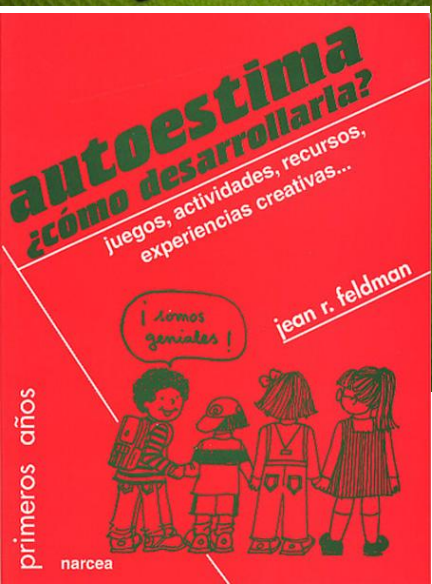


“EL OSO MARRONOSO” RECOPIACIÓN DE ACTIVIDADES MATEMÁTICAS

<http://aventuradiminuta.blogspot.com.es/2012/09/las-aventuras-del-oso-marronoso-cuento.html>



JEAN R. FELDMAN



RECURSOS

- . OSOS PLASTIFICADOS.
- . TARJETAS PLATIFICADAS.
- . AROS.
- . RECTAS NUMÉRICAS Y PANEL NUMÉRICO.
- . CASITAS-ENREJADOS.
- . TAPONES-DADOS-PINZAS.
- . BANDEJAS-PALILLOS-PLATITOS.
- . OSO Y COCHES DE JUGUETE.

SECUENCIA

SE TRATA DE UNA EJEMPLIFICACIÓN YA QUE TODA LA SECUENCIA NO ES POSIBLE LLEVARLA A CABO A TRAVÉS DE UN CUENTO, EL MOTIVO: LA FALTA DE TIEMPO.

¿CÓMO LO HARÍAMOS?

1º SELECCIONAR QUÉ QUEREMOS QUE NUESTRO ALUMNADO APRENDA Y EXPERIMENTE.

2º SELECCIONAR LOS CONTENIDOS.

3º PROGRAMAR LAS ACTIVIDADES, JUEGOS Y TAREAS EN LA ASAMBLEA, RINCONES Y ESCRITORIO.

4º LA PROGRAMACIÓN DEL RESTO DE LAS ÁREAS.

5º EVALUACIÓN.

CARACTERÍSTICAS
DEL CUENTO,
PROYECTO O
UNIDAD

CARACTERÍSTICAS
DEL GRUPO-AULA

NIVEL
EDUCATIVO
3-4-5 AÑOS

EL TRIMESTRE Y
TEMPORALIZACIÓN

SECUENCIA

1. NARRACIÓN DEL CUENTO.
2. ANÁLISIS DEL TÍTULO Y VOCABULARIO.
3. ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN DEL CUENTO.
4. SECUENCIACIÓN DE LA HISTORIA.
5. LISTADOS ENUMERADOS.
6. ACTIVIDADES ABN.

SECUENCIA

4. SECUENCIACIÓN DE LA HISTORIA.



CONCEPTOS MATEMÁTICOS

CUANTIFICADORES

COLECCIONES. EQUIVALENCIAS.

FORMAS Y TAMAÑOS.

SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS.

CONTEO. NIVELES .

NUMERACIÓN: COMPOSICIÓN-DESCOMPOSICIÓN- DECENA.

SUBITIZACIÓN. ESTIMACIÓN.

TRANSFORMACIONES NUMÉRICAS.

TABLAS DE DOBLE ENTRADA.

TALLER DE PROBLEMAS.

JUEGOS MATEMÁTICOS.

CANCIÓN.

SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

CUANTIFICADORES "MUCHOS-POCOS"



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

CUANTIFICADORES

“MÁS QUE YO Y MENOS QUE YO”



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

CUANTIFICADORES

“LOS MISMOS QUE YO”



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

CUANTIFICADORES

“LOS MISMOS QUE YO”



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

CUANTIFICADORES

“TANTOS COMO INDICA EL DADO”



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

CUANTIFICADORES

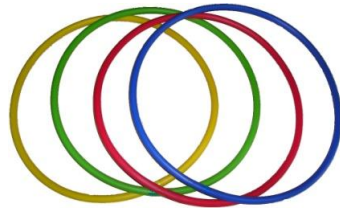
“TANTOS COMO INDICA EL DADO”



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

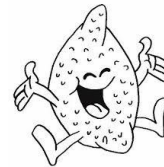
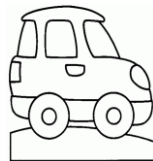
CUANTIFICADORES:

JUEGO CON AROS Y OSITOS DE VARIOS TAMAÑOS.



JUEGO: COGEMOS-SACAMOS TANTOS/AS COCHES, HOJAS, ROSAS,

LIMONES...COMO... OJOS, OREJAS...TIENE EL OSITO.



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

COLECCIONES. EQUIVALENCIAS.

"EMPAREJAMIENTO"

"BÚSQUEDA"

"CREACIÓN"

SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES COLECCIONES. EQUIVALENCIAS. "BÚSQUEDA"



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES COLECCIONES. EQUIVALENCIAS. "BÚSQUEDA"



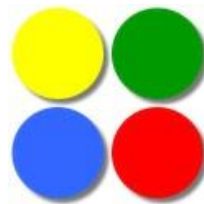
SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

PATRONES FÍSICOS CON Y SIN SIGNIFICADO: ORDENAMIENTO DE PATRONES

APARIENCIAS EN PATRONES

JUEGO: LOS OSITOS JUEGAN A LA PELOTA EN EL PATIO

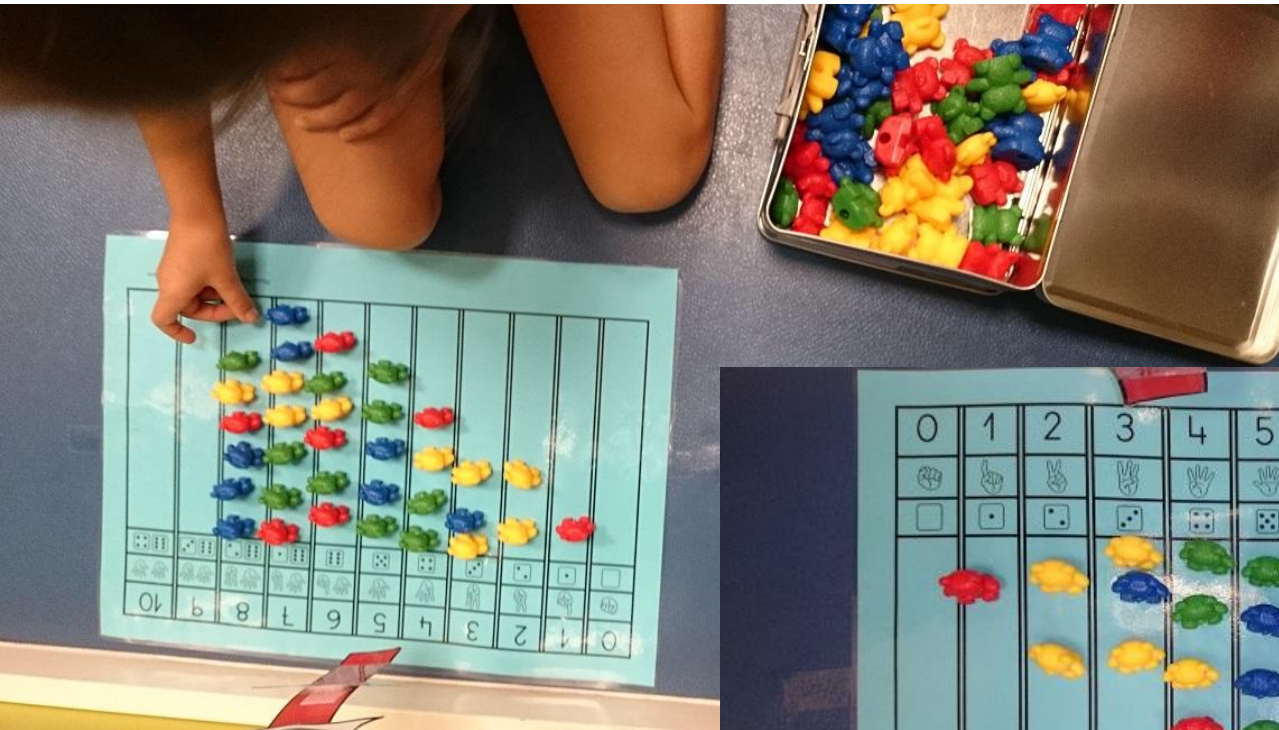
JUGANDO CON LAS PALABRAS



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

APLICACIÓN DE LA CADENA NUMÉRICA:

ASOCIACIÓN CARDINAL-GRAFÍA.
ASOCIACIÓN GRAFÍA-CARDINAL.



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES APLICACIÓN DE LA CADENA NUMÉRICA:

JUEGO: "PESCANDO OSITOS"



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

APLICACIÓN DE LA CADENA NUMÉRICA:

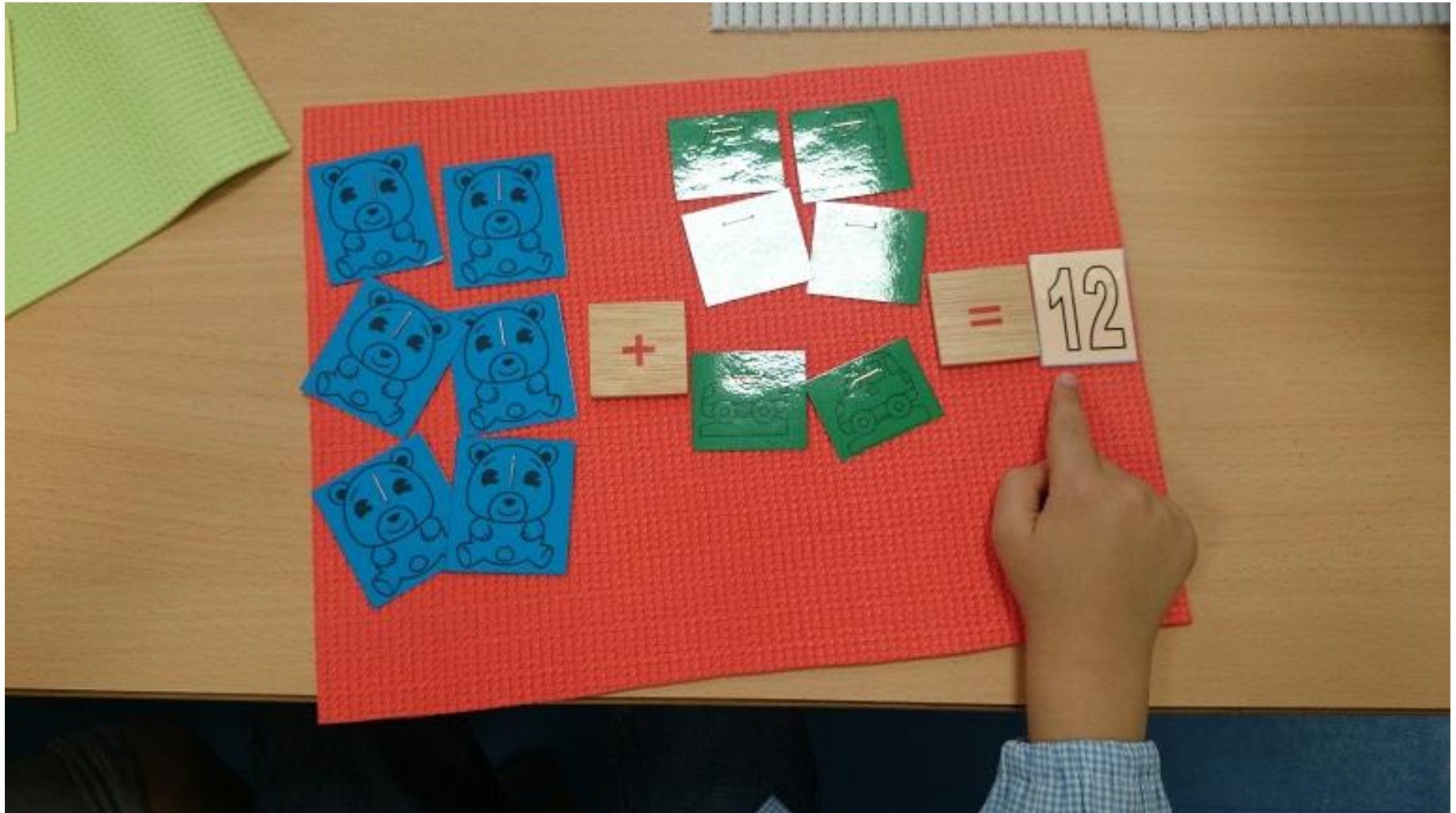
JUEGO: " PESCANDO OSITOS"



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

APLICACIÓN DE LA CADENA NUMÉRICA:

JUEGO: "PESCANDO OSITOS"



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

CONTEO. NIVELES DE CUERDA:

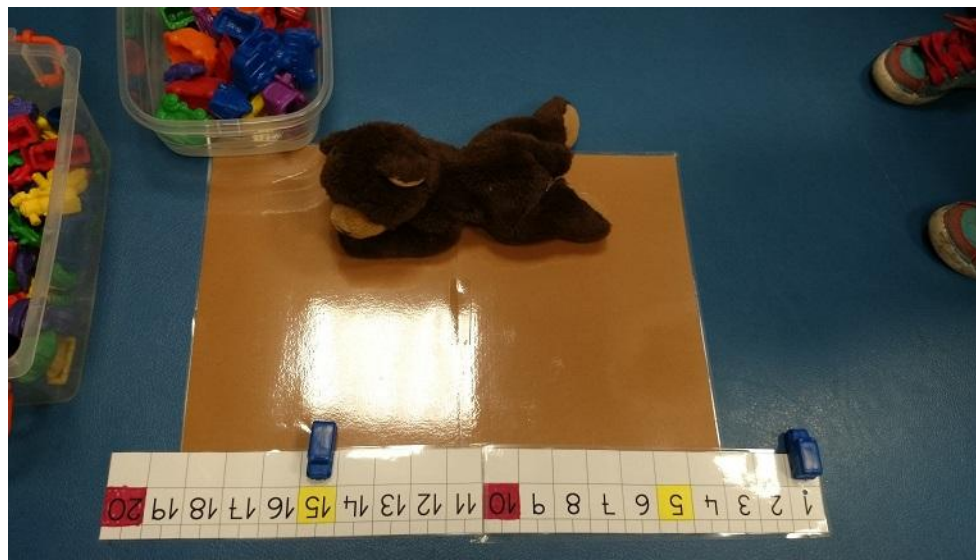
“DEDOS-RECTA NUMÉRICA-PANEL NUMÉRICO”.

JUEGO “LANZA EL OSITO”.



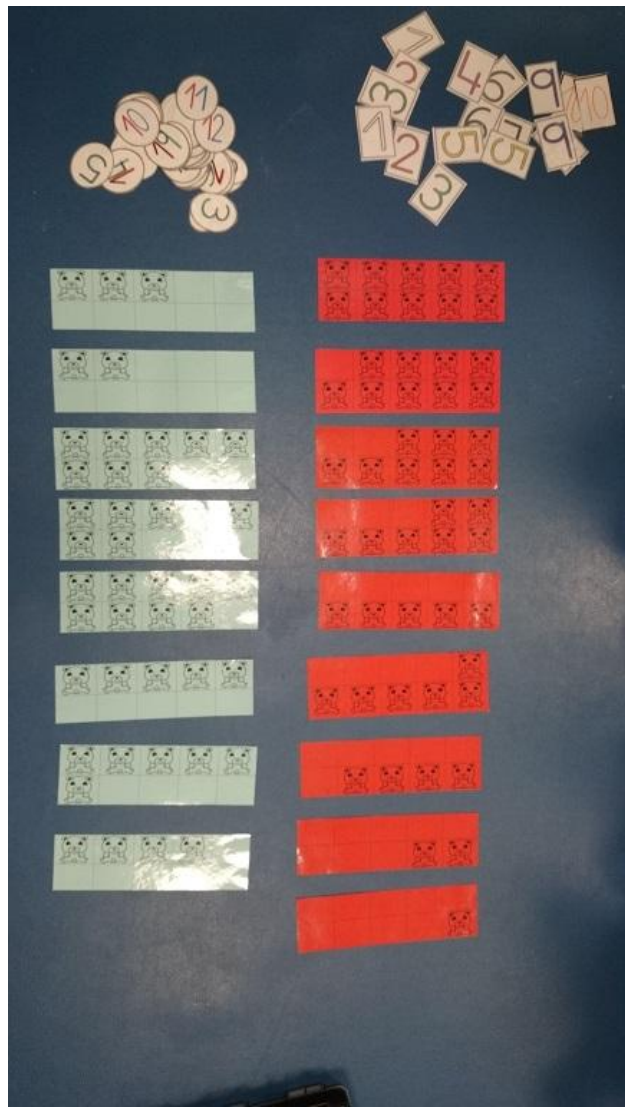
JUEGO CON LA RECTA NUMÉRICA Y PINZAS:

“CAMINO A LA ESCUELA”.



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

SUBITIZACIÓN

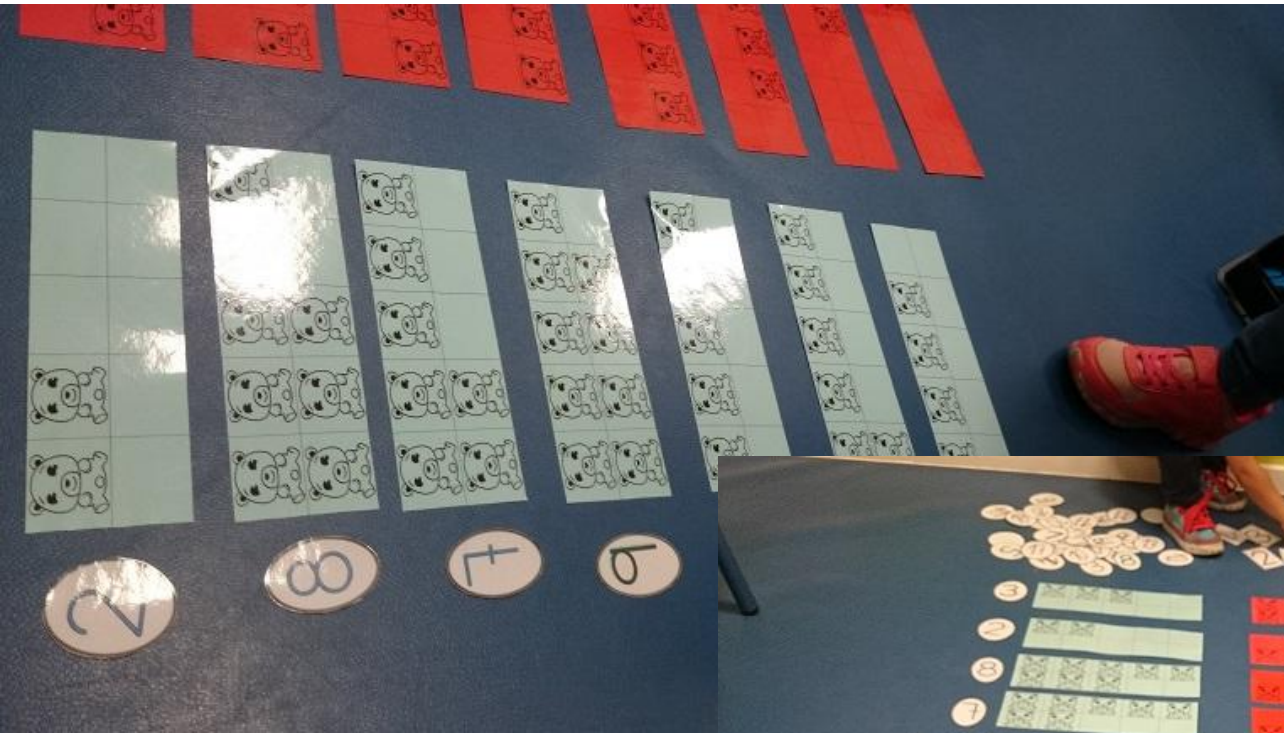


LA SECUENCIA

1. PASACIÓN DE LAS TARJETAS PARA QUE DIGAN ORALMENTE CUÁNTAS HAY.
2. CALCULAR CUÁNTOS LE FALTAN A CADA UNA DE ELLAS PARA TENER 10 OSITOS.
3. COLOCAR TANTOS OSITOS COMO CUADRADITOS VACÍOS HAY EN CADA TIRA.
4. SUMAR LOS OSITOS DE ARRIBA Y DEBAJO DE CADA TARJETA PARA CALCULAR EL TOTAL POR DESCOMPOSICIÓN.

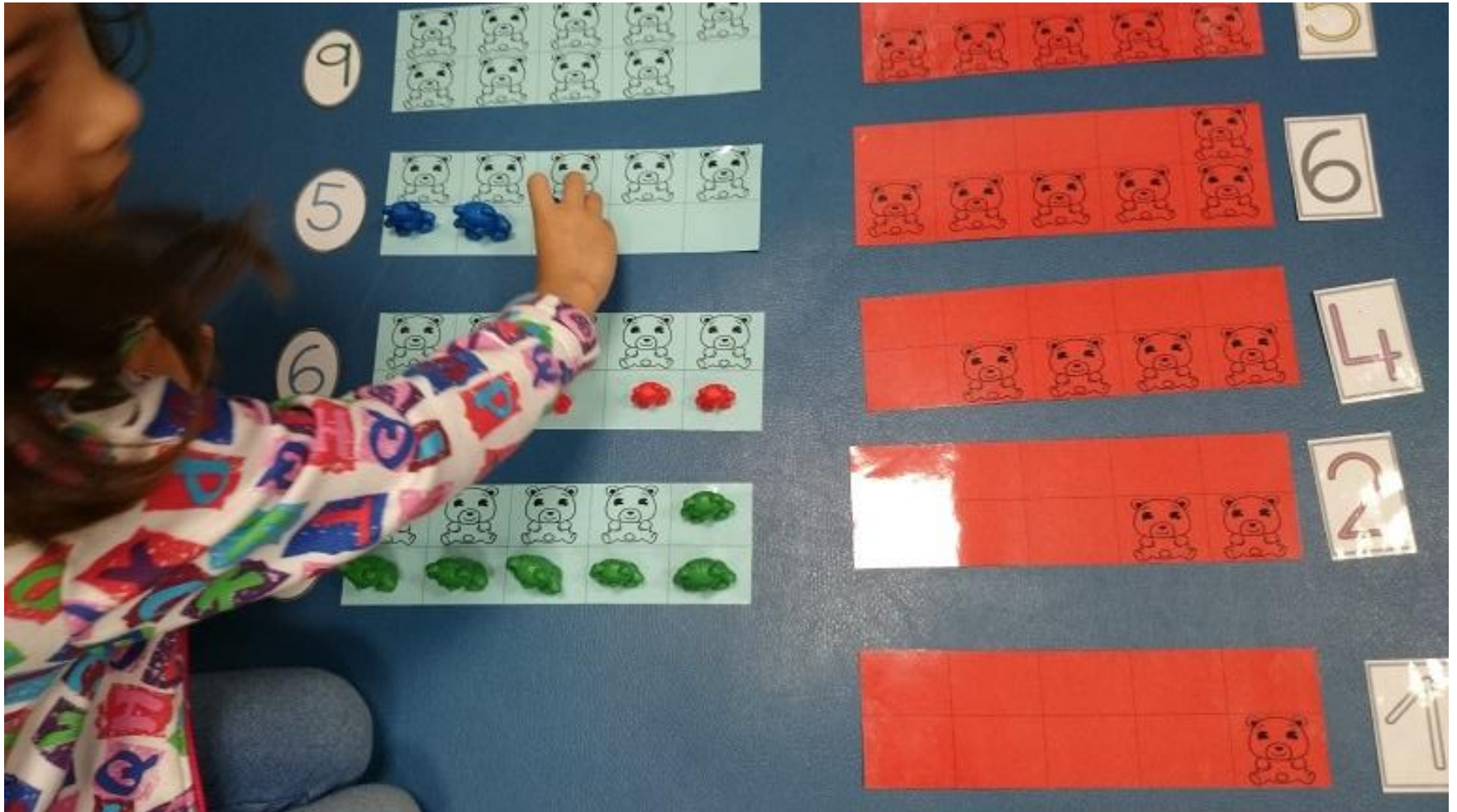
SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

SUBITIZACIÓN



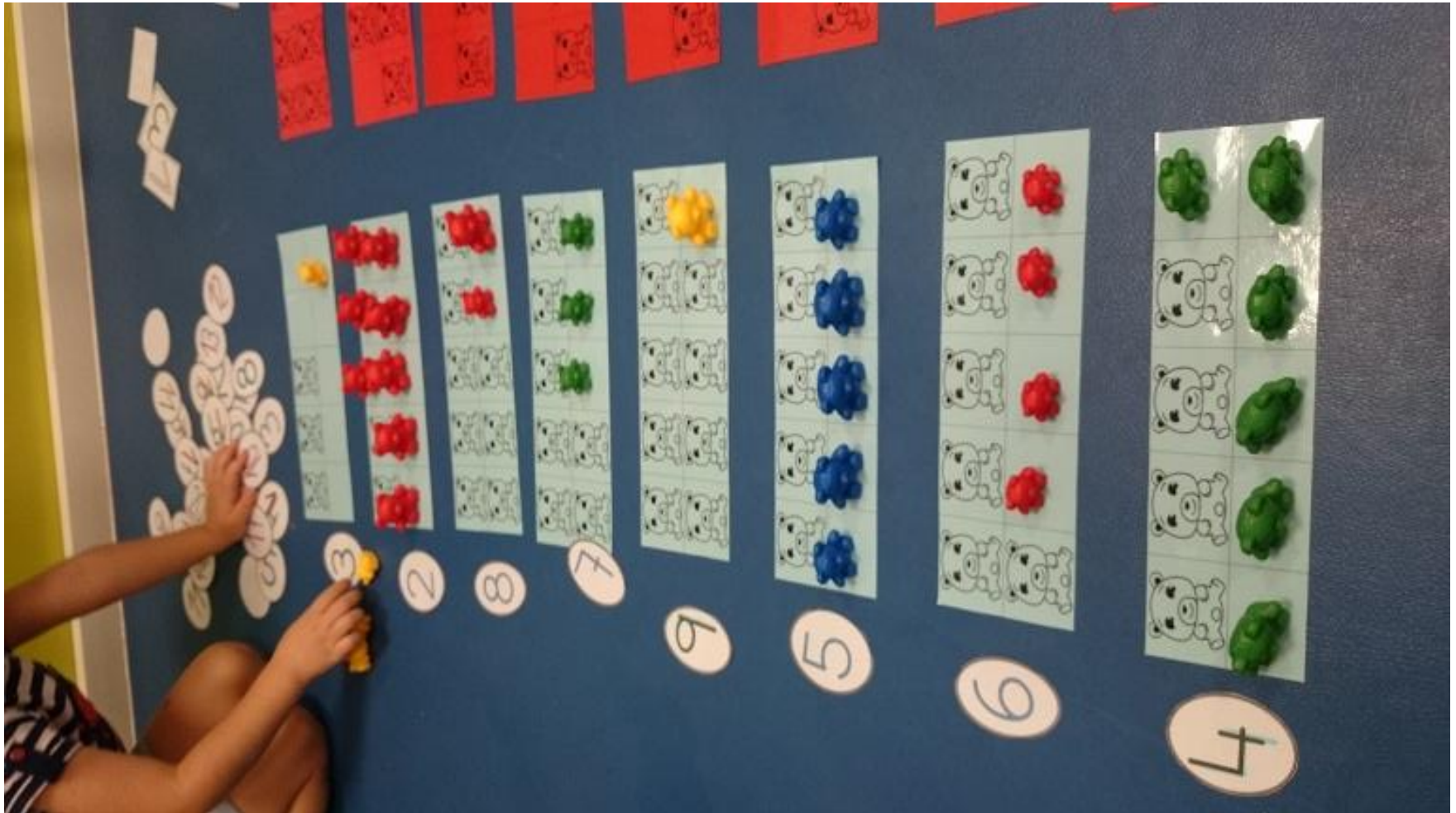
SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

SUBITIZACIÓN



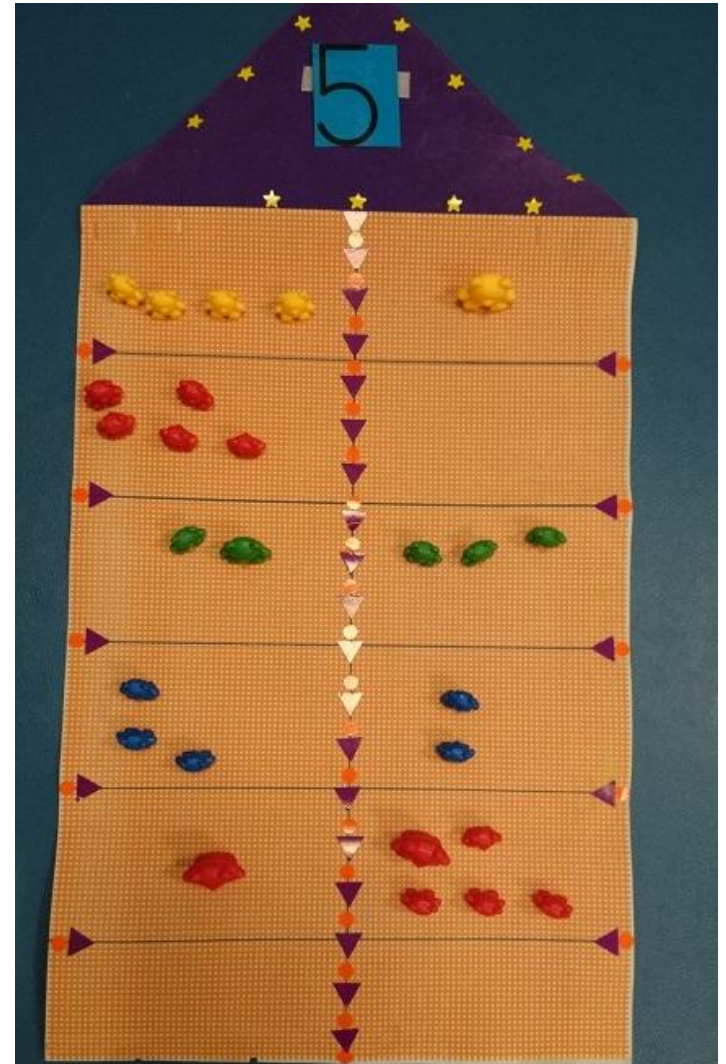
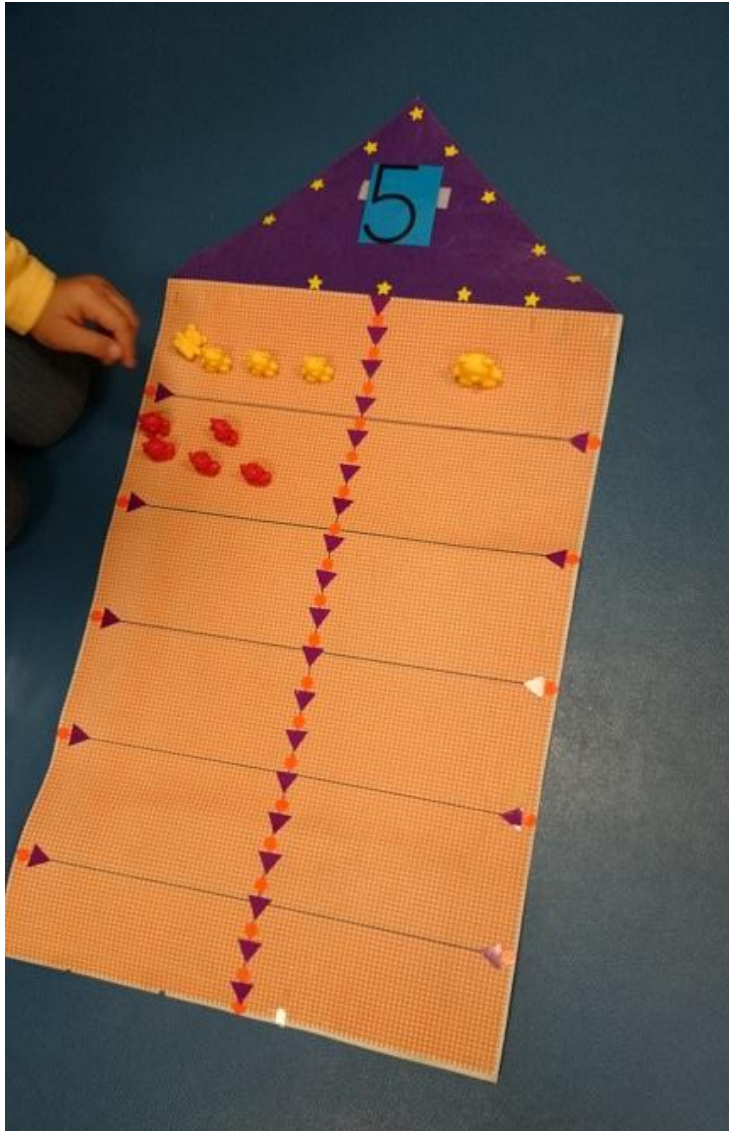
SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

SUBITIZACIÓN



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

JUEGO "LOS AMIGOS DEL OSO".



LA DECENA.

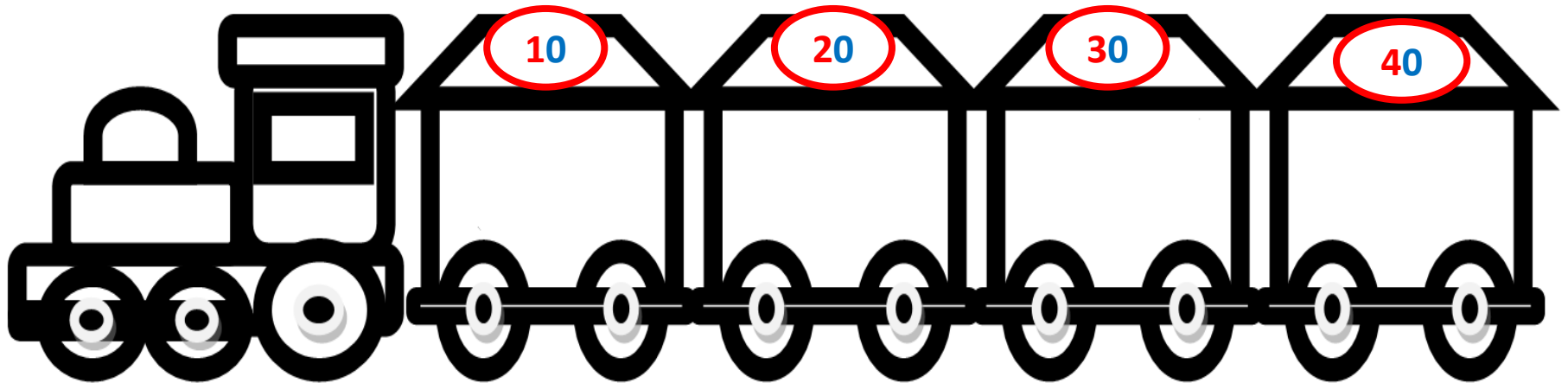
JUEGO: "LOS OSOS DE COLORES".

LO HACEMOS POR EQUIPOS



JUEGO "LOS OSITOS VIAJAN DE 10 EN 10"

LO HACEMOS A LO LARGO DEL CURSO AUMENTANDO LA CANTIDAD DE VAGONES DEL TREN HASTA LLEGAR A 10 VAGONES.



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES



LA SUMA

CON 2 Y 3 DÍGITOS SIN REBASAR LA DECENA.

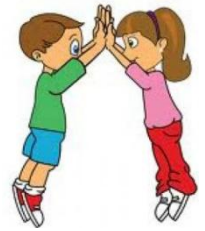
LA RESTA

DETRACCIÓN DE D.C. Y UNIDADES



LA MULTIPLICACIÓN

JUEGO DE LOS DOBLES.



JUEGO: "LOS OSITOS MERIENDAN MANZANAS".



JUEGO: "LAS HUELLAS DEL OSO"

RECUENTO ALTERNO DE 5 EN 5



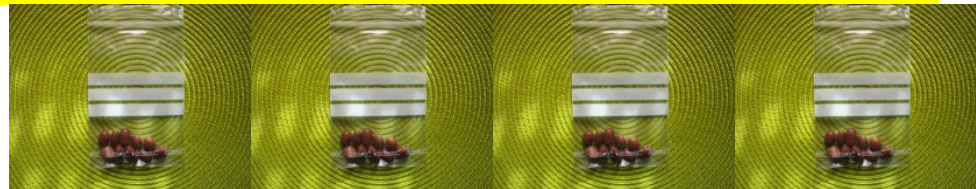
LA DIVISIÓN

BINGO: "VAMOS A COMER POTAJE DE HABICHUELAS"



REPARTOS

JUEGO: "MAMÁ OSA PREPARA LA MESA"



JUEGO DE MESA:

"EL TABLERO DE 4 COLORES"

PUZZLES COOPERATIVOS



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

JUEGO DE LAS PETICIONES

DE BLANCA AGUILAR.

EL JUEGO COMIENZA COLOCANDO EN LA PIZARRA UN DIBUJO CON PEGATINAS EN LAS QUE PODEMOS USAR Y MEZCLAR:

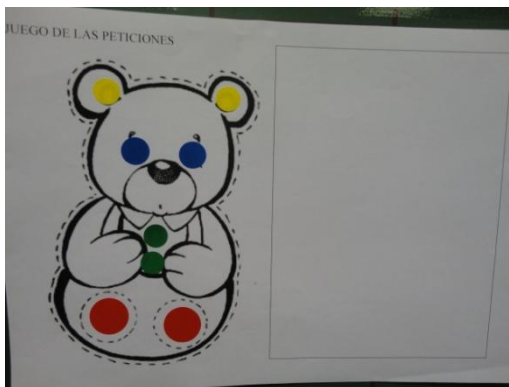
COLORES-TAMAÑOS-FORMAS-CANTIDAD DE PEGATINAS Y DISPOSICIÓN DE LAS MISMAS.

DURANTE VARIOS DÍAS, VAMOS ANALIZANDO Y MEMORIZANDO LOS DIBUJOS: QUÉ Y CUANTOS COLORES HAY, QUÉ Y CUÁNTAS FORMAS Y TAMAÑOS TENEMOS, ETC...

SE RETIRAN LOS DIBUJOS Y NOS PIDEN POR ESCRITO, LO QUE NECESITAN PARA COPIAR EL MODELO.

NO VALE HACER LAS PETICIONES DE FORMAA ORAL YA QUE LA MAESTRA SE HA QUEDADO SORDA Y NO OYE NADA.

PARA 4 AÑOS



PARA 5 AÑOS



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

ALGUNAS MUESTRAS

JUEGO DE LAS PETICIONES

ENCARNI



4 OCTUBRE DE 2016

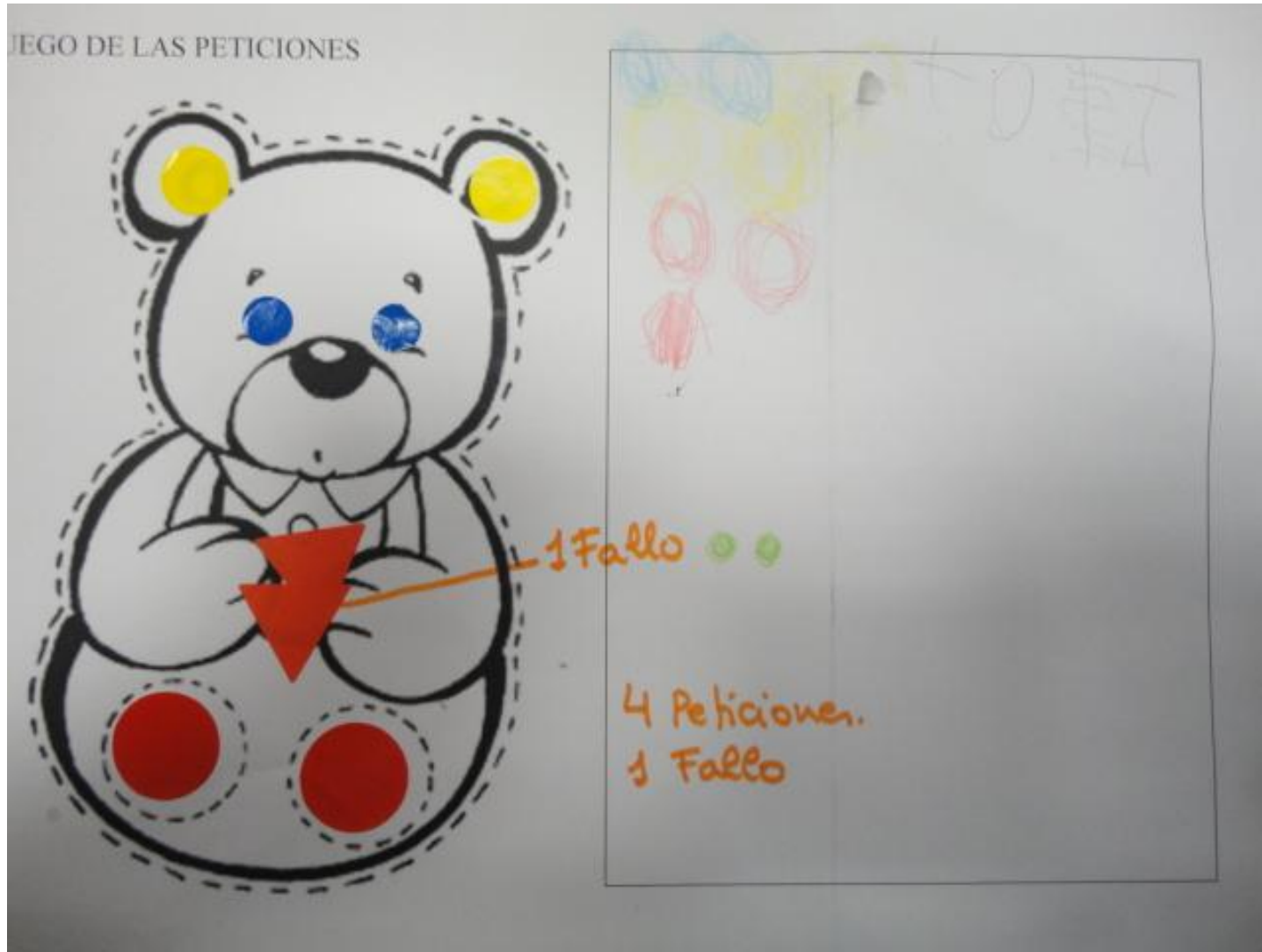
- ● ● 3 PE 7
- ▲ ▲ ME 2
- ● GRA/ME 2
- ■ PE 2
- ● ME 1 GRA

7 Peticiones
1 Fallo.



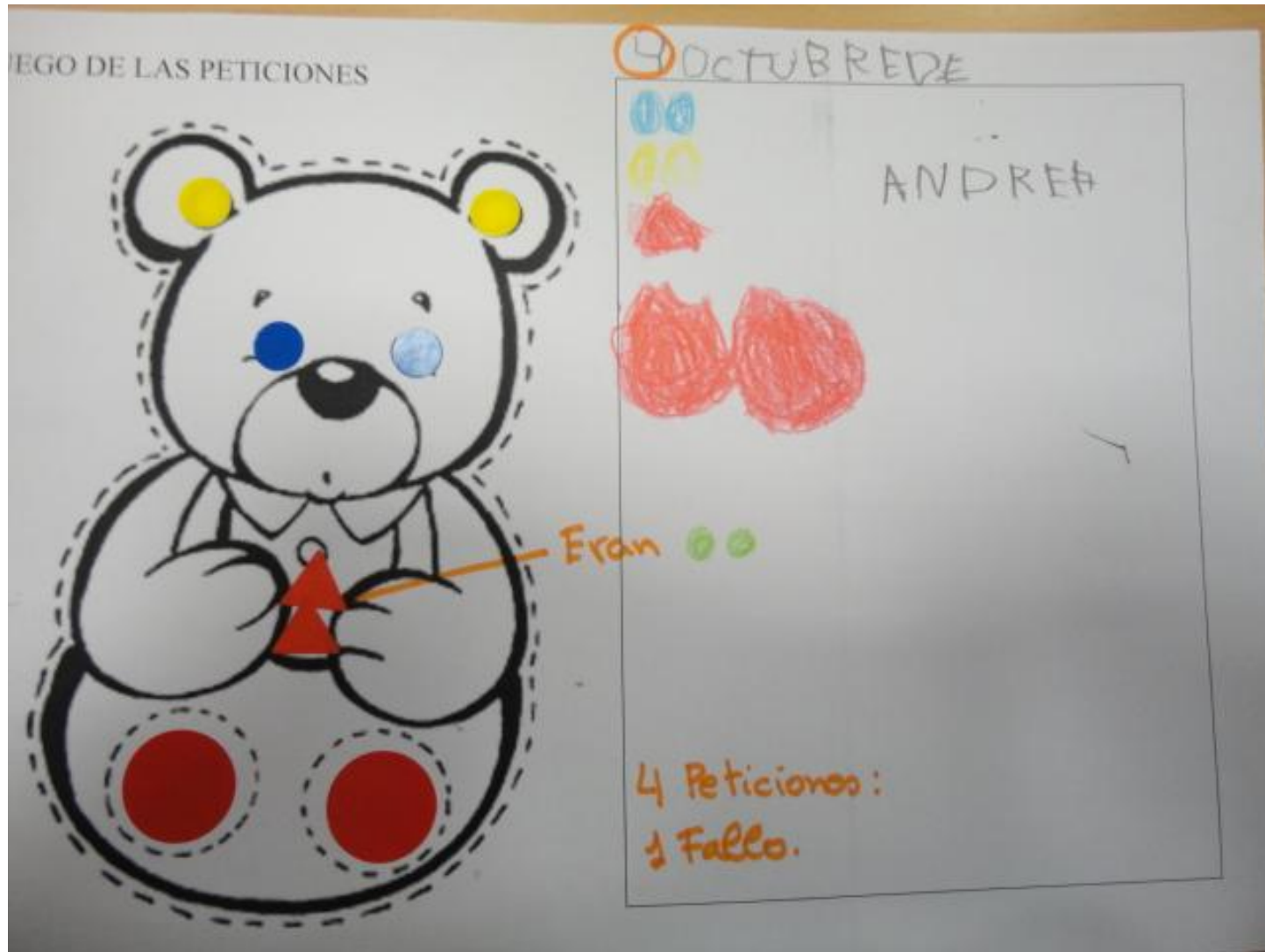
SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

ALGUNAS MUESTRAS



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

ALGUNAS MUESTRAS



SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

ALGUNAS MUESTRAS

JUEGO DE LAS PETICIONES

4 OCTUBRE DE 2016



3 ●●●● 6 PE

ME

GRAIES

PE 2

GRAMEZ

7 Peticiones:

3 Fallos: Color - Colocación tamaño



Pequeña

Amarillo

Tamaño

SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

ALGUNAS MUESTRAS

JUEGO DE LAS PETICIONES

3 PE A
MEZ
GRA MEZ
PE

→ Pequeños

Marrón

GRAIEE

7 Peticiones.
2 Fallos: Tamaño - Color.

SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

PROBLEMAS GRÁFICOS

EJ: CUÁNTOS COCHES TIENE QUE DARLE ÁLVARO ARUBÉN PARA QUE LOS DOS TENGAN LA MISMA CANTIDAD DE COCHES.

<p>MARTA</p>  Marta has 5 cars. The cars are arranged in two rows: the top row has two cars and the bottom row has three cars.	<p>ÁLVARO</p>  Álvaro has 5 cars. The cars are arranged in two rows: the top row has two cars and the bottom row has three cars.
<p>ANDREA</p>  Andrea has 3 cars. The cars are arranged in two rows: the top row has one car and the bottom row has two cars.	<p>RUBÉN</p>  Rubén has 2 cars. The cars are arranged in a single row with two cars.

LÓGICA

JUEGO: "DÓNDE ESTÁ LA MITAD DE"

LANZAMOS LAS TARJETAS AL SUELO PARA BUSCAR LAS DOS MITADES Y EMPAREJAR. UNOS SE AYUDAN A OTROS Y VAN COMPROBANDO LAS MITADES.



LÓGICA

JUEGO: “LOS OSOS DE COLORES”

LO HACEMOS POR EQUIPOS
PRESENTAMOS LOS ATRIBUTOS DE COLOR Y TAMAÑO



LÓGICA

JUEGO: “LOS OSOS DE COLORES”

LO HACEMOS POR EQUIPOS

REPARTIMOS UNA CANTIDAD DETERMINADA DE OSITOS AL AZAR Y TENIENDO EN CUENTA LA EDAD DE CADA UNO O SU NIVEL DE DESARROLLO.



LÓGICA

JUEGO: "LOS OSOS DE COLORES"

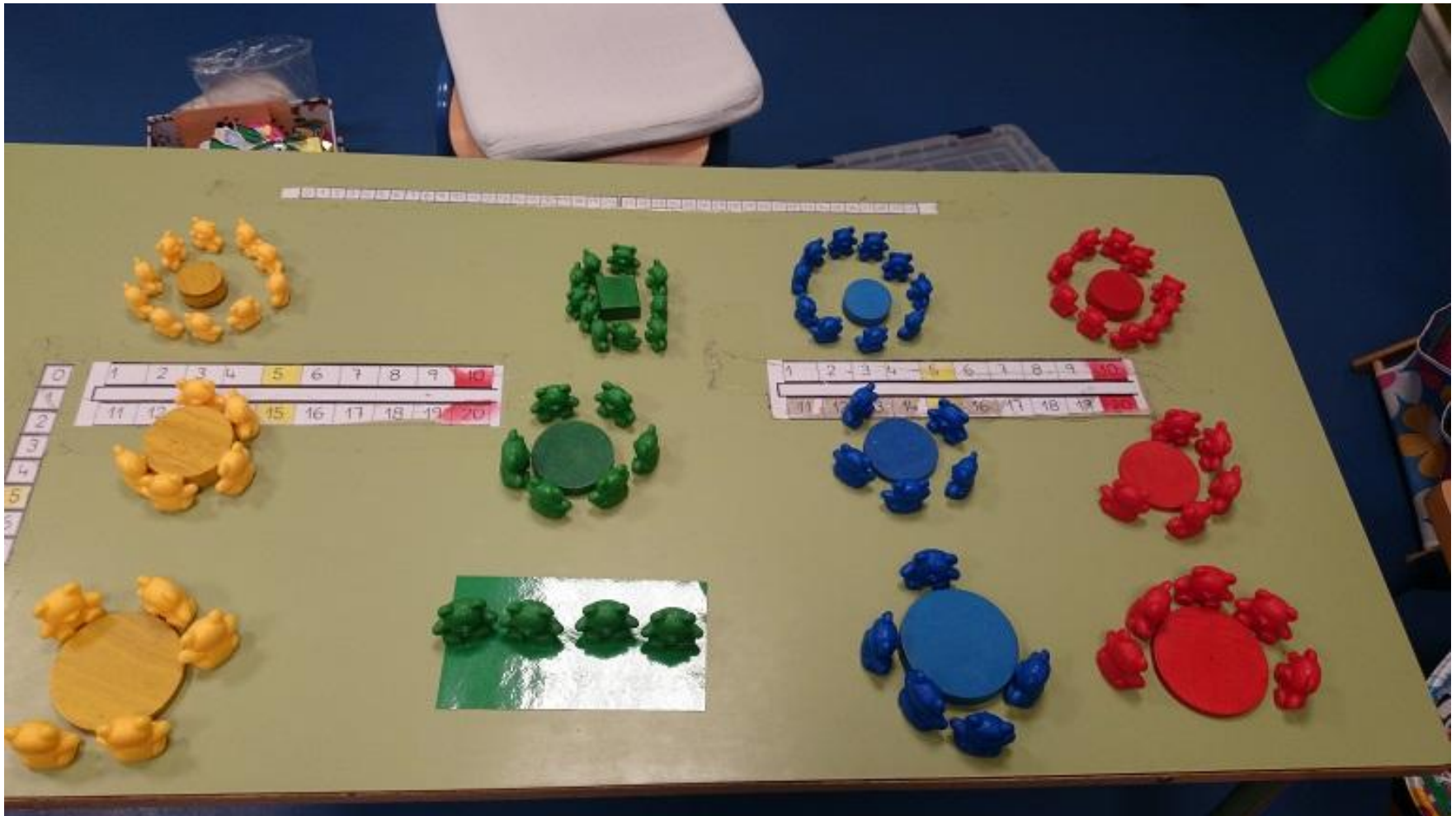
VAN SALIENDO Y COLOCANDO SUS OSITOS EN EL LUGAR CORRESPONDIENTE



LÓGICA

JUEGO: "LOS OSOS DE COLORES"

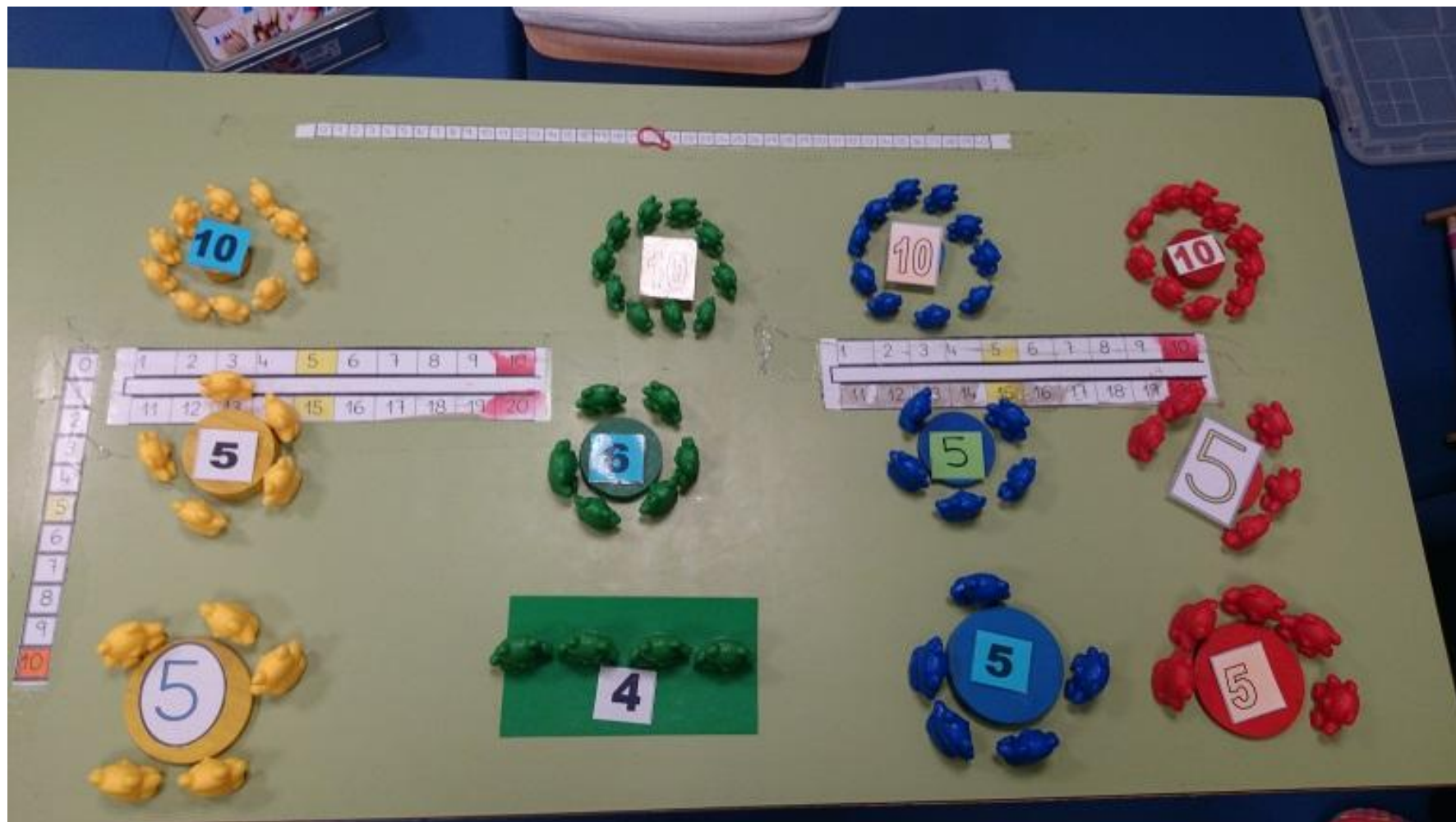
AHORA NOS TOCA CONTAR CUÁNTOS HAY DE CADA CLASE.



LÓGICA

JUEGO: "LOS OSOS DE COLORES"

BUSCAN LA TARJETA NUMÉRICA CORRESPONDIENTE Y YA TENEMOS ORGANIZADO EL AULA DE LOS OSITOS QUE APRENDEN ABN..



MUCHAS GRACIAS

