


APLICACIÓN DE LA CADENA NUMÉRICA.

ESTOS EJERCICIOS SE LLEVARÁN A CABO EN LA ASAMBLEA, SI EL Nº DE ALUMNOS ES REDUCIDO O EN EL RINCÓN DE LA MAESTRA EN PEQUEÑOS GRUPOS Y SIEMPRE CON EL TUTOR O TUTORA PRESENTE. EN UN PRIMER MOMENTO TRABAJAMOS CON LA CADENA DEL 0 AL 5 Y REPETIMOS LA MISMA TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES CON LA CADENA DEL 0 AL 10. UNA VEZ TRABAJADAS LAS ACTIVIDADES, SE PLASTIFICARÁN LAS CADENAS NUMÉRICAS PARA QUE EL ALUMNADO LAS UTILICE EN POSTERIORES ACTIVIDADES.

ACTIVIDADES PARA LA RECTA NUMÉRICA Y EL PANEL NUMÉRICO

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 5 EN ORDEN CRECIENTE Y DECRECIENTE.
4. CONTAR DEL 0 AL 10 EN ORDEN CRECIENTE Y DECRECIENTE.
5. JUGAR CON LAS CADENAS A LOS Nº DORMIDOS 
6. SEÑALAR CON EL DEDO UN Nº DETERMINADO.
7. SEÑALAR CON EL DEDO 2 Nº DETERMINADOS Y DECIR CÚAL ES MAYOR Y MENOR.
8. SEÑALAR Y NOMBRAR EL 1º Y ÚLTIMO Nº DE UN TRAMO DE LA CADENA NUMÉRICA.
9. SEÑALAMOS UN Nº DETERMINADO Y SACARÁN TANTOS DEDOS COMO INDICA EL GRAFO.
10. BUSCAR EN LA CADENA EL Nº CORRESPONDIENTE A LA CANTIDAD DE DEDOS QUE SACA EL DOCENTE.
11. DECIR E INDICAR EL Nº DE OJOS DE LA CARA, OREJAS, BOCA... DEDOS DE UNA MANO, DEDOS DE UN PIE...
12. SACAR UN Nº DETERMINADO DE DEDOS Y SEÑALAR SU GRAFO CORRESPONDIENTE.
13. COLOCAR DEBAJ DE CADA CADENA SU REGLETA CORRESPONDIENTE.
14. IDEM CON PALILLOS, PAJITAS, TAPONES O BOLITAS...
15. SEÑALAR UN Nº DETERMINADO Y BUSCAR ALGO QUE CONTENGA DICHO Nº. EJ: EL CUATRO, UN GATO. EL DOS, UN PATITO, EL OCHO, UN PUL`PO, EL SEIS, UNA HORMIGA, EL SIETE, UNA MARIQUITA...
16. SEÑALAR UN DETERMINADO Nº Y BUSCAR DE LA BARAJA DE CARTAS, LA CARTA QUE CONTENGA LA MISMA CANTIDAD.
17. SEÑALAR CON EL DEDO EN LA RECTA, EL Nº DE PUERTAS, PIZARRAS, CORCHOS, MESAS Y VENTANAS QUE HAY EN EL AULA.
18. INDICAR Y NOMBRAR LOS Nº VECINOS A UN DADO EN LA RECTA NUMÉRICA.

ACTIVIDADES ESPECÍFICAS PARA EL PANEL NUMÉRICO



1. MONTAR EL PANEL NUMÉRICO CON AYUDA DE LOS ALUMNOS Y POR FAMILIAS.

2. DESORDENAR EL PANEL DE LAS MANZANAS PARA QUE IDENTIFIQUEN Y RECOLOQUEN LAS MANZANAS CORRECTO.

3. QUITAR LOS VECINOS DE UN DETERMINADO GRAFO PARA QUE LOS COLOQUEN EN SU SITIO.

4. ÍDEM LOS VECINOS DE LOS VECINOS.



QUE NO ESTÁN EN SU SITIO



5. COLOCAR EL GUSANO
PODER COMERSELA.

EN UNA DETERMINADA MANZANA



Y DECIR CUÁNTO DEBE AVANZAR O RETROCEDRE PARA



6. COLOCAR EL GUSANO EN UNA DETERMINADA MANZANA HASTA LLEGAR A LA MANZANA NÚMERO...



Y AVERGUAR POR CUÁNTAS MANZANAS DEBE PASAR



7. COLOCAR EL GUSANO EN UNA DETERMINADA MANZANA PARA LLEGAR A LA Nº 1, Nº 10, Nº 100...



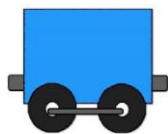
Y CONTAR CUÁNTAS MANZANAS DEBE RECCORRER



8. SI EL GUSANO SE ENCUENTRA EN LA MANZANA Nº... Y SE COME 5 MANZANAS, ¿DÓNDE LLEGARÁ?
9. HACER LAS MISMAS ACTIVIDADES PERO TRABAJANDO UNA DETERMINADA COLUMNA POR EJEMPLO LA DEL 2-22-32-42-52-62-82...



10. JUEGO DE LAS ADIVINANZAS: "EL GUSANITO QUIERE COMERSE LA MANZANA FORMADA POR UNA DECENA Y DOS UNIDADES".



11. CON EL PANEL DE LOS VAGONES SE MULTIPLICAN LAS POSIBILIDADES YA QUE AL COLOCARLO EN EL SUELO LO PODEMOS CARGAR CON OBJETOS CONTABLES, CON PINZAS DE FRUTAS, CON PINZAS CON LAS CARA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.



12. CONVERTIR EL TREN EN UNA RECTA NUMÉRICA DE VAGONES.