para trabajar como rutina diaria dentro de la asamblea.

- ACTIVIDAD

Planteamos el siguiente problema:

**“Las nubes del cielo cargadas de agua están
y bajan al río para aprender a sumar
¿Cuántas gotas de agua cogerán?”**

Para realizar la actividad, colocamos en el centro de la asamblea un recipiente lleno de gotas de agua con una pinza por detrás.

En el techo de la clase cuelga una nube que sube y baja con un cordel y tiene unas tiras de plástico transparente debajo para poder poner las pinzas de gotas de agua.

En el suelo disponemos tarjetas con sumas, un niño/a cogerá una y entre todos leeremos la suma.

Ejemplo: $2+3$ (dos más tres)

Este mismo niño/a cogerá un cubito de playa e introducirá las gotas que nos indica la suma, primero dos gotas y luego tres gotas. Las pondrá colgando de la nube y entre todos contamos el número de gotas que tiene la nube (5)

Y continuamos diciendo:

**“Esta nube cargada está
y con (5) gotas al cielo se va”**

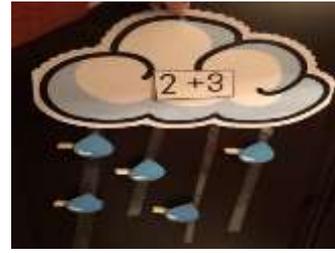


(se dice el número de la suma)

Y subimos la nube al techo.

NOTA: Se puede hacer con más de una nube, así podemos observar durante toda la jornada más de una suma en nuestro techo y podemos ir familiarizándonos con la suma.

(Los materiales se incluyen en el siguiente anexo y se imprimirá un A3 lleno de gotas y la nube también en A3. Las tarjetas de las sumas se imprimen en A4).



ACTIVIDAD 4 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 3 AÑOS

"MATAMOSCAS"

Para iniciar a los niños y niñas en la realización de sumas vamos a jugar al juego de "Cazamos bichitos". Este consistirá en, por parejas, dar un golpe con el matamoscas para ver cuántos bichitos se quedan pegados. A continuación, cada niño/a contará cuantos ha cazado y posteriormente juntaremos todos los insectos para saber cuál ha sido el total.



ACTIVIDAD 5 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 3 AÑOS

"¡LA PRIMAVERA HA LLEGADO!"

- **MATERIAL:** 2 macetas medianas, 1 maceta grande, flores de plástico, tarjetas de manitas y numéricas.

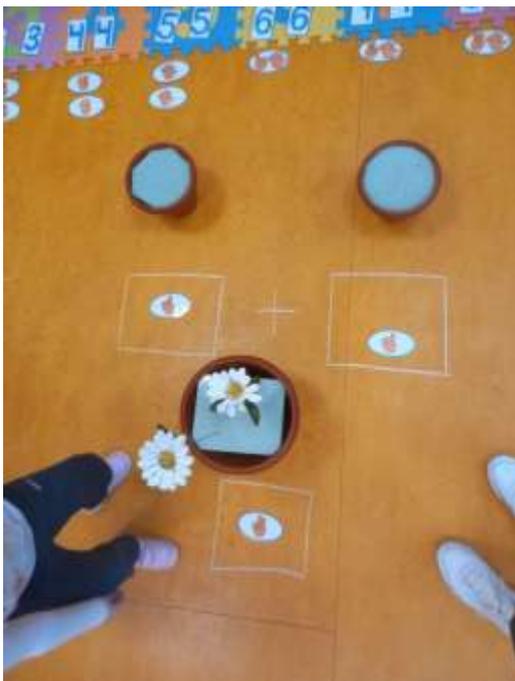
Aprovechamos la entrada de la primavera, de la que ya hemos estado hablando en la asamblea y planteamos a los niños/as el siguiente problema:

"Pepito compra una maceta con flores para adornar la clase. Marta también quiere adornar la clase y compra otra maceta con flores. La de Pepito tiene 2 flores y la de Marta tiene 3 flores. Y si trasplantamos las dos macetas pequeñas a una maceta grande, ¿cuántas flores tendrá la maceta entonces?"

Antes de hacerlo con el material, lo haremos con las manos y verbalizaremos, y también lo vivenciaremos.

Pintaremos 2 círculos en el suelo o utilizaremos 2 aros. Cada uno de ellos será una maceta, los niños/as serán las flores y se colocarán dentro de los aros según corresponda. Otro niño/a hará de jardinero y pasará las flores (niños/as) a un círculo o aro mayor que habrá también en el suelo. Contaremos y verbalizaremos lo ocurrido. Una vez lo hayan vivenciado lo realizarán con el material.

Por último, apoyarán también la suma con las tarjetas de manitas y de números, realizando así asociaciones cantidad-grafía.





ACTIVIDAD 6 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 3 AÑOS

"EL CACTUS PELO PINCHO"

Los alumnos/as tiran el dado y anotan en una flor el número que ha salido y ponen tantas pinzas al cactus como el número que ha salido.

Hacen lo mismo otra vez y luego suman todas las pinzas y anotan el número en la última flor.



ACTIVIDAD 7 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 3 AÑOS

La actividad consiste en unos círculos con el número y los puntitos correspondientes a su cantidad a los cuales tienen que asociar la cantidad de pinzas, que a su vez están asociadas al color de cada número. Con las tarjetas de la tabla de la suma donde aparecen las manos les daremos indicaciones. Sacamos una tarjeta y les pedimos que busquen los números correspondientes a esas manos. Después les pedimos que pongan el número de pinzas correspondientes, una vez puestas las pinzas les decimos que junten los círculos y que cuenten cuántas pinzas hay en total. Ya tenemos el resultado.



ACTIVIDAD 8 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 3 AÑOS

"¡A CONTAR CAMISETAS!"

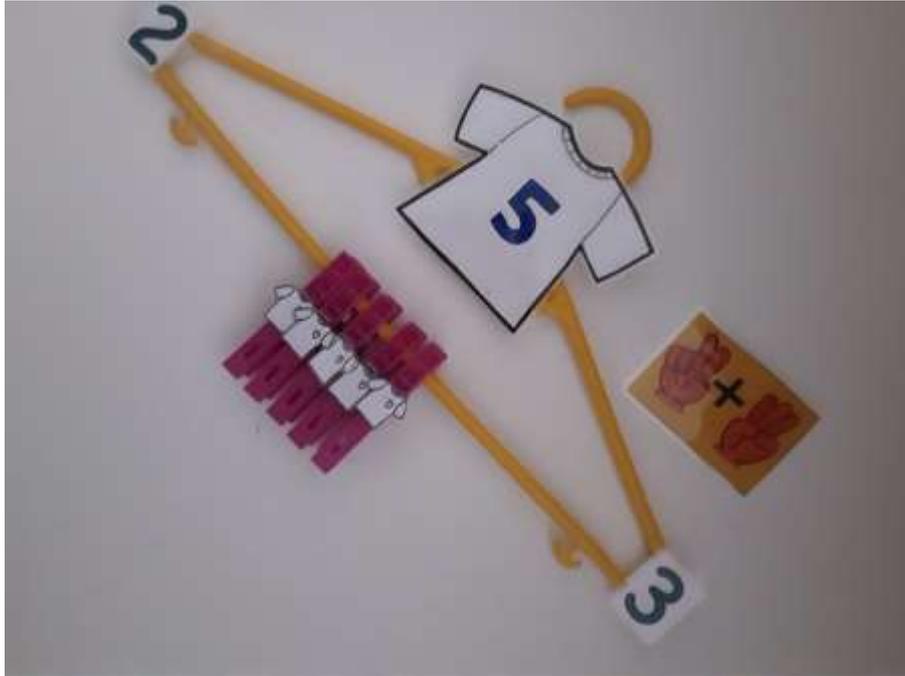
- **MATERIAL:** elaborado por mí con perchas de ropa, pinzas de ropa, tarjetas de sumas y tarjetas de números.

Llega el buen tiempo y el calorcito y con él, los abrigos y chalecos ya nos sobran en los armarios, hay que sacar la ropa de verano, las camisetas...y actualizar los armarios conforme a la temporada.

Ahora vamos a colgar camisetas. Vamos proponiendo distintas sumas (tarjetas de sumas) y colocamos en cada extremo de la percha, la tarjeta del número correspondiente a dicha suma, y al lado de ella el número de pinzas (camisetas) correspondientes a dicho número. "Como sumar es juntar", las juntamos en el centro y contamos. Cuando obtengamos el resultado, buscamos el número y lo colocamos arriba de la percha.

Procuraremos que todos los niños/as participen e iremos verbalizando todas las sumas realizadas.





ACTIVIDAD 9 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 3 AÑOS (AMIGOS DEL 10)

"¡A LA CAZA DE MI AMIGO! PUZZLE AMIGOS DEL 10"

Les presento a los niños/as "los amigos del 10" mediante unas tarjetas y les explico que esos números son tan amigos, tan amigos que van siempre juntos, siempre van agarrados. Observamos las tarjetas, las verbalizamos. Y seguidamente les propongo jugar a ser amigos del 10. Reparto las tarjetas a modo de puzle y ponemos la música. Cuando la música pare tenemos que buscar a "nuestro amigo", agarrarnos y formar el puzle. Las primeras veces realizaremos el juego con la presencia de las "tarjetas de los amigos" a modo de modelo. Cuando lo tengan más interiorizado lo realizaremos sin modelo alguno.

Una vez que hayan vivenciado y realizado el juego en gran grupo, podrán también jugar en los rincones con estos puzles en equipo o individualmente.



ACTIVIDAD 10 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 3 AÑOS (AMIGOS DEL 10)

"EL COHETE 10"

Cada alumno/a tiene su propio cohete en el que pondrá su foto en la ventana.

Los números de cada lado están con velcro para poder desordenarlos.

La actividad consiste en ir emparejando cada número con su pareja para sumar 10.

Comenzamos con la siguiente retahíla:

*El cohete del 10 al cielo quería llegar
pero antes a sus amigos debía invitar,
de la mano por parejas empezaron a entrar
y nunca del 10 podían pasar.*

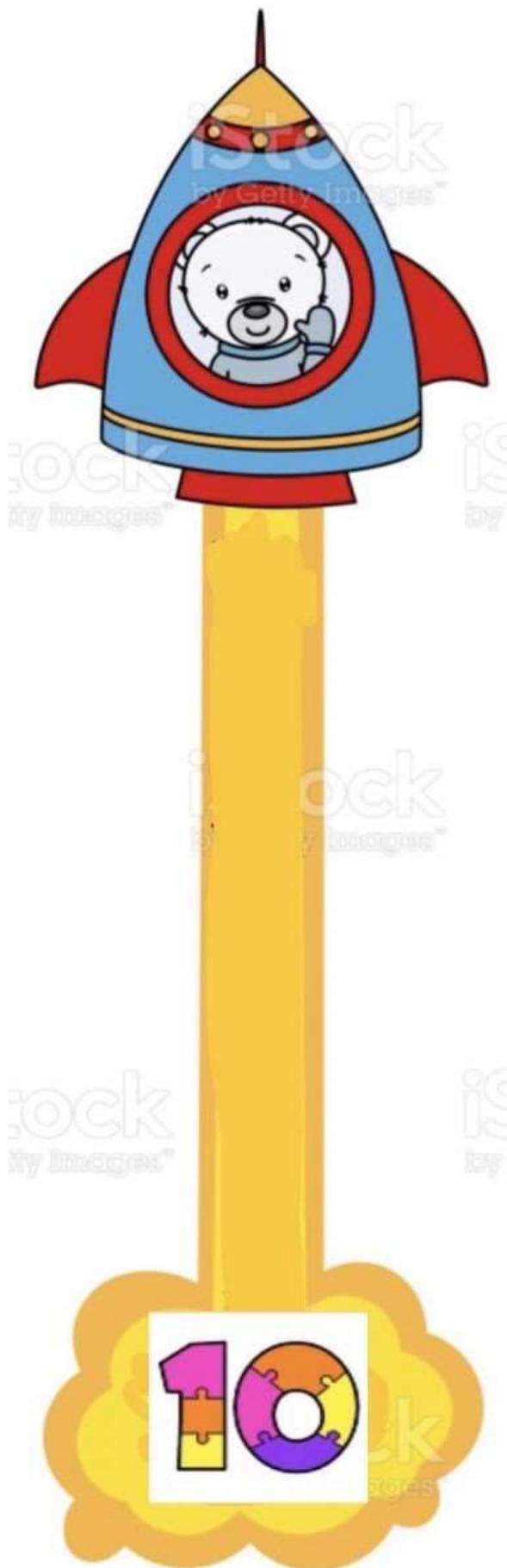
El 9 con el 1 va

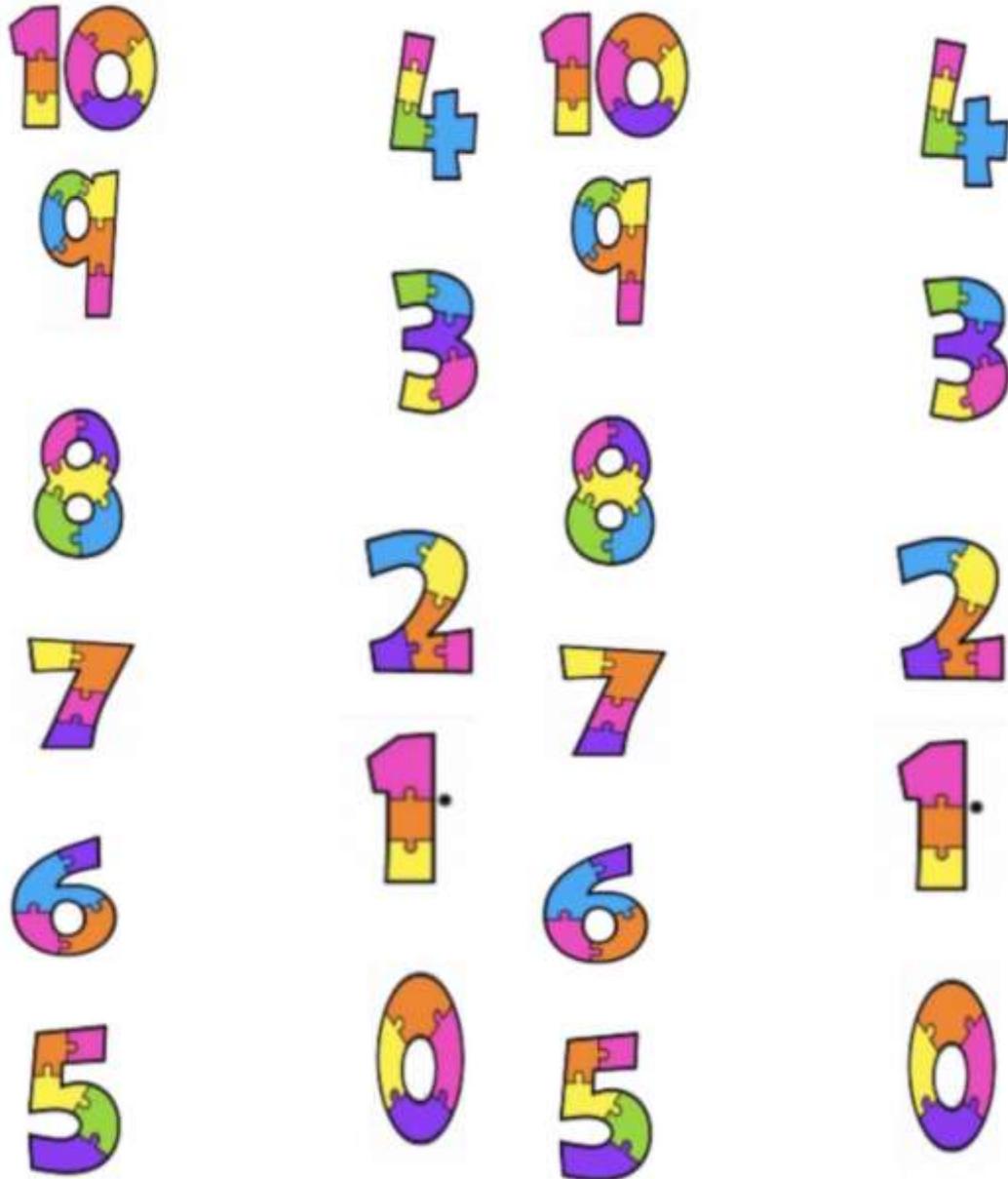
¿encontráis alguna pareja más?

(los alumnos van diciendo las posibles parejas y las vamos uniendo)

*Si todas las parejas bien subidas están
ieste cohete ya puede despegar!
(tiramós el cohete hacia arriba)*





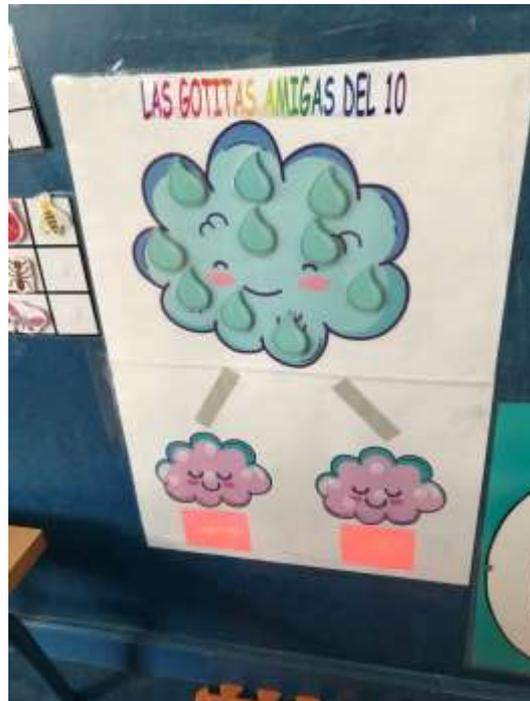


ACTIVIDAD 11 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 3 AÑOS (AMIGOS DEL 10)

“LAS GOTITAS AMIGAS DEL 10”

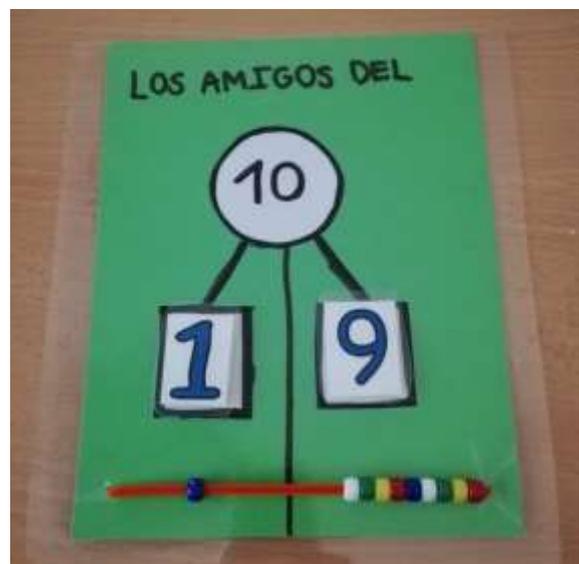
Para iniciar a los niños y niñas en el conocimiento de los amigos del 10 hemos propuesto una actividad a través de un cuento. Se trata de explicarles que la mamá nube tiene diez gotitas que son amigas del diez y que tiene que repartirlas entre sus dos nubecitas. Podemos ir poniendo el número debajo en cada nubecita una vez que las repartamos. Le hemos dado cuatro gotitas a una y seis a la otra. El seis y el cuatro forman diez gotitas amigas del diez.

Es una actividad que podemos presentarla en la asamblea y cuando ya asimilen bien de que se trata ponerla en el rincón de lógica-matemática.



ACTIVIDAD 12 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 3 AÑOS (AMIGOS DEL 10)

Con esta actividad pretendemos que los niños/as hagan todas las posibilidades de reparto del 10, intentando que memoricen estas combinaciones. Para ello hemos preparado este juego en el que los alumnos/as pueden ir moviendo las bolitas contando y colocando los números o nosotros le damos los números colocados y ellos son los que tiene que contar las bolitas.



ACTIVIDADES SOBRE TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 4 AÑOS

ACTIVIDAD 1 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 4 AÑOS

"COMPRAMOS COLORES"

"A María Elena le encanta dibujar y colorear, ha hecho un dibujo precioso pero solo tiene dos colores (Rosa y Negro). Entonces recordó que su amigo Óscar tiene una tienda de colores y rápido se fue para allá. Antes de entrar a la tienda ella pensó qué colores le hacían falta: "necesito color carne, rojo, morado y azul". Entró a la tienda y muy amablemente le preguntó a Óscar el dependiente si tenía esos colores. Óscar le dijo que si y se los vendió. María Elena salió muy feliz de allí, ya tenía todos los colores que necesitaba colorear su dibujo.

- *¿Cuántos colores tenía María Elena?*
- *¿Cuántos les vendió Óscar?*
- *¿Cuántos colores tiene María Elena para colorear su dibujo al final?*

Esta actividad primero se realizará utilizando una bandeja de colores del aula. Posteriormente los pondremos en la recta numérica. Después, lo representaremos usando los palillos depresores, los platos, el signo de sumar y el igual. Por último, también podemos escribir la suma en el suelo y en la pizarra.

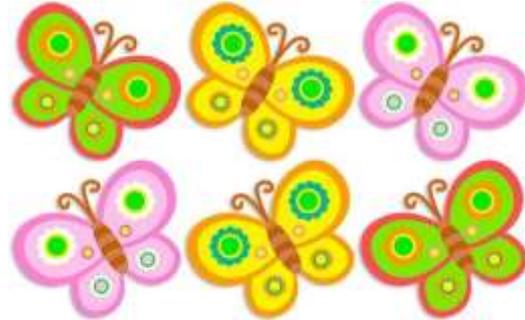
ACTIVIDAD 2 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 4 AÑOS

"LA PRIMAVERA"

"Como nos encontramos en primavera, hemos salido de excursión a un jardín para observar distintos tipos de flores, pero al llegar allí, cual fue nuestra sorpresa al encontrarnos mariposas revoloteando por diferentes plantas. Pedro vio 3 sobre las amapolas y Marta vio dos sobre los girasoles".

¿Cuántas mariposas vieron en total en el jardín?

Esta actividad primero se realizará utilizando mariposas plastificadas. Después, lo representaremos usando los palillos depresores, los platos, el signo de sumar y el igual. Por último, también podemos escribir la suma en una pizarra.



ACTIVIDAD 3 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 4 AÑOS

"LOS AMIGOS DEL 10"

- MATERIALES

Chistera en A3 con el número 10 en el centro y una tira de velcro en el ala del sombrero + pares de cosas (conejo, palomas, calabazas, etc.) con los amigos del 10 en cada uno de los elementos.

Este sería un modelo con otra temática.

- ACTIVIDAD

"Somos un grupo de magos capaz de averiguar todo lo que cabe en su chistera del 10. Tenemos la manía de meter siempre las cosas de dos en dos: dos conejos, dos calabazas, dos palomas, etc. Resulta que cada cosa tiene en la parte trasera los amigos del 10 y nosotros podemos averiguar todo lo que cabe en ella; pero chicos/as, no se lo digáis a nadie, un mago nunca revela sus trucos".



ACTIVIDAD 4 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 4 AÑOS

"LA PELUQUERÍA"

"María Elena y Kalel van de compras. Necesitan comprar muchas cosas porque quieren montar una peluquería. Necesitan cosas para maquillar y cosas para peinar. Llegan a la tienda de Lola y Daniela y en una bandeja ponen perfume, pintalabios, sombra de ojos y pintaúñas, y en otra ponen un secador, un peine y un espejo".

- ¿Cuántas cosas compran para maquillar?
- ¿Cuántas cosas compran para peinar?
- ¿Cuántas cosas se llevan en total?

Esta actividad primero se realizará utilizando platos, una cestita y materiales de juego del kit de peluquería. Posteriormente, los pondremos en el suelo donde escribirán con tiza debajo de cada plato la cantidad de materiales elegidos y, posteriormente lo pasaran a la cesta para ver cuántas cosas se llevan en total, escribiendo los signos de sumar y el igual. Después, lo representaremos usando los palillos depresores, los platos, el signo de sumar y el igual. Por último, también escribiremos la suma en la pizarra.





ACTIVIDAD 5 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 4 AÑOS

"COMPRAMOS COCHES"

"Arianna con su bebé y Sofía, su amiga, quieren ir a comprar coches de juguete al bebé de Arianna y se van de compras. Quieren comprar coches azules, pero también de otros colores. Llegan a la tienda de Marta y en una bandeja ponen los coches azules y en otra ponen coches de colores."

- ¿Cuántos coches azules compran?
- ¿Cuántos coches de colores compran?
- ¿Cuántos coches se llevan en total?

Esta actividad primero se realizará utilizando platos, una cestita y coches de juguete del aula. En un plato colocan los coches azules y otro los coches de colores. Posteriormente, los pondremos en el suelo donde escribirán con tiza debajo de cada plato la cantidad de materiales elegidos y, posteriormente, lo pasaran a la cesta para ver cuántas cosas se llevan en total, escribiendo los signos de sumar y el igual. Después, lo representaremos usando los palillos depresores en los platos, el signo de sumar y el igual. Por último, también escribiremos la suma en la pizarra.



ACTIVIDAD 6 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 4 AÑOS

"LA FRUTERÍA"

"Álvaro monta una frutería donde tiene peras, fresas, arándanos... Ángela necesita comprar fruta para llevar a su casa, porque ya se la ha comido toda. Corriendo coge su cestita y se va a la frutería de Álvaro. Le pide arándanos y fresa. Álvaro en un plato pone los arándanos y en otro pone las fresas".

- ¿Cuántos arándanos compra Ángela?
- ¿Cuántas fresas compra Ángela?
- ¿Cuánta fruta se lleva a su casa en total?

Esta actividad primero se realizará utilizando platos, una cestita y tapones de colores. En un plato colocan los tapones azules (simbolizan los arándanos) y en otro los tapones rojos (simbolizan las fresas). Posteriormente, los pondremos en el suelo donde escribirán con tiza debajo de cada plato la cantidad de materiales elegidos y, posteriormente, lo pasaran a la cesta para ver cuántas cosas se llevan en total, escribiendo los signos de sumar y el igual. Después, lo representaremos usando los palillos depresores en los platos, el signo de sumar y el igual. Por último, también escribiremos la suma en la pizarra.



ACTIVIDAD 7 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 4 AÑOS

"Como nos encontramos trabajando el fondo del mar, hemos salido de excursión a la playa para hacer submarinismo y nos hemos dado cuenta que el fondo marino se encontraba muy contaminado. Cayetano encontró 5 botellas de bebida y Adriana 1 más".

¿Cuántas botellas encontraron en total en el fondo del mar?

Esta actividad primero se realizará utilizando botellas plastificadas. Después, lo representaremos usando los palillos depresores, los platos, el signo de sumar y el igual. Por último, también podemos escribir la suma en una pizarra.



ACTIVIDAD 8 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 4 AÑOS

"LOS ÁRBOLES DEL PATIO"

- **MATERIALES:** hojas de árboles

"En el patio del cole hay 4 árboles y la semana que viene van a plantar 5 árboles".

- **¿Cuántos árboles habrá en total?**

(Utilizamos las hojas simbolizando un árbol)

ACTIVIDAD 9 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 4 AÑOS (AMIGOS DEL 10)

"PERCHAS"

Una percha y 10 pinzas. Van pasando las pinzas y van diciendo el amigo del 1 es el 9, el amigo del 2 es el 8, etc.

<https://www.youtube.com/watch?v=OvB6tgAYFdk&t=40s>

ACTIVIDAD 10 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 4 AÑOS (AMIGOS DEL 10)

En primer lugar, aprendemos la **canCIÓN** "El reino de los amigos del 10".

<https://www.actiludis.com/2014/11/05/el-reino-de-los-amigos-del-10/>

En segundo lugar, narraremos el **cuento** "La casa de los amigos del 10" que se encuentra en el anexo.

Después experimentaremos con **nuestras manos** y trabajaremos los amigos del 10 en 3 fases:

1. Escalera ascendente

Preguntamos: ¿Cuántos dedos tengo que sacar para conseguir que haya 10? Yo habré sacado previamente 6, 2, 5, 8... dedos en mis manos y ellos lo tienen que adivinar.

2. Escalera descendente

Pregunta: Tengo 10 dedos, pero me quiero quedar con 6, ¿cuántos tengo que esconder?

3. Detracción

Pregunta: Tengo 10 dedos y quito 3 ¿con cuántos me quedo?

Estas fases se podrían hacer con otros materiales como palillos de presores, hueveras de 10 o policubos.

Por último, repartimos tarjetas de números del 0 al 10 y les pedimos que bailen al ritmo de la música. Cuando esta pare, deben buscar a su amigo musical.

ACTIVIDADES SOBRE TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 5 AÑOS

ACTIVIDAD 1 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 5 AÑOS

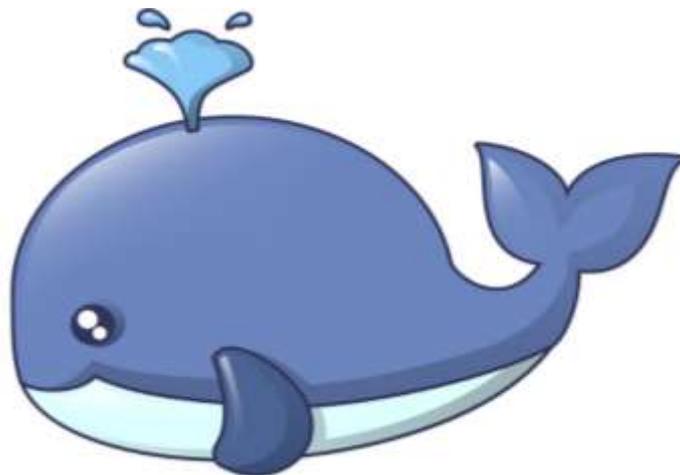
JUEGO: "LA BALLENA FILOMENA"

Se recita la retahíla:

*"La ballena filomena
se tragará los peces
aunque no tenga muelas.
¿cuántos peces se ha tragado Filomena?"*

Se les presenta a la ballena Filomena y se juega a averiguar cuántos peces se traga cada vez. Para ello cuando se diga la retahíla el alumno/a que le toque levantará una tarjeta en la que dos sumandos de colores diferentes indica qué cantidad de peces debe coger de cada uno y poner en la barriga de la ballena. Después se suman, se verbaliza el resultado y deberá elegir un tapón con el número correcto que pondremos como ojo de la ballena.

Se va repitiendo con cada alumno/a del grupo hasta que todos/as hayan participado.



ACTIVIDAD 2 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 5 AÑOS

"EL ÁRBOL MÁGICO"

En esta sesión podremos trabajar la suma y la resta de forma manipulativa y lúdica. Para ello el material utilizado será un árbol.

- MATERIALES:

- ✓ Árbol de cartulina.
- ✓ Dados.
- ✓ Pompones.



Les explicaremos que es un árbol mágico donde crecen manzanas (usar diferentes pompones rojos, verdes, amarillos...)

Los niños/as tirarán 2 dados y serán los números que tienen que sumar o restar.

ACTIVIDAD 3 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 5 AÑOS

"EL JUEGO DEL LADRÓN"

Se prepara una ruleta en la que en el círculo mayor un saco con un número señala la cantidad de monedas que tenemos (minuyendo) y en el círculo menor

se encuentra la ventanita del ladrón, donde aparece otro número que indica cuánto va a robar éste (sustraendo).

Por turno cada niño/a va haciendo girar la ruleta, representando y verbalizando la operación para después acabar asociando el resultado a la grafía correspondiente.

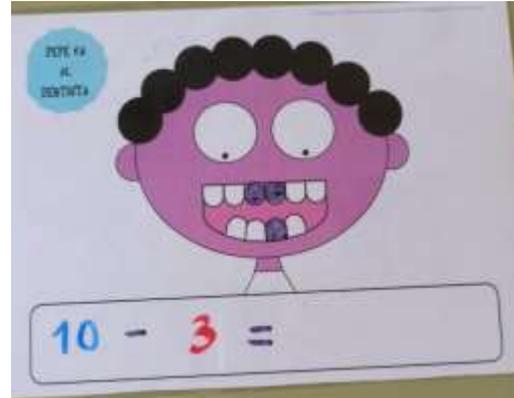
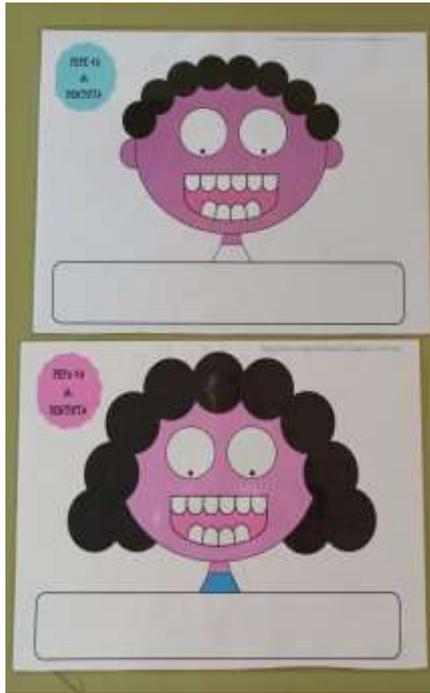


ACTIVIDAD 4 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 5 AÑOS

"PEPE Y PEPA VAN AL DENTISTA"

Presentamos a Pepe y Pepa que tienen 10 dientes de leche que están empezando a mudar, va planteándose situaciones como "Si Pepe tiene 10 dientes y se le caen tres, ¿cuántos le quedan?" o "Pepa tiene 8 dientes de leche, pero se le han caído dos, ¿cuántos tenía antes?".

Con esta actividad podemos trabajar sumas, restas y los amigos del 10, según se planteen las cuestiones.



(Idea tomada del blog [rincondeunamaestra](#))

ACTIVIDAD 5 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 5 AÑOS

"LA HUCHA"

En esta actividad, vamos a trabajar las sumas y restas a través de problemas sencillos.

Los materiales que vamos a necesitar son:

- Monedas de 1 y 2   euros.

- Hucha cerdito. 

Problemas:

1. Chicos/as ¿sabéis que me han regalado hoy?

- Una hucha para guardar mi dinero. Es chulísima, mirad (le enseñamos el cerdito).
- Mi madre me ha dado 5 monedas de euro y mi abuela 1 moneda de 2 euros. Y ¿sabéis que?. No sé cuánto dinero es. ¿Me ayudáis a contarlo?

Este problema lo podemos usar con diferentes sumas.

2. Mirad chicos/as, en mi hucha tengo 10 euros y necesito comprar un estuche que vale 3 euros. ¿Cuántas monedas de euro tengo que coger? Si cojo 3 euros, ¿cuánto me queda en la hucha?

Podemos inventar diferentes situaciones para ambos problemas. Empezaremos usando solo monedas de 1 euro e iremos añadiendo las de 2 euros y billetes de 5 euros.

ACTIVIDAD 6 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 5 AÑOS

"DOMINÓ"

En la asamblea repartimos a cada alumno/a una ficha de dominó. Tendrán que sumar las cantidades contenidas en la ficha y por turnos, van verbalizando la suma que le ha tocado y coloca la ficha en la recta numérica del suelo según el resultado de la misma. Por ejemplo: $3 + 4 = 7$ (coloca la ficha en el 7)

ACTIVIDAD 7 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 5 AÑOS

"BALLENA FILOMENA"

Aprovechamos el juego fabricado para trabajar las sumas, pero en este caso, debemos averiguar los peces que quedan en el mar después de que Filomena se comió algunos. Por ejemplo: en el mar hay 10 peces, pero llega la Ballena Filomena y se come 4, ¿cuántos peces quedan en el mar?

ACTIVIDAD 8 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 5 AÑOS (AMIGOS DEL 10)

"EL ARCOÍRIS DE LOS AMIGOS DEL 10"

En esta actividad vamos a trabajar a los amigos del 10 ayudándonos de un arcoíris donde sus colores son números y van del 0 al 10.



Empezaremos la actividad poniendo un vídeo del youtube donde nos explican los números del arcoíris y las parejas de números.

El enlace es el siguiente: <https://youtu.be/Ybq6NNbuGcQ>

Después de ver el vídeo, comentaremos con el alumnado que cada número tiene un amigo con el que siempre va y que sumándolo siempre nos dará 10.

Para que adquieran bien la idea, les enseñaremos los siguientes materiales donde podrán ver que sumando a los 2 amigos siempre dará 10.

$$0 + 10 = 10$$

$$1 + 9 = 10$$

$$2 + 8 = 10$$

$$3 + 7 = 10$$

$$4 + 6 = 10$$

$$5 + 5 = 10$$

$$10 + 0 = 10$$

$$9 + 1 = 10$$

$$8 + 2 = 10$$

$$7 + 3 = 10$$

$$6 + 4 = 10$$

$$5 + 5 = 10$$

Para completar la actividad, le daremos a los niños/as unas tarjetas con las distintas sumas que se pueden hacer con dos números para que de 10.

ACTIVIDAD 9 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 5 AÑOS (AMIGOS DEL 10)

"LOS PISITOS"

Se plantea la actividad como unos pisos en los que siempre viven 10 personas, se presenta la vivienda divididas en 10 plantas y se les pide que cuenten cuántos se ven por la ventana de cada piso y que completen los que faltan hasta ser 10, se va verbalizando la actividad y asociando las parejas de los números que suman 10.



Se hará una variante diciéndoles que las ventanas de cada piso están cerradas, pero las personas que viven en ellos les ha dejado una pista en la ventana, han puesto el número de gente que hay dentro y ellos deberán completar para que siempre sean 10 en total.



ACTIVIDAD 10 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS 5 AÑOS (AMIGOS DEL 10)

"PERCHAS"

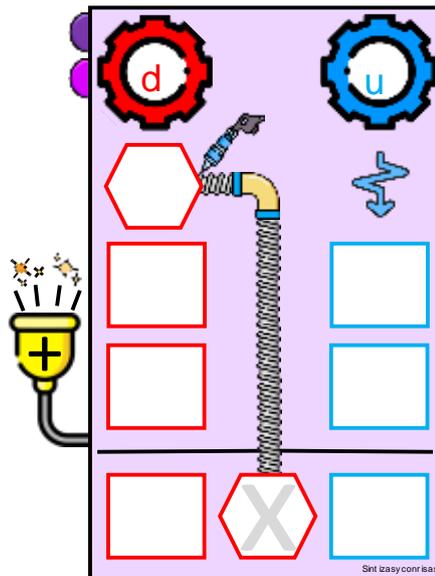
Facilitamos al alumnado perchas con 10 pinzas. Pedimos que comprueben que hay 10 pinzas y a continuación, jugamos a separar las pinzas a cada extremo de la percha en dos grupos. El alumnado irá haciendo todas las combinaciones posibles y las irá anotando en la casita del 10.

ACTIVIDADES SOBRE TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS PRIMARIA

ACTIVIDAD 1 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS PRIMARIA

Usamos la ficha de la "Máquina para sumar". Todos los alumnos/as la tienen plastificada y pueden escribir en ella con un rotulador velleda. Se les indican diferentes sumandos que deben colocar correctamente para poder llevar a cabo la operación.

M Á Q U I N A de S U M A R



ACTIVIDAD 2 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS PRIMARIA

"PROBLEMA CA1"

"Juan tenía 43 cromos y le regalan 17 cromos más. ¿Cuántos cromos tiene ahora?"

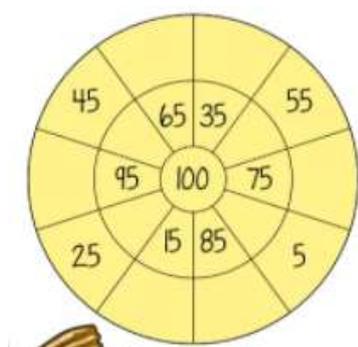


ACTIVIDAD 3 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS PRIMARIA (AMIGOS DEL 100)

"RULETA IKEA: RULETA DE LOS AMIGOS DEL 100"

Se colocan los números que faltan encima de la mesa. El alumno/a gira la ruleta y tendrá que buscar la pareja que falta.

Ejemplo: *la ruleta cae en el "45" pues el alumno o alumna tendrá que buscar su pareja correspondiente para llegar a 100: "55"*



- JUEGO ONLINE ABN
- Página "el rincón de Lucas "
<http://www.retomates.es/?idw=tt&idJuego=rinconluca>

ACTIVIDAD 4 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS PRIMARIA (AMIGOS DEL 100)

"AMIGOS DEL 100"

Los alumnos/as se distribuyen por parejas y uno de ellos/as coloca en su bandeja de corcho el número de decenas que desee. El compañero/a debe añadir en la bandeja las decenas que hacen falta para completar hasta el 100.

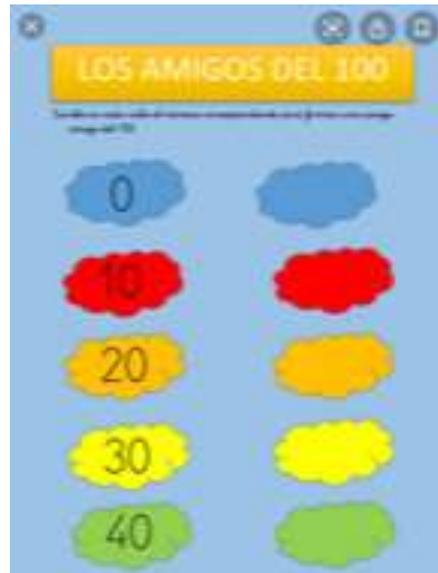


ACTIVIDAD 5 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS PRIMARIA (AMIGOS DEL 100)

"EN NUBES"

Es una actividad en la cual se le presenta un número en una nube y otra nube vacía que tienen que poner el amigo correspondiente para llegar a 100.

Se le plantea en forma de ficha interactiva para realizarla en común toda la clase, de forma individual o a través del juego plastificando cada nube.



ACTIVIDAD 6 TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS PRIMARIA (AMIGOS DEL 100)

Esta actividad es similar a la anterior, pero tienen que colocar el número amigo en el vagón vacío y que no son decenas completas, sino que tienen que jugar también con las unidades.

