

SEMINARIO

ABN

CEIP FRANCISCO FATOU
CURSO 2019/20

ACTIVIDAD

"PROBLEMAS Y ACTIVIDADES"

NIVEL

1º PRIMARIA

CONTENIDO

Problemas Sumas.

BLOQUE DE CONTENIDO

Numeración.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Ésta actividad consta de 3 páginas que los alumnos realizarán para reforzar los contenidos de suma, descomposición, recta numérica y problemas que previamente se han trabajado de manera manipulativa.

IMÁGENES

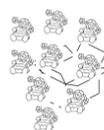
PROBLEMAS Y ACTIVIDADES ABN PARA PRIMERO DE PRIMARIA

1. Mira el dibujo y contesta.



¿Cuántas hojas hay en el árbol?
¿Cuántas hojas se han caído?
¿Cuántas había en el árbol antes de caerse al suelo?

2. En una caja había 5 muñecas y mi hermana puso unas pocas muñecas más y ahora hay 9 muñecas. ¿Cuántas muñecas ha puesto mi hermana?



3. Escribe el anterior y el posterior.

--23-- --39-- --80--
--52-- --99-- --71--
--66-- --47-- --89--

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Realizar la ficha con lápiz para reforzar y afianzar los contenidos que se trabajan en la misma.
- Colorear los dibujos.

ACTIVIDAD

"QUIÉN ES QUIÉN ABN"

NIVEL

1º PRIMARIA

CONTENIDO

Descomposición del número.

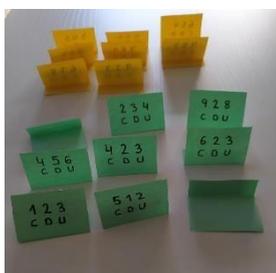
BLOQUE DE CONTENIDO

Numeración.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Reconocer la descomposición de un número.

IMÁGENES



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Este juego es similar al "quién es quién" pero en lugar de personas, con descomposición de números. Por parejas, deberán de coger las fichas de descomposición y colocarlas de manera que no las vea su compañero, después elegirán una tarjeta con un número y deberán a través de preguntas averiguar la de su oponente. Las respuestas a las preguntas solo serán sí o no.

ACTIVIDAD

"CUENTO LAS 10 OCAS DEL FATOU"

NIVEL

1º PRIMARIA

CONTENIDO

Suma.
Números del 10 al
100.

BLOQUE DE CONTENIDO

Numeración.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Con éste cuento los niños observarán como se van añadiendo decenas desde el 10 hasta el 100, de una forma lúdica.

IMÁGENES

LAS 10 OCAS DEL FATOU.



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Narración del cuento.
- Diálogo sobre el cuento.
- Inventar problemas sobre el cuento.
- Contar cuantos huevos han puesto entre todas las ocas.

ACTIVIDAD

“MEMORY DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR”

NIVEL

3º PRIMARIA

CONTENIDO

Tablas de multiplicar.

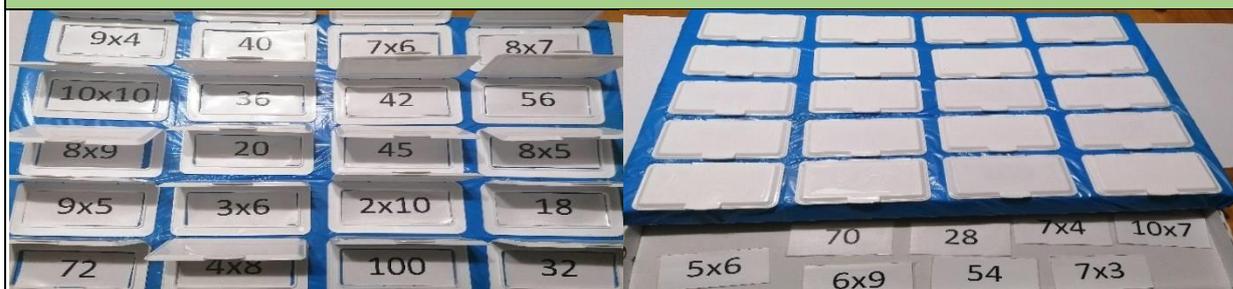
BLOQUE DE CONTENIDO

Operaciones.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Con la creación de este juego pretendemos que aprendan las tablas jugando, ya que a través del juego estimulamos la atención, fomentamos las habilidades sociales y además aumentamos la motivación.

IMÁGENES



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Consiste en encontrar el resultado de la multiplicación. Este juego se puede jugar con otra persona. Al principio se puede jugar con cada tabla que vamos trabajando y cuando aprendan todas las tablas y vayan adquiriendo soltura, se puede jugar con todas las tablas a la vez (como el modelo). El juego consiste en levantar primero una tapa y después otra, si hemos encontrado el resultado de la operación se dejan levantadas, si no, las bajamos y volvemos a buscar.

ACTIVIDAD

“CUENTA LOS PALILLOS”

NIVEL

2º PRIMARIA

CONTENIDO

Comparación de números:
números enteros, centenas,
decenas y unidades.

BLOQUE DE CONTENIDO

Numeración.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Con la elaboración de este juego pretendemos despertar su interés y que aprendan de forma lúdica y amena, el conteo, la suma y el valor de las centenas, decenas y unidades.

IMÁGENES



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los alumnos tendrán que enroscar el tapón correspondiente como resultado del conteo. De esta manera trabajamos el concepto de centena, decena y unidad, la agrupación y la suma.

ACTIVIDAD

“SUMAS EN FLOR”

NIVEL

1º PRIMARIA

CONTENIDO

Composición y descomposición de números. propiedad conmutativa, las unidades y decenas y el valor de posición.

BLOQUE DE CONTENIDO

Números y operaciones.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

A la hora de elaborar este juego hemos tenido en cuenta lo siguiente: trabajar la composición y descomposición de números, identificar la suma y la composición numérica, reconocer el valor de posición de las cifras y en definitiva que despertara interés y gusto por las actividades que impliquen conteo.

IMÁGENES



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Asociar todas las sumas que den como resultado el mismo valor.

ACTIVIDAD

"BINGO DE LAS TABLAS"

NIVEL

3º PRIMARIA

CONTENIDO

Tablas de multiplicar.

BLOQUE DE CONTENIDO

Operaciones.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

El objetivo del juego es aprender las tablas jugando, ya que a través del juego estimulamos la atención, fomentamos las habilidades sociales y además aumentamos la motivación.

IMÁGENES

TABLA 2				
4	12	20	0	8
20	14	2	10	
14	16	6	18	

TABLA 3				
18	9	0		
3	15	6	21	24
12	15	30	27	

TABLA 4				
4	12	0	8	
20	36	32	40	
24	16		28	

TABLA 5				
5	15	25	50	
45	10	20	0	
40	35	30		

TABLA 6				
6	12	0	18	
24	36	54	30	
42	48	60		

TABLA 7				
14	7	42	0	
35	21	28	49	
63	56	70		

TABLA 8				
56	80	0	8	
32	64	72	40	
24	16	48		

TABLA 9				
9	27	0	72	
54	63	90		
18	45	36	81	

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Hemos hecho un modelo de cartón de bingo de cada tabla. En el juego de clase se repartirían más cartones, con el fin de que todos tengan el suyo. Según se va estudiando cada tabla se repartirán los cartones correspondientes a dichas tablas.

Se puede jugar en pequeño o en gran grupo. La profesora dice una operación de multiplicar y los alumnos deben colocar una ficha encima del resultado de la multiplicación.

ACTIVIDAD

"ADIVINA NÚMEROS"

NIVEL

1º PRIMARIA

CONTENIDO

Descomposición de un número.

BLOQUE DE CONTENIDO

Numeración.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Conocer las diferentes formas de descomponer un número.

IMÁGENES



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En cada uno de los plátanos habrá un número, al azar, elegiremos un niño al que le pondremos una cinta en la cabeza y le colocaremos un plátano. El resto de compañeros de clase deberán de darle pistas para que adivine el número que tiene en el plátano.

ACTIVIDAD

"ARCOIRIS AMIGOS DEL 10"

NIVEL

1º PRIMARIA

CONTENIDO

Amigos del 10.

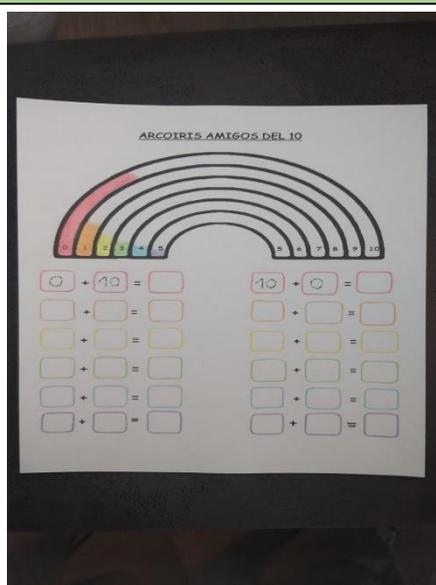
BLOQUE DE CONTENIDO

Numeración.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Reconocer y recordar los complementarios del número 10.

IMÁGENES



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con esta actividad se pretende que los niños/as practiquen e interioricen los complementarios del número 10. Deben colorear el arco iris y debajo ir colocando y resolviendo las sumas de los amigos del 10.

ACTIVIDAD

"PRACTICAR TABLA DEL 100"

NIVEL

1º PRIMARIA

CONTENIDO

Tabla del 100.

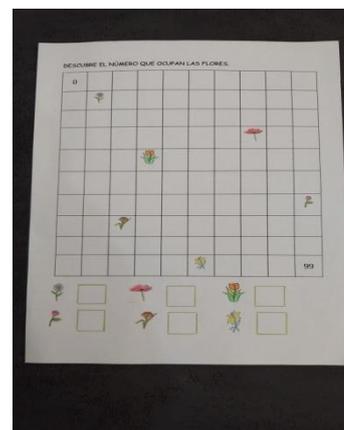
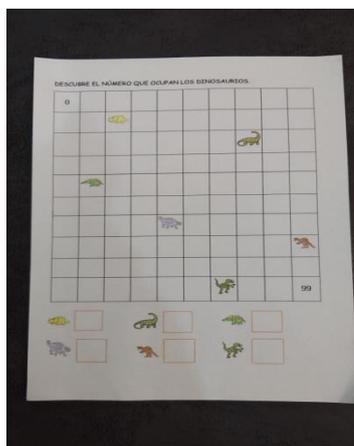
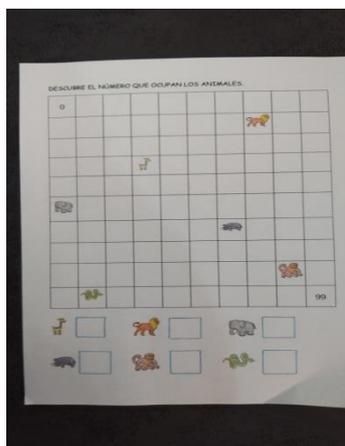
BLOQUE DE CONTENIDO

Numeración.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Repasar y practicar con la tabla del 100.

IMÁGENES



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Deben identificar qué número ocupa cada dibujo y anotarlo en las casillas de abajo.

Una vez que han identificado el número que ocupa cada dibujo, pueden completar la tabla con todos los números.

La actividad se puede variar cambiando los dibujos y la posición que ocupan.

ACTIVIDAD

"CASITAS DE LAS FAMILIAS"

NIVEL

1º PRIMARIA

CONTENIDO

Familias de los números.

BLOQUE DE CONTENIDO

Numeración.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Con este juego pretendemos que los alumnos/as aprendan las familias del 10 al 90, interioricen su composición, así como el orden de los números hasta el 99.

IMÁGENES



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SE PODRÁN DESARROLLAR VARIAS ACTIVIDADES:

- Colocar los números correspondientes a las diferentes familias en su casita correspondiente.
- Juego coloca en orden las familias: el alumno debe colocar los números de cada familia en orden, por ejemplo: 21,22, 23...así como las casitas de las familias (10, 20, 30...).
- Juego pares e impares: colocar en cada familia los números pares o impares de esa familia.
- Juego el intruso: Se coloca un número intruso en una casita a la que no pertenece, el alumno lo debe de encontrar y colocar en la casita de la familia correspondiente.
- Juego suma: se dan elegir a los alumnos que escojan dos números de dos familias diferentes (de las familias del 10 al 50), los deben sumar y el resultado lo colocarán en la casita de la familia correspondiente.

ACTIVIDAD

"FICHA NUMERACIÓN"

NIVEL

1º PRIMARIA

CONTENIDO

Análisis de números.

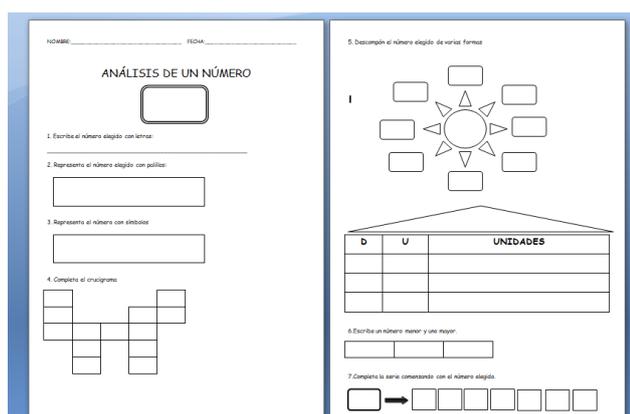
BLOQUE DE CONTENIDO

Numeración.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Con estas fichas pretendemos trabajar el bloque de contenidos de numeración de una manera más individualizada con los alumnos/as.

IMÁGENES



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Al principio de la ficha, el maestro o la maestra escribe el recuadro de borde doble el número elegido a trabajar, explica los diferentes ejercicios a los alumnos y posteriormente estos desarrollan la ficha de forma individual.

ACTIVIDAD

"EL ABENILLO"

NIVEL

2º PRIMARIA

CONTENIDO

Tablas de multiplicar

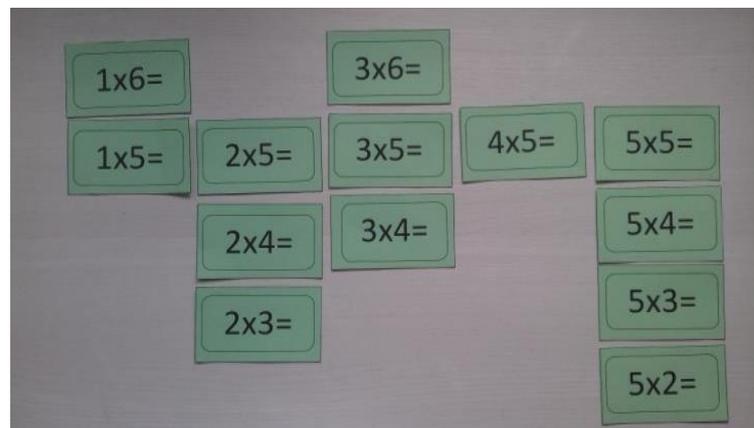
BLOQUE DE CONTENIDO

Operaciones.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Afianzar las tablas de multiplicar a través del juego.

IMÁGENES



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El juego se basa en el tradicional "Cinquillo".

Necesitamos la baraja de cartas con las tablas de multiplicar que queramos trabajar. Se reparten 5 cartas para cada jugador. Empieza a jugar el que tenga algún número multiplicado por 5, pero antes de poner la carta en la mesa tiene que decir y acertar el resultado. El siguiente jugador puede seguir con esa tabla hacia arriba (...x6=) o hacia abajo (...x4=); o bien con cualquier otra tabla con el número multiplicado por 5. Si algún jugador no tiene carta para seguir o falla en el resultado tiene que "robar" del montón de cartas que no se ha repartido. Gana el jugador que se quede sin cartas.

ACTIVIDAD

"LA BATALLA"

NIVEL

2º PRIMARIA

CONTENIDO

Tablas de multiplicar

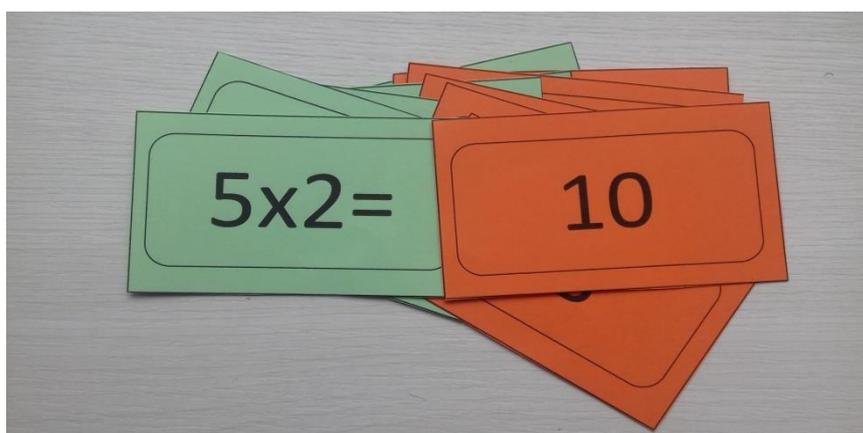
BLOQUE DE CONTENIDO

Operaciones.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Aprender las tablas de multiplicar a través del juego.

IMÁGENES



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Basado en el tradicional juego de cartas de "La batalla"

Necesitamos dos barajas, una con las tablas de multiplicar que queramos trabajar; y la otra con los resultados de esas tablas.

PARA 2 JUGADORES: Cada jugador tiene una baraja completa. Tienen que ir tirando cartas de una en una. Si el resultado coincide con la multiplicación se lleva todas las cartas de la mesa el jugador que ponga la mano encima de las cartas primero. Gana el jugador que consiga más cartas.

PARA MÁS JUGADORES: Todos los jugadores tienen que tener el mismo número de cartas. Es indiferente si son de resultados o de multiplicaciones. El desarrollo del juego es igual que el de 2 jugadores.

ACTIVIDAD

"JUGAMOS CON LA TABLA DEL 100"

NIVEL

1º PRIMARIA

CONTENIDO

Manipulación del número.

BLOQUE DE CONTENIDO

Numeración

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Manipular los números de la tabla del 100.

IMÁGENES



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Plastificamos y ponemos velcro por detrás a cada una de las tarjetas. Los vamos colocando en una tabla del 100 creada en papel continuo, plastificada y con velcro que nos sirve para tablas ampliadas. Formamos familias, pandillas, vecinos, buscamos el error, etc.

Se puede ampliar y hacer las tarjetas de cada centena (cada una de un color de cartulina diferente) a medida que se va avanzando en contenidos o en niveles.

ACTIVIDAD

"DESCOMONEMOS LOS NÚMEROS DE LA TABLA DEL 100"

NIVEL

1º PRIMARIA

CONTENIDO

Manipulación del número.

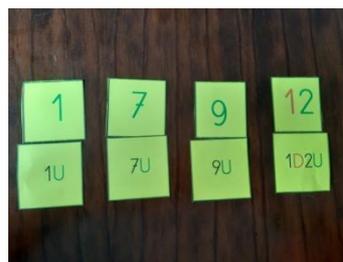
BLOQUE DE CONTENIDO

Numeración.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Aprender la descomposición de los números de la tabla del 100.

IMÁGENES



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Este juego es una ampliación del anterior, en el que trabajamos con la descomposición de los números. Se pueden hacer las mismas actividades, y otras como adivinar el número, comparar cantidades, unir las con las tarjetas de los números (buscar al compañero que tiene la descomposición o el número que representa), etc.

Están en el formato más simple, pero se pueden ampliar en complejidad (el 85 puede ser 7D 18U)

Al igual que la anterior propuesta, se puede ampliar y hacer las tarjetas de cada centena a medida que se va avanzando en contenidos o en niveles, siempre respetando los colores de cada centena.

ACTIVIDAD

"JUGAMOS A MULTIPLICAR"

NIVEL

1º PRIMARIA Y 2º DE PRIMARIA

CONTENIDO

Tablas de multiplicar.

BLOQUE DE CONTENIDO

Operaciones.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Memorizar las tablas de multiplicar de forma lúdica y manipulativa, por medio del juego y la motivación.

IMÁGENES



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

JUEGO

Podemos jugar más de un jugador.

Cada jugador tiene unas tablas, sin los tapones, estos estarán todos en el medio y se van cogiendo por turnos. El que primero rellene su tabla ayuda al compañero.

Otra forma de jugar;

Por grupos. Se da una de las tablas por cada grupo, y uno niño/a va diciendo en voz alta un número, el grupo que lo tiene dice levanta una ficha de color que se le ha dado a cada grupo. El grupo que rellene antes la tabla con los tapones es el ganador Este juego es como jugar al bingo.

ACTIVIDAD

"EL PAÍS DE LAS FIGURAS QUE SE LLAMABAN NÚMEROS"

NIVEL

1º PRIMARIA Y 2º DE PRIMARIA

CONTENIDO

Seriaciones.

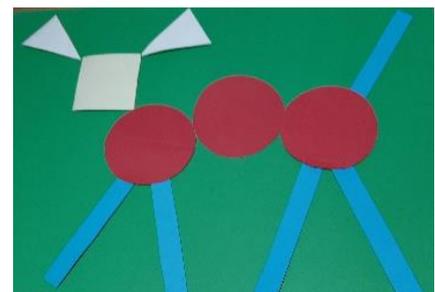
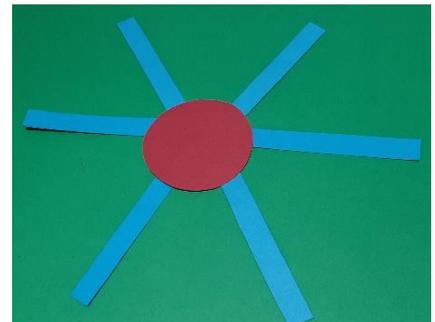
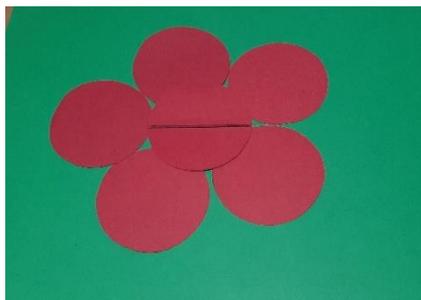
BLOQUE DE CONTENIDO

Numeración.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Representación de un patrón físico numérico.

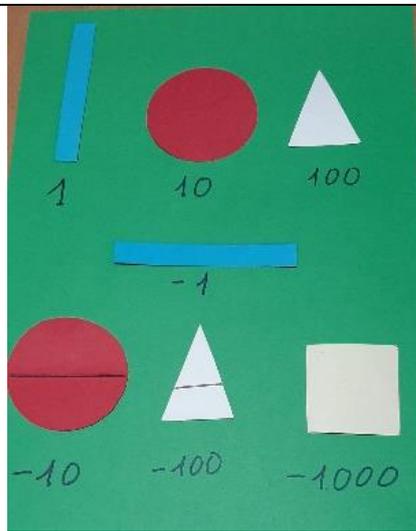
IMÁGENES



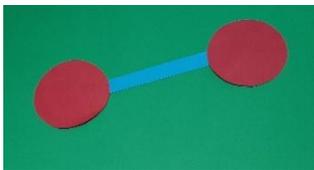
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad comienza con una historia, que dice :

Érase una vez un país donde todas las personas, animales y cosas, estaban formados por figuras geométricas. Cada figura tenía un valor numérico y cada habitante recibía el nombre del número que formaban sus figuras. El valor de las figuras sencillas era:



Ahora hay que combinarlas y descubriréis los personajes de nuestro país,
Por ejemplo:



$10-1+10=$ este personaje se llama **19**

Así es como el alumno/a puede ir creando los personajes de la historia con las distintas combinaciones y formar un número.

- Puedes darle tú el número y que haga la combinación.
- Otra opción es darle el personaje y que el alumno/a descubra el número.
- Poner distintos personajes y hacer una seriación numérica.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).