

ACTIVIDADES DE CONTEO

NÚMEROS MUDOS

MATERIAIS: Recta numérica e palillos.

DESENVOLVEMENTO: A mestra escribe un número no taboleiro e os alumnos terán que coller a cantidade de palillos que o número indique colocándoos sobre a recta numérica.



TIPO: Conteo

VARIANTE: Tamén se farán preguntas do tipo e se engadimos 2 mais a onde chegamos?

TANTOS COMO



MATERIAL: obxectos pequenos e bandexas

DESENVOLVEMENTO: Dámoslle unha bandexa con certo número de pompóns e os nenos deben elaborar outra bandexa semellante co mesmo número de pompóns

TIPO: Conteo, tantos como

VARIANTE:

Tirada de dados

MATERIAL:

- Obxectos pequenos
- Dado

EXPLICACIÓN:



tiramos o dado e debemos colocar nunha bandexa tantos obxectos coma o número que apareceu no dado.

UNINDO CANTIDADES



MATERIAL: pompóns, borlas, botóns etc... ou pratos ou outra estrutura para manipular e traspasar e cartas do uno

EXPLICACIÓN: colocamos unha ringleira de pratos cun número diferente de pompóns(segundo nivel do alumnado podémolo facer máis sinxelo ou máis complicado: dende 1 ata o 5, dende un número que non sexa 1 e ata un número maior, desordenados ...)

Pedímoslle que coloquen outros pratos xa preparados ao pé do que ten o mesmo número de pompóns.

TIPO: Conteo, igual que.

VARIANTE: Outra actividade que se pode realizar a partir desta é a de asociar a grafía (con cartas) ao numero de pompóns colocados nas bandexas.



PALILLOS



MATERIAL:

Palillos de madeira dun tamaño axeitado para a súa manipulación

EXPLICACIÓN:

Os palillos neste método son un material máis que unha actividade en si. Permiten realizar infinidade de exercicios, sobre todo neste grupo de conteo:

- Facer unha fila do número de palillos indicados
- Colocar tantos coma os que están colocados
- Agrupar atendendo a un número (de dous en dous, de tres en tres...)
- Poñer ou quitar e volver a contar (practicando operacións básicas)

TIPO: Conteo, tanto como

RECTA NUMÉRICA

MATERIAL:

- Recta numérica grande con folios, escrita con tiza no chan, coas losetas das alfombras puzzles se tedes...

EXPLICACIÓN:

Teñen que saltar polos númeroa ata chegar ao que se lle pide.

Máis que unha actividade, trátase dun material súper interesante para usar na parte do conteo, sexa esta que permite o traballo en gran grupo ou as pequenas rectas de uso individual, pois permiten facer moitos exercicios:

- contar progresiva e regresivamente,
- contar salteado progresiva e regresivamente,
- colocarse nun número e seguir contando ata o final.
- sinalar o número anterior e posterior.
- situarse nun número e contar dous mais, un menos...

TIPO: Conteo, tanto como

CARRERAS DE COCHES

MATERIAL

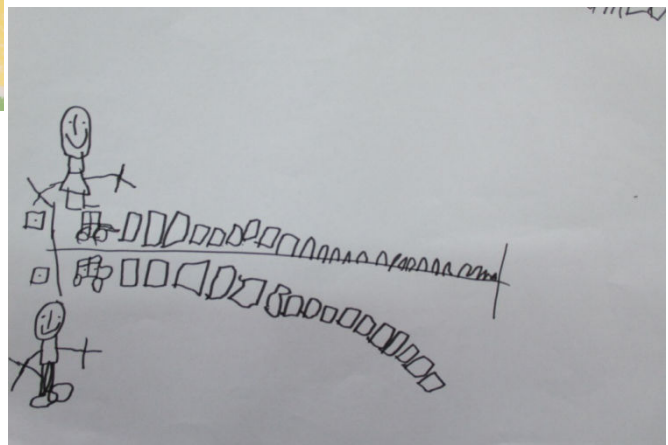
COCHES, DADOS

DESENVOLVEMENTO

O xogo consiste en facer unha carreira con dous coches, estes avanzan pola alfombra nas diferentes casiñas (podense usar alfombras puzzle, folios, pezas de construción...), en función da cantidade que o dado nos vaia indicando. Cada participante dispón dun dado e dun coche. Comeza o participante que ao tirar o dado lle sala o número mais alto.

A única condición que teñen é que para entrar na meta ten que ser quitando o número exacto.

O xogo se pode dificultar deixando que os coches avancen coa suma que representan os dous dados.



PULGAS DE LUCAS

MATERIAL: Gato, dados e fichas

DESENVOLVEMENTO:

Lucas é un gato cheo de pulgas.

Para realizar este xogo necesitamos dous dados; un deles representará unha cantidade e o outro representará co símbolo de + ou -, quitar ou poñer diferentes pulgas (pezas pequenas) na panza de lucas.

O propósito do xogo é ir tirando o dado e ir quitándolle ao gato todas as pulgas que podamos. Despois de dúas rendas de tiradas o gañador será o que menos pulgas teña; se acadamos que na barriga de lucas haxa menos que no recipiente que hai fóra os gañadores seremos nós, no caso contrario perderemos o xogo.

TIPO: conteo, identificación gráfica cantidade e recoñecemento do símbolo mais e menos.

VARIANTE: repartir a cada neno 10 pulgas gaña o que primeiro quede sen pulgas.





XUNTAR E CONTAR

MATERIAL: Dados e tapóns

DESENVOLVEMENTO: Lanzamos dados, contamos a cantidade que simbolizan e collemos tantos tapóns como nos indiquen os dados.

