Estela Fernández, Lurdes Quer, Rosa M. Securún

COLECCIÓN

ROSA SENSAT

2ª EDICIÓN

6

Rincón a rincón



OCTAEDRO

Estela Fernández, Lurdes Quer y Rosa M. Securún

Rincón a rincón

Actividades para trabajar con niños de 3 a 8 años

OCTAEDRO-ROSA SENSAT

Colección ROSA SENSAT núm. 6

Primera edición (papel): febrero de 2006
Segunda edición (papel): abril de 2009

Segunda edición (epub): marzo de 2021

© Estela Fernández, Lurdes Quer y Rosa M. Securún

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO
Bailén, 5 - 08010 Barcelona
Tel.: 93 246 40 02 - Fax: 93 231 18 68
www.octaedro.com - octaedro@octaedro.com

Associació de Mestres Rosa Sensat
Avda. Drassanes, 3 - 08001 Barcelona
Tel.: 93 481 73 73 - Fax: 93 301 75 50
www.rosasensat.org - publicacions@rosasensat.org

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción

prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN (papel): 978-84-8063-804-3
ISBN (epub): 978-84-18615-54-2

Diseño y realización: Octaedro Editorial

Índice

Presentación
El trabajo por rincones
Organización de los rincones de trabajo

Rincón de lenguaje
Cajas sorpresa
Había una vez…
Cartas de cuentos
Un barco cargado de…
¿Quién es quién?
Trabajo con logotipos
Bingo de palabras
Tiene la letra…
Relacionar texto-dibujo
Mémori
Componer con letras móviles
Dominó
Dictados mudos
Frases
Órdenes 1
Títeres
Anuncios

Tubos de frases
Dados
Muñecos de goma
Órdenes 2
Hacemos parejas
Ordenar textos
Sí o no
Verdad o mentira
Juegos de lengua
Frases divertidas
Juego de los dinosaurios
Rimando
Binomio fantástico
¿Por qué?
Jeroglíficos
¿Qué pasaría si…?
Diálogo
Descripción
Narración
Cómic
Adivina adivinanza
Caligramas
Texto libre
Fichas perforadas
Juguemos con la ortografía
Loto de ortografía

Rincón de matemáticas
Clasifiquemos
Seriaciones
Completar seriaciones
Bloques lógicos 1
Máquinas
Numeración
¿Cuántos hay?
Casita de ladrillos
Cada coche en su garaje

Flecha giratoria 1
Dominós
Ordenemos
Descomponer
Dados de colores
Sumas y restas con dados
Juego de los chinos
Bloques lógicos
Bingo
Bolos
Diana
Anillas de colores
Flecha giratoria 2
La ruta del camión
Mémori de sumas
Dominó de sumas y restas
Los dados juguetones
Carrera de coches
El robot
Juegos de cartas
Calculadora
Regletas
Ábacos
Tienda de juguetes
Problemas
Medidas
El reloj
Geoplano

Rincón de observación y experimentación
Cada cosa en su sitio
¡Mira bien!
¿Qué hacemos con el agua?
Construcción de juegos de agua
¿Qué pasa con el huevo?
Hagamos pompas de jabón
¿Flotan o se hunden?

La rueda de los colores
Juguemos con la luz
Hagamos rodar botes
Pescar peces
La prensa
Mezclas
Bolas saltarinas
Lápiz juguetón
Los tubos
Las tres bolas
¿El agua sube o no?
La barquita
Pajillas mágicas
Xilófono
El teléfono
El globo cohete
La vagoneta
¿Qué pasa con la pelota?
Circuito de coches
Globos mágicos
Circuitos y conductores
La linterna
El ascensor
Pez nadador

Rincón de plástica-grafismo
Dibujemos
Trabajemos con ceras
Pintura
La pintura y…
Estampación
Murales
Composición con pegatinas
Placas de barro
Tejido
Collage
Plegado de papel

Modelado con arcilla
Plastilina
Dibujo de observación
Simetrías
Inventos
Trabajemos el trazo
Reconstruyamos cenefas
Cenefas
Líneas y colores
Grafismos alrededor de…
Juego de contornos
Arabesco
Conversación gráfica
Dibujos en cuadrícula
Redes

Rincón de música
Cajita de sonidos
Cualidades sonoras
Escuchemos
Busquemos los sonidos
¿Qué canción cantamos?
Fragmentos musicales
Loto de sonidos
Ritmos
Bailemos

Rincón de percepción

Rincón de la biblioteca

Rincón del ordenador

Bibliografía

Índice alfabético de las propuestas

Presentación

Este libro es la recopilación de nuestras experiencias, en muchos años de trabajo, en las respectivas escuelas. Es el fruto de la reflexión conjunta sobre nuestra práctica diaria, y sobre las aportaciones de la psicopedagogía y del intercambio con otros maestros o maestras en seminarios del Servei d'Ensenyament del Català (SEDEC) y en los cursos y grupo de trabajo de Rosa Sensat.

Para cada rincón hallaréis múltiples y diferentes propuestas, unas más creativas e innovadoras, otras de trabajo más sistemático, pero todas pensadas desde una perspectiva funcional o lúdica. Hay actividades para realizar individualmente, en parejas y en pequeño grupo.

Nos proponemos aportar ideas prácticas, concretas y con material accesible, que permitan a los maestros y maestras planificar y preparar los rincones de trabajo.

Confiamos en que este libro os facilite el trabajo por rincones y os anime a seguir profundizando en su práctica.

El trabajo por rincones

Los rincones son unos espacios delimitados de la clase donde los niños, individualmente o en pequeños grupos, realizan simultáneamente diversas actividades de aprendizaje.

El planteamiento del trabajo por rincones responde a la necesidad de establecer estrategias organizativas a fin de responder a las diferencias, intereses y ritmos de aprendizaje de cada niño o niña.

Esta organización implica una determinada forma de entender la relación enseñanza-aprendizaje. El aprendizaje ha de ser significativo y funcional.

El niño ha de participar activamente en la construcción de su aprendizaje y adquirir un mayor protagonismo. El profesorado ha de facilitarle el acceso al conocimiento, favoreciendo la interacción con el objeto de aprendizaje y con los propios compañeros, potenciando el diálogo entre iguales.

El profesorado ha de conocer el proceso de aprendizaje de sus alumnos y adecuar el tipo y grado de ayuda que ha de ofrecer a cada uno de ellos.

La relación personalizada del maestro con el niño facilitará la comunicación y permitirá que aumente la autovaloración del niño, incrementando la confianza y seguridad en sí mismo.

El trabajo por rincones potencia la necesidad y los deseos de aprender de los niños, y de adquirir conocimientos nuevos. Desarrolla el ansia de investigar y favorece la utilización de distintas técnicas y estrategias de aprendizaje cuando hay que dar respuesta a un problema.

Por otra parte, les ayuda a ser conscientes de sus posibilidades (por lo

general, más de las que el niño cree), a dar valor a sus progresos, a aceptar los errores, a seguir trabajando y a no rendirse fácilmente ante las dificultades.

También favorece la autonomía del niño/a, le ayuda a ser más responsable, con el material y en el trabajo, y le exige y crea la necesidad de un orden. El niño o niña aprende a organizarse, a planificar su trabajo, a saber qué quiere aprender y qué camino puede utilizar para conseguirlo.

Facilita el seguimiento individual y constante, por parte del profesorado, de los progresos y dificultades del niño y la observación de las estrategias que emplea para alcanzar los objetivos propuestos.

De esta manera, el profesorado cuenta con suficientes elementos para, si es necesario, intervenir en el momento y con el tipo de ayuda que considere más conveniente.

El trabajo individual exigirá del niño/a constancia y esfuerzo, ya que deberá enfrentarse solo a las dificultades y hallar posibles soluciones. Pero esto mismo le aportará seguridad y estímulos para proseguir.

El trabajo en grupo pequeño le animará a compartir, a comunicarse, a discutir y respetar las ideas de los demás, a aprender de los compañeros y a aceptar su ayuda.

Los rincones implican una metodología más creativa y flexible, en la que los niños y niñas, guiados por las propuestas de actividades, aprenden a observar, a explorar, manipular, experimentar, descubrir, crear…

Los rincones permiten una cierta flexibilidad en el trabajo, abren paso a la creatividad y a la imaginación del niño/a y, lo que es más, le dejan espacio y tiempo para pensar.

Organización de los rincones de trabajo

Organizar la clase por rincones implica una distribución que haga posible el trabajo de pequeños grupos, que, simultáneamente, realicen diferentes actividades.

Los rincones deberían instalarse, siempre que se pueda, en el aula, porque eso facilita la intervención de la maestra.

Es importante que cada rincón tenga un espacio fijo, bien delimitado y fácil de identificar, por un rótulo o distintivo. Algunos rincones, por sus características, requieren un espacio especial, como es el caso de los rincones de observación y experimentación, el de plástica y el de música; el resto de rincones necesitan, básicamente, una mesa, sillas y una estantería o armario para dejar el material. Si por razones de espacio no puede dedicarse un lugar fijo a cada rincón, el material deberá colocarse siempre en el mismo sitio, también identificable, y asignar cada grupo de mesas de trabajo individual a un rincón determinado.

El *horario* puede cambiarse en función de la organización de la actividad en el aula, pero es recomendable que se mantenga un horario fijo para que los niños y niñas se acostumbren (antes o después del recreo, a primera hora de la tarde…).

La duración de las sesiones estará en función de la edad de los niños y niñas, y puede oscilar entre media hora y una hora y media. Es conveniente que la *periodicidad* sea diaria.

La *cantidad de rincones* puede establecerse en función de los objetivos

educativos, del número de niños y niñas del aula, del espacio, del material disponible o de la necesidad de intervención de la maestra en cada rincón. No hay que olvidar que a cada rincón tienen que poder acudir de dos a cinco niños o niñas, y que siempre ha de haber cuatro o cinco espacios más que niños en el aula, a fin de facilitar una elección de rincón no condicionada. Cinco o seis rincones es un número adecuado: lenguaje, matemática, observación y experimentación, plástica y grafismo, música, percepción, biblioteca, ordenador… Algunos serán fijos y otros temporales, en función del interés de los niños, de la necesidad de compartir determinados materiales entre diversas clases, de la programación… Hay que compaginar rincones que puedan funcionar de manera muy autónoma con otros que requieran más la presencia de la maestra.

En cada rincón tiene que haber haber cinco o seis propuestas con diferentes *actividades* y materiales para cada una, según el tipo de propuesta. Cada mes, aproximadamente, se cambian las propuestas, siempre que la mayoría de los niños ya las hayan realizado. Algunas propuestas permanecerán en el rincón durante todo el curso, por ejemplo el texto libre.

La maestra prepara las propuestas teniendo en cuenta los intereses de los niños y niñas, la programación de clase, la unidad didáctica o el proyecto que se esté trabajando…

En la programación de las diferentes actividades hay que tener en cuenta los tres tipos de contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales), siempre que sea posible, pero entre todas las que se propongan tienen que trabajarse los tres tipos.

En cada rincón tiene que haber, simultáneamente, actividades para realizar individualmente, en pareja y en pequeño grupo. Para atender a la diversidad del alumnado se recomienda proponer distintos tipos de actividades: de expresión oral, de expresión escrita, de manipulación… El material manipulable estará presentable y será resistente.

Antes de dejarlas en su rincón, todas las actividades son presentadas a los niños; no obstante, es necesario que el material que contiene las mismas (cajas, carpetas, bandejas…) sea sugerente y explícito, para que los niños recuerden qué tienen que hacer.

Es conveniente que las actividades comprendan distintos grados de dificultad y distintos materiales para que todos los niños y niñas, independientemente de su nivel de aprendizaje, puedan acudir al rincón y realizar algunas con autonomía.

Para un mejor funcionamiento, es conveniente que en cada rincón el número de actividades sea mayor que el de niños que acuden, para que una vez acabada una, la dejen encima de la mesa e inicien otra, hasta que la maestra pase y la evalúen conjuntamente.



El procedimiento de elección del rincón inicial dependerá de cada niño y podrá variar según la edad. Es importante que elijan libremente, partiendo de que no pueden participar en un rincón más niños de los predeterminados. Aunque puedan escoger libremente el rincón al que ir cada día, han de tener presente que antes o después pasarán por todos los rincones y harán un mínimo de actividades.

Tanto puede establecerse que los niños no puedan cambiar de rincón en toda la sesión, como que puedan hacerlo una vez que hayan realizado, al menos, una actividad del rincón elegido en primer lugar. Cuando han realizado todas las actividades de un rincón han de dirigirse a otro, y sólo cuando hayan recorrido todos los rincones podrán repetir, aunque es

conveniente tener preparadas algunas actividades opcionales para los niños y niñas que acaben antes que la mayoría del grupo.

Además de las *normas* generales de funcionamiento, cada rincón puede tener unas específicas: lavarse las manos, silencio, limpieza del material… que los niños y niñas han de ir incorporando paulatinamente.

Trabajar por rincones, permite y, a la vez, exige una labor muy exhaustiva en cuanto a *hábitos* de orden, autonomía y limpieza.

En los rincones cada cosa ha de tener su sitio y los materiales siempre han de conservarse en perfectas condiciones, para lo cual sugerimos que se ordenen en cajas y carpetas resistentes pero que permitan identificar fácilmente su contenido. Los niños han de aprender a respetar y cuidar el material.

Hay que velar por que los niños y niñas aprendan a compartir la actividad con los compañeros y compañeras, a trabajar en grupo, a manifestar su opinión y respetar la de los demás. Los niños han de acostumbrarse a trabajar autónomamente y a pedir ayuda sólo cuando la necesiten; han de tener autonomía para elegir el rincón al que quieren ir, para decidir qué actividad quieren realizar, para pensar cómo realizarla, para organizar el material que necesiten, para realizar la autocorrección, para cambiar de rincón…

El *control* de los rincones variará con la edad, puede limitarse a la asistencia o consistir en el control-evaluación de la actividad realizada.

Niños y niñas han de aprender a anotar si han hecho o no una actividad. Este aprendizaje ha de ser progresivo y es conveniente que la lista se halle en el propio rincón.

En la clase de tres años, el niño y la maestra hacen juntos la evaluación. El control puede realizarse en un cuadro de doble entrada y se valora si saben o no realizar la actividad. El control puede hacerse con símbolos pero vale la pena distinguir si la actividad la han hecho solos o con ayuda, si la han hecho a la primera o les ha costado mucho.

Los demás cursos pueden usar tablas de doble entrada con los nombres de los niños y niñas y las diferentes actividades del rincón. Las actividades son representadas por un símbolo que coincide con el que identifica la caja, carpeta o bandeja que contiene el material necesario para realizarla. Al acabar la actividad elegida, y una vez evaluada por la maestra o autocorregida por el niño, éste coloca una señal (pegatina, cruz, chinchetas de distintos colores) en el lugar correspondiente. A continuación, ya puede empezar otra actividad en el mismo rincón o, según las normas acordadas, cambiar de rincón.

La maestra llevará a cabo la *evaluación* de todas las actividades no autocorrectivas. En cada rincón, y para cada objetivo, tendrá que especificar qué actividades son de aprendizaje y cuáles de evaluación, teniendo presente que es más importante el proceso que sigue cada alumno que el resultado final.

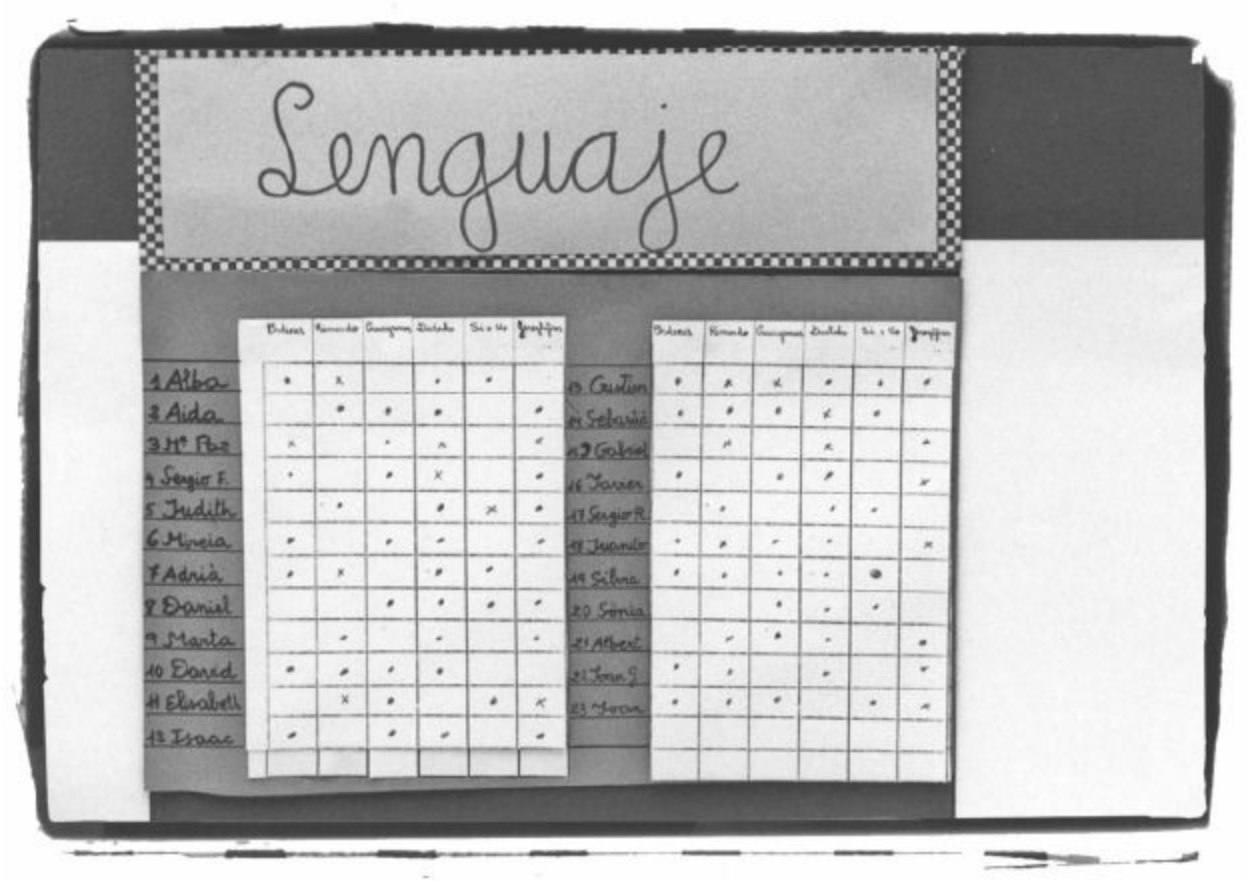
Al preparar el material de los distintos rincones, hay que tener en cuenta el nivel de cada niño (evaluación inicial), para asegurar que encontrará las actividades adecuadas, que le permitirán avanzar en un aprendizaje significativo. Esta evaluación vendrá dada por las observaciones realizadas y registradas en otras actividades de la clase y por la propia actividad de los niños durante los primeros días de trabajo en los rincones.

La maestra ha de realizar la evaluación formativa constantemente, mientras los niños y niñas están en los diferentes rincones.

La evaluación de la labor que los alumnos han realizado en los rincones se basa en la observación sistemática de las estrategias practicadas por cada alumno y en el seguimiento de su evolución. Esta observación del proceso, y no sólo del resultado, facilitará a la maestra la información que le permita ayudar a los niños y niñas a superar las dificultades y avanzar en la construcción de sus conocimientos, así como del camino por el que seguir y de lo que es necesario modificar.

En las actividades autocorrectivas la maestra tendrá que velar por que los niños empleen bien esta técnica y progresen en la autovaloración responsable de su trabajo.

A fin de comprobar, transcurrido un tiempo, si los alumnos han asimilado los diversos contenidos, hay que prever en cada rincón alguna actividad de evaluación. Esta evaluación sumativa puede realizarse mediante la resolución de alguna de las actividades de aprendizaje o bien de otra similar, expresamente diseñada para evaluar, o a partir de responder una serie de preguntas planteadas por la maestra o de la observación de determinadas actitudes al trabajar individualmente, por parejas o en grupo.



Las modalidades de evaluación pueden variar en función de los objetivos concretos de cada rincón y de cada actividad.

De vez en cuando es aconsejable dedicar un tiempo al diálogo después de la actividad, en el que los niños y niñas hablen de lo realizado experimentando, de las dificultades surgidas, de cómo han resuelto determinadas situaciones, etc., aparte del diálogo con los compañeros y compañeras y con la maestra en el propio proceso de realización de la actividad.

Rincón de lenguaje

Leer y escribir son dos habilidades lingüísticas que tienen que desarrollarse al mismo tiempo que hablar y escuchar. En el rincón de lengua se pretende desarrollar estas habilidades desde una perspectiva comunicativa del lenguaje.

Las actividades propuestas pretenden hacer posible que niños y niñas accedan a una comunicación oral y escrita funcional. Esta funcionalidad implica el conocimiento y la elaboración de textos de tipología diversa con una finalidad real y un destinatario preciso.

Por lo que se refiere al aprendizaje del código y a los aspectos de sistematización, como la ortografía, el léxico o la gramática, las diferentes propuestas de trabajo en el rincón nos permiten situarlos en un contexto significativo, el juego, que permite reflexionar y, al mismo tiempo, corregir la propia producción.



Para atender las diversas necesidades e intereses de los niños, es conveniente que en el rincón existan distintas propuestas de trabajo. La intervención de la maestra siempre contemplará en qué momento del proceso de aprendizaje se encuentra cada niño o niña, de manera particularizada y no sólo se realizará sobre la producción final sino, básicamente, durante el proceso.

Cajas sorpresa

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **2-4**

Objetivos

- Emplear el léxico y las estructuras de la lengua en distintos contextos.
- Expresarse ordenadamente, articulando correctamente los sonidos y con una entonación adecuada.
- En la narración, utilizar frases sencillas coordinadas e iniciar la subordinación.
- Representar situaciones de la vida familiar, escolar, social, de personajes reales o ficticios, mediante el lenguaje.
- Esforzarse en hablar cada vez mejor y de manera comprensible.

Material

- Cuatro cajas con muñecos y muñecas articulados y otros pequeños objetos para que los niños y niñas puedan inventarse una pequeña historia.



Actividades de aprendizaje

- Elección de una de las cuatro cajas.
- Identificación y enumeración de los distintos objetos que contiene.
- Descripción de los muñecos y muñecas y del resto de objetos.
- Elección y reparto de los muñecos y objetos a cada uno de los participantes.
- Asignación de papeles a cada muñeco.
- Elaboración conjunta de una historia, relacionada con la vida real o fantástica, en la que participan todos los personajes y objetos.
- Representación de la historia para la maestra, que interviene para ayudar a que el vocabulario, las estructuras, el registro, así como la estructura formal de la narración, diálogos, etc., sean los adecuados.
- Representación para el resto de los niños y niñas que participan en el rincón de lengua o para toda la clase.

Observaciones

Es importante cambiar a menudo el contenido de las cajitas a fin de evitar la

repetición de las historias. Esta actividad también se puede realizar en 1.er Ciclo de Primaria, adaptando los objetivos

Había una vez…

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **2-4**

Objetivos

- Expresarse combinando el gesto, la palabra, la entonación…
- Emitir, con corrección, la mayor parte de sonidos de la lengua.
- Emplear frases bien estructuradas en la representación de las historietas.
- Representar mediante los muñecos diferentes escenas de la vida de las personas, de personajes reales o ficticios… mediante el lenguaje.



- Utilizar expresiones y frases hechas que se usan habitualmente para saludar, despedirse, pedir un favor…

Material

- Mesa para montar el escenario.
- Cartulinas, papel de embalar, rotuladores… para hacer el decorado.
- Clics y otros muñecos, articulados o no, animales de plástico, pequeños juguetes…

Actividades de aprendizaje

1.Reconstrucción de una historia representada previamente por la maestra a todo el grupo-clase, en el mismo escenario y decorado.
2.Reconstruir un cuento o historia conocidos haciendo el decorado.
3.Representación libre con los muñecos, mediante el lenguaje, de situaciones de la vida real o ficticia, construyendo el decorado adecuado.

Observaciones

Para que los niños puedan montar el decorado y mover a los personajes con facilidad, hay que disponer de un escenario-mesa suficientemente grande.

Cartas de cuentos

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Expresarse oralmente de manera ordenada, articulando correctamente los sonidos y con una buena entonación.
- En la narración, utilizar frases sencillas coordinadas y las subordinadas.
- Narrar un cuento inventado con la ayuda de unas imágenes.
- Esforzarse en hablar de manera comprensible.

Material

- Una cartulina plastificada en que aparezcan dibujados seis rectángulos distribuidos en dos hileras de a tres.
- Juego de cartas de cuentos populares (comprado o fabricado por el maestro o maestra).



Actividades de aprendizaje

El maestro o la maestra elige unas cuantas cartas, forma tres grupos y las coloca boca abajo en tres pilas, que coinciden con los tres primeros rectángulos que hay dibujados en la cartulina. En la primera coloca cartas de personajes, en la segunda, cartas de objetos, y en la tercera cartas de situaciones o espacios (p. ej.: bosque, castillo…).

Realización de la actividad

- Observación y manipulación de las cartas de la primera pila (personajes) y selección de una de ellas.
- Colocación del personaje elegido en el primer rectángulo de la segunda hilera (esta vez el niño o niña la pondrá boca arriba, a fin de que pueda verla).
- Devolución del resto de cartas no seleccionadas a su sitio, boca abajo (primer rectángulo de la primera hilera).
- Observación y manejo del segundo grupo de cartas (objetos).

- Elección de una carta u objeto y colocación boca arriba de ésta en el segundo rectángulo de la segunda hilera.
- Devolución del resto de cartas no seleccionadas a su sitio inicial.
- Observación del tercer grupo de cartas y elección de una de ellas.
- Colocación boca arriba de la última carta (espacios) escogida en el tercer rectángulo de la segunda hilera.
- Devolución del resto de cartas de este grupo a su sitio inicial.
- Observación de las tres cartas que están boca arriba.
- Invención de una historia o cuento a partir de estas tres cartas elegidas.
- Narración del cuento al profesor o profesora.
- Retorno de las tres cartas a las pilas correspondientes.

Observaciones

Hay que pedir a los niños y niñas que el cuento inventado tenga un principio, una pequeña trama y un desenlace.

Un barco cargado de…

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Identificar los sonidos vocálicos y sus rasgos diferenciales en palabras conocidas.
- Distinguir, de manera correcta, los fonemas en situación de uso y en contextos significativos.
- Emitir, de manera correcta, la mayoría de sonidos de la lengua.
- Agrupar palabras cuya pronunciación contenga un determinado sonido.

Material

- Cartulina de tamaño DIN-A 3, plastificada, con un barco dibujado.
- Cartoncitos con el dibujo de monosílabos y la grafía correspondiente al sonido o sonidos que se quieren trabajar.
- Cartoncitos con dibujos del vocabulario básico.

Actividades de aprendizaje

Clasificación de los cartoncitos de los dibujos, pronunciando el nombre, con el juego del «Barco cargado de…», según la consigna (cartoncito con el dibujo y la grafía correspondiente de un sonido determinado) que tenga el barco.

Observaciones

La actividad puede iniciarse con monosílabos.

Para poder realizar esta actividad previamente tiene que haberse trabajado

la discriminación auditiva de los sonidos vocálicos o consonánticos.

La actividad puede realizarse individualmente o por parejas, en un mismo barco o en dos.

¿Quién es quién?

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1 o en grupo 2-3**

Objetivos

- Recordar el nombre de los compañeros de clase.
- Identificar la grafía de su nombre.
- Relacionar imagen-nombre.

Material

- Cajita con las fotografías de los niños y niñas de la clase.
- Cartulinas con el nombre de los niños y niñas.
- Cartoncitos plastificados tipo ficha de dominó; en una parte, una fotografía y en la otra, un nombre de niño o niña de la clase.
- Hojas plastificadas tamaño folio, divididas en seis casillas; en cada casilla figura el nombre de un niño o niña de la clase.
- Hojas plastificadas tamaño folio, divididas en seis casillas; en cada casilla una fotocopia de la fotografía de un niño o niña de la clase.



Actividades de aprendizaje

1.Los niños y niñas de mi mesa.

- Identificación de las fotografías de los niños o niñas de la mesa.
- Identificación de los nombres de los niños y niñas.
- Asociación de las fotografías con los nombres.

2.Los niños y niñas de la clase.

- Elección de las hojas plastificadas con los nombres de los niños y niñas de la clase.
- Reconocimiento de los nombres.
- Identificación de las fotografías.
- Asociación de cada fotografía con el nombre que le corresponda.

Esta actividad también puede realizarse con las hojas de las fotocopias de las fotografías, buscando los nombres.

3.Dominó fotografía-nombre.

Realización del juego

Se reparten los cartoncitos entre los participantes, si sobra alguno se deja para que se pueda «robar» cuando ya no se tiene cartón para «tirar».

Un niño o niña empieza colocando un cartoncito; el compañero o compañera de su derecha coloca a continuación otro cartoncito donde esté el nombre o la fotografía que se corresponda con el que ha tirado su compañero o compañera, si no lo tiene igual, dice: «no lo tengo», y coge otro cartón si han sobrado; mira si puede tirar y, si no, sigue jugando el otro compañero o compañera, y así sucesivamente hasta que se han colocado todos los cartoncitos.

Observaciones

Esta propuesta puede irse ampliando en la medida que los niños van progresando, por ejemplo: buscar los nombres que empiecen o acaben con la misma letra, los que tienen el nombre corto o largo…

Trabajo con logotipos

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Relacionar y agrupar logotipos atendiendo a diferentes criterios.
- Reconocer textos escritos significativos, sin analizar sistemáticamente sus elementos.
- Ejercitar la percepción a partir de la observación de imágenes.
- Reconocer que la realidad puede representarse de manera gráfica mediante el dibujo, los símbolos y los signos.

Material

- Colección de recortes de logotipos de distintos productos.
- Cajitas para guardarlos.

Actividades de aprendizaje

- Observación y reconocimiento de los logotipos.
- Clasificaciones según criterios que pueden proponer los propios niños: cosas relacionadas con las comidas, con bebidas, con la limpieza…



- Relacionar los logotipos con otros nombres que conoce.
- Agrupar los logotipos que empiecen y/o acaben con la misma letra, o que tengan una consonante determinada…
- Reproducción escrita del logotipo.

Observaciones

Hay que tener presente que a los niños les llaman la atención los anuncios, y que desde muy pequeños reconocen el nombre de determinadas marcas comerciales, por lo que vale la pena aprovechar dicho recurso. El trabajo con logotipos también permite que los niños tomen conciencia de la existencia de diferentes tipos de letras.

Bingo de palabras

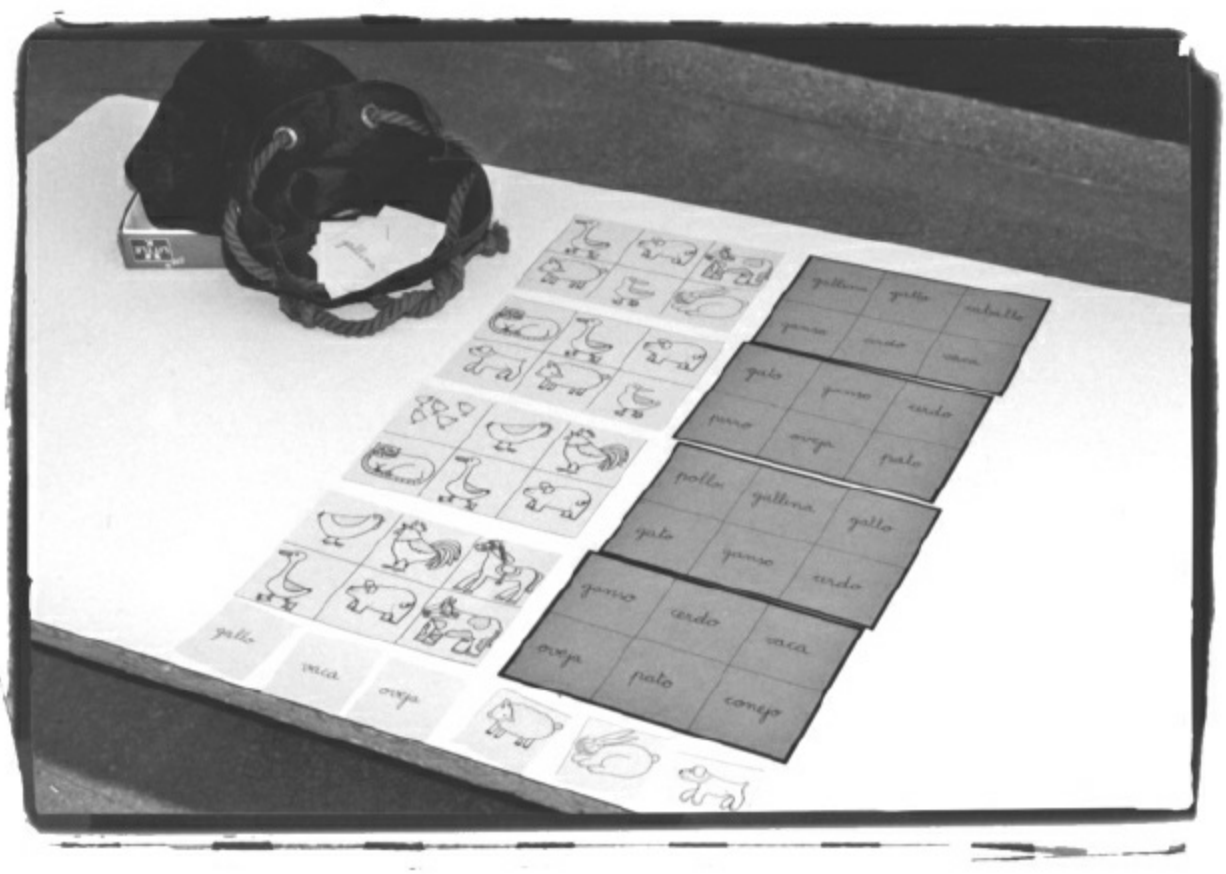
NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **3-5**

Objetivos

- Relacionar texto-imagen.
- Memorizar visualmente palabras del vocabulario básico.
- Interesarse por la interpretación del lenguaje escrito.
- Participar activamente en el juego.

Material

- Cuatro cartones con seis dibujos. Todos los cartones son distintos, aunque tienen dos o tres dibujos que se repiten en dos o más cartones.
- Una bolsa con cartones con la palabra correspondiente a cada uno de los dibujos de los cartones.
- Fichas de parchís, de cartulina o botones.



Actividades de aprendizaje

Realización del juego:

- Un niño o niña coge la bolsa con los cartoncitos de palabras. El resto de los niños se reparten los cartones con los dibujos.
- El jugador o jugadora que tiene la bolsa de palabras extrae un cartoncito, lo lee y pregunta: —¿Quién tiene…? Los niños que lo tienen en su cartón ponen una ficha encima del dibujo correspondiente. Se sigue hasta que un niño o niña completa el cartón y dice: —¡Bingo!
- El que gana pasa a hacerse cargo de la bolsa.

Observaciones

Los niños y niñas han de conocer el léxico. Este juego también puede trabajarse en el Ciclo inicial. Otra modalidad del juego consiste en introducir los dibujos en la bolsa y escribir las palabras en los cartones.

Tiene la letra…

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Identificar los sonidos y sus rasgos distintivos en palabras conocidas.
- Integrar los procesos básicos relacionados con el análisis de sonidos: identificar, reconocer, reproducir, emparejar y ordenar.
- Diferenciar correctamente los fonemas propios de la lengua usual y en contextos significativos.



Material

- Botes de plástico opaco con el dibujo de la grafía correspondiente a cada sonido.
- Pequeños objetos adecuados al tamaño de los botes. Los niños han de traerlos de su casa e introducirlos en el bote correspondiente.
- Cartoncitos con los nombres de los objetos.

Actividades de aprendizaje

1.Clasificación de objetos.

- Observación de los materiales traídos de casa.
- Clasificación de los objetos atendiendo a un sonido determinado.
- Introducción en el bote que les corresponda.

2.Dibujo de objetos.

- Elección de los objetos que podrían corresponder a un bote determinado.
- Dibujo de los objetos en una hoja de papel.

3.Diferenciación de los elementos de dos botes.

- Elección de dos botes.
- Mezcla de sus contenidos.
- Colocación de los objetos en el bote respectivo atendiendo a que contengan en su nombre el sonido correspondiente a la grafía del bote.

4.Relación texto-objeto.

- Elección y lectura de un cartoncito.
- Búsqueda de los objetos en el bote correspondiente.
- Asociar cada cartón con su objeto.
- Repetición de la actividad tantas veces como se desee.

Observaciones

Antes de situar esta propuesta en el rincón, cada mañana dedicaremos un momento a recoger los objetos que los niños traen y a introducirlos en el bote respectivo.

Relacionar texto-dibujo

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1 o grupo pequeño**

Objetivos

- Tomar conciencia de que el lenguaje escrito es una manera de representar la realidad.
- Relacionar texto-imagen.
- Identificar textos escritos significativos.
- Interesarse por el lenguaje escrito partiendo de refranes, canciones, cuentos…

Material

- Carpeta n.º 1: Cartoncitos de imágenes y cartoncitos con sus respectivas palabras escritas.
- Carpeta n.º 2: Dibujos o imágenes de los refranes trabajados en clase y tiras de cartulina con los refranes escritos.
- Carpeta n.º 3: Dibujos o imágenes de las canciones trabajadas en clase y tiras de cartulina con los títulos escritos.



- Carpeta n.º 4: Dibujos o imágenes de las cubiertas de los cuentos tradicionales que los niños conocen y tiras de cartulina con los títulos escritos.

Actividades de aprendizaje

- Elección de una de las carpetas.
- Manipulación y observación de los dibujos o imágenes.
- Lectura de las palabras o frases escritas según la carpeta elegida.
- Identificación y emparejamiento del dibujo con el texto correspondiente.

Observaciones

Si se desea que sean los niños los que autoevalúen la propuesta, detrás del texto y de la imagen emparejadas puede ponerse una pegatina de la misma forma y color, para que, una vez acabada la actividad, puedan comprobar si coinciden.

Mémori

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **2-4**

Objetivos

- Reconocer textos escritos significativos sin analizar sistemáticamente sus elementos.
- Relacionar texto-imagen.
- Percatarse de que el lenguaje escrito es una forma de representar la realidad.
- Interesarse por la interpretación del lenguaje escrito.

Material

A) 15 pares de cartoncitos con el dibujo en un lado y el nombre escrito por detrás.
B) 15 cartoncitos de un color con un dibujo. 15 cartoncitos de otro color con la palabra escrita.



Actividades de aprendizaje

Realización del juego:

En ambas propuestas, A y B, el juego consiste en emparejar cartoncitos.

A)Se colocan los 30 cartoncitos con la imagen boca abajo, dejando a la vista el texto escrito, y se mezclan.

El primer jugador o jugadora levanta dos cartoncitos y lee globalmente la palabra escrita, intentando formar una pareja. Si consigue formarla seguirá jugando hasta que se equivoque, entonces le tocará al siguiente, que hará lo mismo.

Gana el que consigue formar más parejas.

B)Se colocan los 15 cartoncitos con el dibujo boca abajo encima de la mesa, y a su lado, también boca abajo, los 15 con la palabra escrita.

Los niños han de formar parejas de un cartoncito con el dibujo y de otro cartoncito con la palabra respectiva (uno de cada color).

El primer jugador o jugadora levanta un cartoncito con dibujo y otro de texto. Si forman pareja se los queda y sigue jugando; si no es así, vuelve a

levantar cartoncitos, al mismo tiempo se va fijando dónde se colocan para jugadas posteriores, y pasa la vez al siguiente niño o niña, que hará lo mismo.

Gana el que forma más parejas.

Observaciones

En ambos casos es importante que los niños conozcan el vocabulario escrito en los cartoncitos.

En la propuesta A no hace falta dominio de la lectoescritura para poder jugar. En la propuesta B, aunque dicho dominio no es imprescindible, conviene cierto conocimiento para agilizar el juego.

Componer con letras móviles

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **Individual/grupo pequeño**

Objetivos

- Utilizar diferentes medios para comunicarse y mostrar familiarización con el lenguaje gráfico.
- Relacionar algunos elementos de la tira fónica con su transcripción gráfica.
- Percatarse de que el lenguaje escrito responde a una convención.

Material

- Letras recortadas de revistas o diarios.
- Letras para confeccionar de plástico, madera, cartulina…
- Cajas con compartimientos en los que guardar las letras.
- Cajas con: • Cartoncitos con palabras escritas.
  •Tiras de cartulina con frases escritas.
  •Juego de tampones para imprimir letras.
- Soportes de chapa de madera o cartulina para encajar las letras.

Actividades de aprendizaje

1.Libre composición de palabras.
2.Composición de palabras o frases a partir de cartoncitos o tiras de cartulina.
En cada una de las actividades hay que seguir el siguiente proceso:

- Identificación de las letras necesarias para componer la palabra o frase.
- Ordenación de las letras.
- Lectura de las palabras o frases compuestas.
- Modificación, si cabe.

Si la composición se lleva a cabo a partir de modelos, primero deberá escogerse y leerse la palabra o frase.

Observaciones

Es una propuesta que puede mantenerse durante todo el curso, ya que los niños pueden utilizarla según su nivel de aprendizaje de la lengua escrita. Después, esta actividad puede ampliarse, haciendo que se escriban las palabras o frases confeccionadas.

Dominó

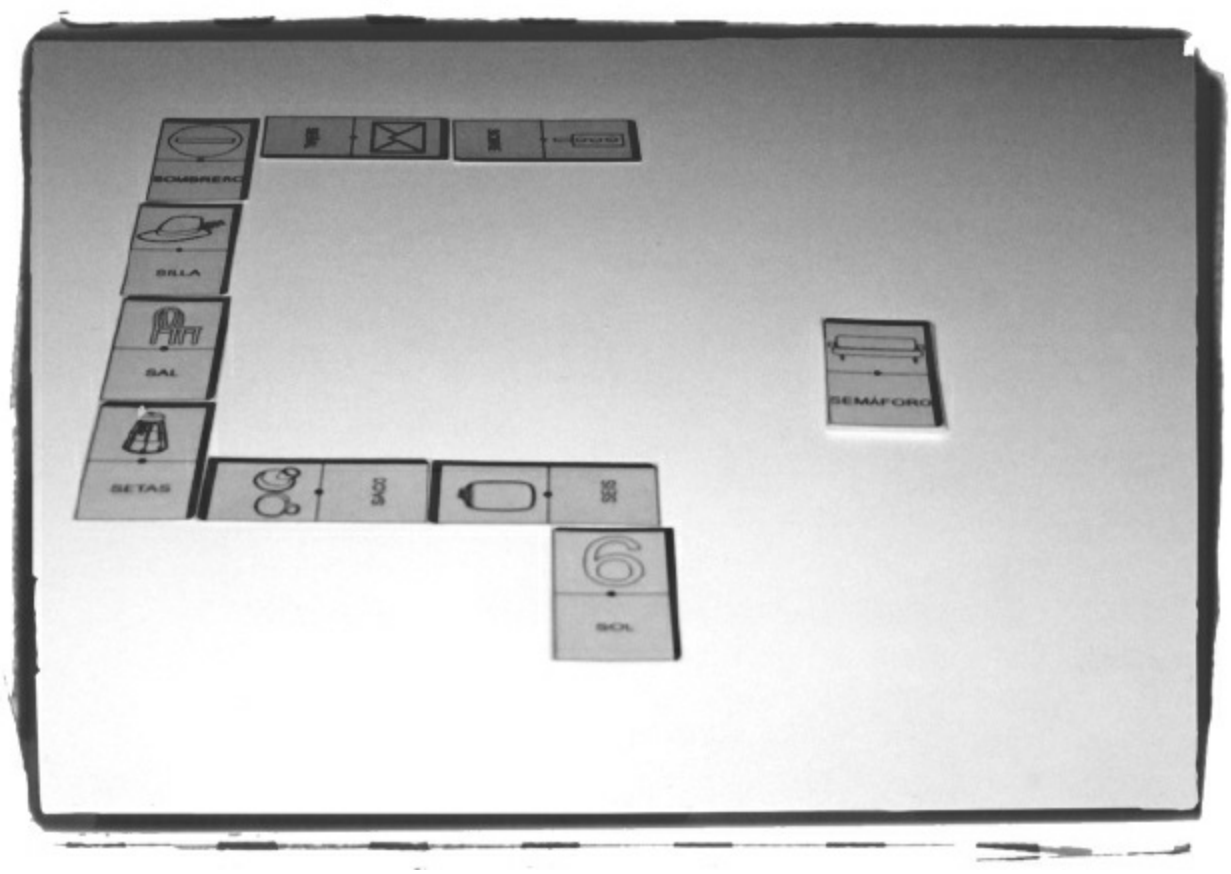
NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **2-4**

Objetivos

- Reconocer palabras escritas sin analizar sistemáticamente sus elementos.
- Asociar algunos de los elementos de la tira fónica con sus transcripción gráfica.
- Percatarse de que el lenguaje escrito es una manera de representar la realidad.
- Interesarse por la interpretación del lenguaje escrito.

Material

- Cartoncitos plastificados, del tipo ficha de dominó; con un dibujo en una mitad y en la otra una palabra escrita correspondiente a otra ficha. (El nombre de los cartoncitos-fichas puede variar en función del contenido. Pero hay que tener presente que el dominó ha de cerrarse).



Actividades de aprendizaje

Realización del juego:

Se distribuyen los cartoncitos entre los y las participantes; si sobra alguno, se deja para que se pueda coger cuando no se pueda tirar.

Empezará el niño o niña que se haya acordado previamente, colocando un cartoncito; el compañero o compañera de su derecha colocará el siguiente cartoncito, cuyo texto o dibujo deberá corresponderse con el dibujo o texto del cartoncito colocado por su compañero o compañera; si no tiene dirá:

—¡no tengo!, y a continuación cogerá un cartoncito de la mesa; si no sale el que necesita, dirá:

—¡paso!, y le tocará jugar a su compañero de la derecha, y así sucesivamente hasta que se hayan colocado todos los cartoncitos.

Observaciones

El contenido de los cartoncitos puede coincidir con el léxico de los temas trabajados, de las palabras que empiecen por una grafía determinada, de

palabras con una determinada dificultad fonética u ortográfica… En función del contenido pueden utilizarse en el 1.er Ciclo de Primaria.

Dictados mudos

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Asociar elementos de la tira fónica con su transcripción gráfica.
- Dominar los movimientos básicos de los trazos de la escritura.
- Percatarse de que el lenguaje escrito es una forma de representar la realidad.
- Interpretar y aplicar las convenciones básicas del código escrito: relación sonido/grafía.

Material

- Cartulinas plastificadas en que en el anverso hay objetos dibujados o recortados y en el reverso el nombre de los objetos, para facilitar la autocorrección. Las cartulinas pueden enumerarse en función del grado de dificultad.
- Carpeta para guardar las cartulinas.
- Hojas blancas.
- Lápiz y goma.



Actividades de aprendizaje

- Elección de una cartulina.
- Escritura del nombre de los objetos en una hoja.
- Comprobación de los resultados girando la cartulina.
- Corrección, si cabe.
- Autocorrección de la actividad.
- Elección de una nueva cartulina de mayor dificultad si la autocorrección ha dado resultados positivos, o de la misma dificultad si no ha sido así.

Observaciones

Cada cartulina puede tener palabras con un sonido determinado o bien palabras trabajadas globalmente. Aunque esta propuesta la planteamos para parvulario, se puede seguir proponiendo durante el 1.er Ciclo de Educación Primaria.

Frases

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
N de Participantes: **1**

Objetivos

- Aplicar la estructura de la oración simple.
- Reconocer textos escritos significativos sin analizar sistemáticamente sus elementos.
- Asociar algunos de los elementos de la tira fónica con su transcripción gráfica.
- Percatarse de que diversas combinaciones de palabras producen frases diferentes.

Material

- Sobres con los títulos de las canciones trabajadas en clase escritas en tiras de cartulina, plastificadas y cortadas por palabras.
- Sobres con frases escritas en tiras de cartulina cortadas por palabra y cartoncitos con los dibujos correspondientes a las palabras que se puedan dibujar.
- Soporte de chapa de madera o cartulina para confeccionar las frases.
- Hojas y lápices.

Actividades de aprendizaje

1.Elección de un sobre.

- Confección de la frase.
- Lectura de la frase ante la maestra (por lo general los niños leen globalmente a partir de algún indicio: algunas palabras memorizadas, grafías

conocidas…).

- Sustitución de las palabras que se puedan dibujar por el dibujo correspondiente.
- Reescritura de la frase, con modelo o sin él, en la hoja.
- Dibujo del significado global de la frase.

2.Elección de dos sobres.

- Mezcla del contenido de los dos sobres.
- Confección de una frase nueva a partir de los elementos de dos frases originarias.
- Lectura de la nueva frase.
- Reescritura de la frase.
- Dibujo del significado global.

Observaciones

Antes de disponer esta propuesta en el rincón, es importante que se trabaje colectivamente la frase. Podemos empezar por el título de las canciones, de los cuentos, de las frases del calendario del tiempo, etc., para luego abordar frases surgidas de conversaciones colectivas.

Órdenes 1

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

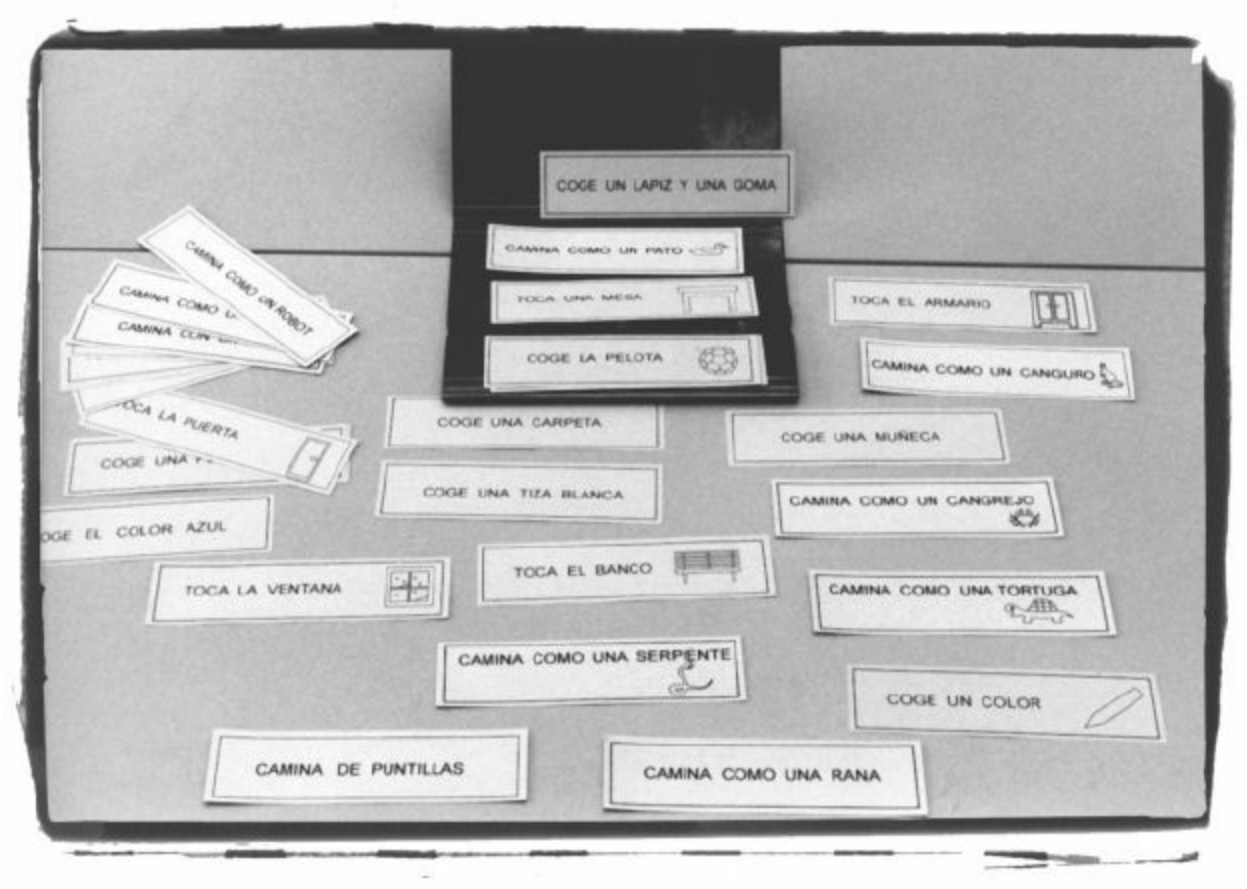
- Comprender que la realidad puede representarse gráficamente, mediante el dibujo, los símbolos y los signos.
- Interpretar órdenes sencillas con la ayuda del dibujo y del texto.
- Cumplir órdenes sencillas.

Material

- Tiras de cartulina plastificadas en las que se representa una orden mediante un símbolo o color que expresa la acción (verbo) que ha de realizarse, un dibujo que representa el complemento del verbo y, a su lado, el texto escrito.

Actividades de aprendizaje

- Elección de una de las órdenes.
- Lectura e interpretación de la acción representada.



- Realización de la acción que indica la orden. El compañero o compañera supervisa la correcta interpretación y realización de la orden. A continuación, se invierten los papeles.

Observaciones

Dependiendo del nivel de lectura de los niños, puede suprimirse el símbolo y el dibujo.

Las acciones que deban realizarse serán rápidas de ejecutar y estimulantes.

Títeres

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **3-4**

Objetivos

- Componer relatos o cuentos partiendo de unos personajes concretos.
- Utilizar y comprender el valor de algunos elementos no lingüísticos: el movimiento de los títeres, la entonación, el volumen y la velocidad al hablar.
- Expresarse de manera ordenada, articulando debidamente los sonidos y con la entonación adecuada.
- Esforzarse por hacerse entender.



Material

- Títeres.
- Teatro de títeres.

Actividades de aprendizaje

1.Cuento popular.

- Representación oral de un cuento popular a cargo del grupo de niños y niñas que realizan la actividad.

2.Cuento inventado.

- Invención de un cuento a partir de los títeres de que disponen.

En cada actividad hay que seguir el siguiente proceso:

- Elección y distribución de los títeres entre los niños y niñas.
- Elección del niño o niña que presentará la obra y del narrador (si existe).
- Preparación del texto: inicio del cuento, trama y desenlace.
- Elaboración del diálogo de los personajes.
- Confección de un título para la obra (si es inventada).
- Representación del cuento con los títeres.

Observaciones

Una vez preparada la representación del cuento, se buscará el momento, durante la semana, para que lo puedan representar ante otros niños y niñas de la clase. Es interesante que después de la función pueda hacerse una crítica entre todos, valorando los aspectos positivos y los que hay que cambiar y mejorar.

Anuncios

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **3-4**

Objetivos

- Componer relatos cortos mediante el diálogo y la narración.
- Esforzarse en hacerse entender.
- Ejercitar la fluidez verbal.
- Valorar la importancia de los elementos no lingüísticos que intervienen en una comunicación oral: gesto, mirada, postura corporal, entonación, volumen, velocidad…

Material

- Disfraces y maquillaje.
- Los propios niños pueden construir alguno de los materiales concreto que necesiten, o traerlo de casa.
- Si se considera conveniente puede construirse una gran pantalla de televisión detrás de la cual podrán colocarse los participantes.

Actividades de aprendizaje

- Elección del anuncio que quieren representar (puede ser conocido o inventado).
- Reparto de papeles.
- Elaboración del texto oral: narración y diálogo.
- Ensayo y preparación del anuncio.
- Elección de disfraces y material necesario.
- Representación del anuncio.

- Valoración y crítica realizada por el resto de niños de la clase.

Observaciones

En este caso hemos propuesto los anuncios, pero también es interesante elegir otros temas de la televisión: noticias, reportajes, programas deportivos, cocina…

También podemos ofrecer todas esas posibilidades y que cada grupo de niños y niñas elija una.

Durante la semana habrá que buscar el momento para que el grupo que ha preparado esta actividad pueda representarla ante los demás niños y niñas de la clase. A continuación se hará la crítica, con la participación de todos los niños de la clase, comentando tanto los aspectos positivos como los que han de mejorarse.

Tubos de frases

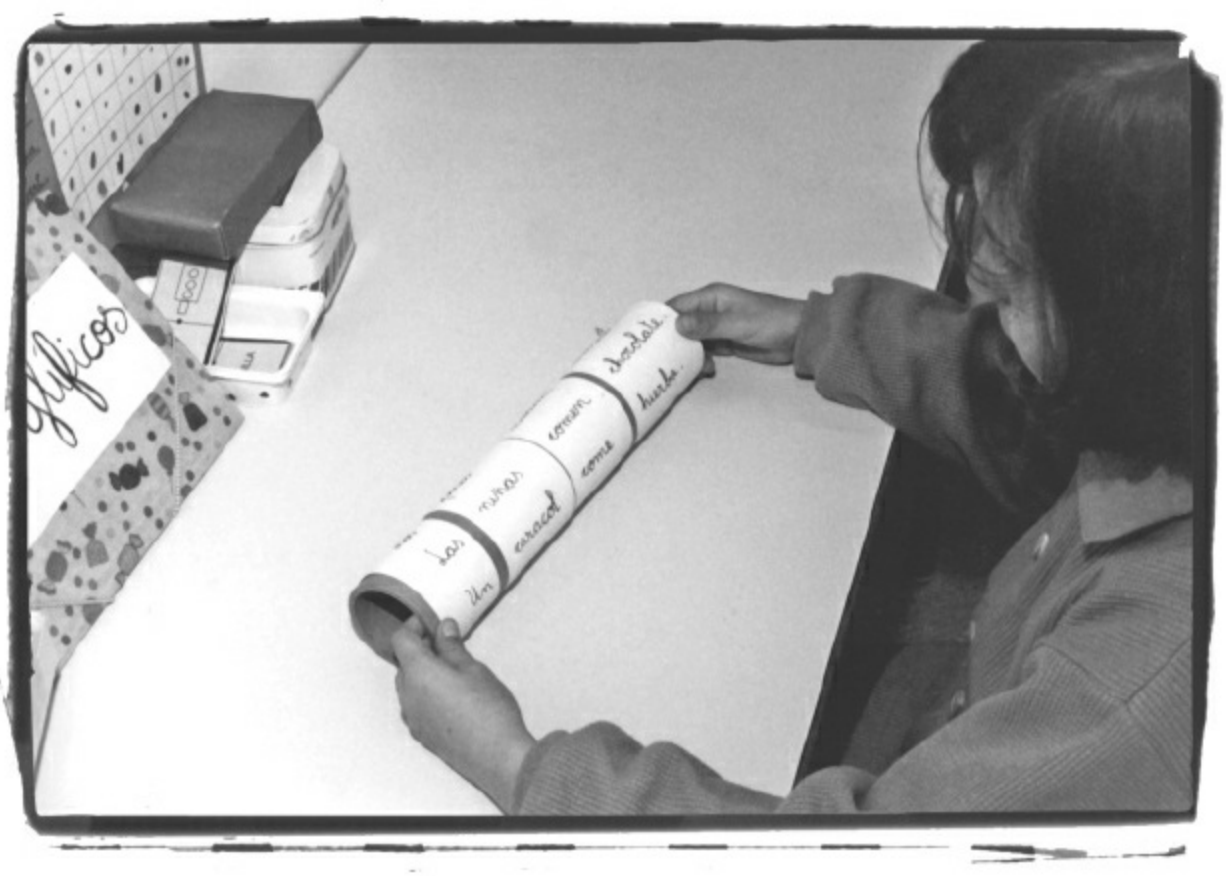
NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Manejar palabras y frases para conseguir un hábito ortográfico y morfológico.
- Percatarse del significado del texto escrito y diferenciar sus elementos: letra, palabra, frase.
- Identificar las palabras de una frase.
- Establecer la concordancia género y número.
- Identificar el artículo, nombre, adjetivo y verbo.
- Apreciar el juego lingüístico como herramienta para mejorar el dominio de la lengua.

Material

- Tubos de cartón (como los de papel de aluminio o de cocina) con cuatro tiras de cartulina enrolladas y separadas. En cada una se han escrito los diferentes elementos de la frase:
  •en la primera, los artículos: la, los, un, unas…



- en la segunda los nombres: rana, niña, libros, caballos…
- en la tercera, los verbos: come, son, salta, corren…
- en la cuarta, los complementos del verbo que puedan relacionarse: sopa, nuevos, mucho, por el campo…

- Papel y lápiz.

Actividades de aprendizaje

- Construcción de una frase haciendo girar los distintos elementos, teniendo en cuenta la significación y la concordancia. Las frases pueden ser divertidas y fantásticas.
- Escritura de la frase en una hoja e ilustrarla.
- Confección del libro de las frases.

Observaciones

Al construir los tubos es importante tener en cuenta que los elementos puedan

combinarse entre sí de varias maneras. La actividad puede montarse con tubos móviles de plástico comercializados.

Dados

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Percatarse del significado del texto escrito y distinguir sus elementos: letra, palabra, frase.
- Identificar las palabras de una frase.
- Establecer la concordancia de género y número.
- Identificar el artículo, el nombre, el adjetivo y el verbo.
- Valorar el juego lingüístico como instrumento para mejorar el dominio de la lengua.

Material

- Cuatro cubos de cartulina. En las caras de un cubo se anotan los artículos: el, la, los, las, uno, una…; en otro cubo se escriben los nombres, en un tercero los verbos, y en el cuarto, los complementos de los verbos.

Actividades de aprendizaje

- Confección de una frase jugando a los dados, teniendo en cuenta la significación y la concordancia.

Realización del juego:

1. El primer jugador o jugadora tira el dado de los artículos y escribe en su hoja el que haya salido. El segundo jugador o jugadora hace lo propio.
2. El primer jugador o jugadora tira el dado de los nombres; si concuerda con el artículo, lo escribe; si no concuerda, tendrá que esperar a su próximo turno. El segundo niño o niña hace lo mismo.

3.Se hace lo mismo con los otros dos dados.

Observaciones

Se admiten las frases bien construidas y con significado, aunque sean fantásticas. Por ejemplo: «las ranas comen helado».

Pueden utilizarse ocho dados, dos para cada elemento de la frase, a fin de que haya más variedad de frases.

Pueden modificarse las reglas del juego. Por ejemplo: tirar los cuatro dados a la vez y ver si sale una frase.

En algunos casos puede convenirse que ganará aquel que escriba más frases correctas en un tiempo establecido, controlándolo con un reloj de arena, digital o de agujas.

Muñecos de goma

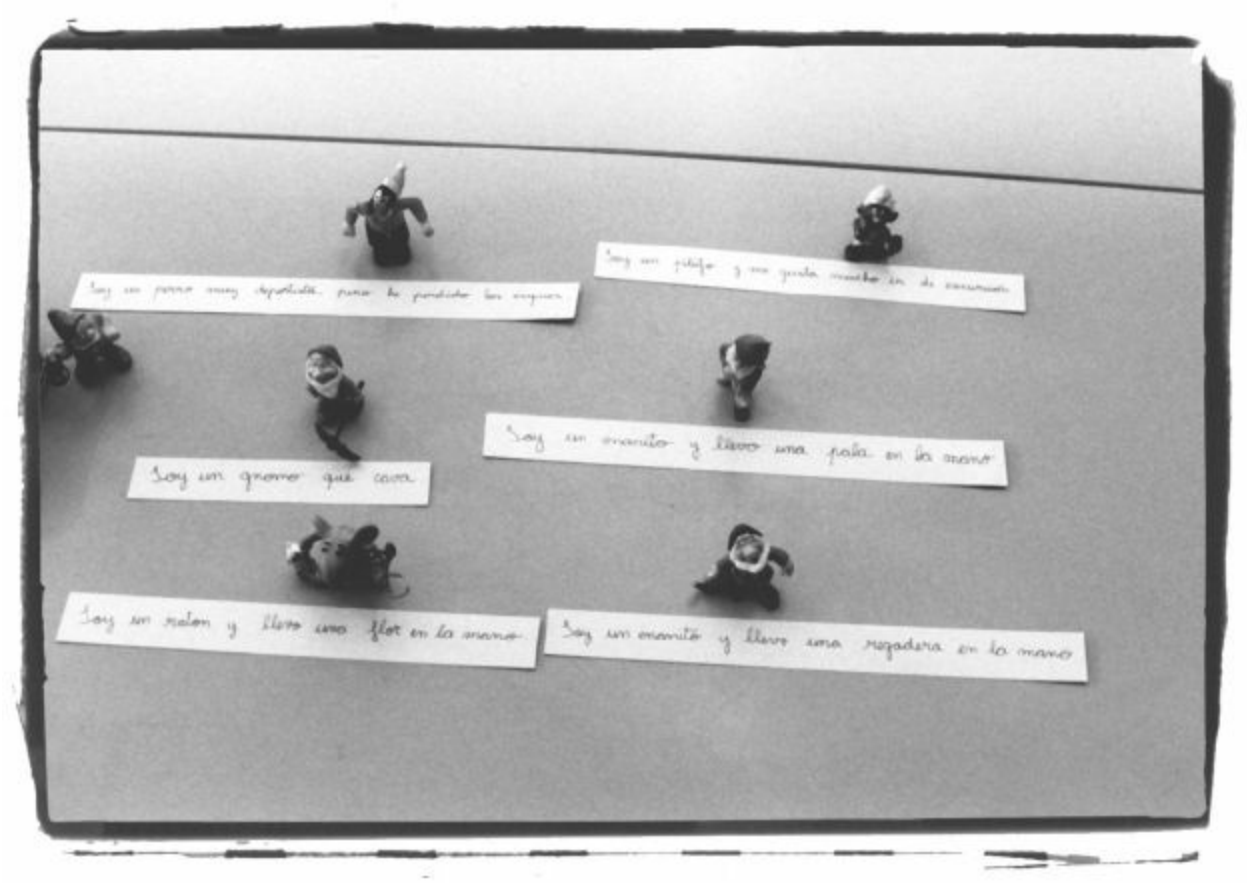
NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Relacionar la frase escrita con el objeto o imagen correspondiente.
- Identificar las palabras de una frase.
- Disfrutar y distraerse leyendo.

Material

- Caja n.º 1: muñecos de goma. Personajes muy distintos, conocidos o no por los niños: Pinocho, Pato Donald, Pluto, Mickey, Mini, Tintín…, un gato, un perro, una niña, un niño, una rata, una hada…
- Caja n.º 2: muñecos de goma. Versiones distintas de un mismo personaje o personajes parecidos. Por ejemplo, una colección de enanitos (dormilón, naturista, sabio…) o una colección de Mortadelos en la que cada uno representa una acción o deporte distinto.



- Cada caja tiene, además, su correspondiente juego de *frases escritas*. Son de cartulina y las ha escrito el propio profesor o profesora.

Actividades de aprendizaje

- Observación del material que contiene la caja.
- Apreciación de las características generales de cada personaje o imagen.
- Identificación y emparejamiento de éstos con la frase correspondiente.
- Lectura de las frases y verificación del trabajo realizado.

Observaciones

El material de las cajas no se mezcla. El niño escoge una de las dos y realiza la actividad. Una vez acaba con una, pueda empezar con la otra.

Al preparar el material convendría que el grado de dificultad de las frases de las cajas fuera diferente.

También podríamos preparar cajas parecidas con fotografías reales o de revistas, dibujos realizados por el maestro o maestra, animales de plástico…

y las frases correspondientes.

Órdenes 2

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Descubrir las posibilidades comunicativas de la lengua escrita.
- Lectura expresiva de frases atendiendo a su intencionalidad.
- Comprensión global de frases a través de la lectura mental y expresiva.
- Cumplir órdenes de diversa complejidad y que requieren acción o movimiento.

Material

- Órdenes escritas en cartulinas plastificadas.

Actividades de aprendizaje

- Elección de una de las órdenes.
- Lectura mental, si la actividad se realiza individualmente, o expresiva si se realiza por parejas.
- Interpretación de la orden leída.
- Realización de la acción, o acciones, ordenada.
- Elección de otra orden y repetición del proceso.

Observaciones

La complejidad de las órdenes ha de tener en cuenta la edad de los niños y niñas y el proceso de aprendizaje de lectoescritura.

La presentación de las órdenes puede hacerse en tiras de cartulina, en forma de ruedas superpuestas que, al girar una de las partes, descubre una de

las órdenes.

Puede pedirse a los niños que escriban ellos las órdenes.

Las acciones que han de realizarse serán de ejecución rápida y estimulantes.

Hacemos parejas

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Emplear las normas ortográficas básicas: los artículos.
- Dominar el código escrito.
- Disfrutar transcribiendo con precisión los textos.

Material

- Cartoncitos con los artículos: el, la, lo, los, las, uno, una, unos, unas.
- Cartoncitos con dibujos o palabras.
  Los cartoncitos que puedan emparejarse pueden llevar en el reverso pegatinas de la misma forma y color para facilitar la autocorrección.
- Caja para guardar cartoncitos.
- Papel y lápices.

Actividades de aprendizaje

1.Hagamos parejas de cartoncitos.

- Observación y manipulación de cartoncitos.
- Elección de un cartoncito con una imagen o palabra.
- Emparejar la imagen o palabra con su respectivo artículo.
- Comprobación de los resultados girando los cartoncitos y viendo si coinciden las pegatinas.

2.Emparejemos y escribamos.

- Una vez finalizada la actividad anterior, puede ampliarse haciendo que lo escriban en una hoja.

Observaciones

Esta actividad puede iniciarse en el parvulario.

Ordenar textos

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Entender el mensaje de las distintas frases que forman un texto.
- Reconstruir y ordenar un texto a partir de sus frases.
- Leer mental y expresivamente textos de diversa tipología.
- Valorar y apreciar los textos escritos relacionados con la cultura y la tradición.

Material

- Cuatro cajas: caja n.º 1: acciones secuenciadas.
  caja n.º 2: poesías.
  caja n.º 3: dichos, refranes y pareados.
  caja n.º 4: canciones.

En cada caja hay:

- diversos sobres grandes (de 4 a 10) del mismo color. En cada uno hallaremos tiras de cartulina con las distintas frases escritas que componen un dicho, poesía, refrán, canción…



un sobre grande de otro color con la solución de los textos escritos.

Propuestas de actividades

- Elección de una de las 4 cajas.
- Elección al azar de un sobre de la caja.
- Lectura de las distintas frases que el niño encuentra en el sobre.
- Composición del texto escrito a partir de la ordenación de las frases (una debajo de la otra).
- Lectura del texto y comprobación de su sentido global.
- Elección de otro sobre y repetición del proceso.
- Verificación del resultado con la cartulina del sobre de las soluciones al finalizar la actividad.
- Autovaloración del resultado de la actividad.

Observaciones

Los niños y niñas conocen los textos que les proponemos que ordenen.

Algunos los han trabajado en clase previamente, otros pueden haberlos hecho ellos mismos (por ejemplo, los pareados) pero otros son popularmente conocidos.

La actividad también puede realizarse con la poesía, canción… cortada en palabras.

Sí o no

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

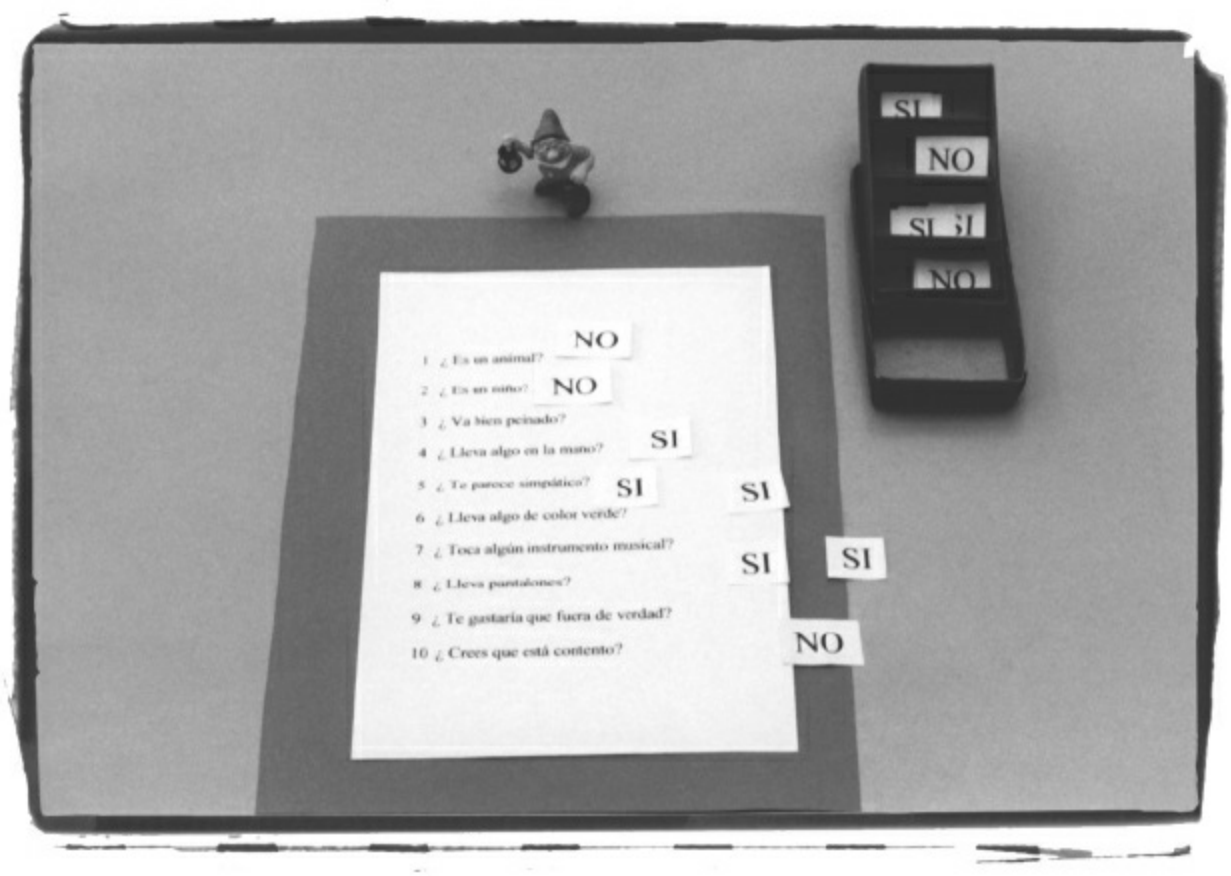
- Leer frases cortas interrogativas.
- Comprender el significado de las preguntas.
- Empezar a describir personajes.
- Interesarse por el aprendizaje de la lectoescritura.

Material

- Caja con personajes de goma o de plástico.
- Cajita con 30 cartoncitos en los que está escrita la palabra sí.
- Cajita con 30 cartoncitos en los que está escrita la palabra no.
- Una cartulina con 10 o 15 preguntas escritas la una bajo la otra. Estas preguntas se refieren a la indumentaria de los personajes, a sus objetos, a lo que hacen…

Actividades de aprendizaje

- Elección de un personaje de la caja.
- Observación detallada del mismo.



- Lectura de la primera pregunta de la cartulina preparada por el maestro o maestra.
- Elección de la respuesta correcta.
- Colocación del cartoncito correspondiente (sí o no) junto a la pregunta.
- Lectura de la frase siguiente y reproducción de todo el proceso hasta llegar a la última pregunta.
- Ordenación de los cartoncitos y del personaje en el lugar que les corresponde (una vez que el maestro o maestra haya visto realizado el trabajo).
- Elección de un nuevo personaje y repetición de la actividad.

Observaciones

Es aconsejable que los personajes o muñecos sean diferentes.

Este rincón aporta a los niños y niñas elementos para trabajar la descripción de personajes y objetos.

Verdad o mentira

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

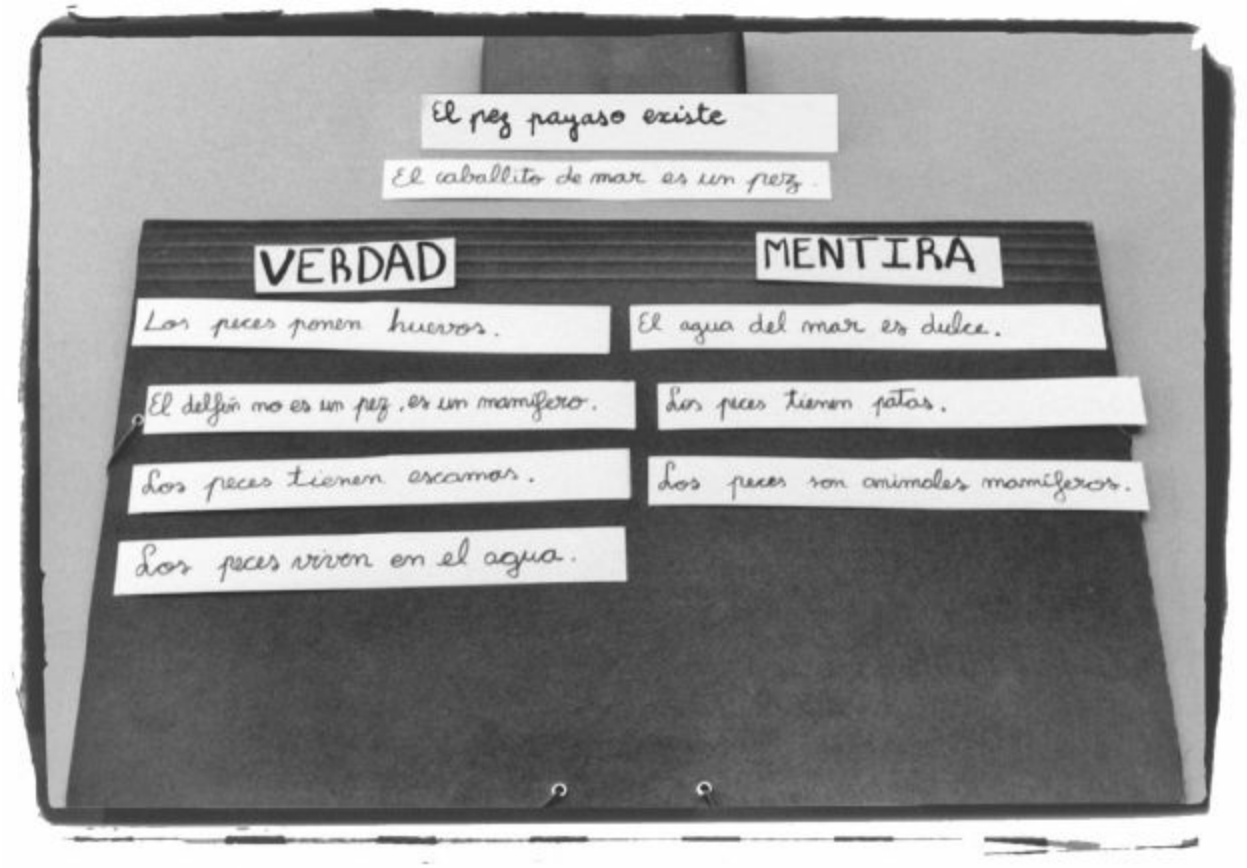
- Leer frases mental y expresivamente.
- Alcanzar una buena comprensión lectora.
- Disfrutar de la lectura.
- Interpretar y aplicar las convenciones básicas del código escrito: relación sonido-grafía.

Material

- Doble folio o cartulina dividida en dos partes. En un lado escribiremos la palabra *verdad* y en el otro *mentira*.
- Frases escritas en tiras de cartulina.

Actividades de aprendizaje

- Elección de algunas de las frases escritas.
- Lectura de las mismas.
- Clasificación de las frases encima de la cartulina atendiendo al significado *verdad* o *mentira*.



Observaciones

Las frases que preparará el maestro o maestra serán más o menos complicadas atendiendo a los diferentes niveles de lectura del grupo-clase. Los niños ya conocerán algunas y las habrán trabajado previamente en clase, pero otras serán totalmente nuevas. Es una buena oportunidad para emplear frases relacionadas con la unidad didáctica o proyecto que se está trabajando.

Juegos de lengua

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Interpretar y aplicar las convenciones básicas del código escrito: relación sonido-grafía.
- Percatarse del significado del texto escrito y distinguir sus elementos: letra, palabra.
- Emplear las normas ortográficas básicas: grafías concretas, plurales, dígrafos.
- Valorar el juego lingüístico como instrumento para mejorar el dominio de la lengua.



Material

- Hojas individuales u hojas plastificadas con sopas de letras de diverso contenido en función de los objetivos: léxico, grafías concretas, dígrafos, plurales…
- Hojas individuales u hojas plastificadas con crucigramas de diferente contenido y nivel de dificultad, en función de los objetivos.
- Fichas de plástico o cartulina plastificada con las letras del alfabeto repetidas varias veces.

- Rotuladores no permanentes de distintos colores.
- Hojas autocorrectoras.
- Algodón o un trapo.

Actividades de aprendizaje

A)Sopas de letras

- Selección y delimitación de las palabras correspondientes al dibujo o a la consigna dada en cada sopa de letras. La delimitación se hará con lápiz si la hoja es individual, o con rotuladores no permanentes (un color por palabra), si se trata de una hoja plastificada.
- Escritura, si se cree conveniente, de las palabras enmarcadas, en una hoja individual.
- Autocorrección de la actividad, consultando la hoja de corrección.

B)Crucigrama

1. Colocación de las palabras dadas en su sitio.
2. Escritura o confección de las palabras con letras de plástico a partir de la lectura de la imagen correspondiente.
3. Escritura o confección de las palabras a partir de la respuesta a preguntas, colocándolas en el sitio que les corresponda del crucigrama.
4. Escritura o confección de las palabras a partir de la lectura de su definición, colocándolas en su sitio.

- Autocorrección de la actividad.

Observaciones

Tanto en la sopa de letras como en el crucigrama sólo se utilizará el sentido izquierda-derecha y arriba-abajo.

Hay que establecer distintos niveles de dificultad.

Frases divertidas

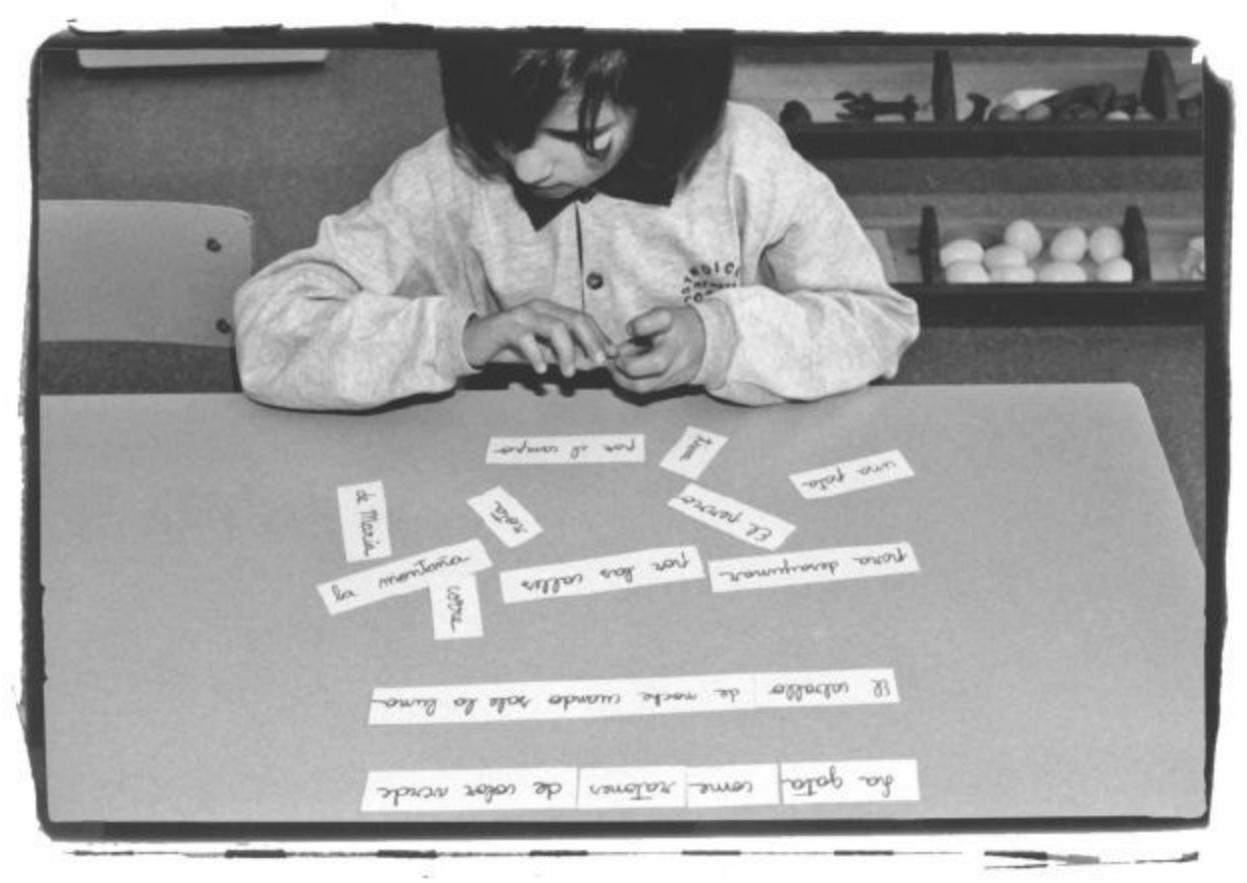
NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Componer frases combinando diferentes elementos: nombres, verbos y complementos.
- Leer el resultado obtenido y comprobar si la frase o frases tienen sentido.
- Contemplar las distintas posibilidades al construir las frases.

Material

- Diferentes fragmentos de frases escritos en tiras de cartulina: sintagmas nominales (artículo + nombre, complemento del nombre), verbos, complementos del verbo y nexos de unión.
- Tres o cuatro sobres con tiras de cartulina preparadas por el maestro o maestra (hay que procurar poner una cuantas de cada uno de los elementos de la frase).



Actividades de aprendizaje

- Elección de uno de los sobres.
- Lectura de los diferentes fragmentos de frases (tiras de cartulina).
- Búsqueda de algunos indicios en los fragmentos escritos que den alguna pista acerca del orden a seguir (una palabra con mayúsculas, una coma…).
- Ordenación de estos fragmentos para obtener frases diferentes.
- Lectura de las frases resultantes y verificación del trabajo realizado.
- Búsqueda de otras posibles frases con el mismo material.
- Elección de otro sobre y repetición de todo el proceso.

Observaciones

Hay diversas posibilidades de elaborar las frases. No nos proponemos construir frases cerradas, sino todo lo contrario, queremos que las frases que puedan formarse sean abiertas y ofrezcan más de una solución.

No es necesario que los niños utilicen todas las tiras de la cartulina de cada sobre.

Juego de los dinosaurios

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **2-4**

Objetivos

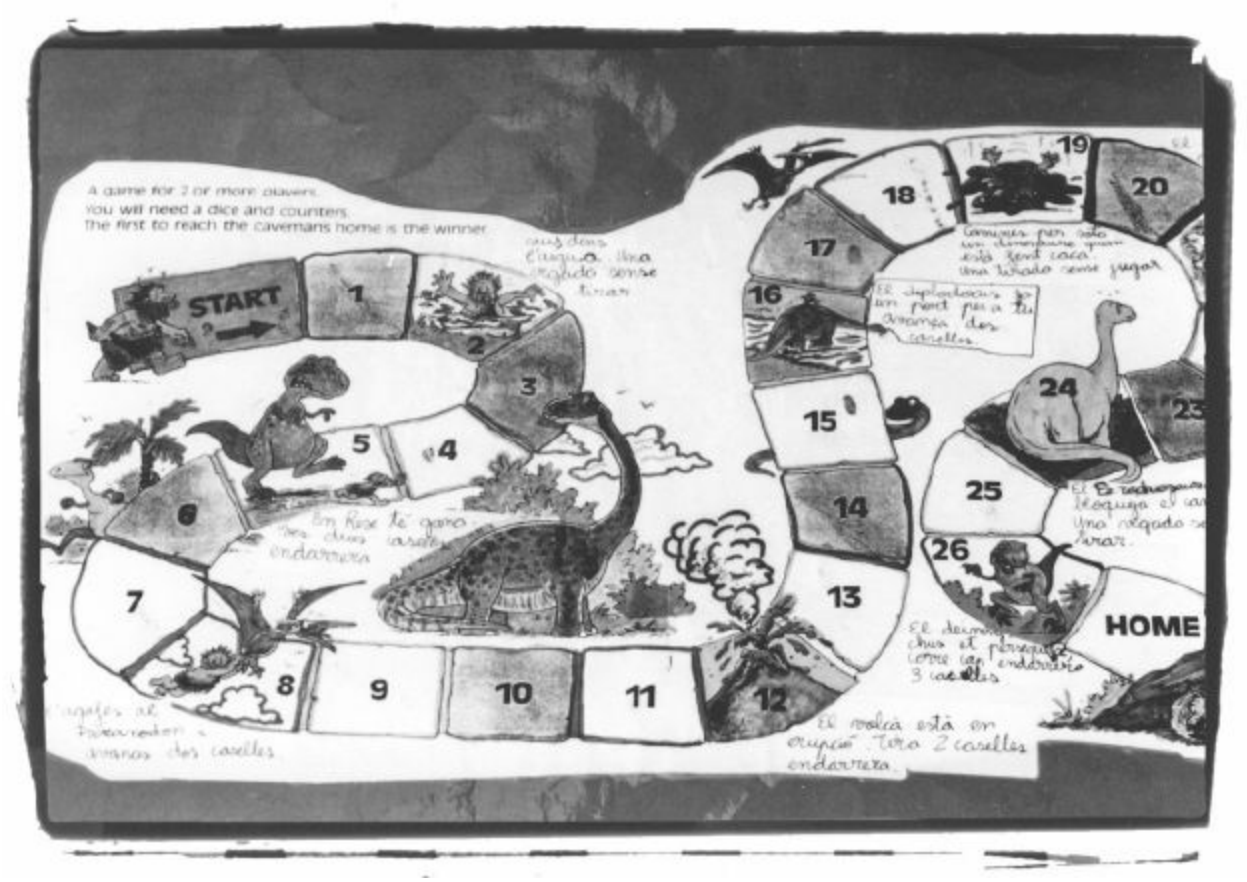
- Fomentar el interés por descifrar las bases del juego.
- Adoptar una actitud positiva ante la lectura.
- Respetar los turnos de juego.
- Disfrutar participando en el juego.

Material

- Cartelera de cartulina donde pegaremos el juego de los dinosaurios. En las casillas en que sucede algo se escribe lo que hay que hacer.
- Cubiletes, fichas de colores y dados (uno para cada participante).

Actividades de aprendizaje

- Distribución de las fichas, cubiletes y dados entre los participantes.
- Establecimiento del criterio de turno de tirada a seguir entre los jugadores.



Realización del juego:

El primer jugador tira el dado y mueve la ficha tantas casillas como indique el número del dado. Si la casilla en que se ha detenido determina alguna acción, tendrá que leerla para saber qué ha de hacer. A continuación le toca la vez al segundo participante. El juego finaliza cuando todos los participantes han alcanzado la última casilla.

Normas del juego

- casilla n.º 2: caes al agua, una vez sin tirar.
- casilla n.º 5: Rex tiene hambre, retrocedes dos casillas.
- casilla n.º 8: te cuelgas del Pteranodon y avanzas dos posiciones.
- casilla n.º 12: el volcán está en erupción. Retrocede dos casillas.
- casilla n.º 16: el Diplodocus te sirve de puente. Avanza dos casillas.
- casilla n.º 19: avanzas por debajo de un Dinosaurio que está cagando. Una tirada sin jugar.
- casilla n.º 21: el Triceratops limpia el camino. Avanza dos casillas.

- casilla n.º 24: el Brachisaurus bloquea el camino, una vez sin tirar.
- casilla n.º 26: el Deinonychus te persigue. Retrocede tres casillas.

Observaciones

Antes de empezar podemos explicar a los niños y niñas lo que representa el juego: es un hombre primitivo que se propone llegar a su cueva pero que por el camino se encuentra dificultades que deberá superar. También les advertiremos que esta propuesta es un juego y que, en realidad, en tiempos de los hombres primitivos, los dinosaurios ya hacía mucho tiempo que habían desaparecido. Este juego se le ocurrió a un niño de la clase cuando estudiábamos el proyecto de los dinosaurios.

Rimando

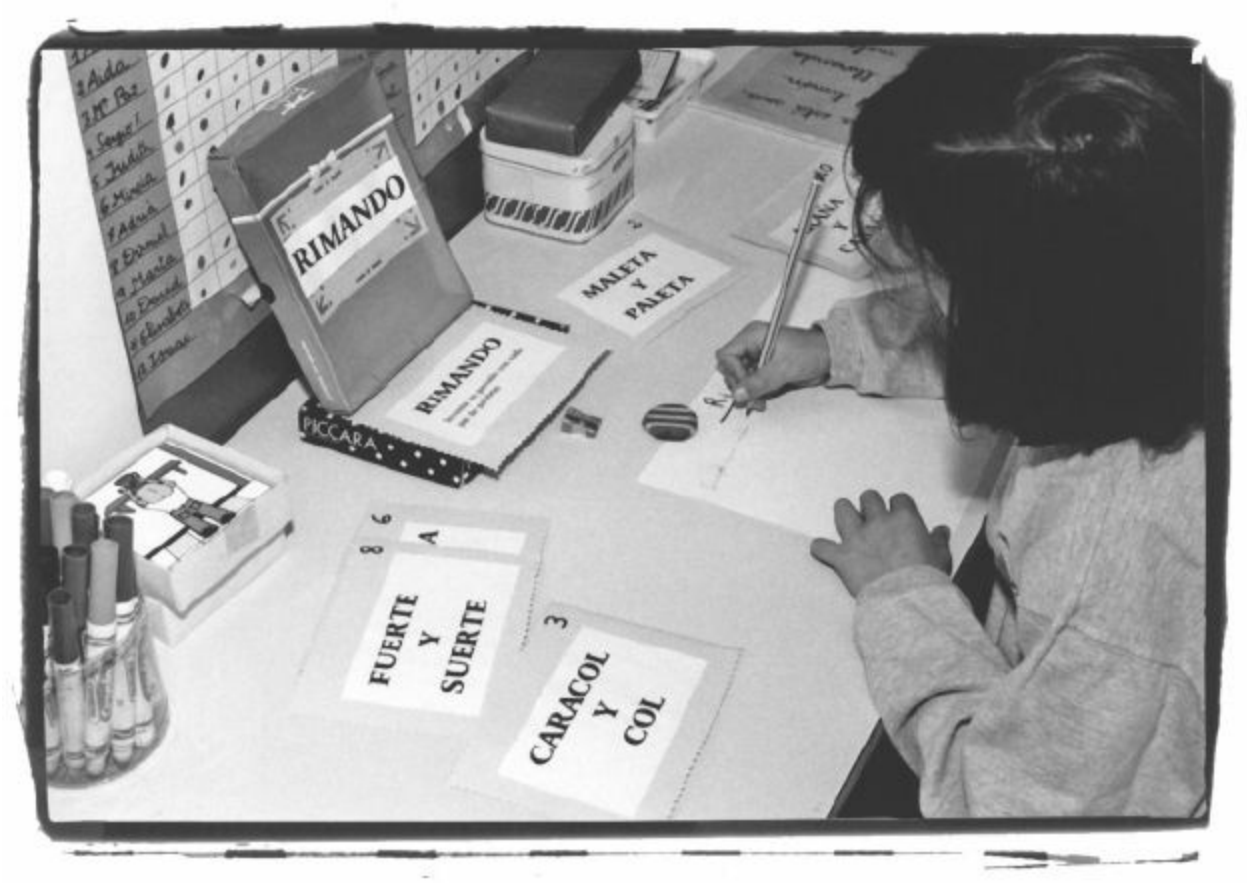
NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
*Nº DE PARTICIPANTES:***1**

Objetivos

- Producir textos creativos.
- Experimentar las posibilidades creativas mediante la lengua escrita.
- Conocer y emplear el vocabulario usual con precisión y corrección.
- Valorar el juego lingüístico como instrumento para mejorar el dominio de la lengua.

Material

- Cartulinas de color en cada una de las cuales se escriben dos palabras que rimen.
- Cajita o carpeta pequeña para guardar las cartulinas.
- Papel, lápiz y goma.



Actividades de aprendizaje

- Selección de una cartulina.
- Planificación de las frases que se han de formar con las dos palabras escritas, de manera que formen un pareado.
- Escritura del pareado.
- Elección de otra cartulina y repetición del proceso tantas veces como se desee.

Observaciones

Esta actividad es conveniente realizarla oralmente y en gran grupo antes de situarla en el rincón.

Una vez escrito el pareado, podemos pedir que hagan el dibujo.

En el 2.º Ciclo de Educación Infantil puede realizarse de manera oral, empezando por el nombre de los niños.

Binomio fantástico

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Experimentar las posibilidades creativas mediante la lengua escrita.
- Realizar con claridad los trazos de la escritura y saber distribuir el texto en el espacio.
- Inventar y construir frases con una buena estructura gramatical.
- Disfrutar inventando frases divertidas o absurdas.

Material

- Cartoncitos con una palabra escrita en cada uno.
- Dos cajitas en las que colocaremos las palabras.
- Lápiz, goma de borrar y papel blanco. Si el profesor o profesora lo cree oportuno se puede colocar una pauta bajo el papel blanco.

Resulta muy práctico pegar detrás de las palabras de una misma caja una pegatina idéntica, a fin de diferenciarlas en caso de que se mezclen.

Actividades de aprendizaje

- Elección de un cartoncito de cada caja.
- Lectura de ambas palabras.
- Confección de una frase que contenga las dos palabras seleccionadas.
- Escritura de la frase.
- Elección de dos cartoncitos nuevos y repetición de la actividad.

Observaciones

Podemos pedir a los niños y niñas que formen una o más frases con los mismos cartoncitos, o bien eligiendo dos nuevos. Las frases no tienen por qué ser reales, pueden expresar acciones absurdas que las hagan más divertidas, pero siempre han de mantener una estructura gramatical correcta.

También podemos aumentar la dificultad proponiéndoles que construyan un texto.

¿Por qué?

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Utilizar la lengua escrita como vehículo de comunicación y fuente de información.
- Emplear frases distintas.
- Experimentar los cambios que se producen en una frase.
- Conocer y utilizar el vocabulario usual con precisión y corrección.
- Disfrutar al transcribir correctamente los textos.

Material

- Cartoncitos con el dibujo de una imagen sugerente y el comienzo del texto de una frase subordinada.
- Cajita para guardar los cartoncitos.
- Hojas de papel.
- Lápiz y goma.

Actividades de aprendizaje

- Elección de un cartoncito.
- Observación del dibujo.
- Lectura de la frase principal y del nexo, escritos en el cartoncito escogido.
- Composición de una frase sugerida por la imagen.
- Escritura de la frase.
- Elección de otro cartoncito y repetición del proceso.

Observaciones

Esta propuesta, si no se ha trabajado oralmente en el 2.º Ciclo de Educación Infantil, habrá que hacerlo al presentar el material colectivamente o en pequeños grupos.

En el reverso del cartoncito pueden anotarse algunas respuestas para ayudar a los niños que encuentren más dificultades.

Jeroglíficos

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Experimentar las posibilidades creativas mediante la lengua escrita.
- Ejecutar juegos lingüísticos de agilidad y reescritura de palabras.
- Identificar los distintos elementos que componen las palabras: sílabas, letras…
- Disfrutar con los juegos lingüísticos.
- Esforzarse por encontrar la solución adecuada.

Material

- Cartoncitos numerados con el dibujo de un jeroglífico; en el reverso puede anotarse la respuesta.
- Caja o carpeta para guardar los cartoncitos.
- Hojas de papel preparadas por la maestra.
- Lápiz y goma.



Actividades de aprendizaje

- Elección de un jeroglífico.
- Lectura de la pregunta que encabeza el jeroglífico.
- Identificación de los elementos que lo componen.
- Deducción de la respuesta posible.
- Escritura de la respuesta en la hoja preparada.
- Relectura de la pregunta y comprobación de la coherencia de la respuesta.
- Elección de otro jeroglífico y realización de todo el proceso.
- Comprobación del resultado en la hoja autocorrectiva tras haber realizado unos cuantos.

Observaciones

Hay que controlar el nivel de dificultad y procurar que cada propuesta contemple distintos grados.

Cuando se hayan acostumbrado a resolverlos, podemos sugerirles que inventen alguno.

¿Qué pasaría si…?

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Experimentar las posibilidades creativas mediante la lengua escrita.
- Realizar con seguridad y claridad los trazos de la escritura y saber distribuir el texto en el espacio.
- Descubrir la lengua escrita como vehículo de comunicación.
- Disfrutar con la lectura y la escritura.

Material

- Cartulina del tamaño de un cuarto de folio en la que se dibujarán y escribirán propuestas fantásticas como: «una pelota cuadrada», «una puerta que no quería abrirse», «un conejo con una sola oreja», etc.
- Cajita o carpeta pequeña decorada para guardar las cartulinas.
- Hojas, lápiz y goma.



Actividades de aprendizaje

- Elección de una cartulina.
- Lectura de la propuesta.
- Planificación de lo que quiere escribirse teniendo en cuenta que, aunque la propuesta sea fantástica, la narración ha de ser coherente.
- Escritura del texto.
- Lectura individual del texto, corrigiendo y modificando lo que se crea conveniente.
- Corrección con la maestra.

Observaciones

Esta propuesta hay que trabajarla oralmente y en el grupo clase (o gran grupo) antes de situarla en su rincón.

Es conveniente contar con una lista de principios y finales de cuentos para que los niños puedan consultarla.

Los textos más originales pueden leerse a los demás compañeros de clase

o colgarlos en la cartelera.

Diálogo

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Escribir un texto conversacional con la ayuda de imágenes, muñecos y otros textos-modelo.
- Utilizar diferentes frases simples: enunciativas, interrogativas y exclamativas, con la entonación y la puntuación adecuadas.
- Emplear los adverbios de afirmación y negación.
- Cuidar la estética y pulcritud de lo escrito.

Material

- Libro o libreta con diferentes modelos de diálogos para leer y consultar.
- Caja con cromos de personas o personajes de ficción.
- Muñecos pequeños de plástico.
- Carpetas con:
  - láminas con dos o tres personas o personajes de cuentos (catálogos, revistas, cuentos…).



- •láminas con dos imágenes de objetos: lápiz-hoja, aguavaso…
- •láminas con diferentes situaciones de conversación telefónica: madre-niña, niña-niño…

Papel y lápiz.

Actividades de aprendizaje

1. Lectura de un diálogo del libro o libreta, prestando atención a los aspectos formales: distribución en el espacio, puntuación…
2. Escritura de un diálogo entre las personas o personajes de dos cromos cogidos de la caja y pegados encarados en una hoja.
3. Creación de una conversación entre dos muñecos de plástico. Dibujar los muñecos y escribir la conversación.
4. Escritura del diálogo entre los personajes de un cuento conocido con la ayuda de una lámina que representa la escena.
5. Escritura del diálogo o conversación entre dos o tres personajes que aparecen en una lámina.

6. Escritura del diálogo imaginario entre dos objetos representados en una lámina.
7. Escritura de las conversaciones telefónicas representadas en las láminas.
8. Lectura del texto escrito, corrección y modificación de los aspectos que sean necesarios con la ayuda del material de consulta y de la maestra.

Observaciones

Es muy importante que los niños se acostumbren a leer y consultar modelos y a releer el texto escrito antes de dárselo a la maestra para que lo corrija.

Las actividades del n.º 2 al 7 pueden ser propuestas independientes o simultáneas.

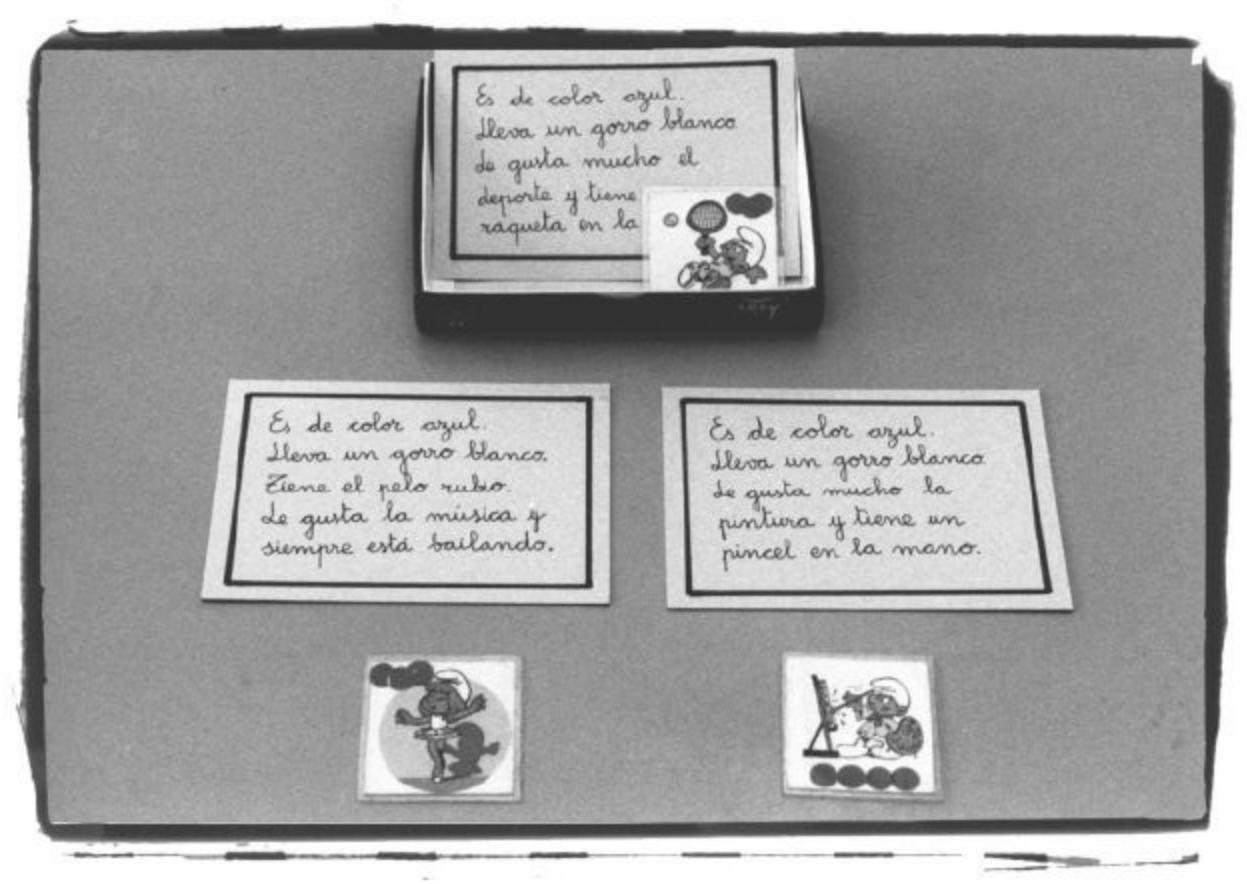
La última actividad ha de realizarse siempre que los niños escriban un texto.

Descripción

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-4**

Objetivos

- Leer expresivamente distintos textos descriptivos.
- Aplicar estrategias de comprensión de la lectura: activación de conocimientos previos a partir de la observación de los muñecos y de las imágenes, formulación de hipótesis sobre el contenido a partir de indicios formales y textuales…
- Relacionar objeto o imagen-texto.
- Representar por escrito objetos, lugares y seres vivos, reproduciendo fielmente la realidad.
- Seleccionar los rasgos más significativos de lo que se describe.
- Precisar el léxico.
- Emplear:
  - La adjetivación: adjetivos calificativos.
  - Los verbos en tiempo presente o imperfecto.
  - Adverbios de lugar.
- Emplear estructuras de comparación.



Material

- Caja con muñecos y cartoncitos con las descripciones correspondientes.
- Caja con imágenes y cartoncitos con las descripciones.
- Caja con cromos, imágenes, muñecos, pequeños objetos…
- Papel y lápiz.

Actividades de aprendizaje

1.Relación objeto-texto o imagen-texto.

a)Observación de los muñecos, objetos o imágenes de la caja y descripción oral de los mismos si participan dos o más niños o niñas, o mentalmente si es individual.

b)Búsqueda de algunos indicios en los cartoncitos de las descripciones (una palabra diferente, una frase, una onomatopeya…) que permita relacionar cada objeto con su posible descripción.

c)Lectura de cada descripción y comprobación de la pertinencia o no del emparejamiento previo.

2.Relación texto-objeto o texto-imagen.

- Elección y lectura de un cartoncito con la descripción y búsqueda del muñeco o imagen con la que se corresponda.

3.Observación detallada de un muñeco, objeto, fotografía, dibujo… y escribir una lista de sus características.

4.Observación detallada de un muñeco, objeto, fotografía, dibujo… y escribir comparaciones con algunas de sus características.

5.Escritura de la descripción empleando frases, nexos y comparaciones siguiendo el modelo de los cartoncitos.

Observaciones

- Pueden irse añadiendo distintos niveles de dificultad:
  - •Objetos y muñecos de muy distintas características.
  - •Objetos y muñecos con algunas características comunes.
  - •Objetos y muñecos sólo con una o dos características distintas.
  - •Poner algunos cartoncitos-descripción que no se correspondan con ningún objeto o muñeco.
- Las descripciones que escriben los niños y niñas, una vez corregidas, pueden utilizarse como cartoncitos del rincón.
- Cada actividad puede constituirse en una propuesta distinta del rincón.

Narración

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Experimentar las posibilidades creativas mediante la lengua escrita.
- Escribir un texto narrativo con la ayuda de imágenes.
- Componer textos combinando diferentes recursos comunicativos.
- Representar los hechos en sucesión cronológica: situación inicial, nudo y desenlace.
- Precisar las ideas empleando conectores (y, que, porque, cuando).
- Utilizar los verbos de acción.
- Preocuparse de la estética y pulcritud de lo escrito: margen, títulos, letra…

Material

- Láminas con secuencias de un cuento o historia.
- Láminas con tres dibujos.
- Caja con principios y finales de cuentos.
- Papel y lápiz.

Actividades de aprendizaje

1.Escritura de un cuento o historia a partir de láminas secuenciadas.
   - Ordenación cronológica de las láminas.
   - Escritura del cuento o historia a partir de las láminas y con el apoyo, si es preciso, de los cartoncitos de principios y finales de cuentos, del diccionario, de la cartelera…
   - Lectura del texto escrito.

- Corrección individual, con la maestra, y modificación de lo que haga falta.

2.Escritura de un cuento o historia partiendo de tres dibujos o de una secuencia de dibujos.
- Elección de la lámina con dibujos o secuencia.
- Representación mental de los personajes, lugares y circunstancias.
- Explicitación de la representación atendiendo al esquema siguiente (puede tenerse en una hoja individual o en una lámina plastificada):

Situación inicial	*Nudo*	*Desenlace*
¿Quién es? ¿Qué son? ¿Cómo es (son)? ¿Cómo se llaman? ¿Dónde está (están)? ¿Cuándo? ¿Qué hacen?	¿Qué pasa? ¿Con quién? ¿Por qué? ¿Cómo? ¿Cómo reacciona? ¿Qué más sucede?	¿Qué pasa? ¿Cómo viven el desenlace los personajes? ¿Cómo acaba la historia?

- Redacción del cuento o historia utilizando el esquema anterior y los recursos disponibles: diccionario, cartelera…
- Lectura del texto.
- Corrección individual y modificación de los aspectos necesarios.

3.Escritura libre de un cuento o historia.
- Representación mental de los personajes, lugares y circunstancias.



- Escritura en borrador del cuento, recurriendo, si hace falta, a la ayuda del esquema propuesto en la actividad anterior.
- Lectura del texto escrito.
- Corrección individual y modificación, si es precisa.
- Ilustración del cuento.

Observaciones

Cada una de estas actividades puede constituir una propuesta independiente.

Para las dos primeras actividades es conveniente que haya varias láminas, diez o más, para que los niños puedan escoger.

Cómic

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Leer cómics expresivamente.
- Relacionar texto-imagen-voz en el cómic.
- Componer textos combinando diferentes recursos comunicativos.
- Conocer los símbolos habituales de los cómics y el mensaje que transmiten.
- Relacionar las onomatopeyas con su emisor y significado.
- Escribir cómics con la ayuda de imágenes y sin ellas.

Material

- Recopilación de cómics cortos de distintas publicaciones.
- Caja con cartoncitos con el dibujo de distintos emisores de onomatopeyas, y cartoncitos con las onomatopeyas escritas.
- Caja con tiras o láminas de cómic con los bocadillos vacíos y cartoncitos con el texto correspondiente a los diferentes bocadillos.



- Hojas con diferentes cómics y con los bocadillos sin texto.
- Hojas divididas en cuatro, seis u ocho partes.
- Lápiz y colores.

Actividades de aprendizaje

1.Lectura de cómics.
2.Relación de una serie de cartoncitos de onomatopeyas con el emisor correspondiente.
3.Correspondencia de los cartoncitos de texto con los respectivos bocadillos de un cómic.
4.Escritura del texto sobre un cómic que ya tiene los dibujos de las diferentes viñetas (empezar por dos o tres viñetas e ir añadiendo más).
5.Elaboración de un cómic, dibujo y texto.

Observaciones

Antes de situar la propuesta en su rincón, deben haberse trabajado

colectivamente los distintos elementos del cómic.
Cada actividad puede constituir una propuesta diferenciada.

Adivina adivinanza

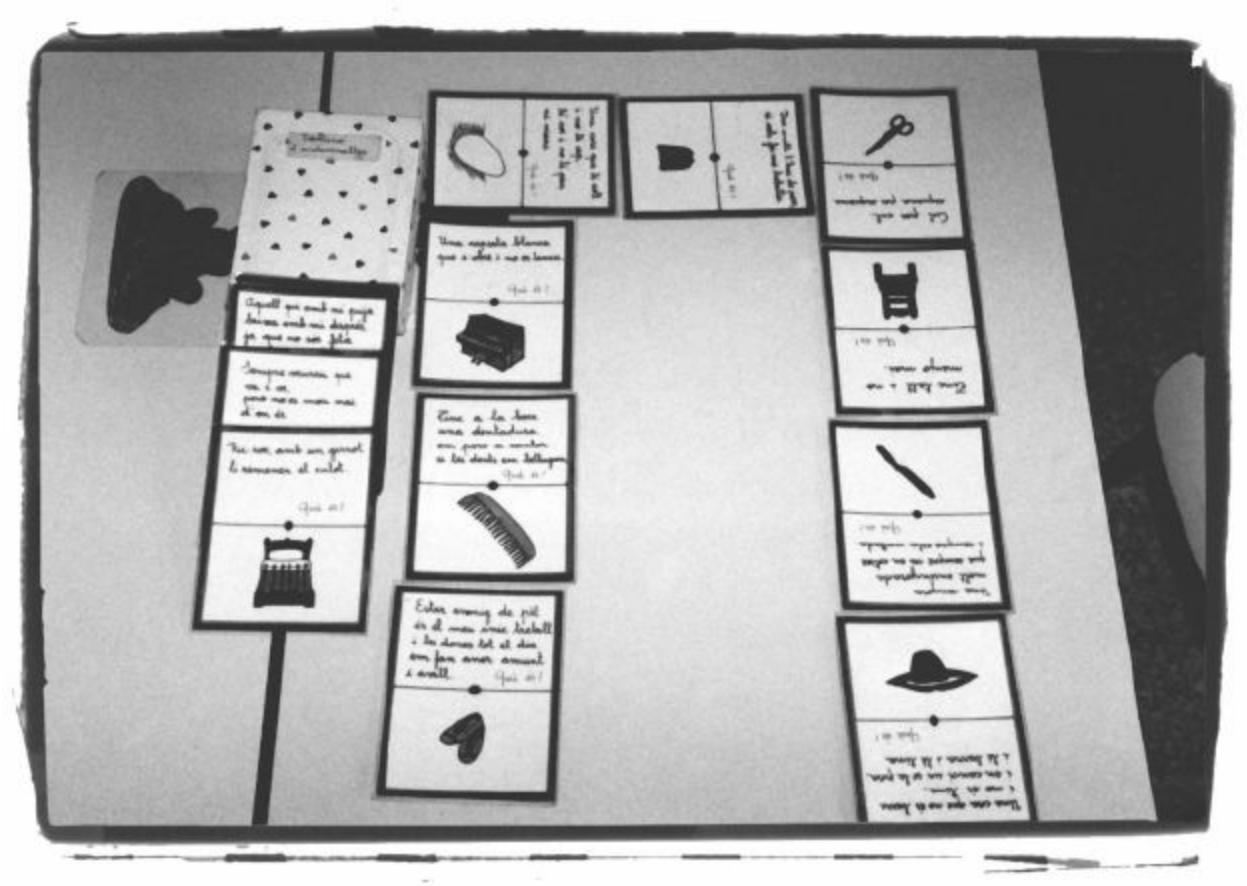
NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-4**

Objetivos

- Leer mental y expresivamente adivinanzas.
- Aplicar estrategias de comprensión lectora: anticipación, formulación de hipótesis…
- Memorizar adivinanzas.
- Relacionar adivinanzas con su solución.
- Distraerse y disfrutar de la lectura.
- Valorar las adivinanzas en tanto que textos escritos vinculados a la cultura y la tradición.

Material

1. Juego de cartoncitos con las adivinanzas escritas en una cara y su solución detrás.
2. Fichas perforadas: en la parte superior de una cara está la adivinanza, debajo y al lado de tres agujeros de taladradora, tres posibles soluciones. Sólo una es correcta. Por detrás, junto a cada agujero, pone SÍ o NO, si es correcta o no la respuesta. Se necesita un lápiz o punzón de madera.



3.Dominó de adivinanzas. En un extremo de la ficha del dominó aparece el texto de una adivinanza y en el otro, el dibujo correspondiente a la solución de otra.
4.Caja con cartoncitos de adivinanzas y otros con las soluciones. Están numerados por detrás para facilitar la autocomprobación.

Actividades de aprendizaje

1.Por parejas. Elección de un cartoncito y lectura de la adivinanza por parte de uno de los dos jugadores o jugadoras; el compañero o compañera intenta acertar con la respuesta. Si la acierta se queda el cartoncito y repite la jugada con un nuevo acertijo. Si no acierta, se cambian los papeles. Gana el que consigue más cartoncitos.
2.Individual. Elección de una ficha perforada y lectura de la adivinanza y de las tres posibles soluciones. Introducir el lápiz o punzón en el agujero de la respuesta considerada correcta. Girar la ficha sin sacar el lápiz para comprobar si se ha acertado o no. Las adivinanzas resueltas se dejan en

una pila y las erradas, en otra.

3. De dos a cuatro jugadores. Realización del juego del dominó de adivinanzas atendiendo a sus reglas.
4. Individual. Correspondencia de las adivinanzas con sus soluciones. Comprobación de los aciertos girando los cartoncitos y viendo si la numeración se corresponde.

Observaciones

Cada actividad puede constituir una propuesta independiente.

Caligramas

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Elaborar caligramas partiendo de distintos modelos.
- Descubrir y experimentar las posibilidades creativas mediante la lengua escrita.
- Disfrutar transcribiendo de manera creativa y correcta los textos.

Material

- Libro o libreta con distintos caligramas.
- Hojas con la silueta de dibujos para llenar con texto.
- Hojas con dibujos inacabados.
- Fichas con una recopilación de textos breves, preferiblemente poéticos: poemas, trabalenguas, acertijos…
- Papel, lápiz y colores.



Actividades de aprendizaje

1.Lectura y consulta del libro de caligramas.
2.Dado un dibujo, llenarlo con texto.
3.Complementación de un dibujo con texto.
4.Reescritura de un trabalenguas o pequeño poema haciendo un dibujo con el texto que represente el significado.
5.Reescritura de una adivinanza dibujando su solución con el texto.
6.Escritura de un poema jugando con el tipo y tamaño de las letras y con la disposición de las palabras.

Observaciones

Es muy importante que los niños dispongan de muchos modelos de caligramas de autores reconocidos, de libros o hechos por ellos mismos.

Texto libre

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Utilizar la lectura y la escritura como instrumento de expresión y de comunicación.
- Separar correctamente las palabras.
- Utilizar la mayúscula y la puntuación.
- Expresarse por escrito con coherencia temática y sintáctica.
- Utilizar diferentes tipologías de texto según la función: carta, descripción, texto narrativo, texto instructivo, cómic…

Material

- Hojas blancas, de colores o con cenefas; papel de carta, sobres y sellos; hojas pequeñas, tamaño tarjeta, para escribir mensajes.
- Buzón individual para cada niño o niña (bolsa de tela o cartulina plastificada con un compartimiento para cada alumno para recibir y dejar mensajes de los compañeros).



- Buzón colectivo para los mensajes colectivos de asamblea u otros y para la correspondencia.
- Cartelera para la exposición de los textos libres elegidos.
- Imprenta para editar los textos libres.

Actividades de aprendizaje

- Representación mental y explicitación a la maestra o en borrador del propósito del escrito, del destinatario y del tema (muy breve).
- Elección del tipo de texto en función del objetivo y del destinatario: carta, narración, tarjeta de felicitación, receta…
- Escritura del texto en borrador, consultando modelos si es preciso.
- Lectura individual del texto, corrigiendo y modificando los aspectos que se consideren convenientes, tanto de ortografía como de contenido, consultando modelos, diccionario, cartelera…
- Corrección individualizada del texto.
- Reescritura del texto donde corresponda: tarjeta, papel de carta, hoja en

blanco…

- Colocación del texto en el lugar adecuado según el destinatario.

Observaciones

Los textos libres destinados a la cartelera o al libro se pueden guardar en una carpeta; cuando ya hay entre cinco o diez textos se leen y entre toda la clase se elige uno (procuraremos que a lo largo del curso se elijan textos de todos los niños y niñas). Ese texto se imprime en la imprenta o ciclostil para todos los alumnos de la clase.

Fichas perforadas

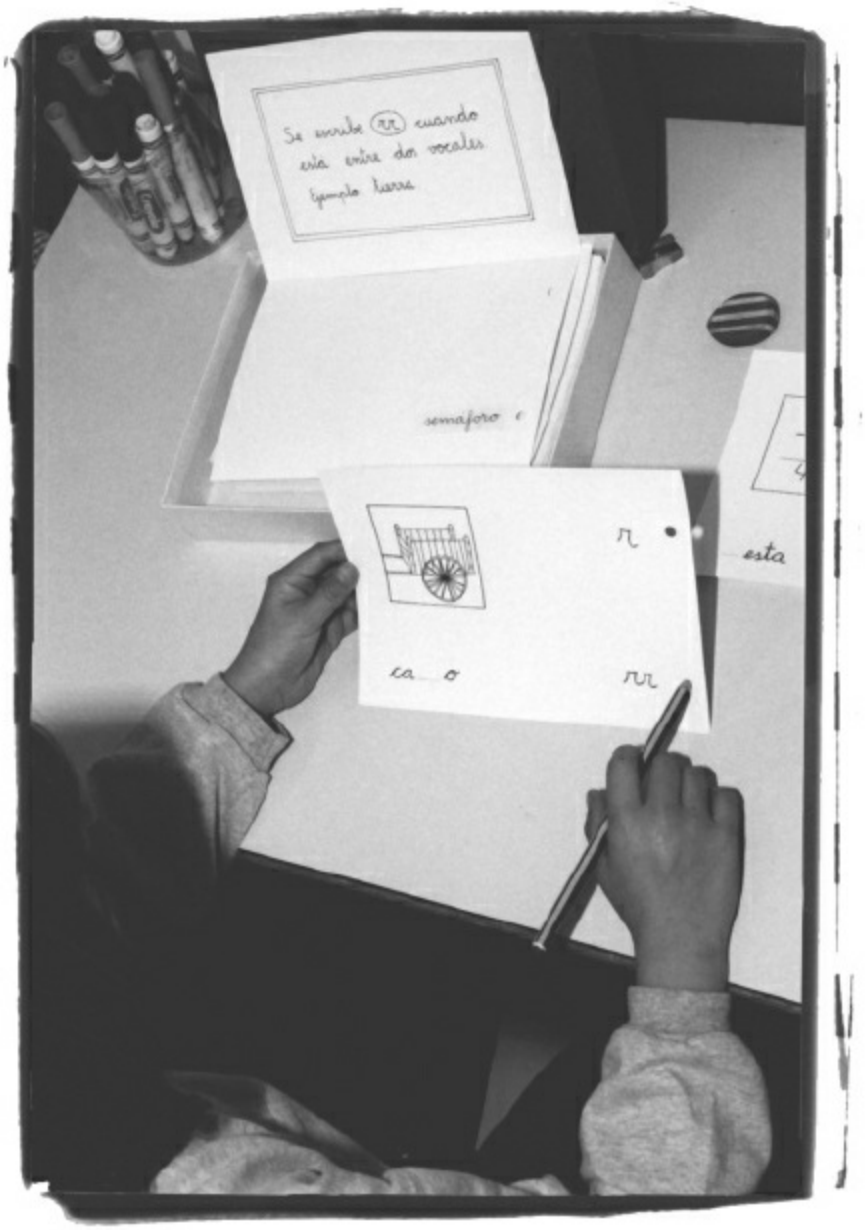
NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Memorizar palabras visualmente.
- Emplear las normas ortográficas básicas: *r/rr*, *c/qu*, *g/j*, *c/z*.
- Saber utilizar diversos recursos para comprobar la correcta escritura de las palabras.

Material

- Cartulina con la norma ortográfica.
- Fichas con el dibujo y la palabra escrita, excepto la grafía correspondiente a la letra o dígrafo que se trabaja; perforadas con dos agujeros, correspondientes a las dos posibilidades de escritura y con la autocorrección detrás del agujero correspondiente.



- Un lápiz.

Actividades de aprendizaje

- Lectura de la norma ortográfica.
- Elección de una ficha ortográfica.
- Selección de la grafía correspondiente a la palabra de cada ficha, colocando el lápiz en el agujero correspondiente y comprobando al girar la ficha sin sacar el lápiz.

- Elección de otra ficha y repetición del proceso.

Observaciones

Las fichas se van incorporando al rincón una vez que la norma se ha trabajado colectivamente.

Juguemos con la ortografía

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Relacionar grafía-sonido de las palabras.
- Memorizar y emplear las reglas ortográficas básicas: *g*/*gu*.
- Mostrar interés por la transcripción precisa de las palabras.

Material

- Cartulina plastificada (tamaño folio) dividida en dos partes. En la parte superior de ambas partes figurará: *se escribe con*…
- Dos cartoncitos pequeños donde están escritas las grafías *g* y *gu*. Las pondremos en el recuadro al lado de *se escribe con*…
- Diez cartoncitos con dibujos que contengan el sonido *g*. Detrás de cada dibujo también está la palabra escrita.

Actividades de aprendizaje

- Correspondencia de cada dibujo con su significado.
- Identificación de la norma ortográfica que se trabajará.
- Elección de un dibujo y colocación en una de las dos partes de la cartulina, teniendo en cuenta la grafía del sonido que estamos trabajando (*g* o *gu*).
- Elección de otro dibujo y colocación en el sitio que le corresponde. Y así sucesivamente con el resto de cartoncitos.
- Comprobación del ejercicio realizado girando los cartoncitos de los dibujos.

Observaciones

Si queremos trabajar otra norma ortográfica basta con cambiar los dos cartoncitos del recuadro que hay al lado de *se escribe con* y variar los cartoncitos de los dibujos de manera que sus nombres tengan las grafías que se correspondan con el sonido que queremos trabajar.

Loto de ortografía

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Memorizar palabras visualmente.
- Emplear las reglas ortográficas básicas: *r/rr*.
- Memorizar visualmente la colocación de los cartoncitos encima de la mesa.
- Interesarse por la correcta escritura de las palabras.

Material

- Dos cartones plastificados (tamaño medio folio) en cada uno de los cuales el maestro escribirá diez palabras, una debajo de la otra. A cada palabra le faltará una letra o dígrafo. Detrás de cada cartón puede escribirse la solución (las palabras completas) para que los niños y las niñas puedan comprobar el resultado del trabajo.
- Veinte cartoncitos cuadrados pequeños (1-2 cm). En cada uno de ellos figurará una de las letras o dígrafos que faltan en las palabras.

Actividades de aprendizaje

Antes de iniciar el juego:
Los dos participantes se reparten los dos cartones con las diez palabras escritas y colocan los veinte cartoncitos encima de la mesa y boca abajo.
Realización del juego:
El primer jugador coge al azar uno de los cartoncitos que hay encima de la mesa. A continuación mira la letra o dígrafo que le ha salido y busca en el cartón de las palabras si hay alguna en que poder colocarlo. De ser así, lo

colocará, pero si no va bien lo volverá a dejar en su sitio. Si el cartoncito se coloca en una palabra, el mismo jugador volverá a escoger otro cartoncito. Pero si no lo ha podido poner, el turno pasa a otro jugador, que repetirá el mismo proceso. Ganará el jugador que consiga completar antes las diez palabras.

Una vez finalizada la actividad, puede comprobar el resultado girando cada uno de los cartoncitos.

Observaciones

El maestro puede preparar otros cartones para trabajar otras reglas ortográficas, por ejemplo: *j/g*, *c/qu*…

Rincón de matemáticas

En el rincón de matemáticas, los niños van construyendo el pensamiento matemático a partir de la manipulación, la observación y la experimentación de los materiales. De esta manera empiezan a discriminar, a abstraer, a generalizar y a establecer relaciones a partir de los datos extraídos de la realidad.

Los niños y las niñas han de hallar en él actividades concretas y adecuadas que les permitan desarrollar los aspectos lógicos, cualitativos, cuantitativos y espaciales.

Es importante que los niños descubran la funcionalidad de la matemática, así, además del material específico (bloques lógicos, regletas…) ha de utilizarse material cercano a la realidad de los niños y niñas (pequeños juguetes, cromos, bolos…) y desechable (botones, chapas…). Así mismo, hay que aprovechar las situaciones de juego para desarrollar algunos de los conceptos matemáticos: tienda, construcción, bolos, anillas…


CONTAMOS

Clasifiquemos

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1 o en grupo 2-3**

Objetivos

- Identificar distintos elementos con un mismo atributo.
- Reconocer en imágenes cualidades de objetos conocidos.
- Nombrar los atributos que definen una agrupación.
- Relacionar elementos por su semejanza cualitativa.
- Mantenerse atentos en la propia acción para finalizar la labor iniciada.



Material

- Cajitas o botes, si puede ser transparentes.
- Objetos reales:
  - •Legumbres: garbanzos, judías, lentejas…
  - •Pasta de sopa: macarrones, codillos, estrellas…
  - •Chapas de botellas de distintas marcas.
  - •Animales y frutas de plástico.
  - •Pinzas de tender ropa.

- •Formas geométricas.
- •Bolas.
- •Cartoncitos con imágenes.

- Etiquetas de cartulina plastificada donde se han dibujado las propuestas de clasificación.

Actividades de aprendizaje

- Manipulación libre de los elementos que tiene ante sí.
- Identificación de los elementos que tienen el mismo atributo, que colocará juntos.
- Explicación del criterio empleado para agruparlos.
- Ordenación del material en el bote o cajita correspondiente, una vez finalizada la actividad.

Observaciones

Puede irse variando el grado de dificultad en función del tipo de material.

Si la propuesta de clasificación la realiza el maestro o maestra, puede hacerse verbalmente o mediante etiquetas con el dibujo correspondiente.

Seriaciones

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Identificar las características de los elementos de una seriación dada.
- Construir secuencias con elementos a los que se van cambiando características.
- Adoptar una actitud positiva ante las dificultades que a veces plantea la resolución matemática.
- Mantenerse atento a la propia acción para finalizar la labor iniciada.

Material

- Bolas para enhebrar y cordel de plástico.
- Fichas de parchís y bandeja o soporte de madera o cartulina.
- Láminas-soporte de plástico con agujeritos (las de hacer mosaicos o similares) y espigas de colores.
- Cartulina plastificada y pinzas de tender ropa, de colores.
- Lámina de corcho y chinchetas de colores.
- Hojas con algún dibujo: gusano, camino… y pegatinas de distintos colores y formas geométricas.
- Cartulinas plastificadas con modelos de secuencias para cada uno de los materiales y con diferentes niveles de dificultad: dos atributos, tres atributos…

Actividades de aprendizaje

1.Continuación de las seriaciones.

- Elección de un material determinado.
- Elección de una cartulina con una secuencia.
- Continuación de la seriación siguiendo la secuencia del cartoncito.
- Revisión de toda la seriación y, si es preciso, modificación.
- Elección de una nueva secuencia con el mismo material o con otro, y repetición de todo el proceso, o cambio de actividad.

2.Construcción de seriaciones.

- Elección de un material determinado.
- Construcción de una secuencia combinando dos, tres o cuatro atributos.
- Continuación de la seriación con la secuencia construida.
- Revisión de toda la seriación y, si cabe, modificación.
- Construcción de una nueva secuencia con el mismo material o con otro y repetición del proceso o, si se desea, cambio de actividad.

Observaciones

En el rincón ha de haber simultáneamente dos o tres materiales distintos, y si es posible los iremos cambiando durante el curso.

En la primera actividad es importante tener diferentes modelos de secuencias para cada material con distintos grados de dificultad, a fin de que cada niño o niña pueda seguir su propio ritmo de aprendizaje.

Completar seriaciones

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Descubrir los atributos utilizados en una seriación dada.
- Buscar los elementos que faltan en una seriación dada.
- Adoptar una actitud positiva ante las dificultades que a veces plantea la resolución matemática.

Material

- Un par de cartulinas blancas pegadas una al lado de la otra.
- Triángulos, círculos y cuadrados de distintos colores hechos con cartulina y colocados sobre las blancas formando dos seriaciones (una debajo de la otra). Estas seriaciones están incompletas, es decir, les faltan algunos elementos. En vez de estos, se dejará un espacio con un punto dibujado.
- Una caja con cuadrados, triángulos y círculos de cartulina (como los pegados a las cartulinas blancas).



- Largas tiras de cartulina amarilla con distintos dibujos de colores (títere, coche, luna…) pegados formando una seriación (una distinta en cada tira de cartulina). Estas seriaciones también serán incompletas. En el sitio de los elementos que faltan habrá un puntito.
- Una caja con cartoncitos con los mismos dibujos que hemos utilizado en las tiras de cartulina amarilla.

Actividades de aprendizaje

- Observación de la seriación propuesta y del material de la caja.
- Deducción de los atributos utilizados para formar la seriación.
- Identificación y localización de los elementos que faltan.
- Elección de los elementos de la caja y su colocación en el lugar que les corresponde (marcado con puntos).

Observaciones

El material propuesto ha sido ordenado según su nivel de dificultad. Las

seriaciones de las cartulinas blancas son más sencillas que las de las amarillas.

Esta propuesta de rincón puede plantearse cuando los niños y las niñas han realizado y manipulado previamente unas cuantas seriaciones y han entendido el proceso de realización de las mismas.

Bloques lógicos 1

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1 o parejas**

Objetivos

- Nombrar diversos atributos que puede tener un elemento.
- Identificar distintos elementos con un atributo común.
- Agrupar objetos según cualidades perceptibles por los sentidos.
- Agrupar elementos que cumplan una condición positiva o negativa.

Material

- Caja de bloques lógicos de Dienes.
- Cartoncitos con los símbolos: cuatro colores (azul, amarillo, rojo y verde), dos tamaños (grande y pequeño), cuatro formas (triángulo, círculo, rectángulo y cuadrado), dos grosores (grueso y delgado).
  Los cartoncitos que indican negación son los mismos pero rayados con una cruz.



- Cajita para guardar los cartoncitos.
- Tiras de cartulina plastificadas con los símbolos de los atributos de una pieza de los bloques lógicos.
- Sobre para guardar las tiras de cartulina.

Actividades de aprendizaje

1.Identificación de cualidades.
   - Observación y descubrimiento de las piezas de los bloques lógicos.
   - Elección de un cartoncito con un símbolo.
   - Identificación del símbolo.
   - Búsqueda de la pieza o piezas correspondientes.
   - Elección de otro cartoncito y repetición del proceso.
   - Evaluación con el maestro o la maestra.

2.Tiras de atributos.
   - Elección de una tira de cartulina plastificada.
   - Identificación de los símbolos dibujados en la cartulina.

- Búsqueda de la pieza que reúna todas las cualidades requeridas.
- Colocación de la pieza junto a la tira.
- Repetición del proceso con otra tira de cartulina.

Observaciones

No siempre hay que trabajar con los bloques lógicos de Dienes; pueden construirse con dibujos o bien comprarlos en el mercado, siempre que tengamos en cuenta que la colección reúna al menos: tres formas distintas, cuatro colores y dos tamaños.

En la actividad de las tiras de atributos, el alumno puede hacer la autocomprobación de la actividad si se dibuja detrás de la tira la pieza que le corresponde.

Máquinas

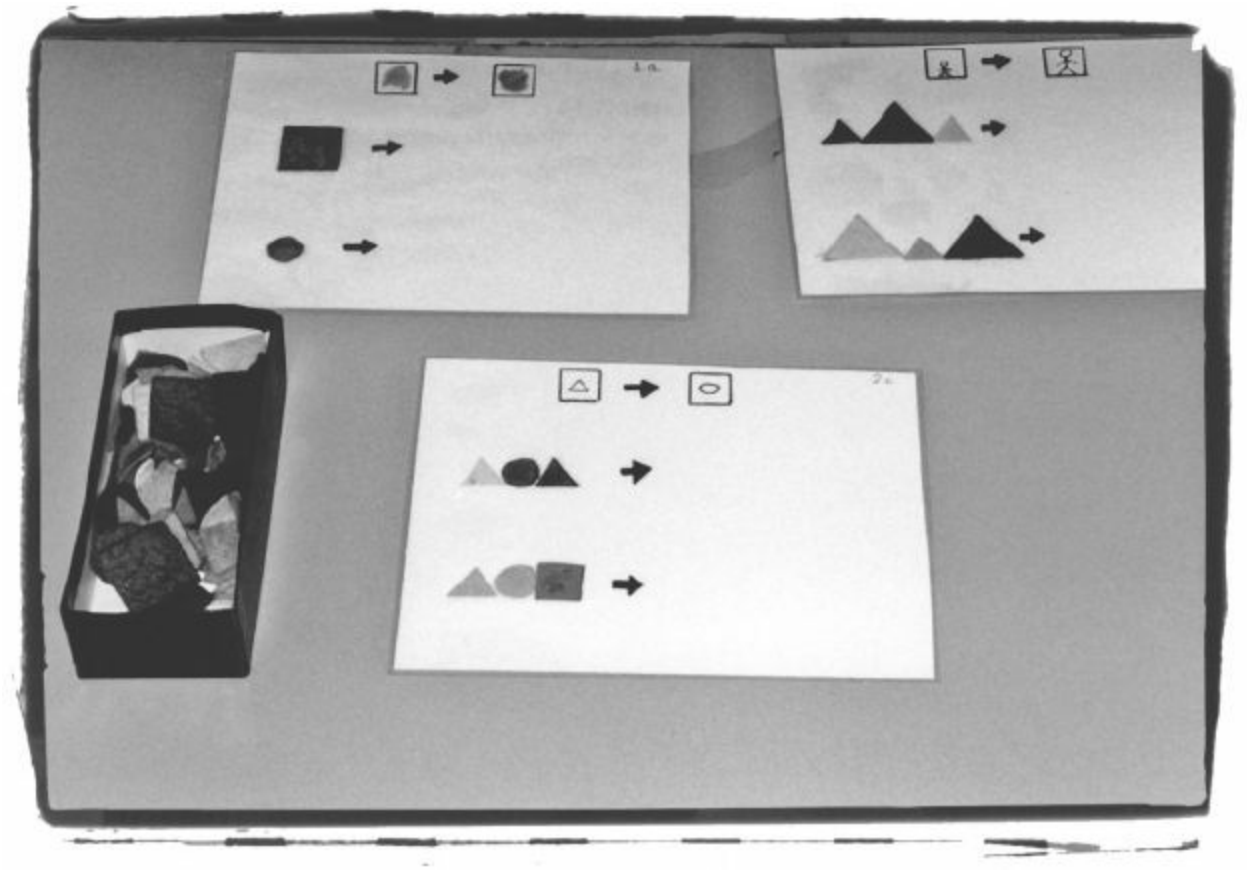
NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Identificar diversos atributos de un elemento dado.
- Reconocer qué resultado se obtiene al cambiar un atributo (o más de uno) de un elemento dado (o de un conjunto de elementos).
- Iniciar la reflexión a fin de no dar respuestas precipitadas.

Material

- Fichas de cartulina (tamaño, medio folio). En la parte superior figura la explicación del atributo o atributos que cambia la máquina (color, forma o tamaño). En el lado izquierdo se pegan un par de elementos hechos con felpa que la máquina tendrá que cambiar: círculos, cuadrados y triángulos de distintos tamaños y colores.
- Una caja con círculos, triángulos y cuadrados de felpa de distintos colores y tamaños (dos tamaños).



Actividades de aprendizaje

- Elección de una ficha.
- Observación de los elementos que entran en la máquina.
- Interpretación del cambio o cambios que hace la máquina.
- Selección de los elementos que salen de la máquina.
- Colocación de estos elementos en el lugar que les corresponde.
- Elección de otra ficha y repetición de todo el proceso.

Observaciones

Las fichas se clasifican según su grado de dificultad. Al principio, introducimos los elementos en la máquina de uno en uno y ésta sólo cambia un atributo. Después introducimos composiciones de elementos y finalmente la máquina cambia más de un atributo al mismo tiempo.

Numeración

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1 o pequeño grupo**

Objetivos

- Dominar la serie de los números naturales del 0 al 9.
- Iniciarse en el empleo del número natural para determinar una relación cuantitativa de manera verbal o gráfica.
- Aplicar la noción de equipotencia «tantos… como», a fin de preparar el número cardinal.
- Saber agrupar tantos elementos como indica una cifra dada del 0 al 9.
- Valorar las propias conquistas en la captación de soluciones matemáticas.

Material

- Botes de carretes de fotografía con una etiqueta donde se haya escrito un número del 0 al 9.
- Cajitas con material: bolitas, garbanzos, avellanas, piedrecitas…



- Botes de cristal y palitos de «polo».
- Cartulina plastificada según el modelo, en la parte de arriba se escriben los números, y en la de abajo los niños ponen los cartoncitos que les corresponden.
- Cartoncitos con distintas cantidades de objetos.
- Cartoncitos con la grafía de los números naturales del 0 al 9.

Actividades de aprendizaje

1.Identificación del número y cuantificación de los elementos.
   - Reconocimiento de los números escritos en los botes de los carretes de fotografía o en los botes de cristal.
   - Cuantificación del número de objetos que se precisen para poner dentro de cada bote.

2.Emparejamiento números/cartoncitos.
   - Reconocimiento de las grafías e identificación con la cantidad que representan.

- Colocación de los cartoncitos en la parte de arriba de la hoja plastificada.
- Identificación de los cartones que tengan el mismo número de objetos que el cartón indica.
- Colocación de los cartones en el lugar que les corresponda.

Observaciones

Para muchos niños es mejor trabajar con materiales manipulativos antes de pasar a trabajar con los cartoncitos.

Cuanto más pequeños sean los niños más se intentará que trabajen con materiales manipulativos.

¿Cuántos hay?

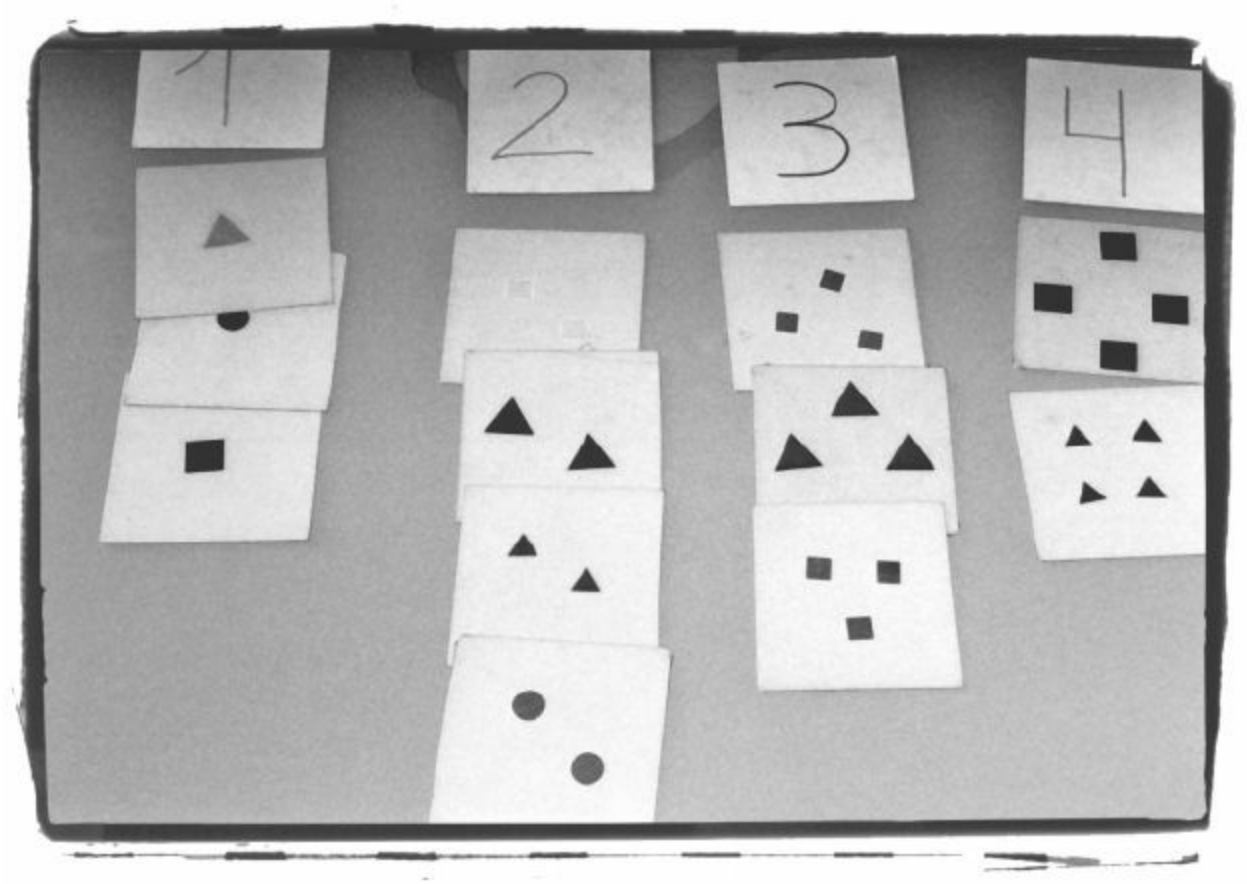
NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Hacer agrupaciones definidas por uno o más atributos.
- Clasificar agrupaciones por criterio de cantidad, poniendo juntas las que tienen el mismo número de elementos.
- Iniciar el empleo del número natural para determinar una relación cuantitativa, de manera verbal o gráfica.

Material

- Cartoncitos plastificados por el maestro o maestra en los cuales hay pegadas distintas cantidades de pegatinas. Tendremos con una pegatina, con dos… hasta nueve pegatinas (unas cuantas de cada cantidad). Todas las pegatinas de un mismo cartoncito tendrán el mismo color y la misma forma pero puede variar su disposición en el espacio. También dejaremos unos cuantos cartoncitos sin pegatinas.



- Diez cartoncitos con la grafía de los números naturales del cero hasta el nueve.

Actividades de aprendizaje

1.Clasificaciones libres.

- Manipulación y observación de los cartoncitos con pegatinas.
- Clasificación libre de los cartoncitos.
- Explicación al maestro o maestra del criterio seguido a la hora de hacer la clasificación.
- Realización de otras clasificaciones y explicación al maestro o maestra.

2.Clasificación según la cantidad.

- Manejo de los cartoncitos con pegatinas.
- Clasificación teniendo en cuenta la cantidad de pegatinas de cada cartón.

3Reconocimiento de las grafías de los números.

- Manipulación de los cartoncitos con pegatinas y de los cartones con la grafía de los números.

- Reconocimiento de las grafías e identificación con la cantidad que representan.
- Ordenación de las grafías y colocación a su lado de los cartoncitos con el número de pegatinas correspondientes.

Observaciones

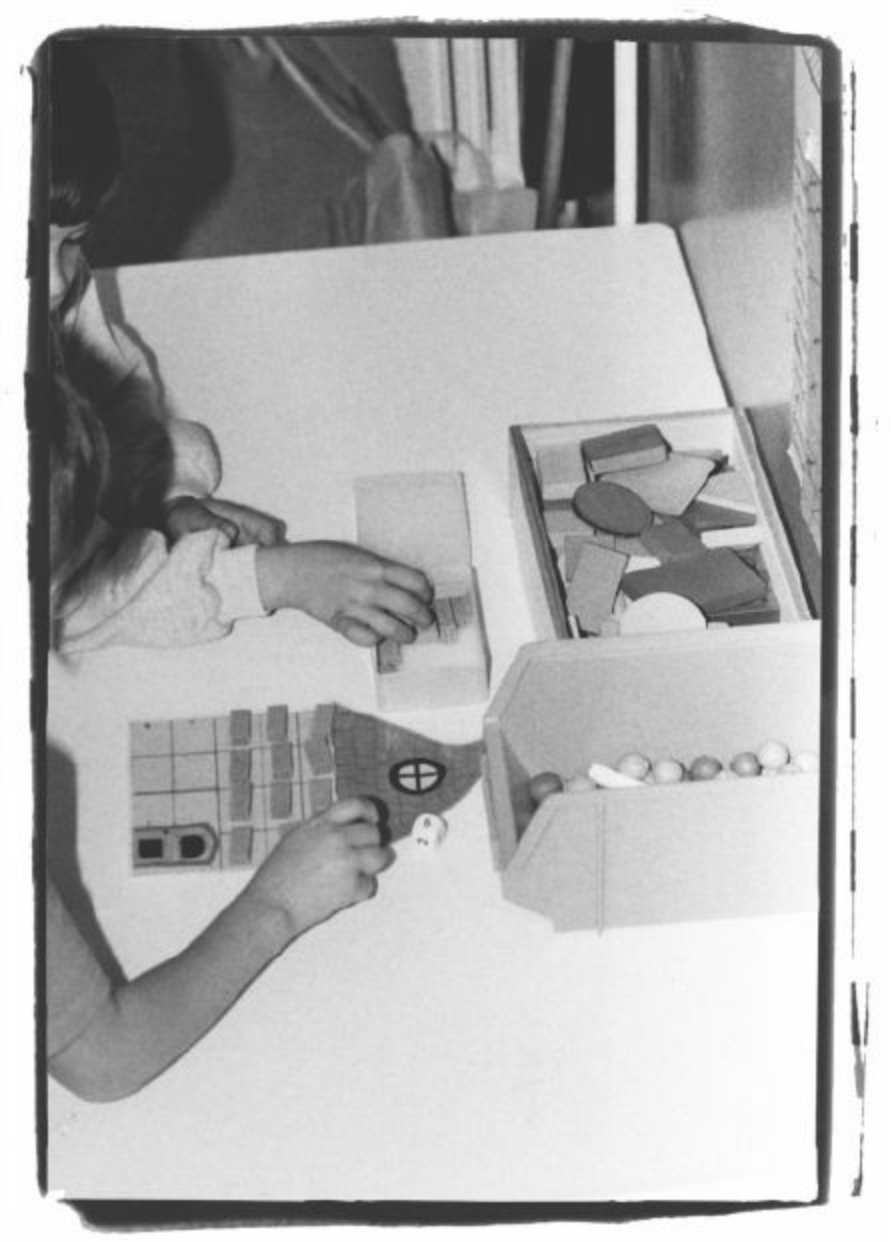
Esta propuesta de rincón se puede hacer en los distintos cursos del 2.º Ciclo de Educación Infantil, teniendo en cuenta las cantidades que se trabajan en cada edad.

Casita de ladrillos

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Iniciarse en el empleo del número natural para determinar una relación cuantitativa.
- Aplicar la noción de equipotencia «tantos… como».
- Denominar la serie de los números naturales (del 1 al 6), sin que falte ninguno de ellos y sin alterar su orden.
- Descubrir las aplicaciones de la matemática en la realidad cotidiana, en este caso en un juego.



Material

- Silueta de una casa, dibujada sobre una cartulina plastificada, en que hay marcadas separaciones para poder poner los ladrillos en ellas.
- Ladrillos pequeños.
- Dados.
- Cubilete.

Actividades de aprendizaje

Realización del juego:

- Un niño o una niña coge un dado, lo pone dentro del cubilete o en la mano y lo tira.
- Mira el número que le ha salido, coge tantos ladrillos como el número indica y los pone en la casita.
- El otro jugador o jugadora hace lo mismo.
- Gana el jugador o jugadora que finaliza la casa.

Observaciones

Es interesante observar el final del juego, cuando han de ir tirando el dado hasta que les sale el número que coincide exactamente con los ladrillos que faltan. Esta propuesta se puede hacer con uno o dos dados, depende del nivel de conocimiento de los niños.

Cada coche en su garaje

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Denominar la serie de los números naturales (del 0 al 9) sin que falte ninguno de ellos y sin alterar su orden.
- Identificar la grafía de los números con la cantidad correspondiente.
- Adoptar una actitud opositiva ante las dificultades que a veces plantea la resolución matemática.

Material

- 10 cajas de cerillas grandes forradas con papel con un número de pegatinas (de 0 al 9), pegadas encima.
- 9 coches pequeños de plástico que quepan dentro de las cajas. Cada uno de los coches llevará en el techo un número escrito del 0 al 9.
- Bolsa de tela o caja grande para guardar en ella el material.



Actividades de aprendizaje

- Ordenación de los garajes del 0 al 9.
- Identificación del coche correspondiente a cada garaje según el número de la pegatina que tiene en el techo.
- Colocación de cada coche en su garaje.
- Evaluación de la actividad conjuntamente con el maestro o maestra.

Observaciones

En esta propuesta no es preciso que al principio ordenen las cajas; es suficiente con que emparejen cada coche con su garaje.

Flecha giratoria 1

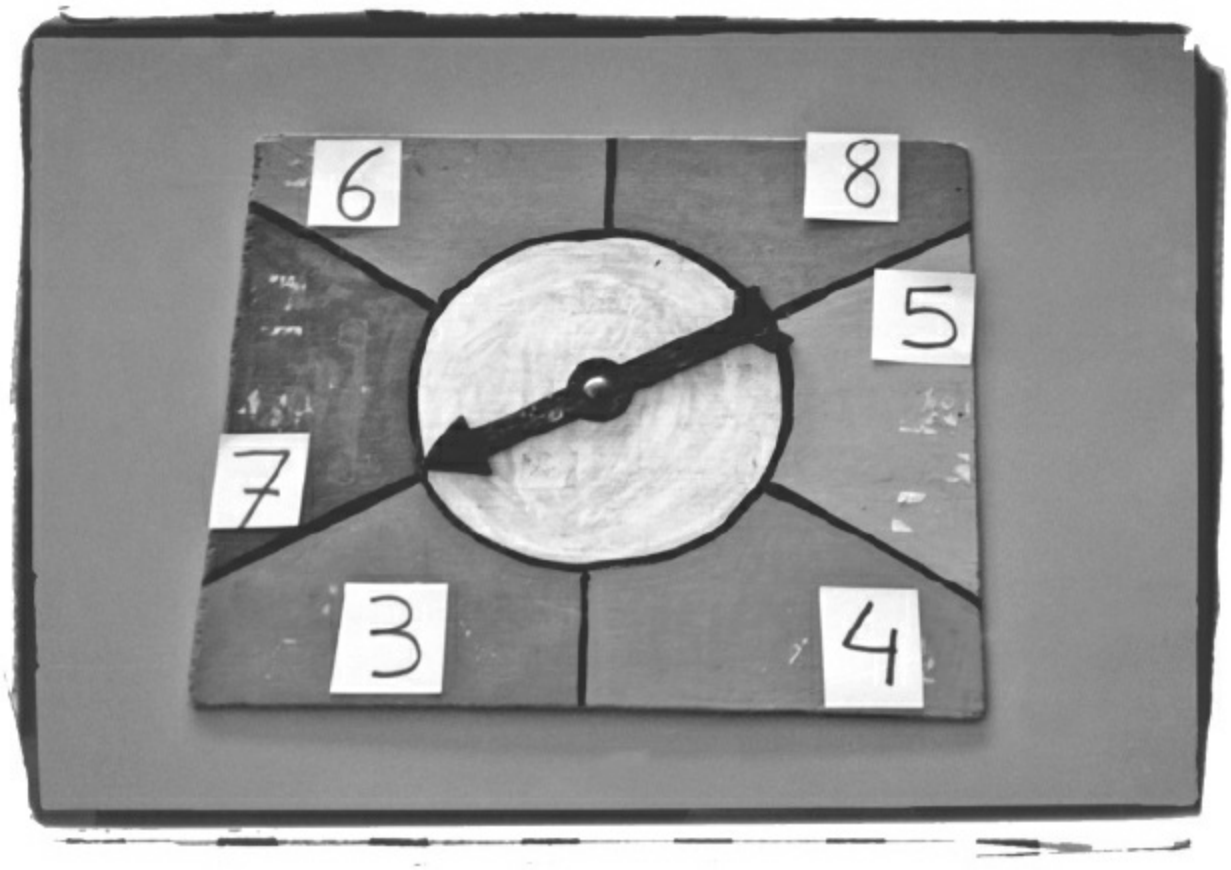
NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **3-4**

Objetivos

- Iniciarse en el empleo del número natural para determinar una relación cuantitativa de manera gráfica.
- Relacionar la grafía de los números con la cantidad correspondiente.
- Disfrutar participando en los juegos de grupo.

Material

- Chapa rectangular dividida en 7 regiones (cada una de un color distinto) con una flecha giratoria en el centro. En cada región pondremos una etiqueta con un número comprendido entre el cero y el nueve.
- Botones o fichas de cuatro colores distintos (30 fichas de cada color).
- Cuatro cajitas en cada una de las cuales colocaremos los botones del mismo color.
- Caja de cartón vacía.



Actividades de aprendizaje

Realización del juego:

- Cada participante tiene una caja con 30 botones o fichas de un mismo color. El primer niño o niña hace girar la flecha, mira el número que tiene la región en que se ha detenido la punta, coge los botones correspondientes y los pone en la caja vacía que hemos colocado en medio de la mesa.
- A continuación, el segundo jugador hace lo mismo. Y así sucesivamente. El juego finaliza cuando a ninguno de los participantes le quedan botones. A continuación tienen que volver a dejarlos en su lugar inicial…
- Si los niños lo desean pueden hacer una segunda partida.

Observaciones

Es importante que el color de los botones de cada jugador sea distinto, de manera que una vez finalizada la partida puedan volver a separarse fácilmente para colocarlos en las cuatro cajitas.

Dominós

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **2-4**

Objetivos

- Relacionar elementos por su similitud cualitativa.
- Relacionar elementos por su similitud cuantitativa.
- Relacionar la cantidad y la grafía de los números naturales del cero al nueve.
- Participar activamente en el juego respetando las normas.

Material

- Dominó de colores.
- Dominó de cantidad (con elementos dibujados).
- Dominó de cantidad/grafía de cero a nueve elementos. (De los tres modelos existe la versión comercializada.)

Actividades de aprendizaje

Presentación de las normas del juego.
Realización del juego:

- Se reparten siete fichas a cada participante; las que sobran se dejan encima de la mesa, boca abajo, para cogerlas cuando se tenga que poner y no se disponga de ficha.
- Comienza el jugador o jugadora que previamente se ha acordado (con una canción eliminativa o por otros medios), colocando una ficha; el niño o la niña de la derecha coloca, a continuación, otra ficha relacionada con cualquiera de los dos extremos de la que hay en la mesa (del mismo color, en el dominó de colores; con la misma cantidad de elementos en el de

cantidad; y que corresponde la grafía del número con la cantidad en el tercero). Si no tiene ficha para poner en ningún extremo dice: —¡paso! —y continúa jugando el compañero o compañera de la derecha, y así sucesivamente hasta que se colocan todas las fichas.

Observaciones

Aunque los consideramos la misma propuesta, es evidente que el grado de dificultad de los dominós es muy diferente; es preciso, pues, iniciar a los niños en el juego con dominós de colores o de elementos con similitud cualitativa: flores, animales, juguetes… y solamente cuando se han familiarizado con las normas del juego se pondrán en el rincón.

Con los dominós de cantidad y grafía es preciso que los niños tengan conocimiento de los conceptos. También se pueden poner dominós con cantidades pequeñas, hasta el cinco o el seis.

Ordenemos

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Ordenar los elementos según matices de una misma cualidad.
- Comparar materiales diferentes por su longitud o superficie.
- Iniciar la reflexión y el control para no responder precipitadamente.

Material

- Barras de madera que difieren sólo por su longitud.
- Cubos de madera de diferente base. El cubo más grande puede tener una base de 10 x 10 cm, y el más pequeño de 1 x 1 cm.
- Cilindros de la misma altura y distintos diámetros, ordenados de grueso a delgado.
- Cilindros de igual grosor pero de diferente altura.
- Cajas para guardar los diversos materiales.

Actividades de aprendizaje

- Elección de uno de los materiales.
- Observación y manipulación de los objetos que tiene delante.
- Ordenación de los objetos de forma escalonada a partir del más pequeño o del más grande.
- Comprobación intuitiva de la ordenación.
- Evaluación de la actividad conjuntamente con el maestro o maestra.
- Ordenación del material en su sitio.

Observaciones

El número de elementos que indicaremos en las propuestas dependerá de la edad y de la evolución de los niños.

Descomponer

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Separar los elementos de una agrupación en dos o más partes, observando sus cantidades correspondientes.
- Componer y descomponer cantidades del 2 al 9.
- Experimentar la noción de cantidad por medio de la comparación y de la agrupación de elementos.
- Aportar posibles soluciones ante el planteamiento de una situación.



Material

- Hojas plastificadas preparadas por el maestro o maestra: divididas en dos, tres o cuatro partes.
- Cajita con cartoncitos con los números del 2 al 9.
- Cajitas con materiales: botones, chapas, piedrecitas…
- Hojas de papel.
- Lápices.

Actividades de aprendizaje

- Elección de un cartoncito con un número.
- Elección del número de piezas que indique el cartoncito.
- Colocación de las piezas del material elegido en una de las hojas plastificadas, teniendo en cuenta las divisiones. Hacerlo de todas las maneras posibles.
- Explicación al maestro o maestra, o a un compañero o compañera, de cuántas maneras se puede poner un mismo número de piezas.

Observaciones

Cuando los niños lo hayan entendido bien, se les puede pedir que lo escriban en una hoja de papel en forma de sumas indicadas: 8 = 4 + 4; 8 = 2 + 2 + 2 + 2;…

Dados de colores

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **2-4**

Objetivos

- Reconocer la grafía de los números naturales.
- Unir los elementos de dos agrupaciones anticipando, de manera intuitiva, su resultado.
- Participar activamente en los juegos de grupo.

Material

- Dos dados de puntos de colores (tienen un círculo de un color distinto en cada cara). Estos dados se pueden construir, pero actualmente ya se encuentran comercializados.
- Una cajita con 20 botones de un mismo color para cada participante.
- Una caja vacía.
- Cartón donde se representan los 6 colores del dado y el valor que damos a cada color:

azul	3	amarillo	1
verde	2	naranja	5
rojo	4	rosa	0

Realización del juego:

- Cada participante coge una de las cajas con los 20 botones. El primer jugador echa los 2 dados, observa los colores de los puntos que le han salido, mira el cartón en el que está anotado el valor de cada color, coge los

botones correspondientes a la agrupación de estos dos valores y los deja en una caja que está en el centro de la mesa. A continuación el segundo jugador echa los dados y repite todo el proceso. Cuando ya ha echado los dados el último niño vuelve a empezar la rueda. El juego finaliza cuando los participantes se quedan sin botones.

- Acto seguido hay que devolver los botones a sus cajas respectivas.

Observaciones

El número de botones de cada caja puede variar según lo que decida el maestro o maestra. Pero es importante que cada participante tenga los botones de un color distinto de los demás, ya que una vez finalizado el juego cada niño o niña debe devolver sus botones al lugar inicial (si fuesen todos del mismo color les sería muy difícil, ya que tendrían que contar los 20 botones).

Sumas y restas con dados

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Comparar cantidades para establecer relaciones entre ellas.
- Iniciación a las operaciones sobre aspectos cuantitativos: añadiendo, uniendo, separando, sacando.
- Mantener la atención sobre la propia acción para acabar la tarea iniciada.

Material

- Dados grandes.
- Cubiletes.
- Material para contar: fichas de colores, chapas…
- Hojas divididas en dos partes, indicando dónde tienen que poner las sumas o las restas.
- Lápiz y goma.

Actividades de aprendizaje

- Colocación de 2 dados en el cubilete.
- Echar los dados.
- Identificación de los números que salen.
- Escritura de los números en forma de sumas o restas indicadas en la hoja preparada por el maestro o maestra.
- Realización de la operación mentalmente o bien con la ayuda del material (fichas de colores, chapas…).
- Repetición del proceso tantas veces como se quiera, pero como mínimo

tienen que hacer 5 sumas y 5 restas.

Observaciones

Al principio se puede empezar sumando y restando con dos dados, pero se puede aumentar la dificultad añadiendo más dados.

Hay que hacer ver a los niños que cuando se quiere hacer una resta es preciso colocar bien los números, poniendo primero el número más alto.

Juego de los chinos

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **por parejas**

Objetivos

- Responder a la pregunta: ¿Qué puede salir?, distinguiendo entre resultados posibles e imposibles.
- Valorar un posible resultado.
- Mostrar interés por participar en los juegos.

Recursos

- 6 canicas pequeñas o bolitas para cada pareja de jugadores.
- Hoja para anotar los resultados de las partidas.

Propuesta de actividad

Realización del juego:

- Cada participante tiene tres canicas. Los dos niños colocan sus manos detrás: en la mano izquierda no hay nada, pero en la derecha tienen tres canicas. Pasan las canicas que quieran de la mano derecha a la izquierda y ponen esta última delante (la mano está cerrada, de manera que no se pueden ver las canicas). Los dos jugadores tienen que decir el número de canicas que creen que hay entre las dos manos que tienen delante (la mano izquierda de cada uno de ellos). Si uno de los dos adivina el número exacto gana la jugada. Después de cada jugada hay que anotar en la hoja de control: una cruz si han acertado el resultado y una raya si no lo han logrado.
- Cada partida consta de 10 jugadas. Si lo desean pueden hacer más de una partida.

Observaciones

Puede jugar más de una pareja a la vez, pero cada una de ellas funciona independientemente de la otra.

Bloques lógicos

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Conocer las cualidades de los objetos.
- Hallar semejanzas y diferencias en las cualidades de los objetos.
- Reaccionar ante las situaciones cada vez con mayor autonomía personal y aceptar las ayudas que se consideren necesarias.

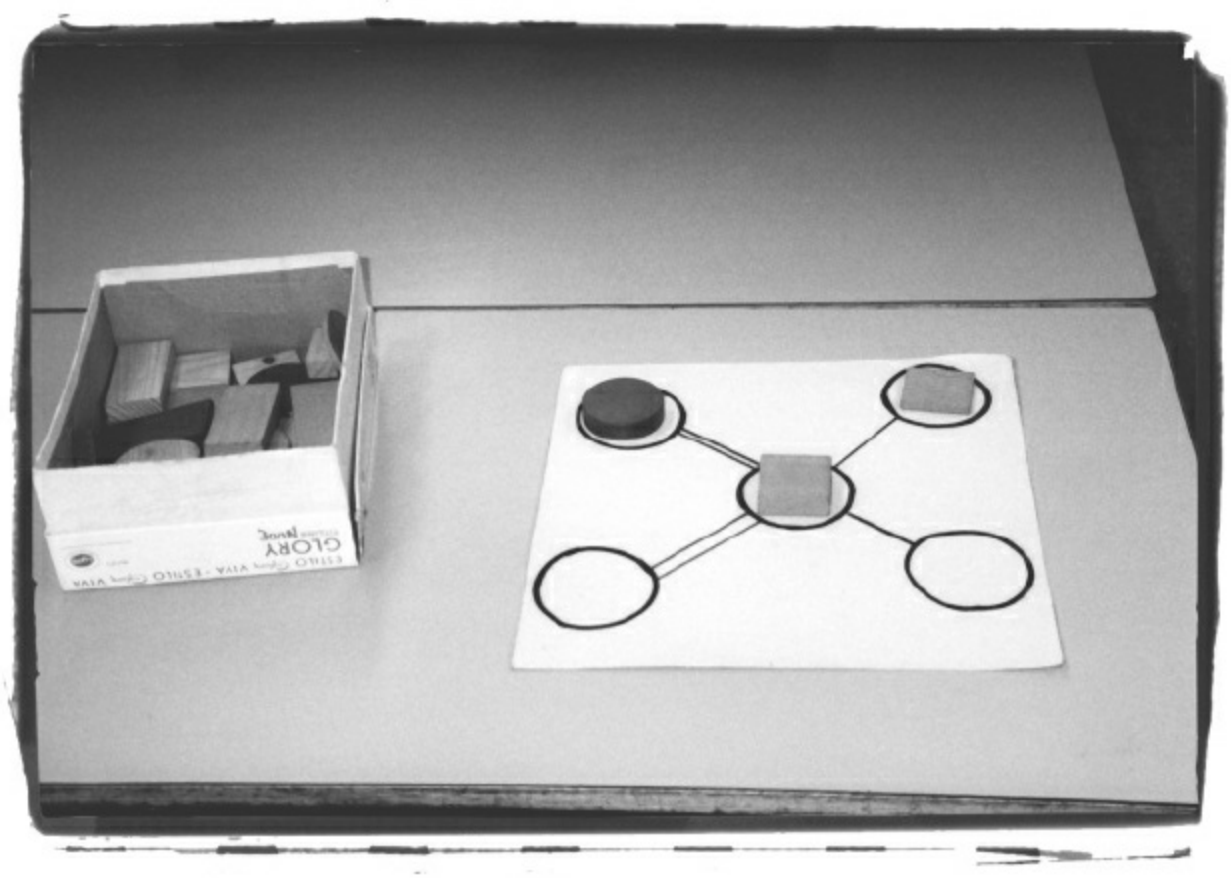
Material

- Cajita de bloques lógicos de Dienes.
- Cartulina plastificada en la que el maestro o maestra ha dibujado una red: un círculo central y cuatro a su alrededor. Estos últimos están unidos al del centro por una o dos líneas.

Actividades de aprendizaje

1.El tren.

- Elección de un bloque lógico y colocación de éste encima de la mesa o bien en el suelo.



- Localización de otro bloque lógico que sólo tenga una diferencia con respecto al primero y colocación a su lado.
- Elección de un tercer bloque lógico que tenga una diferencia y sólo una con respecto al segundo.
- Se va repitiendo el proceso hasta poner 10 piezas.

2.Redes.

- Elección de una cartulina de redes.
- Elección de una pieza de los bloques lógicos y su colocación en medio de la red.
- Búsqueda de otro bloque lógico para colocarlo en uno de los círculos que rodean el central. Éste ha de tener una o dos diferencias con respecto al bloque lógico situado en el círculo central, según sean una o dos las líneas que unan estos círculos.
- Búsqueda de los bloques lógicos que faltan para llenar todos los círculos de la red, teniendo en cuenta la consigna descrita anteriormente.

Observaciones

El juego del *tren* se puede realizar cambiando la consigna, o sea, pidiendo dos o tres diferencias entre las piezas que se coloquen.

Se pueden complicar las *redes* dibujando tres líneas entre alguno de los círculos laterales y el central, introduciendo, así, tres diferencias.

Bingo

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **pequeño grupo**

Objetivos

- Reconocer la grafía de los números del cero al treinta.
- Componer y descomponer números.
- Hallar el tercer término de una transformación, dados los otros dos.
- Calcular mentalmente resultados de operaciones hasta 25.
- Automatizar las sumas y las restas de dos números con resultado igual o inferior a 25.

Material

- Bolas de bingo con números comprendidos entre el cero y el treinta.
- Bombo para hacer girar las bolas. También puede servir una bolsa de tela.
- Tres cartulinas plastificadas con 20 casillas. En cada una de ellas está la grafía de un número (entre el cero y el treinta).
- Tres cartulinas con 20 casillas. En cada una de ellas hay una operación escrita: una suma o una resta. El resultado de esta operación no superará la cantidad de 25.
- Caja con fichas: círculos de plástico o de madera.

Actividades de aprendizaje

1.Bingo sencillo.

Realización del juego:

- Se reparten los papeles entre los cuatro participantes: uno se encargará del bombo (o de la bolsa) y cada uno de los otros tres cogerá una de las

cartulinas con la grafía de los números escritos. Empieza el juego: el niño hace girar el bombo, saca la primera bola y lee el número que ha salido. Los otros tres jugadores miran si en alguna de las casillas de su cartulina aparece este número. En caso afirmativo dicen «mío» y acto seguido cogen una ficha y la colocan encima del número acertado. A continuación vuelve a girar el bombo para sacar otra bola, repitiéndose otra vez todo el proceso. Cuando algún participante logra rellenar la cartulina con las 20 fichas dice «bingo». La partida ha finalizado y el niño ganador ha conseguido un punto.

- Durante el juego se realizan cuatro partidas. Gana el participante que haya logrado más puntos.

2.Bingo de sumas y restas.

Realización del juego:

- Las normas del juego son básicamente las mismas que en el bingo sencillo. La diferencia radica en que en las casillas de las cartulinas están escritas operaciones (sumas o restas) entre dos números pero sin el resultado. Cuando el niño encargado de hacer girar el bombo lee el número de la primera bola los demás participantes buscan en sus cartulinas una operación cuyo resultado sea el número de la bola. En el caso de hallarla colocan una ficha en la casilla.

Observaciones

En cada partida se cambiarán los papeles para que todos los participantes puedan hacer girar el bombo. También se cambiarán las cartulinas para que ningún participante memorice los resultados y tenga ventaja respecto a los demás.



Bolos

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Identificar la adición como representación de las acciones de poner, añadir, unir, agrupar… y la sustracción como la representación de las acciones de disminuir, quitar, separar.
- Automatizar las sumas de dos números con resultado igual a 10.
- Automatizar la mecánica de la resta de una cifra sin llevarse.
- Componer y descomponer números hasta el 10.
- Ser conscientes de que la matemática puede ser empleada para expresar y conocer mejor la realidad.
- Tener curiosidad por descubrir las reglas del juego, esforzarse en respetarlas, valorar las estrategias personales e interesarse por las que emplean los compañeros y compañeras.

Material

- Diez bolos.
- Dos bolas.
- Una hoja preparada para anotar en ella los resultados de las tiradas y hacer una suma de ellas.
- Lápices.

Actividades de aprendizaje

Presentación de las normas del juego.
Realización del juego:

- Se colocan diez bolos en forma de triángulo. Cada jugador dispone de dos tiradas en cada turno.
- El primer jugador o jugadora lanza una bola y dice al compañero o compañera cuántos bolos ha tirado; éste los anota en la hoja en el lugar correspondiente a la primera bola. Vuelve a lanzar la segunda bola y dice al compañero cuántos bolos ha hecho caer en esta ocasión; éste lo anota en el lugar correspondiente a la segunda bola. El jugador o jugadora ha de sumar mentalmente los bolos derribados entre las dos jugadas y decir el resultado, cuántos han quedado en pie. El compañero o compañera lo comprobará realizando las operaciones correspondientes en la hoja.
- El segundo jugador o jugadora repite el proceso.
- Cada participante lanzará seis veces.

Observaciones

Conviene llevar a cabo esta actividad en un rincón discreto de la clase para no molestar demasiado a los demás niños y niñas.

Se puede realizar la actividad sólo mentalmente y comprobarla de forma manipulativa, contando los bolos.

Diana

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Identificar la adición como representación de las acciones de añadir y unir.
- Calcular sumas sin llevarse, presentadas de manera horizontal o vertical, con números hasta dos cifras.
- Tener curiosidad por seguir las reglas del juego, y esforzarse en respetarlas, valorar las estrategias personales e interesarse por las que usan los compañeros y compañeras.

Material

- Diana de fieltro con dos bolas adherentes.
- Una hoja para cada jugador o jugadora preparada por el maestro o maestra, para contar los resultados de las tiradas y sumarlos.

1.ª bola ..... + 2.ª bola ..... RESULTADO	1.ª bola + 2.ª bola = Resultado ..... + ... = ...

- Lápiz y goma.

Actividades de aprendizaje

- Presentación de las normas del juego.

Realización del juego:

- El primer jugador o jugadora lanza una bola a la diana. El compañero o compañera anota el número en que ha caído la bola en el lugar correspondiente a la primera bola de la hoja del niño o niña que ha jugado. Acto seguido vuelve a lanzar la segunda bola y su compañero o compañera anota el resultado en el lugar correspondiente a la segunda bola. A continuación, el niño o la niña que ha jugado predice mentalmente el resultado de la suma de las dos tiradas. Su compañero o compañera lo comprueba realizando la operación en la hoja.
- El segundo jugador repite el proceso.
- Cada niño o niña lanzará seis veces.

Observaciones

Las sumas se pueden presentar vertical u horizontalmente.

Se pueden cambiar los números de la diana y ponerlos de dos cifras, para aumentar su dificultad.

Anillas de colores

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2-4**

Objetivos

- Reconocer el valor numérico que se ha adjudicado a cada uno de los colores de las anillas
- Identificar la adición como representación de las acciones de poner, añadir…
- Calcular mentalmente los puntos obtenidos en cada partida realizando la adición del valor de las anillas acertadas.
- Comprobar el resultado con el apoyo de material.
- Mostrar interés por participar en juegos.

Material

- Juego de las anillas: anillas de colores y soporte.
- Una caja de botones.
- Hoja para anotar los resultados, lápiz y goma.
- Cartulina en la que están representados los diferentes colores de las anillas y el valor numérico correspondiente (adjudicado por el maestro).

Actividades de aprendizaje

Realización del juego:

- Antes de empezar, los participantes escriben su nombre en la hoja del juego.
- Se coloca la base del juego de anillas en el suelo y a cierta distancia se marca una raya detrás de la cual se colocarán los jugadores. El primer participante coge todas las anillas de colores y las lanza intentando dar con ellas en el soporte. Cuando ya no le quedan anillas recoge las que ha ensartado, mira y

recuerda el valor numérico de cada una de ellas y realiza la adición mentalmente. A continuación, comprueba el resultado empleando la caja de botones (coloca las anillas en el suelo o encima de una mesa y pone dentro de cada una de ellas el número de botones correspondientes a su color). Luego anota el resultado en la casilla de la hoja que corresponde a la primera partida. Es el turno del segundo jugador.

- Cuando todos los participantes han intervenido, empieza la segunda partida.
- Se pueden hacer hasta tres partidas. En cada partida habrá un ganador. El ganador final será quien haya vencido en más partidas.

Observaciones

El valor numérico de las anillas se puede aumentar y crear un grado mayor de dificultad en el juego.

Flecha giratoria 2

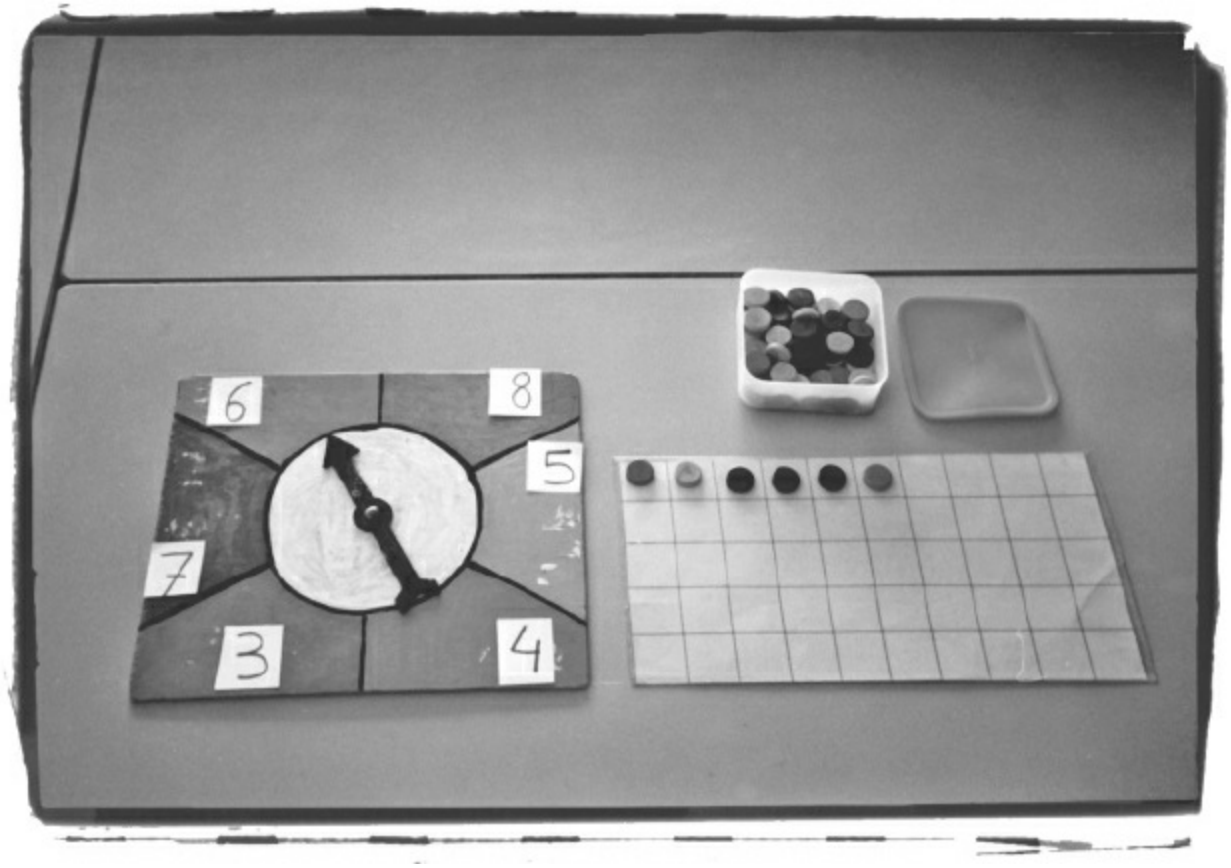
NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2-3**

Objetivos

- Realizar sumas de dos números con resultados inferiores a 20.
- Identificar la adición como representación de las acciones de poner, unir…
- Participar y disfrutar en las actividades de pequeño grupo.
- Respetar las normas del juego.

Material

- Plancha rectangular dividida en 7 regiones (cada una de ellas de un color distinto) con una flecha giratoria en el centro. En cada región colocaremos una etiqueta en la que escribiremos un número comprendido entre el cero y el nueve. En medio del tablero pondremos una etiqueta con el signo +.
- Cajas con fichas de madera o de plástico de colores distintos.
- Cartulinas plastificadas con 50 casillas dibujadas (una para cada participante).



Actividades de aprendizaje

Realización del juego:

- Cada participante tiene una cartulina con las 50 casillas dibujadas y una caja de fichas. Colocamos la chapa con la flecha giratoria en medio de la mesa. El primer jugador hace girar dos veces consecutivas la flecha, suma los dos números que le han salido, coge las fichas correspondientes y las pone ordenadamente en la cartulina, una en cada casilla. Acto seguido le toca el turno al segundo participante, y así sucesivamente. La partida se acaba cuando los jugadores han rellenado todas las casillas.

Observaciones

Los números de las etiquetas pueden ser más grandes o más pequeños, aumentando o disminuyendo de esta manera el grado de dificultad.

Podemos hacer el mismo tipo de juego pero restando. En este caso, no obstante, habrá que advertir a los niños y niñas que de los dos números que les han salido al hacer girar la flecha siempre deben restar del más grande el

más pequeño.

La ruta del camión

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **por parejas**

Objetivos

- Identificar la adición como representación de las acciones de poner, añadir… y la sustracción como representación de las acciones de quitar, disminuir… y de sus símbolos + y –.
- Reconocer los pasos de una transformación numérica.
- Expresar verbalmente las acciones realizadas.

Material

- Circuito grande hecho con cartulina y dibujado por el maestro.
- Un camión de plástico o goma.



- Caja de muñecos de plástico pequeños o bien una caja de botones pequeños.
- Caja de cartoncitos de números.
- Hoja o fichas preparadas por el maestro o la maestra en las que hay dibujado un circuito.
- Caja con botones o fichas de madera o chapas o unidades (regletas) o…

Actividades de aprendizaje

- Interpretación de las indicaciones que hay en la parte superior del circuito de cartulina (acciones que hay que hacer durante los dos recorridos de las

flechas): + 3, suben tres pasajeros al camión y –2, bajan dos pasajeros.

- Colocación del camión en el punto de partida.
- Manipulación y desplazamiento del camión siguiendo la ruta establecida y respetando las paradas establecidas.
- Realización de las acciones correspondientes durante el desplazamiento, teniendo en cuenta el tipo de carretera por donde pasa el vehículo (las dos flechas distintas). El niño tendrá que hacer subir o bajar pasajeros del camión (muñecos de plástico pequeños o botones) en cada parada, que está marcada por un punto.
- Colocación de un número de cartulina en cada parada que hace el camión. Ese número corresponde con la cantidad de pasajeros que hay en el camión.
- Elección de una de las hojas preparadas por el maestro o maestra.
- Interpretación de las acciones que hay que realizar al pasar por encima de cada tipo de flecha (suben tantos pasajeros, bajan tantos pasajeros).
- Realización del circuito imaginándose el camión. En el momento de ir contando los pasajeros que suben y bajan pueden ayudarse con la caja de botones, de chapas o de unidades.
- Escritura, al lado de los puntos que representan las paradas, del número de pasajeros que en aquel momento habría en el camión.

Observaciones

Cuando se vaya a hacer el recorrido grande con el camión los dos participantes se repartirán los trabajos: mover el vehículo, hacer subir y bajar a los pasajeros, contar el número de personas que hay cuando se detiene el camión, buscar y colocar el número de cartulina correspondiente…

Mémori de sumas

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2-4**

Objetivos

- Automatizar las sumas de dos números con resultado igual a 20.
- Componer y descomponer números hasta el 20.
- Memorizar las sumas hasta 10 + 10.
- Tener curiosidad por descubrir las reglas del juego, esforzarse en respetarlas, valorar las estrategias personales e interesarse por las que emplean los compañeros y compañeras.

Material

- Quince cartoncitos con sumas indicadas, en las que el resultado no excede de 20.
- Quince cartoncitos con los resultados de las sumas.

Actividades de aprendizaje

- Presentación de las reglas de juego. Consiste en hacer parejas de cartoncitos.

Realización del juego:

- Se colocan los quince cartoncitos con las sumas indicadas boca abajo encima de la mesa y los quince con los resultados, también boca abajo, al lado.
- Los niños tienen que hacer parejas con un cartoncito con la suma indicada y uno con el resultado correspondiente.
- El primer jugador o jugadora le da la vuelta a un cartoncito de suma indicada y a otro de resultado. Si se corresponden se los queda y continúa jugando; si no hacen pareja les da la vuelta de nuevo fijándose en el lugar donde están

colocados para jugadas posteriores, y pasa el turno al siguiente niño o niña, que hará lo mismo.

- Gana quien forma más parejas correctas.

Observaciones

Se pueden poner sumas que den el mismo resultado.
Se pueden preparar mémoris de restas y multiplicaciones.

Dominó de sumas y restas

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2-4**

Objetivos

- Utilizar técnicas de cálculo mental con números con resultado hasta 25.
- Calcular mentalmente los resultados de las sumas y las restas indicadas en las fichas del dominó.
- Valorar las estrategias personales e interesarse por las de los demás.
- Aceptar el error como estímulo para dar continuidad al trabajo.

Material

- Dominós de sumas hechos con cartulina de color plastificada: en un lado de la ficha hay una suma indicada, con números cuya suma no excede de 25; al otro lado de la ficha está el resultado correspondiente a la suma indicada en otra ficha.
- Dominós de restas: iguales que los de las sumas, pero restando.

Los dominós deben «cerrar», una vez colocadas todas las fichas. Estos dominós se pueden encontrar comercializados.

Actividades de aprendizaje

- Presentación de las normas del juego.

Realización del juego:

- Se reparten 7 fichas a cada participante; las que sobran se dejan encima de la mesa, boca abajo, para poder cogerlas cuando no se dispone de ninguna para poner.
- El niño o niña que previamente se ha acordado empieza colocando una ficha;

el compañero o compañera de la derecha coloca a continuación otra ficha cuya suma indicada (o resta, en su caso) se corresponda con el resultado de la que está puesta, o el resultado se corresponda con la suma (o resta) que está indicada en la ficha de la mesa. Si no tiene ninguna para colocar en ningún extremo, dice: —¡No tengo! y acto seguido coge una ficha de la mesa; si no le sale lo que necesita, dice: —¡Paso! y continúa jugando el compañero o compañera de su derecha; y así sucesivamente hasta que se han colocado todas las fichas.

Observaciones

Es conveniente tener distintos dominós y distintos niveles de dificultad ya que es una actividad que se puede mantener todo el curso.

Los dados juguetones

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Leer y reconocer los números hasta el 12.
- Realizar la adición de dos números (hasta el 12).
- Automatizar las sumas de dos números con resultado igual o inferior a 12.

Material

- 2 cartones plastificados con 12 casillas dibujadas en cada uno de ellos. Dentro de cada casilla está escrito un número del 2 al 12 (hay algún número repetido).
- Una caja de fichas de colores o chapas.
- Dos dados (tamaño grande).

Actividades de aprendizaje

Realización del juego:

- Cada jugador elige un cartón plastificado. Empieza la partida el niño que saca el número más alto al echar un dado.
- El primer participante echa los dos dados, hace la suma de las cantidades que le han salido y busca en su tablero si tiene el número correspondiente. Si lo encuentra pone una ficha encima y vuelve a echar los dados. Si no tiene el número, pasa el turno al segundo participante que hará el mismo proceso. Gana la partida el niño que primero logra rellenar de fichas todo el tablero.

Observaciones

Rellenar las casillas de los números que están repetidos se puede hacer de dos maneras: cuando se obtiene uno de estos números se rellenan las dos casillas, o bien, hay que volver a conseguir esta cantidad (con la suma de los dos dados) para rellenar la segunda casilla.

La misma actividad se puede hacer con tres dados. En este caso, el número de resultados posibles aumenta y, por lo tanto, habrá más posibilidades a la hora de construir los cartones.

Carrera de coches

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **Por parejas**

Objetivos

- Identificar la adición como representación de las acciones de poner, añadir… y la sustracción como representación de las acciones de disminuir, quitar…
- Reconocer el símbolo + como indicador de la adición y el símbolo – como indicador de la sustracción.
- Reconocer los pasos de una transformación numérica.



Material

- Papel de embalar grande en el que el maestro o maestra ha dibujado un circuito de coches. A la salida están dibujados 4 coches, cada uno de los cuales lleva un número distinto. Tenemos cuatro circuitos diferentes que se entrecruzan, uno para cada coche, con diversas paradas donde los coches deben parar y realizar la acción indicada. Al final del papel de embalar tenemos dibujados los 4 coches sin el número (dejaremos un espacio para colocarlos).
- Una caja con fichas de colores.

- Rectángulos de cartulina con números escritos.

Actividades de aprendizaje

Realización del juego:

- Uno de los dos participantes se sitúa encima del primer coche dibujado en el papel de embalar y pide a su compañero situado fuera del papel que le dé tantas fichas de madera como indica el número que tiene el coche. Comienza el recorrido. El primer participante inicia el camino del primer coche (caminando por encima del papel de embalar) y se detiene en la primera parada, interpreta lo que hay que hacer y pide a su compañero que le dé las fichas correspondientes (o bien es él quien se las da a su compañero). Acto seguido continúa el recorrido. Hay que ir deteniéndose en las diferentes paradas y realizar las acciones correspondientes (poner o quitar fichas). Al final del recorrido tendrán que contar las fichas del niño que «circulaba» y poner la cartulina con el número conveniente en el coche que le corresponda, dibujado al final del papel.



- Luego inicia el recorrido el segundo coche y se repite todo el proceso.
- Al finalizar el recorrido de éste, los participantes se intercambian los papeles y continúan el juego completando el trayecto del tercero y del cuarto vehículos.

Observaciones

Para llevar a cabo esta propuesta es preciso que los dos participantes se descalcen para no ensuciar el papel de embalar.

Un segundo paso a realizar después de esta actividad es hacer un ejercicio semejante en una ficha u hoja de papel preparada por el maestro. Este trabajo será individual. Dejaremos también a disposición de los niños y niñas que los necesiten una caja con botones.

Generalmente, los maestros y maestras tienen claro que los niños de Educación Infantil deben representar con su propio cuerpo las diferentes situaciones para poder interiorizarlas mejor y comprenderlas, pero, a menudo, olvidan que los niños y niñas del Primer Ciclo de Educación Primaria también tienen, a veces, esta necesidad.

El robot

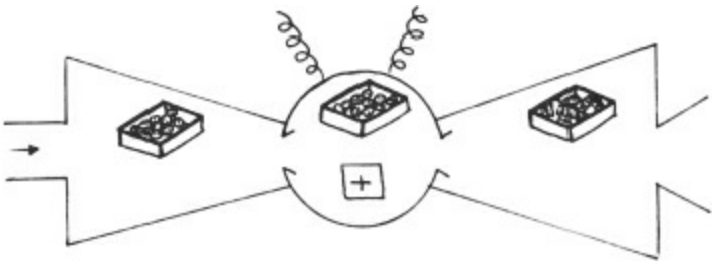
NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **3**

Objetivos

- Calcular mentalmente los resultados de operaciones y problemas con resultado hasta 20.
- Resolver problemas aritméticos en los que se aplique la suma y la resta.
- Realizar las operaciones numéricas que correspondan.
- Verificar la validez de la solución.
- Expresar correctamente la respuesta.
- Acostumbrarse a debatir las soluciones de problemas con los compañeros y las compañeras.

Material

- Papel de embalar o chapa de madera grande en los que se dibuja una máquina de operar con tres compartimientos; en el primer compartimiento hay una caja con 10 botones, 10 chapas, 10 muñecos, 10 coches…; en el segundo hay el signo correspondiente a la operación que hay que realizar + o –, que se irá cambiando, y otra caja con el mismo tipo y cantidad de elementos que en la primera: botones, chapas, muñecos…; en el tercer compartimiento hay una caja con cartoncitos con los números escritos hasta el 20, y cartoncitos con el dibujo de cada uno de los objetos.



- Cesto.
- Hoja, lápiz y goma.

Actividades de aprendizaje

- Presentación de las reglas del juego.

Realización del juego:

- Reparto de los papeles del juego: un operador que realizará todo el recorrido, un robot que se coloca en el compartimiento del centro y un secretario situado fuera de la máquina y que anota la operación.
- El niño o niña operador entra en el primer compartimiento y coge un cesto y un número determinado de un mismo tipo de objetos: coches, botones… y los mete en el cesto. A continuación pasa al segundo compartimiento donde está el signo + y el robot le da la cantidad que quiera de los mencionados objetos, y los añade a los que ya tiene en el cesto. Acto seguido, pasa al tercer compartimiento, en el que tiene que coger el cartoncito con el número correspondiente al resultado de la operación (suma) y el dibujo que representa el tipo de objeto.
- El secretario, mientras tanto, va anotando en la hoja las cantidades y el nombre de los objetos cogidos tanto en el primer compartimiento como en el segundo, y realiza por escrito la operación correspondiente comprobando si el resultado coincide con lo que ha dicho el operador. Si no coinciden, se comprueba contando los objetos que hay en el cesto. (Es preciso que los niños y niñas, además de decir el número total de objetos que tiene el cesto, digan su nombre: p. ej.: «Tengo quince coches».)
- Si en el segundo compartimiento se ha colocado el signo (–), el robot tiene que sacar objetos del cesto, y el operador, en el tercer compartimiento, debe decir: —Me quedan… chapas.
- Una vez acabado el recorrido y comprobado el resultado, se intercambian los papeles y se repite todo el proceso.

Observaciones

Si el nivel del grupo lo permite, se pueden aumentar las cantidades de objetos en cada compartimiento.

Esta actividad se puede realizar individualmente; en este caso es el propio niño o niña quien coge, añade o quita, y comprueba el resultado.

Juegos de cartas

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2-4**

Objetivos

- Ordenar correctamente la serie numérica hasta el 12, y, dado un número, identificar el anterior y el posterior.
- Calcular cuántos elementos faltan para una cantidad establecida.
- Reconocer la igualdad entre un número y el resultado de reunir las partes en que se puede descomponer.
- Mostrar interés por participar en juegos y respetar las reglas.

Material

- Juego de 50 cartas españolas.

Actividades de aprendizaje

1.El cinco.

Realización del juego:

- Se reparten todas las cartas entre los participantes.
- Empieza el niño o niña que está a la derecha del que ha repartido, colocando una carta de un cinco boca arriba encima de la mesa. Si no tiene ningún cinco pasa la vez al siguiente participante, que tiene que hacer lo mismo. Cuando se ha colocado el primer cinco continúa el juego: el segundo jugador o jugadora ha de colocar otro cinco o la carta anterior o posterior del mismo palo que las que hay en la mesa. Si no tienen ninguna para colocar en ningún extremo, pasa el turno al siguiente participante. El juego se acaba cuando se han completado las series numéricas de los cuatro palos.

- Gana quien coloca antes todas las cartas.

2.El siete (variante del siete y medio).

Realización del juego:

- El objetivo es lograr sumar siete o una cantidad inferior lo más aproximada posible al siete. Las figuras tienen el valor que indican.
- Se reparte una carta a cada participante. Cada jugador o jugadora mira el valor de la suya; si es un siete se planta.
- Si el valor es inferior a siete puede plantarse si es aproximado, o bien pedir otra carta hasta conseguir sumar siete o aproximarse. Si la carta inicial o la suma de las pedidas es superior a siete, se descubren las cartas diciendo: ¡Paso! Los participantes que se han plantado descubren sus cartas.
- Gana quien suma siete o quien se aproxima más.

3.El diez.

Realización del juego:

- El objetivo es lograr sumar diez. Se han de quitar todas las figuras.
- Se reparten todas las cartas entre los participantes, que las dejan boca abajo en la mesa en un montón. Empieza el niño o niña que está a la derecha del que ha repartido, cogiendo una carta de su montón y colocándola en la mesa boca arriba. El segundo jugador o jugadora hace lo mismo, y si la suma del valor de su carta y el de la carta de la mesa suman diez, las coge, se las queda y continúa jugando dejando otra carta encima de la mesa. Si no logra sumar diez, su carta queda en la mesa con la del primer jugador o jugadora. El tercer participante hace lo mismo, intentando conseguir sumar diez con una, dos o más cartas de las que hay encima de la mesa. El juego se acaba cuando uno de los jugadores o jugadoras se queda sin cartas.

Observaciones

Las cartas ofrecen la posibilidad de organizar una gran cantidad de juegos, ya sean tradicionales, adaptados o inventados, para trabajar la numeración y el cálculo mental.

Calculadora

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Conocer las teclas numéricas y operativas de la calculadora.
- Conocer su funcionamiento.
- Seguir ordenadamente los pasos de una operación.
- Resolver operaciones por tanteo.
- Comprobar con la calculadora resultados aproximados.

Material

- Calculadora.
- Hojas preparadas por el maestro o maestra con:
  - 10 operaciones presentadas horizontalmente: sumas y restas.
  - 10 sumas a las que les falta un sumando.
  - 10 sumas con dos posibles resultados aproximados y una casilla para el resultado exacto.

Actividades de aprendizaje

1. Observación y libre manipulación de la calculadora.
2. Realización de sumas y restas indicadas en una hoja siguiendo ordenadamente los pasos con la calculadora: primer sumando, signo de operación, segundo sumando y signo de igualdad.
   - Escritura del resultado en la hoja.
3. Búsqueda de un sumando por tanteo en las sumas escritas en la hoja.
   - Escritura del sumando en el lugar correspondiente de la hoja.

4.Dada una suma y dos posibles resultados, marcar con un círculo el que más se aproxime.
   - Realización de la operación con la calculadora.
   - Anotación del resultado en la casilla correspondiente.
   - Comprobación del acierto en la aproximación.

Observaciones

Es importante trabajar con la calculadora colectivamente, verbalizando las acciones y los resultados.

Las actividades propuestas con sumas también se pueden realizar con restas.

Hay que advertir a los niños y niñas de que el uso de la calculadora en el rincón es exclusivamente para estas actividades.

Regletas

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **individual por parejas**

Objetivos

- Componer y descomponer cantidades.
- Reconocer la decena como grupo de 10 unidades.
- Identificar la adición como representación de las acciones de poner, añadir…
- Calcular sumas y restas sin llevarse con refuerzo de material.

Material

- Caja con regletas (varias de cada tamaño).
- Caja con regletas de unidades.
- Caja con regletas de decenas.
- Ficha preparada por el maestro o maestra.
- Papel cuadriculado (cada cuadrito tiene que ser del tamaño de una unidad).
- Cartulinas en las que están escritas diferentes sumas.
- Cartoncitos de números.
- Bolitas de bingo.
- Colores, lápiz y goma.



Actividades de aprendizaje

1.Juego libre con las regletas para familiarizarse con este material.

2.Valor de cada regleta.

- Identificación de las regletas dibujadas en la hoja preparada por el maestro o maestra y colocación de las regletas correspondientes encima. Comprobación del valor de cada una poniendo debajo de ellas tantas unidades como sea posible.
- Anotación en el papel del número resultante al lado de cada regleta.

3.Descomposición.

- Elección de una regleta. Descomponerla en otras regletas e ir colocando las diversas posibilidades una debajo de la otra. Una vez hecho el trabajo con las regletas se puede pasar al papel cuadriculado y dibujarlo. Junto a cada hilera de regletas se anota su valor y se comprueba el trabajo realizado: la suma de los valores de las regletas tiene que ser igual al valor de la primera regleta elegida.

4.Decenas y unidades.

Por parejas. Realización del juego:

- Un participante tiene una bolsa con bolitas de bingo. Su compañero coge una bola, mira el número que le ha salido y lo representa con las decenas y unidades de las regletas. Esta acción se repite varias veces. Después se intercambian los papeles y vuelven a realizar las actividades.

5.Sumas con regletas.

- Elección de una de las cartulinas de sumas. Colocar al lado de cada número su representación con regletas (decenas y unidades). Juntar las unidades de los dos números, juntar las decenas y poner los cartoncitos con la grafía de los números resultantes.

Observaciones

La manipulación de regletas se puede iniciar en el Segundo Ciclo de E. Infantil. Se puede jugar libremente, hacer construcciones, clasificaciones… Existen regletas de tamaño grande que van muy bien para los niños de esta edad.

El empleo de las regletas en las restas también es muy apropiado.

Ábacos

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Reconocer la decena como grupo de 10 unidades y la centena como grupo de 10 decenas.
- Reconocer el cambio de valor de una cifra al variar la posición que ocupa en el número.
- Leer e interpretar números hasta el 999.
- Hallar el tercer término de una transformación dados los otros dos.
- Reconocer experimentalmente la adición y sustracción.
- Calcular sumas y restas con refuerzo de material.
- Emplear la calculadora para comprobar resultados.

Material

- Ábacos.
- Una caja con fichas de ábaco (fichas perforadas de un mismo color).
- Tiras de cartulina con cantidades escritas.
- Caja con cartoncitos pequeños en los que se encuentra la grafía de un número (del 0 al 9).
- Cartoncitos con propuestas de sumas.
- Calculadora.

Actividades de aprendizaje

1.Representar números.

- Elección de una tira de cartulina con un número escrito.

- Representación de la cantidad con ábaco, paso a paso, haciendo los cambios adecuados (diez fichas de unidades las cambiamos por una ficha de decena y la colocamos en el lugar apropiado).
- Recuento del número de fichas que hay en la columna de las unidades.
- Localización del cartoncito del número correspondiente y colocación encima de la repisa del ábaco en el lugar correspondiente a las unidades.
- Recuento del número de fichas que hay en la columna de las decenas y colocación del número correspondiente debajo.
- Lectura del número resultante y comprobación del resultado releyendo el número escrito escogido al principio.

2.Sumas.

- Elección de un cartoncito en el que hay una propuesta de suma (p. ej.: 136 + 284 =).
- Colocación en el ábaco de las fichas correspondientes al primer sumando.
- Colocación en el mismo ábaco de las fichas correspondientes al segundo sumando.
- Realización de los cambios adecuados (10 unidades por una decena y 10 decenas por una centena).
- Recuento de las fichas de cada columna.
- Colocación de los cartoncitos de los números correspondientes encima de la repisa.
- Lectura del resultado.
- Verificación del resultado de la suma con la calculadora.

Observaciones

El trabajo de manipulación que realizamos con los ábacos ayuda a los niños a comprender mejor los conceptos de unidades, decenas y centenas.

También emplearemos los ábacos para realizar restas.


12
dotze
80
vuitanta

Tienda de juguetes

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **por parejas**

Objetivos

- Conocer diferentes monedas y su valor.
- Saber utilizar las monedas al comprar o vender.
- Hacer una valoración de una suma.
- Saber emplear la suma para resolver posibles situaciones de la vida real.

Material

- Juguetes varios: muñecos y muñecas, coches, títeres, dinosaurios, juegos de mesa…
- Cesta o bolsa para la compra.
- Monedero.
- 3 euros: 3 monedas de 50 céntimos, 3 monedas de 20 céntimos, 5 monedas de 10 céntimos, 5 monedas de 5 céntimos, 4 monedas de 2 céntimos, 5 monedas de 1 céntimo (dinero de verdad).
- Cartulina con la lista de precios de los juguetes.
- Una caja con botones o fichas o unidades (regletas)…
- Papel y lápiz.

Actividades de aprendizaje

- Reparto de papeles: un niño hará de comprador y otro de vendedor.

Realización de la actividad de comprar y vender:

- El vendedor organiza la tienda, ordena y clasifica el material. El niño o niña que hace de comprador coge la bolsa o el cesto, el monedero con el dinero

(3 euros) y va a la tienda de juguetes a comprar. Va pidiendo al tendero los juguetes que quiere mirando la lista de precios colgada en la tienda. Asimismo, va calculando mentalmente cuánto le costará en total, ya que solamente puede gastar 3 euros.

- Entretanto, el niño o niña que hace de vendedor va anotando en una libreta los precios de todo lo que el comprador quiere llevarse, a fin de poder dar el total cuando el comprador se lo pida (si quiere podrá utilizar la caja de botones o de unidades para hacer la suma y saber su resultado).
- Si el comprador ha gastado más dinero del que lleva tendrá que devolver algún juguete. En ese caso el tendero volverá a hacer la cuenta. Acto seguido, el comprador tendrá que pagar y el vendedor comprobará si es correcto. Una vez acabado todo el proceso los niños intercambiarán sus papeles: el niño que hacía de comprador pasará a hacer de vendedor y viceversa.

Observaciones

El rincón de la tienda puede ser muy elaborado o bien un rincón muy sencillo y fácil de preparar. Las dos propuestas son válidas. Podemos utilizar una tienda de juguete o bien una mesa de los niños, material de la clase o material traído de casa.

El rincón se puede repetir varias veces durante los dos cursos del Ciclo, cambiando el tipo de tienda (panadería, verdulería, zapatería, ropa de niños pequeños…), aumentando la cantidad de dinero que lleva el comprador, introduciendo más monedas (20 céntimos, 50 céntimos, 1 euro), poniendo una caja registradora para que el vendedor pueda devolver el cambio…


Tienda

Problemas

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Realizar cálculos interesantes y motivadores.
- Buscar respuesta a las situaciones matemáticas.
- Comprobar las soluciones de los problemas.
- Ser consciente de que la matemática puede ser empleada para expresar y conocer mejor la realidad.

Material

- Hojas plastificadas con el enunciado de los problemas.
- Chapas, botones…
- Hojas con enunciados de problemas.
- Lápiz y goma.

Actividades de aprendizaje

1.Problemas con material.

- Elección de un problema.
- Lectura comprensiva del problema.
- Resolución del problema con la ayuda de material.
- Explicación de la respuesta al maestro o maestra y/o al compañero o compañera.

2.Resolución de problemas.

- Elección de un problema.
- Lectura comprensiva del problema.

- Resolución del problema por medio del dibujo o haciendo las operaciones matemáticas directamente.
- Explicación de cómo se ha resuelto al maestro o maestra y/o a un compañero o compañera.

Observaciones

Los problemas que se presentan tienen que ser comprensibles para los niños y niñas; hay que partir de situaciones significativas y los datos numéricos deben ser adecuados a los números que dominan.

Va muy bien tener preparados una serie de problemas de distinto grado de dificultad, poniendo la solución detrás, para la autocorrección, de modo que puedan ser trabajados por los niños según sus posibilidades.

Medidas

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Reconocer que para cuantificar la longitud se precisa una unidad y que medir es hallar cuántas veces la unidad está comprendida en lo que se mide.
- Anticipar el resultado de una medida y comprobar la predicción realizada.
- Utilizar medidas naturales.
- Emplear unidades normalizadas: el metro y el centímetro.
- Expresar correctamente el resultado de una medida, indicando la cantidad y la unidad o unidades empleadas.

Material

- Caja con distintas y arbitrarias unidades de medida: palillos, bolígrafos, algunos listones de tres medidas (cada medida de un color diferente).
- Una cinta métrica de un metro.
- Una caja con objetos para medir: un libro, una carpeta, una bandeja…
- Hojas preparadas por el maestro o maestra para escribir en ellas los resultados de las medidas de diferentes objetos de la clase o de la caja.

Actividades de aprendizaje

1.Medidas con unidades naturales y arbitrarias.

- Elección de un objeto para medir (de la clase: mesa, puerta, pizarra; o de la caja de objetos).
  - Elección de una unidad de medida natural o arbitraria adecuada al objeto a medir (si el objeto es grande, unidades más grandes; si el objeto es

pequeño, unidades más pequeñas).
- Medida del objeto con la unidad escogida. (Al principio, colocando los objetos que se emplean como unidad uno detrás de otro y contándolos; posteriormente, con un solo objeto.)
- Escritura del resultado en una hoja.

Elección de una hoja en la que hay un objeto de la clase o de la caja dibujado y tres unidades de medida diferentes (palmos, palillos y bolígrafos; tres listones de medidas distintas).
- Elección de una de las unidades de medida representadas en la hoja.
- Anticipación del resultado por estimación.
- Medida del objeto con la unidad escogida. (Al principio, colocando los objetos que se emplean como unidad uno detrás de otro y contándolos; posteriormente, con un solo objeto.)
- Escritura del resultado en el lugar correspondiente de la hoja.
- Elección de otra unidad de medida representada en la hoja y repetición del proceso.

2. Medidas con unidades normalizadas.
- Elección de un objeto para medir.
- Medida del objeto con el metro.
- Escritura del resultado expresado en metros y centímetros. (Se pueden emplear las hojas preparadas por la maestra.)

Observaciones

Antes de situar estas actividades en el rincón tienen que haberse trabajado colectivamente en la clase.

El reloj

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **por parejas, pequeño grupo**

Objetivos

- Reconocer que para cuantificar la duración del tiempo se necesita una medida igual para todos.
- Conocer y saber emplear las unidades de medida del tiempo.
- Utilizar correctamente el reloj.

Material

- Reloj fabricado por el maestro: una caja redonda metálica (caja de galletas) con dos agujas de plástico. Los números (del 1 al 12) son de plástico y tienen un imán por debajo (material comercializado).
- Tiras de cartulina en las que el maestro ha escrito en cada una de ellas una situación o un hecho que se realiza en una hora determinada.
- Dominó de las horas: fichas hechas con cartulina. A un lado de la ficha del dominó se encuentra el dibujo de un reloj cuyas agujas indican una hora concreta y al otro lado está escrita con números otra hora correspondiente a la hora indicada por las agujas del reloj de otro dibujo. El número de fichas puede variar según el interés del maestro o maestra, pero hay que tener en cuenta que el dominó «cierre».



Las clases terminan a las 12 h del mediodía.

Salimos al patio a las 11h de la mañana.

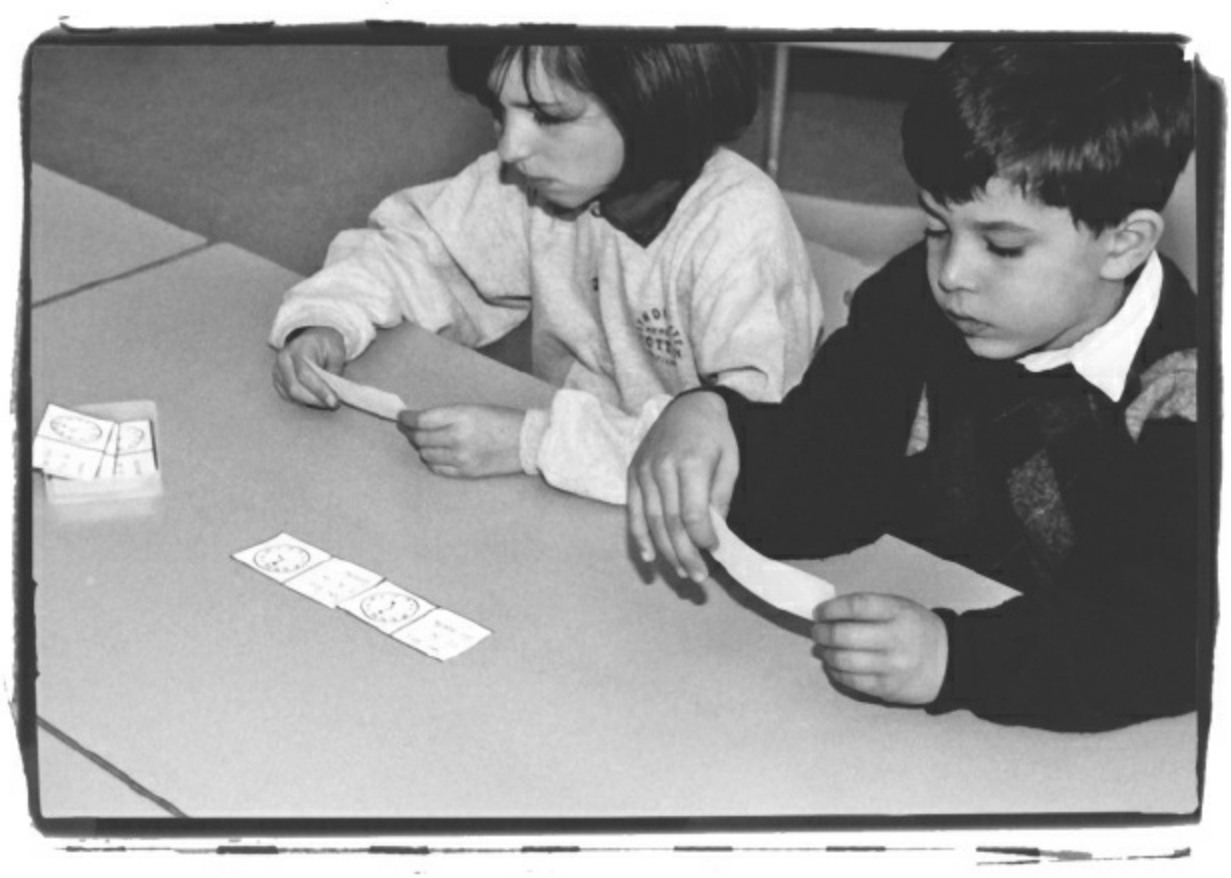
Entro en el colegio a las 9h de la mañana.

Me levanto a las 8h de la mañana.

Me voy a dormir a las 9h de la noche.

Salgo del colegio a las 5h de la tarde.

El teatro empieza a las 12h del mediodía



Actividades de aprendizaje

Realización de los juegos:

1.El reloj metálico.

- Entre los dos participantes colocan los números en el lugar correspondiente de la caja metálica para terminar de completar, de esta manera, el reloj. Seguidamente, uno de los participantes coge una tira de cartulina y lee su contenido, por ejemplo: «me levanto a las ocho de la mañana». El otro niño o niña coloca las agujas del reloj a la hora correspondiente (8 h).
- Se repite el proceso algunas veces seguidas. Después, los participantes se intercambiarán los papeles.

2.Dominó del reloj.

- Se reparten los cartones entre los participantes.
- Empieza el niño o niña que previamente se ha acordado colocando una ficha en medio de la mesa. Continúa el niño situado a su derecha, el cual tiene que poner una ficha al lado derecho o izquierdo de la primera, teniendo en

cuenta que la frase que indica la hora se corresponda con la hora que marcan las agujas del reloj dibujado o bien a la inversa. Acto seguido le toca el turno al siguiente jugador.

- El juego finaliza cuando se acaban las fichas.
- Si el dominó no cierra es porque alguno de los niños ha puesto una de las fichas en un lugar equivocado.

Observaciones

Estos juegos se pueden preparar poniendo tan sólo las horas en punto o bien con los cuartos. También se puede añadir al juego del dominó el reloj digital.

Geoplano

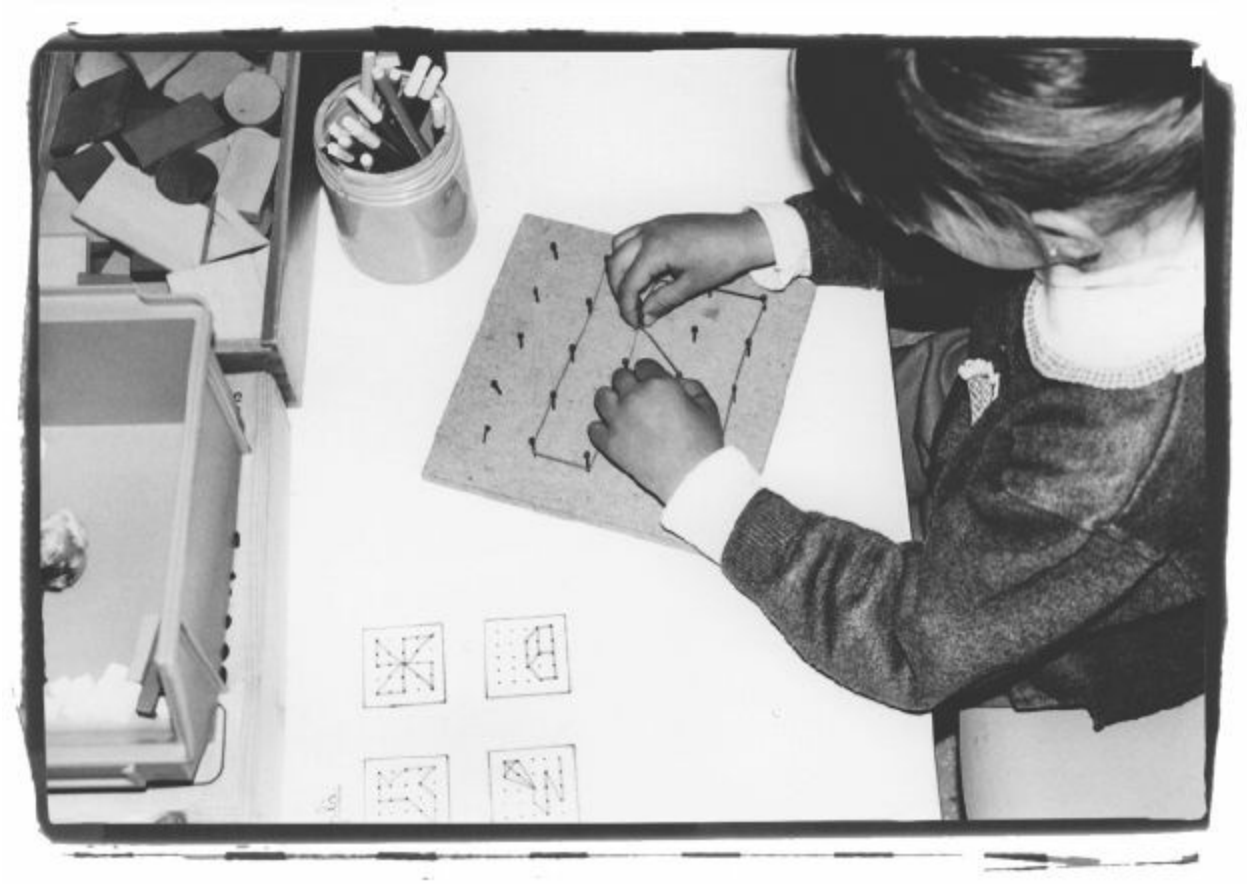
NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Distinguir líneas abiertas y cerradas.
- Experimentar las nociones de dentro y fuera en relación con los términos abierto y cerrado.
- Modificar la forma de una línea abierta y una cerrada.
- Identificar los puntos de intersección de líneas.
- Identificar tipos de líneas, forma y dirección.

Material

- Geoplano: madera de 20 x 20 cm con una serie de clavos colocados también en forma cuadrada.
- Anillas de goma de varios colores.
- Hojas de cuadrícula con las propuestas dibujadas.
- Hojas de cuadrícula.
- Rotuladores.



Actividades de aprendizaje

1.Composiciones libres.
- Elección de las anillas de goma que se quiera.
- Colocación en el geoplano de las anillas de goma, formando dibujos o formas geométricas.

2.Composiciones sugeridas.
- Elección de una de las propuestas.
- Realización de la propuesta escogida, colocando en el geoplano las anillas de goma según el modelo.

3.Trabajar el segmento.
- Realización de segmentos con las anillas de goma: el más largo, el más corto, el mediano, situar dos segmentos iguales de largo pero en distinta posición, segmentos verticales, horizontales, inclinados…

4.Construcción de figuras geométricas sencillas que se puedan hacer con las anillas de goma.
- Realización de las figuras geométricas sencillas mediante las anillas de

goma.
- Constatación de las figuras que no se pueden hacer con este material.

5.Realizaciones topológicas.
- Realización de líneas abiertas y líneas cerradas.
- Observación de la región interior y región exterior.
- Colocación de una pegatina en los puntos de intersección.

Observaciones

Cuando se crea oportuno, se puede pasar el trabajo hecho en el geoplano a papel de cuadrícula con rotuladores.

Rincón de observación y experimentación

Por medio de la observación de lo que sucede a su alrededor y de la manipulación y experimentación de los materiales que ponemos a su alcance, el niño irá desarrollando su sentido de la curiosidad y de la observación, lo que le ayudará a comprender mejor los fenómenos naturales, físicos y técnicos.

Con la experimentación libre o con actividades de aprendizaje concretas propuestas por el profesorado, el niño aprenderá a deducir, formular hipótesis, prever los resultados, generalizar o, simplemente, a entender cuanto ocurre a su alrededor.



Es aconsejable que este rincón esté situado cerca de la pila del agua de la clase (si la hay) ya que este es un elemento importante a la hora de experimentar.

La mayoría del material que emplearemos para experimentar lo aportarán los niños: botes, tapones de corcho, clavos, alfileres, aceite, vinagre…

El profesorado se encargará de buscar el material más específico: cuentagotas, balanzas… También tendremos en el rincón una carpeta con anillas con las propuestas plastificadas preparadas por el profesorado, un fichero con las hojas de trabajo que se puedan realizar y libros de experimentación para consultar.



Cada cosa en su sitio

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1-4**

Objetivos

- Identificar, a partir del contacto directo, las cualidades perceptibles de algunos objetos.
- Clasificar los objetos siguiendo distintos criterios: tipo de material, propiedades…
- Saber expresar la propia opinión.

Material

- Caja grande o bandeja para guardar los objetos.
- Objetos diversos: clavos, canicas, bolas, plumas, piedras, conchas, botones, hojas…
- Cajitas, mejor de plástico transparente.

Actividades de aprendizaje

- Observación y manipulación de los objetos de la caja grande o bandeja.



- Identificación de propiedades comunes en los distintos objetos.
- Clasificación de los objetos según tengan o no determinada propiedad.
- Colocación de los objetos clasificados en las cajitas de plástico.
- Comentario de los criterios de clasificación que ha empleado.

Observaciones

Los objetos de esta propuesta se pueden ir enriqueciendo mediante las aportaciones de los propios niños: lo que pueden traer de su casa, lo que encuentren en el patio, lo que recojan en una salida, etc.

¡Mira bien!

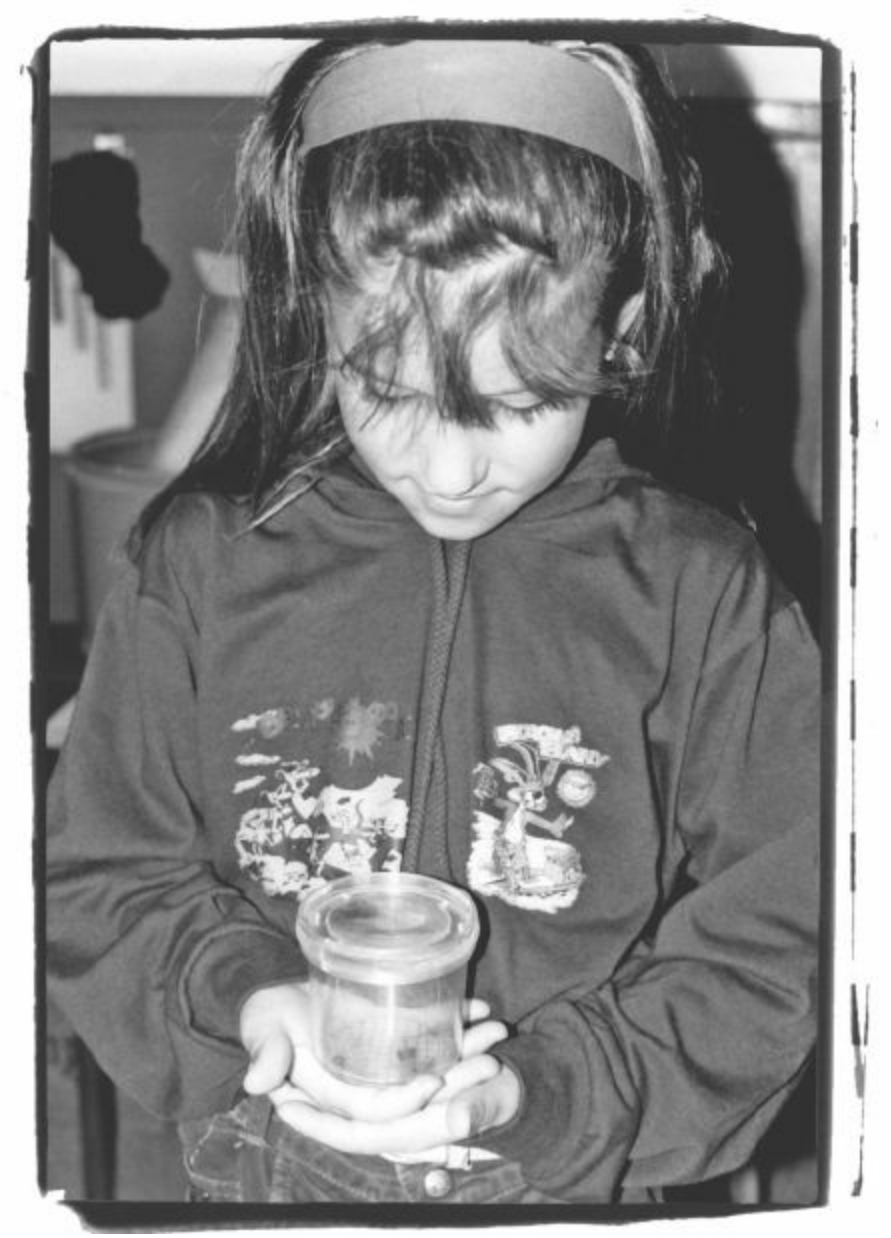
NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Utilizar correctamente instrumentos sencillos para la observación: la lupa.
- Observar las características más relevantes de los objetos.
- Compartir con los compañeros y compañeras las observaciones y experimentaciones.

Material

- Elementos para observar: una hoja, una hormiga…



- Una lupa.
- Hojas blancas.
- Lápices y colores.

Actividades de aprendizaje

- Dibujo al natural del elemento observado.
- Observación por medio de la lupa.
- Distinción de las características más relevantes de los objetos observados.

- Dibujo después de la observación.
- Comparación entre el primer dibujo y el segundo.
- Comentario con los compañeros acerca de las observaciones realizadas.

Observaciones

Si lo que se desea observar son insectos, merece la pena hacerlo con un bote especial que permite que el animal respire, y que tiene la tapa con lupa; de esta manera, una vez hecha la observación se puede devolver a su hábitat natural.

¿Qué hacemos con el agua?

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Observar de forma directa elementos del entorno natural, como el agua, y detectar sus cualidades constantes.
- Manipular el agua observando cómo reacciona ante distintas acciones.
- Tener iniciativa para llevar a cabo un proceso que despierte la curiosidad.

Material

- Palanganas, botellas y botes de diferentes tamaños, mejor transparentes.



- Embudos, cuentagotas, coladores, pajillas, tubos de plástico, cucharitas.
- Aceiteras, regadera, botes de Cola-Cao agujereados, botellas vaporizadoras.
- Tela y esponjas de diferentes texturas, bolsas pequeñas transparentes y guantes de plástico.
- Pelotas de ping-pong, de porex-pan, barquitos de plástico.
- Trapos para secar el agua.

Actividades de aprendizaje

1.Experimentación con el agua.

- Observación del agua que mana del grifo.
- Manipulación de los utensilios que más le llamen la atención: botes, embudos, esponjas, bolsas de plástico, botes con pequeños agujeros.
- Utilización de aquellos que crea conveniente para poder examinar libremente propiedades del agua.

2.Trasvase de líquidos.

- Elección de una botella pequeña con agua.
- Trasvase a otro recipiente: botella, vaso, palangana, etc., por medio del utensilio que el niño crea más oportuno: un embudo, un cuentagotas, un colador…

3.El agua en movimiento.

- Colocación de pelotas de ping-pong, barquitos, etc., en una palangana llena de agua.
- Movimiento de los objetos soplando con una pajita o un tubo de plástico más grande.
- Movimiento de los objetos provocando olas.

Observaciones

Para realizar esta propuesta sería conveniente que la clase dispusiera de pila de agua; si no la tiene se puede sustituir por cualquier otro sistema contenedor.

Habría que disponer de una estantería o mesita cerca para guardar allí los diferentes materiales.

Hay que ir renovando a menudo el material para mantener el interés y enriquecer las posibles experiencias.

Construcción de juegos de agua

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Observar los efectos visuales que se producen cuando hay interacción de elementos, como el agua y la luz.
- Utilizar elementos sencillos para la observación de fenómenos físicos.
- Participar de forma activa en las actividades y experimentaciones propuestas.
- Disfrutar con la observación de los efectos visuales de los juegos de agua.

Material

- Tubos de metacrilato transparentes.
- Tapones de plástico de los que se utilizan para las patas metálicas de las sillas.
- Agua.
- Lentejuelas en forma de estrellas, lunas, círculos…



- Bolas de cristal y de plástico de distintos colores y tamaños.
- Pigmentos vegetales, purpurina…

Actividades de aprendizaje

- Observación y manipulación de los trozos de tubo de metacrilato.
- Colocación de un tapón en un extremo.
- Introducción del agua en el tubo sin llenarlo del todo.
- Elección de los objetos que se deseen utilizar.
- Introducción de los objetos dentro del tubo.
- Colocación del tapón en el otro extremo para asegurarse de que el agua no pueda salir.
- Manipulación del tubo provocando movimientos y cambios de posición.
- Observación de los efectos visuales que se producen.
- Puesta en común con los compañeros o compañeras y el maestro o maestra de cuanto ha ocurrido y por qué.

Observaciones

Los tubos de metacrilato tienen que ser gruesos y se pueden comprar en almacenes especializados.

Con niños y niñas un poco mayores, se puede mezclar el agua con glicerina, aceite… para variar la densidad.

¿Qué pasa con el huevo?

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Observar los cambios que se producen cuando hay interacción entre diferentes elementos.
- Seguir de forma ordenada los pasos al realizar el experimento.
- Reflexionar sobre si realmente el resultado es el que se esperaba.
- Habituarse a formular preguntas a la persona adulta o a los compañeros sobre aquellos hechos que despiertan curiosidad.

Material

- Una jarra con agua.
- Un tarro de cristal.
- Tarro con sal.
- Una cuchara.
- Un huevo.
- Una hoja plastificada con las instrucciones dibujadas.



Actividades de aprendizaje

- Lectura e interpretación de las instrucciones dibujadas en la hoja plastificada.
- Introducción del agua de la jarra en el tarro de cristal.
- Colocación del huevo dentro del vaso o tarro.
- Observación y verbalización del resultado.
- Establecimiento de hipótesis sobre qué puede ocurrir si se añade sal al agua.
- Comprobación de la hipótesis introduciendo la sal en el tarro.
- Observación y verbalización del resultado obtenido.

Observaciones

Si se introduce sal en el agua, se cambia la densidad. Por este motivo el huevo flota.

La densidad del agua se puede controlar con las cucharadas de sal.

Se puede experimentar con otros tipos de sales, como los bicarbonatos.

Hagamos pompas de jabón

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-3**

Objetivos

- Experimentar el comportamiento de algunos materiales cuando entran en contacto con el agua.
- Observar y hacer pompas de jabón.
- Experimentar el deseo de saber y la curiosidad.
- Mejorar en el control y la precisión de técnicas manipulativas.

Material

- Bol profundo de diámetro grande transparente.



- Botes de plástico o envases de yogur de cristal.
- Líquido preparado para hacer pompas.
- Diversos utensilios para soplar: pajillas de plástico, tubos de metacrilato de distintos tamaños, embudos, coladores sin malla…
- Bayetas para recoger el agua si eso ocurre.

Actividades de aprendizaje

- Elección de un bote lleno de líquido preparado para hacer pompas y un

utensilio para soplar.
- Colocación del utensilio (pajilla, tubo) dentro del tarro.
- Acción de soplar en el aire o encima de una superficie para que se formen las pompas.
- Observación del color y la forma de las pompas.
- Repetición del proceso tantas veces como se desee.

Observaciones

Las pompas de jabón se pueden hacer con agua y jabón líquido, pero si se desea que las pompas sean más grandes y que no se rompan en seguida, para poder experimentar con la película de jabón, se puede preparar con estas proporciones aproximadamente:

- 2 vasos de agua (medio litro).
- 12 cucharadas soperas de jabón concentrado (100 ml).
- 1 cucharadita de café de azúcar.
- 12 cucharadas soperas de glicerina (100 ml).

¿Flotan o se hunden?

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Comprobar los diversos efectos que produce una misma acción sobre materiales distintos.
- Actuar sobre elementos para observar algunas de las relaciones que se establecen entre ellos, en este caso la flotación.
- Anticipar los resultados de las acciones sobre los elementos, y después comprobarlos.
- Mantener la atención durante el tiempo que se dedica a la actividad.

Material

- Un barreño de plástico, mejor transparente, con agua.
- Una bandeja o caja con: una esponja, una piedra, una hoja de papel, un trozo pequeño de madera, un tapón de corcho, etc.



Actividades de aprendizaje

- Manipulación y observación de los objetos que hay en la bandeja o caja.
- Clasificación de los objetos según se crea que pueden flotar o no.
- Introducción de todos los objetos en el barreño con agua.
- Constatación del resultado y de si éste se ajusta a la previsión inicial.

Observaciones

Con niños muy pequeños se puede empezar solamente con la experimentación de los materiales dentro del agua.

A los más mayores se les puede pedir que dibujen en una hoja dividida en dos partes, primero lo que piensan que ocurrirá, y después lo que realmente ha ocurrido.

La rueda de los colores

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Observar cómo se mezclan visualmente los colores de una rueda o círculo al hacerla girar concéntricamente.
- Formular preguntas y cuestiones durante el experimento y después de haberlo realizado.
- Mostrar curiosidad por el resultado del experimento.
- Disfrutar realizando la experiencia.

Material

- Una caja de quesitos.
- Colores, lápiz negro, goma y sacapuntas.
- Un lápiz pequeño (aprovecharemos los lápices de colores gastados).
- Un trozo de cartulina blanca.
- Tijeras, pegamento.
- Hoja plastificada con las instrucciones para la realización de los experimentos, ilustrada con dibujos.

Actividades de aprendizaje

- Lectura e interpretación de la hoja de instrucciones.
- Realización del experimento siguiendo el proceso descrito en la hoja:
  - El niño coge la caja de quesitos y la pone encima de la cartulina. Repasa con un lápiz el contorno de la caja de manera que quede dibujado un círculo en la cartulina. Recorta el círculo y lo divide en ocho partes

iguales, pintándolos de distintos colores. Pega el círculo en la tapa de la caja de quesitos y hace un agujero en el centro para colocar en él el lápiz pequeño. Hace girar el lápiz.

- Observación del efecto visual producido al girar la rueda.

Observaciones

Al hacer girar la rueda los colores se mezclan.

Juguemos con la luz

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Descubrir la transparencia y opacidad de materiales y objetos sometidos a la luz.
- Observar los cambios que se producen cuando hay interacción entre distintos elementos.
- Hacer suposiciones sobre los resultados de las acciones a realizar, y después comprobarlas.
- Tener iniciativa para probar nuevas propuestas.
- Mostrar interés por conocer lo que sucede en el entorno inmediato.

Material

- Cajas de zapatos.
- Linternas.
- Distintos tipos de papel: celofán de colores y transparente, papel de seda, de aluminio… plástico negro.
- Punzones y lápices.



Actividades de aprendizaje

1.Experimentación con la linterna.

- Manipulación y observación con la linterna: encendiéndola y apagándola, iluminando el techo, un rincón, «haciendo la rata».

2.Experimentación por medio de distintos tipos de papel.

- Introducción de la linterna abierta dentro de una caja.
- Colocación de un papel del tipo que se quiera sobre la caja sin tapa.
- Observación del efecto que se produce según el tipo de papel: celofán, seda, aluminio…
- Comprobación de lo que ocurre si se superponen hojas de papel de distintos colores.

3.Experimentación con plástico negro.

- Introducción de la linterna encendida dentro de una caja.
- Colocación del plástico negro sobre la caja sin tapa.
- Realización de pequeños agujeros en el plástico con el punzón o con el lápiz para que salgan rayos de luz.
- Observación del efecto producido.

Observaciones

Antes de introducir la linterna en el rincón, habrá que experimentar con ella con todo el grupo, ya que al ser un objeto que llama mucho la atención de los niños, todos querrán ir a hacer la propuesta al mismo tiempo.

Hagamos rodar botes

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Realizar experimentos con los imanes.
- Identificar qué objetos atrae el imán y cuáles no.
- Comprobar que la fuerza del imán puede desplazar objetos metálicos.

Material

- Imanes (uno para cada participante).
- Botes de hojalata (de leche en polvo u otros; tienen que ser de hierro).
- Botes de plástico.

Actividades de aprendizaje

- Experimentación libre con el imán.
- Comprobación de lo que ocurre al acercar un imán a los botes de plástico y de hojalata.
- Experimentación haciendo girar los botes de hojalata acercando el imán sin tocar el bote, primero libremente y después dentro de un circuito marcado en el suelo o encima de una mesa.

Observaciones

Para que los niños experimenten libremente es preciso que tengan a su alcance una bandeja con distintos materiales, unos que el imán atrae y otros que no (clips, chinchetas, palillos, colores…).

Pescar peces

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Realizar experimentos con imanes.
- Reconocer materiales que atrae el imán.
- Comprobar que la fuerza del imán atrae objetos.

Material

- Peces pequeños de cartulina de varios colores.
- Clips.
- Caña de pescar hecha con lápiz, cordel e imán.
- Caja de color azul.

Actividades de aprendizaje

- Colocación de los peces en la caja.
- Experimentación con el imán, intentando pescar los peces de cartulina.
- Colocación de un clip en cada pez.
- Experimentación con el imán intentando pescar los peces.
- Pesca de los peces por parejas. Gana quien pesca más.

Observaciones

Los niños y niñas pueden construir todo el juego: recortar los peces, hacer las cañas…

La prensa

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil/Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Experimentar determinadas transformaciones en los elementos del marco natural.
- Constatar los resultados obtenidos con las transformaciones.
- Seguir de forma ordenada los pasos en la realización del proceso.
- Solicitar la ayuda de otras personas cuando sea preciso.

Material

- Dos cuadrados de madera de 35 x 35 cm aproximadamente, con 4 agujeros en los extremos.
- 4 tornillos largos y 4 palomillas.
- Cartones y papel de periódico.
- Hojas, flores, hierbas… para prensar.

Actividades de aprendizaje

- Elección del elemento que se va a prensar.
- Colocación de éste bien plano entre dos hojas de periódico.
- Introducción entre las maderas, teniendo en cuenta que haya un grosor de periódico suficiente.
- Colocación de las palomillas en el tornillo, apretándolas al máximo.
- Repetición cada dos días de la actividad de enroscar un poco las palomillas.
- Comprobación al cabo de 15 días de cómo está el elemento que se pretendía prensar. Si ya está bien, se procede a sacarlo y guardarlo en papel de

celofán transparente.

Observaciones

La primera vez que se realiza esta propuesta hay que explicarla colectivamente o en pequeño grupo.

La prensa estará en el rincón durante todo el curso, ya que se utilizará habitualmente.

Mezclas

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil/ 1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Observar el resultado al mezclar dos o más materiales distintos.
- Razonar y buscar una explicación al resultado obtenido en cada mezcla.
- Distinguir materiales que se disuelven y materiales que no lo hacen.
- Seguir un orden al hacer experimentos.
- Sentir la satisfacción de resolver los problemas y contrastar las ideas.

Material

- Tarros de cristal o de plástico transparentes.
- Cuchara.
- Tarro con sal.
- Una aceitera con aceite y otra con vinagre.
- Botella de plástico con agua.
- Bicarbonato.
- Limones.
- Exprimidora.
- Botella con vino.
- Hojas plastificadas con las instrucciones para la realización de cada una de las mezclas.

Actividades de aprendizaje

- Lectura e interpretación.
- Elección de una de las propuestas de mezclas.

- Elección del material necesario para realizar el experimento: tarros de cristal o de plástico transparente, cuchara…
- Colocación de los elementos de la mezcla de uno en uno siguiendo el orden que indica la hoja de indicaciones.
- Revolverlo con una cuchara.
- Observación y verbalización del resultado obtenido.
- Realización de la ficha de observación.

Algunas propuestas de mezclas:

1. Agua + aceite.
2. Agua + aceite + granitos de sal.
3. Agua + sal.
4. Aceite + vinagre.
5. Vino + aceite.
6. Bicarbonato + zumo de limón.

Observaciones

1. Agua + aceite: el agua se queda debajo y el aceite encima.
2. Agua + aceite + granitos de sal: los granitos de sal se quedan encima del aceite.
3. Agua + sal: la sal se disuelve en el agua y no se ve.
4. Aceite + vinagre: el aceite se queda encima del vinagre.
5. Vino + aceite: el vino se queda debajo del aceite.
6. Bicarbonato + zumo de limón: el bicarbonato burbujea como si hirviese.


aceite
+
vinagre
zumo de limón
+
bicarbonato

Bolas saltarinas

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Experimentar con agua y otros materiales.
- Ser capaz de deducir a partir de observaciones.
- Distinguir materiales que flotan de otros que se hunden.
- Contrastar las propias opiniones con las de los demás.

Material

- Un barreño de plástico transparente, lleno de agua.
- Bolas o pelotas de goma, plástico, madera y hierro.

Actividades de aprendizaje

1. Observación de lo que ocurre al dejar caer las bolas en el barreño. (Unas se hunden y otras flotan más o menos.)
- Puesta en común, con el compañero o compañera y con el maestro o maestra, acerca de lo que ha ocurrido y por qué.
2. Observación de lo que sucede al sumergir las bolas hasta el fondo del barreño y soltarlas de golpe. (Unas se quedan en el fondo, otras suben despacio hasta la superficie y otras saltan fuera del agua y vuelven a caer.)
- Comentario con el compañero o compañera sobre lo que ha ocurrido y por qué.

Observaciones

Igual que en otros experimentos, se puede tener una hoja preparada con un barreño dibujado para que los niños y niñas representen lo que sucederá antes de realizar el experimento, y el resultado una vez comprobado.

Lápiz juguetón

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Observar cómo al introducir un lápiz en el agua éste se tuerce (efecto óptico).
- Ver la necesidad de proceder con orden al hacer un experimento.
- Plantear y formular cuestiones sobre los sencillos hechos que le rodean.

Material

- Dos vasos.
- Botella con agua.
- Dos lápices.
- Hoja plastificada con las instrucciones para la realización del experimento.

Actividades de aprendizaje

- Lectura e interpretación de las instrucciones.
- Realización del experimento siguiendo el proceso descrito en la hoja:
  - •Coger un vaso.
  - •Poner un lápiz en su interior.
  - •Coger un segundo vaso.
  - •Llenarlo de agua (3/4 partes) e introducir en él otro lápiz.
  - •Observar qué le ha ocurrido al segundo lápiz.
  - •Realizar el dibujo del experimento en una hoja de papel.

Observaciones

El niño o niña podrá observar que el lápiz introducido en el vaso que contiene agua se ve torcido.

Los tubos

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Experimentar con agua y otros objetos.
- Identificar evidencias de cambio por la acción de modificaciones hechas en los objetos.
- Predecir el resultado de un experimento.
- Representar mediante el dibujo la hipótesis y el resultado de un experimento.
- Manifestar interés y curiosidad por la observación y por la experimentación.

Material

- Un barreño de plástico transparente medio lleno de agua.
- Dos tubos de plástico con tapón (de cigarros o medicamentos).
- Bolitas de hierro, canicas o piedrecitas.
- Hoja preparada por la maestra, con dos barreños dibujados.

Actividades de aprendizaje

- Observación de lo que sucede al meter un tubo tapado y vacío dentro del agua. (Flota y se pone horizontal.)
- Establecimiento de hipótesis sobre lo que ocurrirá si se mete un tubo con bolitas de hierro, canicas o piedrecitas.
- Dibujo en la hoja de la predicción realizada.
- Comprobación de la hipótesis realizando el experimento: ir metiendo bolas poco a poco en el tubo.
- Observación de los cambios que se producen.

- Representación en la hoja del resultado de la observación.
- Contrastación con la hipótesis formulada.

Observaciones

El objetivo de esta actividad es trabajar los procedimientos de observación, experimentación y establecimiento de hipótesis. Con todo, se puede ayudar a los niños y niñas mediante la conversación a fin de explicitar que los objetos dentro del agua tienden a estabilizarse buscando el equilibrio y que la posición que adoptan depende de la longitud y del peso. Cuando se acumula peso en un lado, se pone vertical, y cuanto más se incrementa el peso, más se hunde.

Las tres bolas

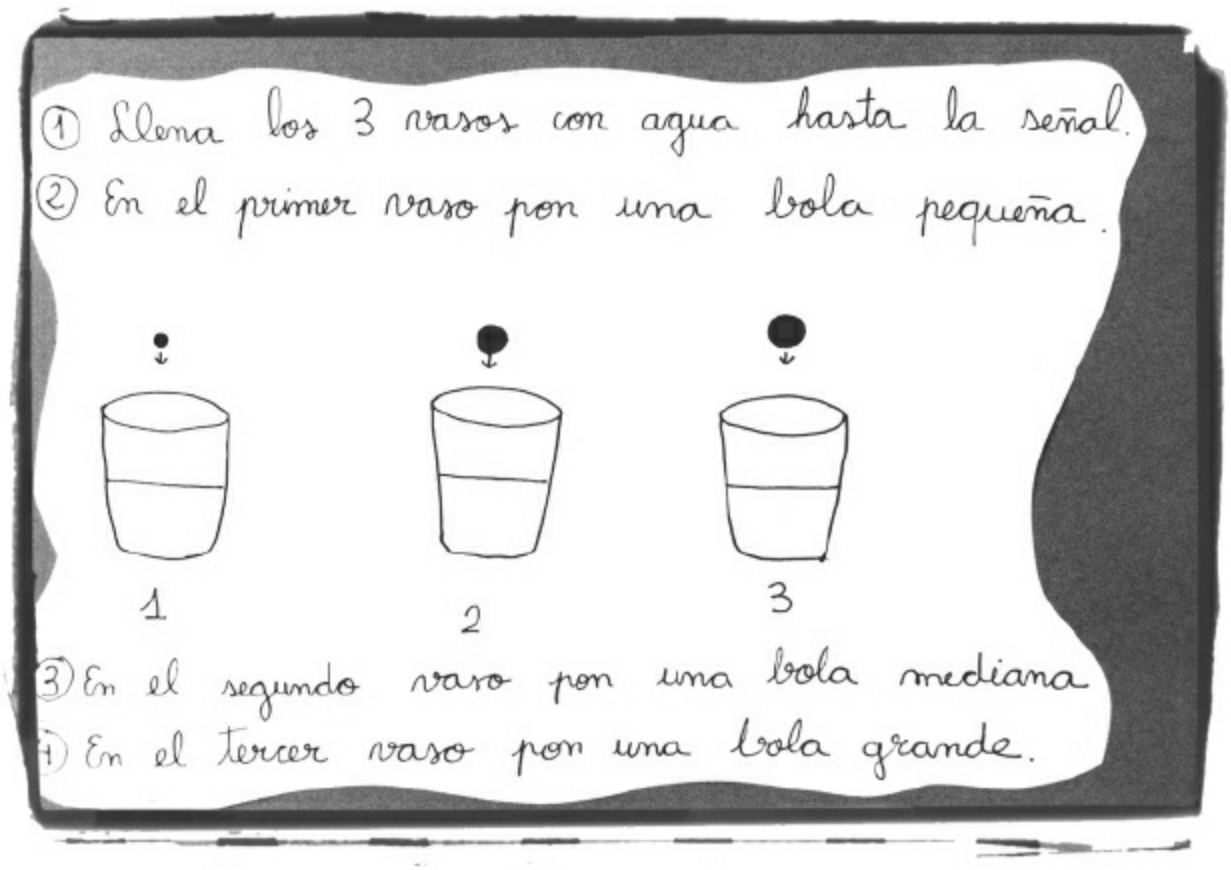
NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Observar cómo varía el nivel del agua al introducir tres objetos iguales pero de distinto tamaño.
- Identificar algunos factores que intervienen en fenómenos observables.
- Ser capaz de hacer deducciones a partir de observaciones.

Material

- Tres vasos de plástico transparente con una señal a la misma altura.
- Una botella de plástico con agua.
- Tres bolas de madera de distintos tamaños (si no las tenemos se pueden fabricar con plastilina).
- Hoja preparada por el maestro o maestra con los tres vasos dibujados.



- Hoja plastificada con las instrucciones para llevar a cabo el experimento.

Actividades de aprendizaje

- Lectura e interpretación de la hoja de instrucciones.
- Realización del experimento siguiendo el proceso descrito en la hoja:
  - Colocación de los tres vasos encima de la mesa. Llenarlos de agua hasta la señal.
  - Introducción de la bola pequeña en el primer vaso, de la mediana en el segundo y de la grande en el tercero.
  - Observación del nivel del agua de cada vaso antes y después de sumergir las bolas.
  - Dibujo del experimento en la hoja preparada.
- Explicación de los fenómenos observados.

Observaciones

Es importante que el tamaño de las tres bolas sea bastante diferente para poder observar bien cómo sube el nivel del agua al introducirlas en los vasos (con la bola pequeña casi no se puede apreciar la subida del nivel del agua).

¿El agua sube o no?

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Experimentar cómo interactúan algunos materiales con el agua, dependiendo de sus propiedades (en este caso la porosidad).
- Identificar algunos factores que intervienen en fenómenos cotidianamente observables.
- Disfrutar resolviendo problemas y comprobando las ideas de los mismos.

Material

- Un barreño de plástico transparente, con agua.
- Un poco de colorante.
- Una tira de papel de estraza.
- Una tira de plástico.
- Una barra de tiza.
- Un trozo de madera.
- Hoja plastificada con las instrucciones que hay que seguir para llevar a cabo la experiencia.

Actividades de aprendizaje

- Lectura e interpretación de las instrucciones que hay que seguir.
- Introducción del colorante en el agua del barreño.
- Colocación de los distintos materiales, de uno en uno, dentro del agua: tira de papel de estraza, tira de plástico, barra de tiza y trozo de madera.
- Predicción de lo que puede ocurrir.

- Observación de hasta dónde le llega el nivel del agua al objeto introducido, según el tipo de material.
- Comprobación de los objetos con los que el nivel del agua sube más o menos.

Observaciones

El agua sube más o menos dependiendo de la porosidad de los materiales que se introducen en ella. Esto es debido al efecto de la capilaridad.

La barquita

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Experimentar con el agua.
- Formular hipótesis sobre el resultado de un experimento.
- Comprobar la hipótesis formulada.
- Representar mediante el dibujo la hipótesis y el resultado de un experimento.
- Manifestar interés y curiosidad por la observación y por la experimentación.

Material

- Un barreño de plástico transparente medio lleno de agua.
- Un trozo de madera o de plástico duro.
- Una hoja preparada por el maestro o maestra con dos barreños dibujados.

Actividades de aprendizaje

- Observación de lo que ocurre al meter el trozo de madera dentro del barreño con agua. (Flota y permanece horizontal.)
- Establecimiento de hipótesis sobre lo que ocurrirá con el agua y el trozo de madera si inclinamos el barreño.
- Dibujo, en la hoja, de la predicción realizada.
- Comprobación de la hipótesis realizando el experimento (utilizar un soporte de madera para poner debajo de un lado del barreño, a fin de mantenerlo inclinado).
- Observación de lo sucedido.
- Representación en la hoja del resultado observado.

- Contrastación con la hipótesis formulada.

Observaciones

Se puede ayudar a los niños a verbalizar sus impresiones, preguntándoles sobre el porqué de que tanto la madera como el agua permanezcan horizontales: los líquidos en reposo tienden a la horizontalidad. En cualquier caso, el objetivo de la actividad no es la conceptualización de este principio.

Pajillas mágicas

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Realizar experimentos sencillos.
- Observar cómo puede variar un experimento al hacer alguna modificación.
- Darse cuenta de que el resultado de un experimento no es siempre el esperado.
- Disfrutar en el momento de descubrir conocimientos nuevos.
- Limpiar y ordenar el material una vez finalizada la actividad.

Material

- Una botella pequeña de cristal.
- Una botella de agua.
- Tres pajillas.
- Plastilina.
- Vaso de plástico.
- Dos hojas plastificadas con las instrucciones para realizar los experimentos.



Actividades de aprendizaje

1.Las pajillas mágicas.

- Lectura e interpretación de las instrucciones de la hoja.
- Realización del experimento siguiendo el proceso descrito en la hoja plastificada:
  - •Poner agua dentro de la botella pequeña de cristal.
  - •Colocar en ella una pajilla.
  - •Sorber.
  - •Observar su resultado.
  - •Tapar con plastilina el espacio que queda entre la pajilla y la botella.
  - •Sorber.
- Observar su resultado.
- Comparar los resultados de las dos experiencias.

2.Las pajillas juguetonas.

- Lectura e interpretación de la hoja de instrucciones.

- Realización del experimento siguiendo el proceso descrito en la hoja:
  - •Llenar un vaso con agua.
  - •Colocarse dos pajillas en la boca.
  - •Introducir una de las pajillas en el vaso lleno de agua.
  - •Sorber.
- Observar su resultado.
- Comentario al maestro o maestra o al compañero o compañera del resultado del experimento.

Observaciones

Las pajillas mágicas: al principio, el niño podrá beber el agua de la botella, pero al poner la plastilina le será más difícil hacerlo.

Las pajillas juguetonas: el niño al principio se extrañará un poco al observar que sorbiendo las dos pajillas a la vez no puede beber el agua del vaso.

Xilófono

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Observar que al variar el nivel del agua de las botellas varía el sonido que producen.
- Expresar las ideas con el propio lenguaje.
- Ser capaz de deducir partiendo de observaciones.
- Seguir un orden cuando se hacen los experimentos.
- Tener cuidado al utilizar los distintos materiales.

Material

- Cinco o seis botellas pequeñas de cristal.
- Una botella de plástico con agua.
- Colorante o tinta.
- Una cuchara.
- Hoja plastificada con las instrucciones para realizar el experimento.
- Un embudo.

Actividades de aprendizaje

- Lectura e interpretación de las instrucciones de la hoja plastificada.
- Realización del experimento siguiendo el proceso descrito en la hoja:
  - El niño pone un poco de colorante o tinta en la botella grande de agua.
  - Llena las botellas pequeñas con este agua (utiliza el embudo) poniendo distinta cantidad en cada botella. A continuación ordena las botellas (de menos a más cantidad de agua o bien al revés). Finalmente, coge la

cuchara y golpea en las distintas botellas escuchando el sonido que producen.

Observaciones

Si el niño o niña ha realizado bien el trabajo podrá escuchar cómo el sonido que resulta al golpear las botellas va variando según varía el nivel del agua de cada botella; a medida que aumenta el nivel el sonido es más grave.

Una vez experimentados los sonidos que se pueden realizar, el niño puede construir una melodía.

El teléfono

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Comprobar que hay materiales, aparte del aire, cuyas ondas sonoras se propagan adecuadamente.
- Construir un teléfono y constatar el efecto que produce hablar por medio de él.
- Mostrar interés por conocer lo que sucede en el entorno inmediato.

Material

- Dos vasos de plástico.
- Hilo de coser.
- Punzón.
- Hoja plastificada con el proceso del experimento ilustrado con dibujos.

Actividades de aprendizaje

- Lectura e interpretación de las instrucciones para la realización del experimento.
- Realización de un teléfono siguiendo el proceso siguiente:
  - Coger dos vasos de plástico y hacer un agujero en la base con un punzón.
  - Pasar un trozo de hilo de diez metros, aproximadamente, por los agujeros, haciendo un nudo dentro de cada vaso para que no se escape el hilo.
- Conversación entre los dos participantes situados a una distancia de diez metros sin emplear el teléfono y con un tono de voz moderado.
- Conversación con el teléfono poniéndose un niño o niña el vaso en el oído y

el otro en la boca con el hilo tenso.

- Observación de lo que sucede y comparación con la conversación sin el teléfono.
- Conversación con el teléfono acercándose los dos participantes para que el hilo quede destensado.
- Observación de lo que sucede y comparación con la conversación con el hilo tenso. (Con el hilo tenso se oye mejor que con el hilo destensado.)

Observaciones

Es importante que los niños y niñas comprueben que se oye mejor por medio del teléfono que hablando sin él a la misma distancia y con la misma intensidad.

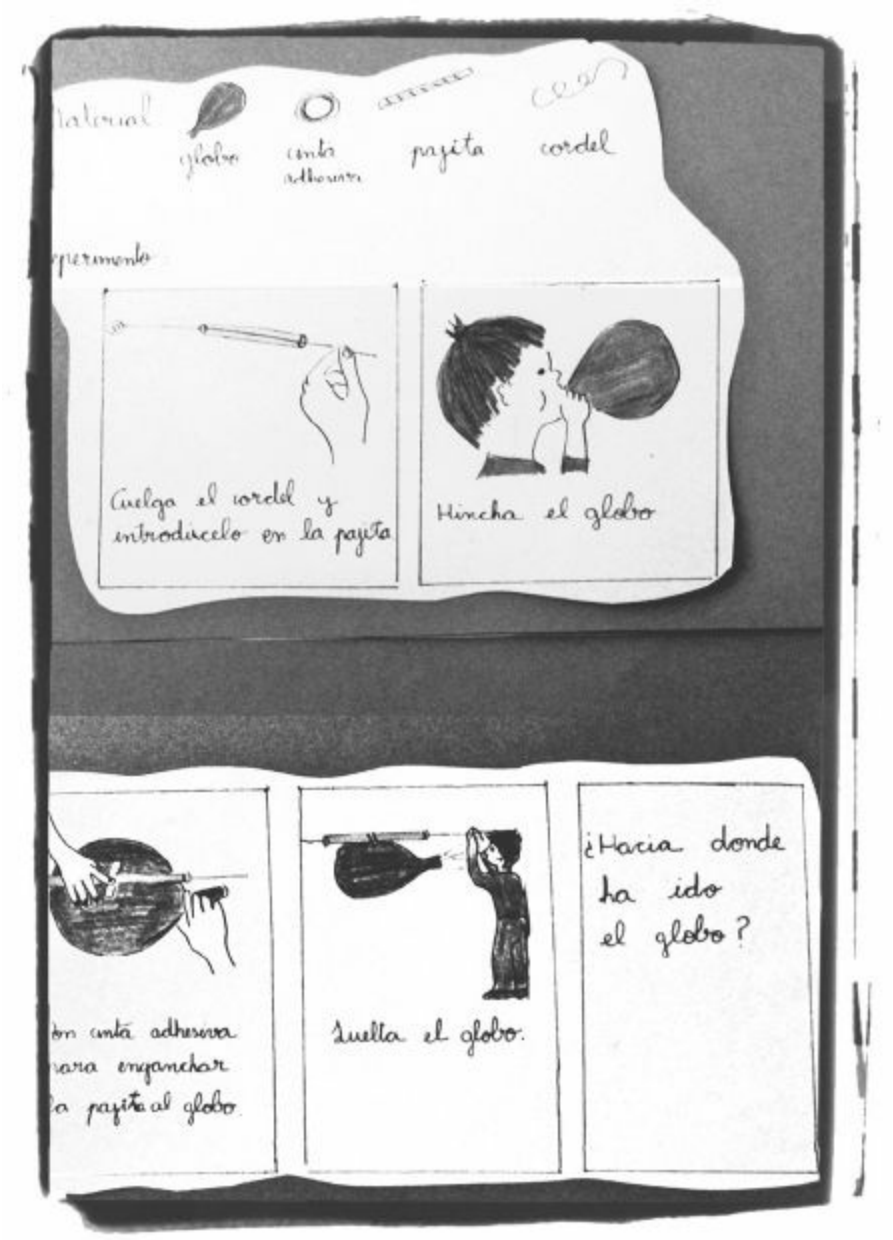
Cada participante puede hacerse un teléfono para llevárselo.

El globo cohete

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Realizar experimentos en los que la fuerza del aire provoca el desplazamiento de un objeto.
- Seguir un orden cuando se hacen experimentos.
- Comprobar hacia dónde se produce el desplazamiento de un globo, al soltar el aire. (Principio de acción y reacción.)
- Perseverar si el experimento no sale bien al primer intento.



Material

- Globo.
- Cordel fino.
- Pajillas de beber.
- Cinta adhesiva.
- Tijeras.
- Hoja plastificada con las instrucciones para realizar el experimento, ilustradas con dibujos.

Actividades de aprendizaje

- Lectura e interpretación de las instrucciones para realizar el experimento.
- Realización del experimento siguiendo los pasos descritos en la hoja:
  - •Coger una pajilla de beber y pasarle el cordel por dentro.
  - •Atar el cordel a un extremo del aula previamente elegido.
  - •Inflar el globo y cerrar su boca con los dedos para que no se deshinche.
  - •Pegar el globo en posición horizontal en la pajilla con la cinta adhesiva.
  - •Soltar el aire del globo.
- Observación de lo que ha sucedido: el globo es impulsado en sentido contrario al de la salida del aire siguiendo el camino trazado por el cordel.
- Comentario con el compañero o compañera acerca de lo sucedido.

Observaciones

Se puede sugerir a los niños y niñas que intenten colocar la pajilla de otra manera y que comprueben qué ocurre. También se les puede ayudar a relacionar el experimento con aplicaciones del principio de acción y reacción en la vida real, como en el caso de los aviones, cohetes, etc.

La vagoneta

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Realizar experimentos en los cuales la fuerza del aire provoca el desplazamiento de un objeto.
- Seguir un orden cuando se hacen experimentos.
- Comprobar hacia dónde se produce el desplazamiento de un globo, al soltar el aire.
- Perseverar si el experimento no sale a la primera.

Material

- Globo.
- Plancha de madera tamaño folio.
- Varios lápices redondos.
- Hoja plastificada con el proceso del experimento ilustrado con dibujos.



Actividades de aprendizaje

- Lectura e interpretación de las instrucciones para realizar el experimento.
- Realización del experimento siguiendo los pasos descritos en la hoja:
  - •Coger varios lápices redondos y hacer un camino poniéndolos uno al lado del otro.
  - •Hinchar un globo y presionar la boca para que no se deshinche.
  - •Fijar el globo horizontalmente a la plancha de madera con cinta adhesiva.
  - •Colocar la plancha sobre los lápices.
  - •Dejar escapar el aire del globo.
- Observación de lo que ha sucedido: la plancha de madera y el globo se han desplazado por encima de los lápices en sentido contrario a la salida del aire del globo.
- Comentario con el compañero o compañera acerca de lo sucedido.

Observaciones

El experimento se puede realizar con otros materiales: listones redondos, una

caja (debe pesar poco) simulando una vagoneta.

¿Qué pasa con la pelota?

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Comprobar las causas de determinados hechos.
- Manipular distintos elementos naturales para observar algunas relaciones que se establecen entre ellos cuando interactúan.
- Describir cambios provocados por la fuerza del aire.
- Seguir de forma ordenada los pasos en la realización de experiencias.

Material

- Embudos de plástico transparente de distintos tamaños.
- Pelotas de plástico.
- Hoja plastificada con el proceso del experimento.

Actividades de aprendizaje

- Lectura e interpretación de las instrucciones para realizar el experimento.
- Realización del experimento siguiendo el proceso especificado en la hoja plastificada.
  - •Poner la pelota dentro del embudo sosteniéndola con la mano.
  - •Colocar el embudo boca arriba y soplar con fuerza mientras se deja de sostener la pelota.
  - •Comprobar que la pelota no se cae.
- Observación de cuanto ha sucedido: la pelota no se cae porque el aire que sale no impacta directamente en el centro de la pelota, sino que se difumina.
- Comentario con el compañero o compañera acerca de lo ocurrido.

Observaciones

Es importante que los niños y niñas puedan experimentar con embudos y pelotas de distintos tamaños. También pueden añadir tubos de plástico de diferentes tamaños a la boca del embudo.

Circuito de coches

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Detectar evidencias de interacción en experimentos con imanes.
- Identificar los objetos que interaccionan en experimentos con imanes.
- Reconocer materiales que son atraídos por el imán.
- Comprobar que la fuerza del imán atraviesa materiales.

Material

- Un imán.
- Coches de madera, de plástico y metálicos.
- Plancha de madera o plancha de plástico con un circuito marcado (calles, aceras, plazas, lugar de salida) y una cajita pegada que hace de garaje.

Actividades de aprendizaje

1.Experimentación libre con el imán y los coches.
2.Clasificación de los coches según se crea que el imán puede atraerlos o no.
   - Comprobación de la clasificación hecha con el imán.
   - Desplazamiento de los coches metálicos desde el lugar de salida hasta el garaje arrastrándolos con el imán colocado debajo de la plancha de madera.

Observaciones

Se pueden arrastrar los coches por encima de la plancha, interponiendo un

trozo de cartulina entre el coche y el imán.

Globos mágicos

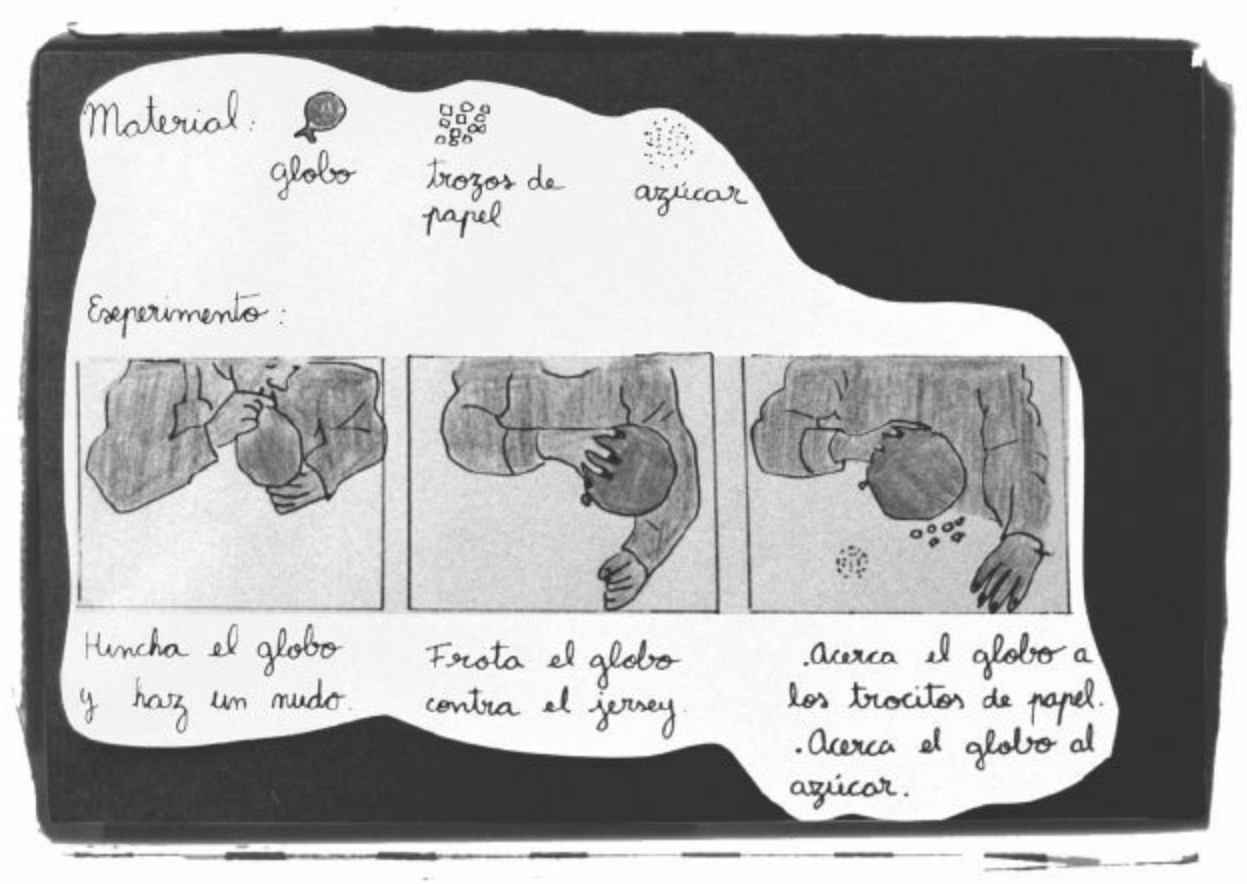
NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Observación directa de fenómenos sencillos.
- Describir verbalmente el fenómeno observado en el experimento.
- Extraer un concepto partiendo de la experimentación.
- Ver la necesidad de proceder con orden en el momento de realizar una experiencia.

Material

- Globo.
- Trocitos de papel.
- Azúcar.
- Hoja plastificada con las instrucciones para realizar el experimento.



Actividades de aprendizaje

- Lectura e interpretación de las instrucciones de la hoja plastificada.
- Realización del experimento siguiendo el proceso descrito en la hoja:
  - Escoger un globo.
  - Inflarlo y hacerle un nudo.
  - Frotar el globo contra el jersey.
  - Acercarlo a los trocitos de papel o bien al azúcar.
- Observación de cuanto ocurre.
- Descripción oral del fenómeno observado.
- Comentario sobre la causa del hecho observado: electricidad estática.

Observaciones

Al frotar, el globo se carga de electricidad estática, por lo que atrae los trocitos de papel y el azúcar.

Al finalizar la actividad se puede hacer una ficha de trabajo preparada por el maestro o maestra sobre el experimento realizado.

Circuitos y conductores

NIVEL: 1.**er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Construir un circuito eléctrico y operar en él.
- Identificar circuito abierto y cerrado.
- Distinguir objetos y materiales capaces de cerrar un circuito.
- Seguir un orden cuando se hacen experimentos.
- Anteponer el espíritu de colaboración al espíritu competitivo.

Material

- Una pila de petaca de 4,5 V.
- Tres trozos de cable eléctrico.
- Un portalámparas.
- Una bombilla.
- Un vaso o barreño pequeño transparente con agua.
- Sal.
- Un limón, una tiza y un lápiz de grafito.
- Hoja plastificada con las instrucciones para la realización del experimento, ilustradas con dibujos.

Actividades de aprendizaje

- Experimentación libre con la pila, dos cables, el portalámparas y la bombilla, hasta lograr que se encienda la bombilla.
  - Realización de un circuito siguiendo el proceso descrito en la hoja:
  - Poner la bombilla en el portalámparas y conectar un cable en cada extremo

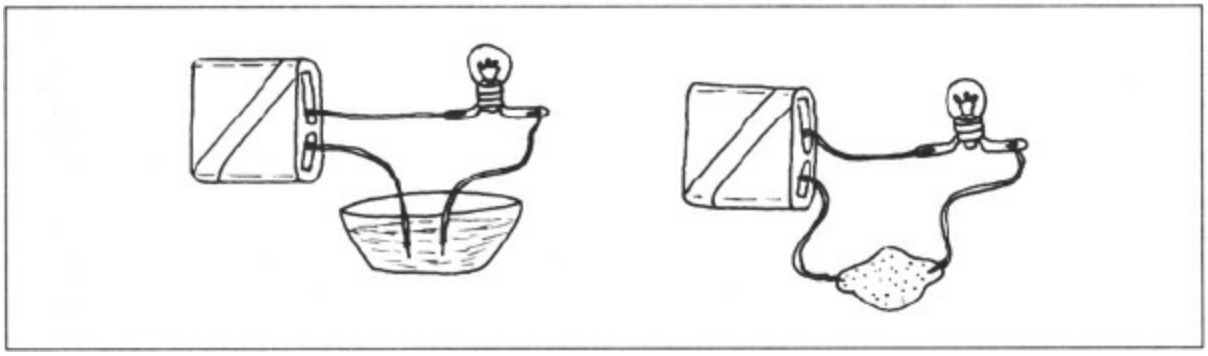
del portalámparas.

- •Conectar uno de los dos cables a un borne de la pila.
- •Conectar un tercer cable al otro borne de la pila.
- •Comprobar si la bombilla se enciende cerrando el circuito con diversos objetos y materiales:
  - *a*)Introducir los extremos libres de los dos cables en un vaso lleno de agua y observar qué ocurre. (No se enciende la bombilla.)
  - *b*)Poner sal en el agua, revolver y observar qué sucede. (Sí se enciende la bombilla.)
  - *c*) Insertar los dos cables en el limón y observar qué ocurre. (Sí se enciende.)
  - *d*) Conectar los dos cables a una barra de tiza y observar la bombilla. (No se enciende.)
  - *e*) Conectar los dos cables a los extremos de la mina de un lápiz de grafito y observar qué sucede. (Sí se enciende.)
- Comentar con el compañero o compañera lo sucedido: para que la bombilla se encienda es preciso que el circuito quede cerrado con materiales que sean buenos conductores de la electricidad.

Observaciones

Para realizar esta actividad en el rincón, es importante que los niños conozcan el material y su empleo.

Es preciso que en el momento del comentario final el maestro o maestra estén presentes para ayudar, si es necesario, a hallar una explicación de los hechos, haciendo preguntas abiertas o cerradas, sin dar nunca ellos la explicación.



La linterna

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Construir un circuito eléctrico y operar con él.
- Identificar las pruebas de interacción en un circuito eléctrico cerrado: luz y calor.
- Comprobar alguna aplicación de la electricidad: linterna.
- Mostrar interés por conocer las aplicaciones prácticas de las cosas que se han aprendido.

Material

- Una pila de petaca de 4,5 V.
- Tres trozos de cable eléctrico.
- Un portalámparas.
- Una bombilla.
- Un trozo de cartulina.
- Dos encuadernadores.
- Un clip.
- Un vaso de plástico transparente.
- Cinta adhesiva.
- Hoja plastificada con las instrucciones para realizar el experimento ilustradas con dibujos.

Actividades de aprendizaje

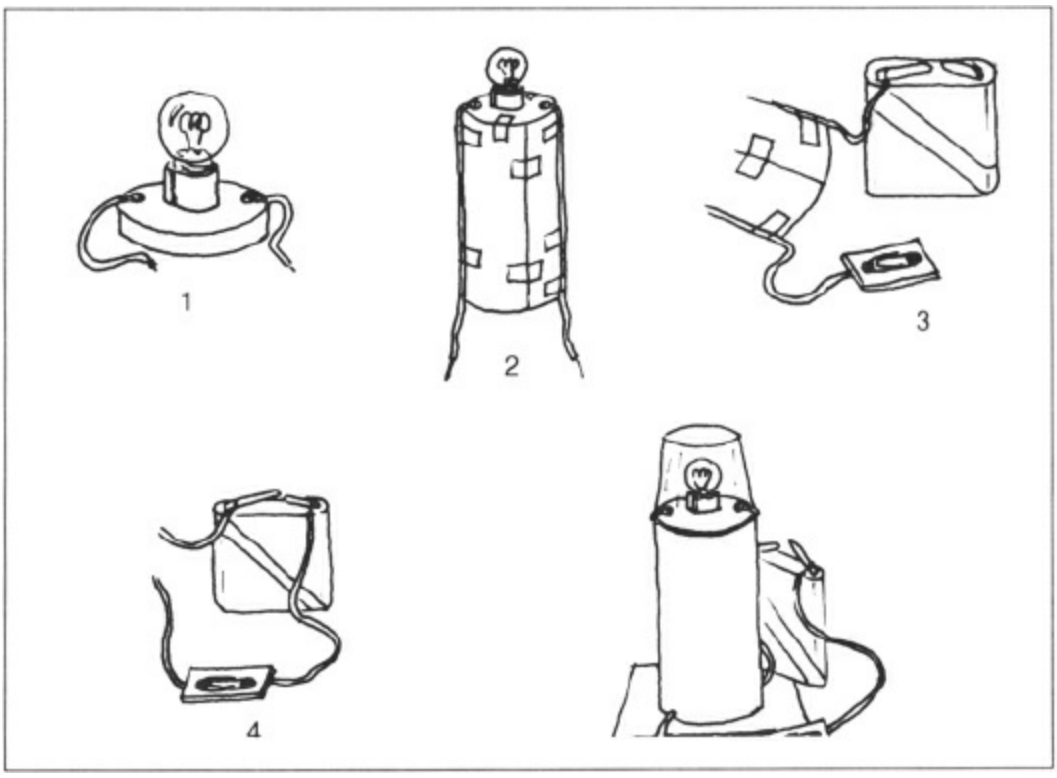
- Lectura e interpretación de las instrucciones.

- Realización del experimento siguiendo el proceso descrito en la hoja:
    - •Poner la bombilla en el portalámparas y conectar un cable en cada tornillo.
    - •Enrollar la cartulina en la base del portalámparas y pegar con cinta adhesiva. Fijar los cables en la cartulina por la parte de fuera.
- •Hacer un interruptor con una cartulina en la que se colocan los dos encuadernadores; en el extremo de uno de ellos se mete un clip, el otro encuadernador se pone a una distancia que permita que el extremo del clip pueda llegar a él.
- •Conectar un cable a un borne de la pila y el otro a un extremo del interruptor (un encuadernador detrás de la cartulina).
- •Conectar un tercer cable desde el extremo libre del interruptor al otro borne de la pila.
- •Colocar el vaso encima de la bombilla y pegarlo con cinta adhesiva.
- •Accionar el interruptor (conectar el clip a los dos cabos de los encuadernadores) para encender la bombilla.

Observaciones

Para realizar esta actividad es preciso haber experimentado antes con circuitos abiertos y cerrados en la clase y conocer los materiales que intervienen en ellos.

Hay que comprobar que el material esté en perfectas condiciones.


1
2
3
4

El ascensor

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Conocer alguna de las aportaciones de la técnica a la actividad humana.
- Perseverar si el experimento no sale a la primera.
- Expresar las ideas en el propio lenguaje.
- Identificar la causa y los efectos que puedan provocar determinadas acciones.
- Mostrar interés por conocer las aplicaciones prácticas de lo aprendido.

Material

- Una percha.
- Dos cajas pequeñas iguales (cajas grandes de cerillas…).
- Un tubo de cartón largo (papel de cocina, papel de aluminio…).
- Un muñeco pequeño.
- Canicas.
- Cordel.
- Tijeras.
- Felpa y punzón.
- Hoja plastificada con las instrucciones para realizar el experimento ilustradas con dibujos.

Actividades de aprendizaje

- Lectura e interpretación de las instrucciones.
- Realización del experimento siguiendo el proceso descrito en la hoja

plastificada:

A: Elección de un tubo de cartón y realización de un corte con las tijeras.

B: Colocación del tubo en la percha. Hay que poner un poco de cinta adhesiva para que no se abra.

C: Realización de un pequeño agujero en las dos cajitas con la ayuda del punzón y colocación de un trozo de cordel a través de ellos.

D: Desplazamiento del cordel alrededor del tubo de cartón.

E: Elección de un muñeco para ponerlo dentro de una de las cajitas.

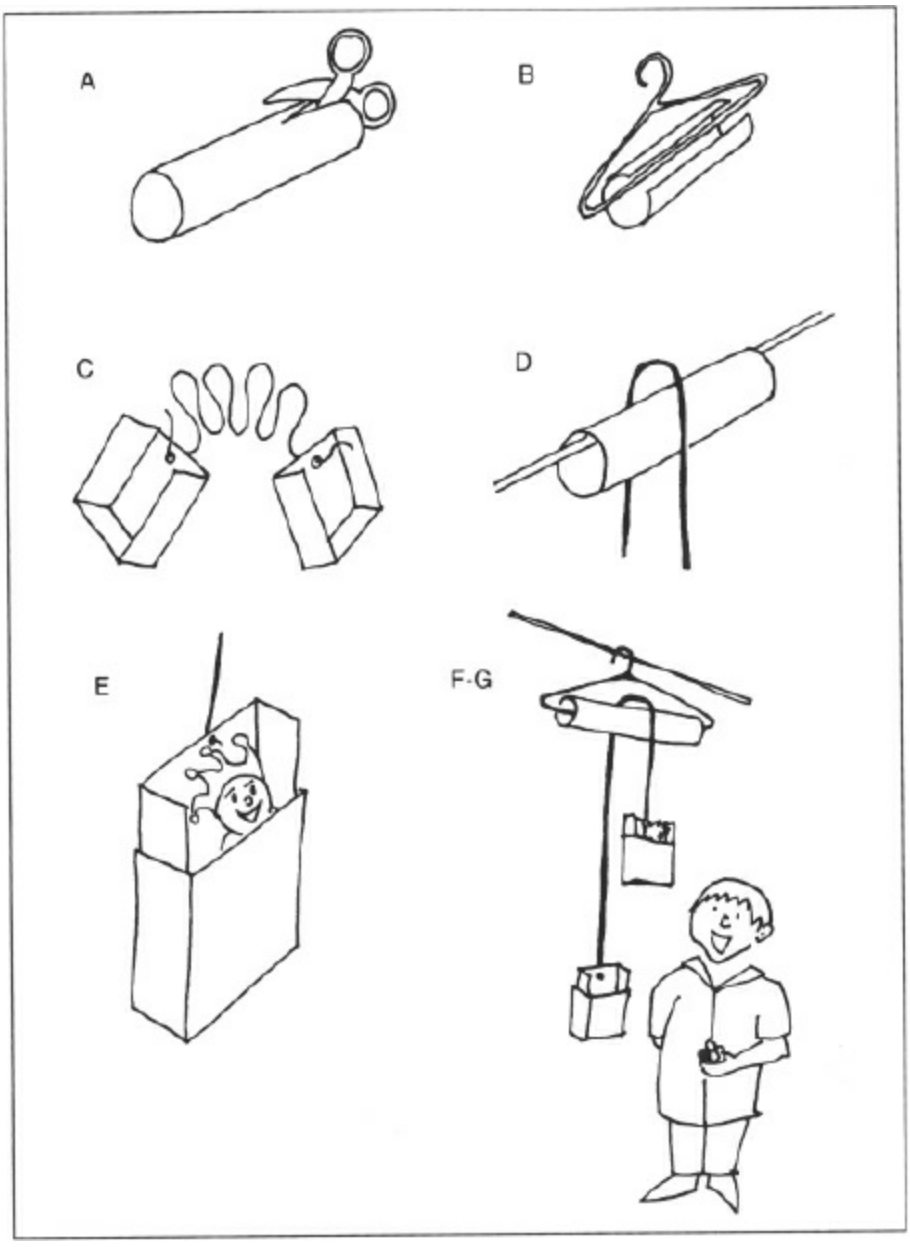
F: Colocación de la percha en el extremo superior de la puerta o bien en otro soporte cualquiera de la clase.

G: Introducción progresiva de canicas en la otra cajita.

Observación del desplazamiento de la cajita con el muñeco.

Observaciones

El niño o niña irá experimentando y observando qué ocurre con la cajita donde se encuentra el muñeco cuando pone o saca canicas de la otra.


A
B
C
D
E
F-G

Pez nadador

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

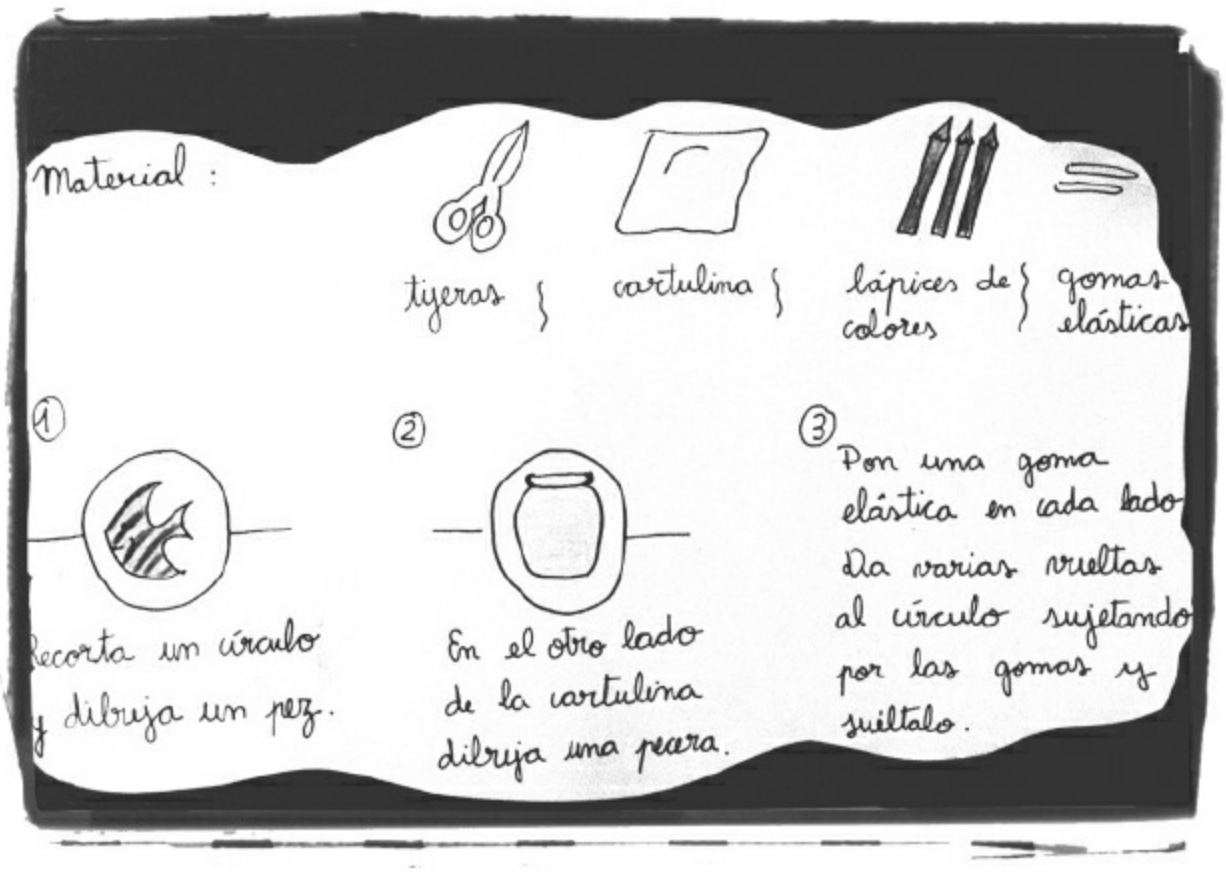
- Observar el efecto óptico producido al hacer girar sobre sí mismo un círculo de cartulina con el dibujo de dos objetos (uno a cada lado).
- Perseverar aunque el experimento no salga a la primera.
- Plantear y formular cuestiones sobre los resultados del experimento.
- Disfrutar al observar el resultado de un experimento.

Material

- Tijeras, colores, dos gomas elásticas, una felpa y un punzón.
- Un recorte de cartulina.
- Hoja plastificada con las instrucciones para realizar el experimento.

Actividades de aprendizaje

- Lectura e interpretación de la hoja de instrucciones.



- Realización del experimento siguiendo el proceso descrito en la hoja:
  - •Recortar un círculo de cartulina.
  - •Dibujar un pez en un lado del círculo.
  - •Dibujar una pecera en el otro lado de la cartulina.
  - •Realizar dos pequeños agujeros en dos extremos opuestos de la cartulina (con el punzón).
  - •Colocar dos gomas elásticas en los agujeros.
  - •Hacer girar la cartulina sujetando las gomas por los extremos.
  - •Soltar la cartulina, sin dejar de sujetar las gomas, cuando éstas están suficientemente enroscadas.
- Observar el resultado.

Observaciones

Si todo el proceso se ha realizado correctamente, el niño verá el pez dentro de la pecera.

Los niños y niñas pueden continuar experimentando mientras realizan

otros dibujos en la cartulina y observan lo que ocurre.

Rincón de plástica-grafismo

El objetivo principal del rincón de plástica y grafismo es potenciar la dimensión creativa del niño o niña.

A partir de la observación los niños y niñas conocen las cosas; por medio del lenguaje plástico expresan todo lo que van conociendo. Las diversas actividades propuestas en el rincón pretenden ayudar a los niños a emplear el lenguaje plástico para expresar sus ideas y sus sentimientos, a la vez que avanzan en el dominio de las diferentes técnicas y materiales.

El conocimiento de diferentes manifestaciones artísticas y de la obra de diferentes autores ayuda a los niños a desarrollar susensibilidad y su creatividad, por este motivo es interesante que tengan a su alcance libros y reproducciones de pinturas, esculturas, grabados, dibujos… de autores y autoras reconocidos.



Hay que situar este rincón en un espacio de la clase en que haya buena luz y, si es posible, cerca de la pila del agua o de la puerta.

Para realizar la actividad de pintura es importante disponer de caballetes.


Pintura

Dibujemos

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Darse cuenta de que la línea hace posible, por medio del dibujo, la representación gráfica de las ideas.
- Controlar progresivamente el gesto gráfico con el fin de hacer evolucionar el dibujo desde el garabato hacia la etapa preesquemática y más tarde esquemática, en que las formas ya son concretas.
- Expresar ideas, hechos y sentimientos mediante códigos personales de líneas y colores, de manera abierta y flexible.
- Aportar elementos de iniciativa personal en los trabajos.



Material

- Hojas de papel de distintos tamaños.
- Hojas de acetato.
- Rotuladores gruesos.
- Rotuladores permanentes.
- Lápices de colores.
- Lápices de grafito.
- Tizas de colores.
- Vasos pequeños con agua y azúcar.

Actividades de aprendizaje

1.Rotuladores gruesos sobre papel.

- Creación de un dibujo libremente, empleando rotuladores gruesos sobre diferentes tipos de papel: hojas de papel blanco, de colores, cartulina.

2.Rotuladores permanentes.

- Dibujo libre sobre papel de acetato (transparente).

3.Lápices de colores o de grafito.

- Composición libre sobre fondo de papel blanco con los lápices de colores o de grafito.

4.Tizas con disolución de agua con azúcar.

- Disolución del azúcar en el agua de los vasos.
- Introducción dentro del vaso de la barra de tiza que se desee utilizar.
- Composición libre con las tizas mojadas.

Observaciones

Es importante que los niños dispongan de distintos tipos de papel, porque es preciso que en estas edades experimenten cómo influye la textura del material en el utensilio que emplean.

Las composiciones sobre papel de acetato se pueden recortar y hacer un móvil con ellas, ya que ganan en estética debido al contacto con la luz y por el efecto óptico.

En los dibujos hechos con las tizas mojadas en la disolución de agua con azúcar se podrá observar que el azúcar fija la tiza y los colores toman tonalidades más suaves.

Trabajemos con ceras

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Explorar, manipular y descubrir las posibilidades de las ceras.
- Demostrar un control progresivo del gesto gráfico a fin de expresarse en el dibujo.
- Utilizar los utensilios apropiados siguiendo la pauta de uso previamente dada.
- Poner cuidado personal en el trabajo y en el material.

Material

- Ceras.
- Hojas de papel DIN A-3 de distintos tipos: normal, satinado, poroso.
- Barniz.
- Pinceles.
- Algodón.
- Punzones, bolígrafos, palillos.
- Tizas de colores.
- Azúcar.



- Papel de lija.
- Colas.
- Pintura aguada.

Actividades de aprendizaje

1.Dibujos con ceras.

- Creación libre de un dibujo utilizando ceras de distintos colores.
- Aplicación de barniz con un pincel sobre el dibujo.

2.Técnica de difuminar.

- Composición de manchas o líneas (horizontales o verticales) de diferentes colores un poco separadas, en una hoja de papel y pasar un algodón por encima de ella esparciéndolas.
- Aplicación de barniz con un pincel.

3.Esgrafiado.

Proceso que ha de seguir el niño o niña:

- Llenar toda una hoja de papel DIN A-4 con franjas anchas con distintos

colores de cera.
- Tapar con el color negro todas las franjas de color, y dejar toda la hoja de color negro.
- Dibujar con un punzón o bolígrafo sin tinta el dibujo que deseen.
- Barnizar toda la hoja una vez acabada la composición.
- Enmarcar la composición sobre una hoja o cartulina más grande.

4.Composición sobre papel de lija.
- Dibujo con ceras de distintos colores sobre una hoja de papel de lija del n.º 4, de 18 X 12 cm aproximadamente.
- Enmarcado de la composición pegándola sobre una hoja o cartulina más grande.

5.Ceras + pintura aguada.
- Dibujo con ceras de siluetas de objetos, animales, personas… con algún pequeño detalle.
- Aplicación con pincel de pintura aguada de distintos colores por encima del dibujo.
- Colocación de la hoja en el tendedero para que se seque la pintura.

Observaciones

En la actividad de ceras + pintura aguada al pasar el pincel por encima de las siluetas dibujadas, éstas no quedan nunca cubiertas por la pintura porque las ceras escupen la pintura aguada.

Pintura

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Ejercitar la percepción sensorial a partir de la manipulación y la exploración de objetos y materiales.
- Emplear los utensilios apropiados para cada actividad de pintura.
- Utilizar la pintura como técnica fundamental para expresarse por medio del color con manchas y mezclas de tonos.
- Pintar formas no presentes por medio de la memoria visual y la retentiva.
- Confeccionar mezclas espontáneas de colores primarios iniciando el descubrimiento de la formación de los secundarios.
- Elaborar mezclas de tonos, más el blanco o el negro.
- Limpiar y guardar los utensilios y materiales.

Material

- Pintura de los colores básicos, blanca y negra.
- Botes de plástico con tapa para poner en ellos la pintura.
- Pinceles de distintos tamaños.
- Platos o bandejas para hacer las mezclas.
- Hojas de dibujo tamaño DIN A-3.



- Caballetes.
- Acuarelas.
- Pinceles para las acuarelas.
- Libros, colección de fotografías o litografías de pinturas de autores diversos.
- Agua y trapos.

Actividades de aprendizaje

1.Pintura con los dedos.
   - Manipulación y experimentación sensorial de la pintura. Color, olor, textura.
   - Pintura libre.
   - Representación objetiva o subjetiva de objetos o situaciones.

2.Pintura con pinceles.
   - Pintura libre con los pinceles y los colores básicos más el blanco y el negro.
   - Limpieza y ordenación del material.

3.Pintura de observación.

- Observación de pinturas de autores diversos en libros, fotografías…
- Observación de objetos del natural, de imágenes, fotografías…
- Representación del objeto o imagen observada con los colores que más se acerquen a la realidad.

4.Mezclas.

- Confección de mezclas espontáneas de colores primarios.
- Pintura libre con los colores primarios y con los obtenidos en las mezclas.

5.Mezclas de tonos.

- Confección de mezclas de tonos utilizando los colores básicos más el blanco o el negro.
- Pintura utilizando los distintos tonos de un mismo color.
- Pintura utilizando diferentes tonos de más de un color.

6.Pintura con acuarelas.

- Experimentación libre con las acuarelas.
- Pintura libre con las acuarelas.
- Representación de un objeto o imagen observada con los colores que más se acerquen a la realidad.

Observaciones

Esta propuesta tiene que estar presente también en los rincones de la etapa de Primaria con el fin de continuar profundizando en la técnica de la pintura como medio de expresión.

La pintura y…

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Participar activamente en la manipulación de utensilios nuevos para trabajar con la pintura.
- Iniciarse en métodos que permitan adquirir control y precisión en el gesto gráfico.
- Utilizar las herramientas de manera cada vez más autónoma.
- Lavarse las manos y los utensilios de forma adecuada.

Material

- Pintura.
- Platos de plástico hondos.
- Cepillo de dientes.
- Plantilla de distintas formas y tamaños.
- Caja plana tamaño DIN A-4.
- Canicas.
- Trapos.
- Hojas de papel.

Actividades de aprendizaje

1.Pulverización.

- Elección de la plantilla que se desee.
- Colocación sobre el papel.
- Impregnación del cepillo de dientes con la pintura del plato y pasar el

dedo por el cepillo de manera que la pintura quede pulverizada sobre la hoja.

- Recogida de la plantilla, que puede ser reutilizada en otras ocasiones.

2.Pintura con canicas.

- Colocación de una hoja de papel dentro de la caja.
- Elección de una canica y ponerla dentro de la pintura.
- Recogida de la canica con los dedos y ponerla dentro de la caja.
- Manejo de la caja haciendo rodar la canica.
- Repetición del proceso con otras canicas y colores.
- Limpieza de las canicas.
- Recogida de la hoja y dejarla secar.

Observaciones

En las dos actividades de esta propuesta, hay que tener muy en cuenta los pasos indicados.

Es preciso cuidar todos los aspectos de la limpieza y disponer de agua cerca y/o trapos para poderse limpiar.

Estampación

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Utilizar la pintura como técnica fundamental para trabajar y expresarse por medio del color y la forma.
- Comprobar que según cómo se combinan los elementos se consiguen resultados más o menos expresivos.
- Mostrar precisión y control en la coordinación visual-motora.
- Limpiar y guardar los utensilios materiales que se han empleado en el lugar y condiciones apropiados, según las normas establecidas.

Material

- Pinturas de distintos colores.
- Platos hondos.
- Esponjas de diferentes formas, tamaños y texturas.
- Estropajos de aluminio.
- Materiales para hacer tampones: plastilina, tapones de corcho, vegetales (patatas, cebollas, coliflor…), cartones lisos y ondulados, etc.
- Hojas de papel DIN A-3 y DIN A-4.
- Trozos de vidrio grueso, con los cantos pulidos, más pequeños que DIN A-4.
- Mesa o superficie plastificada, tamaño DIN A-3 como máximo.
- Lugar donde guardar las producciones para que se sequen.
- Rotuladores grandes gastados, punzones, bastones de modelar.

Actividades de aprendizaje

1.Estampación con esponjas.
Proceso que hay que seguir:
- Poner la pintura en el plato y añadirle un poco de agua si es preciso.
- Elección de la esponja que se quiere utilizar para estampar.
- Mojarla con la pintura y presionar sobre el papel.
- Repetir el proceso tantas veces como se desee según la composición que se realice.

2.Estampación con tampones.
Proceso que hay que seguir:
- Coger los materiales que se quiera utilizar como tampones:
  - •Con la plastilina: una vez conseguido el grosor adecuado, hacer en él, con un punzón o bastón de modelar, el dibujo que se desee.
  - •Con vegetales: cortar por la mitad las patatas y cebollas, o bien en láminas gruesas la coliflor, el brécol…
  - •Con los cartones: cortarlos del tamaño y forma que se quiera.
- Mojar el tampón en la pintura escogida.
- Presionar el tampón mojado sobre el papel.
- Repetir el proceso de mojar el tampón y estampar varias veces.

3.Estampación de dibujos.
Proceso que hay que seguir:
- Llenar de pintura de uno o varios colores con un pincel grueso una superficie plastificada o de fórmica, tamaño DIN A-3, de manera que toda la superficie quede cubierta de pintura.
- Dibujar con el dedo lo que se quiera.
- Colocar un folio DIN A-3 encima del dibujo.
- Presionar con la mano limpia sobre el folio.
- Levantar el folio con cuidado.



- Dejarlo secar.
- Limpiar la superficie.

4.Estampación con monotipo.
Proceso que hay que seguir:

- Llenar con pintura al óleo toda la superficie del cristal con la ayuda de un carrete.
- Hacer un dibujo con un rotulador de punta gruesa gastado.
- Colocar un folio DIN A-4 encima del dibujo.
- Presionar con la mano limpia sobre el folio.
- Levantar con cuidado el folio.
- Dejarlo secar.
- Limpiar el cristal.

Observaciones

A veces hay cierta resistencia a hacer actividades de estampación en la

Educación Infantil; nosotras consideramos que merece la pena empezarlas en este Ciclo y continuarlas en la Educación Primaria.

Murales

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **4-5**

Objetivos

- Combinar las diversas técnicas plásticas en el momento de realizar un mural colectivo.
- Compartir el material en una actividad común.
- Mostrar una actitud positiva en los trabajos en grupo y participar en ellos.

Material

- Papel de embalar.
- Distintos tipos de papel: charol, seda, celofán…
- Pinturas témperas, ceras, pinceles.
- Cola, tijeras.
- Otros tipos de materiales diversos: serrín, globos, tela, serpentinas, tapones de corcho…



Actividades de aprendizaje

Para realizar esta propuesta de rincón es preciso que previamente el grupo-clase haya escogido y decidido qué mural quiere realizar y qué técnicas y materiales utilizará.

El mural se irá realizando entre todos pero en grupos de 4 o 5 niños o niñas. Cada grupo tendrá que seguir el proceso siguiente:

- Elección de la parte del mural que quiere realizar.
- Selección de una o diversas técnicas plásticas elegidas anteriormente por el grupo-clase.
- Elección del material necesario.
- Realización de una parte del mural.

Observaciones

Otra posibilidad es que cada grupo de niños realice un pequeño mural. De esta manera obtendremos 5 o 6 trabajos distintos.

La realización de murales en Educación Infantil es una de las actividades

más atractivas para los niños y niñas pero difícil de organizar por el maestro ya que todos quieren participar a la vez. Las sesiones de trabajo por rincones son un buen momento para realizarlos ya que todos pueden participar en ellas trabajando en pequeños grupos y en días distintos. Así los murales se van construyendo poco a poco y entre todos.

Composición con pegatinas

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Identificar las formas básicas.
- Reconocer que mediante el lenguaje visual y plástico puede representarse la realidad.
- Iniciarse en la comprensión y organización de los conceptos de forma, color y espacio.
- Iniciarse en la valoración de las propias producciones.

Material

- Hojas blancas.
- Pegatinas de distintas formas y colores.
- Fichas plastificadas con distintas composiciones de pegatinas.

Actividades de aprendizaje

1.Composición libre.
   - Realización libre de composiciones figurativas o no figurativas con pegatinas de distintas formas y colores.

2.Composición a partir de modelos.
   - Realización de composiciones con pegatinas a partir de la observación de modelos.

3.Representación de la realidad.
   - Representación de objetos o situaciones concretas utilizando pegatinas de distintas formas y colores.

Observaciones

Las pegatinas son muy adecuadas para los niños más pequeños, pero esto no excluye su utilización por los más mayores como material único o complementario en sus trabajos plásticos.

Placas de barro

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Explorar, manipular y descubrir las posibilidades del barro.
- Satisfacer la curiosidad natural a partir de la experimentación y manipulación con diversos materiales.
- Realizar formas diversas con moldes. Aportar elementos de iniciativa personal en los trabajos.
- Prestar atención personal al trabajo y a los materiales.

Material

- Barro.
- Objetos pequeños: botones, arroz, pasta de sopa…
- Objetos para hacer marcas: chapas, conchas, punzones…
- Moldes de aluminio o plástico (de los de hacer galletas): árboles, triángulos…
- Barniz y pinceles.



Actividades de aprendizaje

1.Aplicación de objetos.

- Observación y manipulación del barro.
- Elaboración de la placa de barro (trozo de barro de 15 x 15 cm y 1 cm de grosor).
- Incrustación de objetos pequeños (botones, arroz, lentejuelas…) formando una composición sobre la placa.

2.Utilización de marcas.

- Utilización de la placa de barro.
- Elección de objetos como conchas, chapas… para hacer las marcas.
- Composición de una cenefa de marcas sobre la placa con los objetos escogidos.
- Aplicación de barniz con un pincel por encima de la placa cuando ésta esté seca.

3.Placa con dibujo.

- Elaboración de la placa.
- Dibujo con el punzón sobre la placa, apretando fuerte para que quede la línea bien clara.
- Aplicación de barniz con un pincel por encima de la placa cuando esté bien seca.

4.Placa con moldes.

- Manipulación de un trozo de barro.
- Elaboración de pequeñas placas de un grosor de 1 cm aproximadamente.
- Elección del molde que se va a utilizar.
- Aplicación de un molde por encima de la placa de barro: presionarlo hasta el fondo y sacarlo con cuidado.
- Repetición de proceso con distintos moldes.
- Aplicación de barniz o bien de pintura, según se prefiera, con un pincel, cuando el barro esté seco.

5.Vaciado con el dedo.

- Elaboración de la placa.
- Dibujo con un punzón.
- Vaciado con el dedo, repasando el dibujo realizado con el punzón.
- Aplicación de barniz con un pincel, por encima de la placa cuando ésta esté seca.

Observaciones

- Hay que tener cuidado en mantener el barro tapado con un plástico y humedecerlo de vez en cuando para que no se seque.
- Para trabajar el barro en el rincón va muy bien disponer de un soporte de conglomerado de 40 x 40 cm.
- Las placas con dibujos pueden quedar como pequeños cuadros si antes se les practican dos agujeros para poner en ellos un cordel.
- Las figuras de barro hechas con los moldes, si se les ha hecho un agujero, pueden servir, según el dibujo, como colgantes o para adornar el árbol de Navidad.

Tejido

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1-3**

Objetivos

- Manipular y explorar materiales mediante la coordinación visual-motora.
- Mejorar el control y la precisión de técnicas manipulativas por medio del tejido.
- Compartir el material en una actividad común.
- Mostrar una buena disposición inicial hacia la actividad plástica.

Material

- Cartulina negra tamaño DIN A-4. Hay que hacer unos cortes longitudinales en cada cm, dejando 2 cm de ancho por arriba y por abajo sin cortar.
- Tiras de cartulinas de colores de 1,5 cm aproximadamente.
- Telar de madera: rectángulo de 50 x 30 cm con clavos grandes arriba y abajo.
- Lanas de colores.
- Agujas laneras o lanzaderas de plástico o madera.
- Alambrada de plástico o de hierro con los agujeros anchos.
- Tiras de tela de distintos colores y texturas.

Actividades de aprendizaje

1.Tejido colectivo.

Proceso que hay que seguir:

- Colgar la alambrada a una altura en la que puedan trabajar sin problemas.
- Cortar la tela a tiras.

- Introducir las tiras de tela por los agujeros de la alambrada una vez por encima y otra por debajo formando un tejido.

2.Tejido con cartulinas.

Proceso que hay que seguir:

- Introducir tiras de cartulinas de colores entre los cortes hechos en la cartulina negra, pasando una vez por encima y otra por debajo.
- Recortar las tiras trenzadas, todas del mismo tamaño, y encolar las puntas.

3.Tejido con telar.

Proceso que hay que seguir:

- Realizar la urdimbre con lana gruesa en el telar.
- Introducir un hilo de lana entre la urdimbre, una vez por encima y otra por debajo. En la pasada siguiente hacerlo al revés, a fin de que vaya quedando tejido.
- Acabar el tejido haciendo nudos con los hilos de lana de dos en dos para que quede bien atado.
- Cortar la lana dejando un trozo como fleco.

Observaciones

Las cartulinas negras se preparan muy bien con un cúter y con una plantilla hecha con papel cuadriculado grande.

Para las tiras de cartulinas de color, el maestro o maestra puede utilizar la guillotina.

Para preparar las lanas es conveniente que aprendan a hacer ovillos y después que lo enrollen a lo largo de una carpeta para poder cortarlas a la medida deseada.



Collage

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil/1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Utilizar todos los materiales al alcance, susceptibles de transformación.
- Utilizar el collage en cualquiera de las posibilidades de experimentación, en plano y en relieve a partir de múltiples materiales, de diversas texturas, formas y colores.
- Limpiar y guardar los utensilios y materiales que se han empleado en el lugar y condiciones apropiados.
- Aportar elementos de iniciativa personal en los trabajos.

Material

- Hojas de papel de dibujo tamaño DIN A-3.
- Papel de diferentes tipos y colores: charol, seda celofán, de periódico, serpentinas…
- Tela de distintas texturas, colores y estampados.
- Lanas de diversos colores y grosores.
- Frutos secos (pipas de girasol, de calabaza…), legumbres y pastas.
- Otros objetos: botones, chapas, palillos, palitos de polo, lentejuelas…
- Otros materiales: cartulinas, cartón liso y ondulado, corcho, arena, conchas…
- Revistas y catálogos comerciales.
- Hojas preparadas con dibujos para hacer vidrieras.

Actividades de aprendizaje

1.Composición libre con papel.

- Representación mental de lo que se quiere expresar.
- Elección de los materiales adecuados (distintos tipos de papel).
- Preparación del material para encolar utilizando las técnicas más apropiadas en cada caso: arrugado, recortado, rasgado…
- Elaboración de la composición encolando los materiales en la hoja.
- Limpieza y ordenación del material empleado.

2.Composición libre con distintos materiales.

- Representación mental de lo que se quiere expresar.
- Elección del material o materiales que se emplearán.
- Preparación de los materiales, si viene al caso: cortar, recortar, arrugar…
- Elaboración de la composición utilizando un único material o varios.
- Limpieza y ordenación del material.

3.*Collage*: fotografía-dibujo.

- Elección de una fotografía de una revista o catálogo: una persona, un objeto, una situación, un paisaje…
- Recorte de la fotografía escogida y de una parte de la misma: un extremo, la mitad…
- Encolado del recorte de la revista y pegarlo a la hoja blanca.
- Dibujo y pintura de la parte que le falta a la fotografía hasta completarla.
- Dibujo del entorno de la fotografía.
- Limpieza y ordenación del material.

4.Rehacer espacios. Rompecabezas.

- Elección de una fotografía de una revista, mejor si se trata de una página entera.
- Recorte de la hoja de la revista: en tiras paralelas o en formas irregulares.
- Encolado de las tiras o trozos y pegarlos en una hoja tamaño DIN A-3 rehaciendo el dibujo o fotografía inicial. Las tiras se pegan dejando un espacio entre tira y tira para lograr un efecto distinto. Las formas irregulares se pegan a guisa de reconstrucción de un rompecabezas.
- Limpieza y ordenación del material.

5.Vidrieras.

- Elección de la hoja con el dibujo que se quiera trabajar.
- Vaciado con el punzón de los espacios correspondientes a las transparencias.
- Encolado de los papeles de celofán que se vayan a utilizar y pegarlos detrás del agujero correspondiente.
- Limpieza y ordenación del material.

Observaciones

Los encolados o *collages* pueden empezar a realizarse desde muy pronto y trabajarlos durante toda la Educación Primaria, ya que ofrecen numerosas posibilidades creativas.

En la propuesta de las vidrieras, los niños y niñas mayores pueden crear sus propios diseños.

Plegado de papel

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil/ 1.er Ciclo de E. Primaria**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Utilizar la técnica de doblar papel para experimentar el concepto de línea.
- Elaborar formas en volumen empleando la técnica de doblar papel.
- Crear objetos trabajando los materiales de manera lúdica y reflexiva.

Material

- Papel de distintos tipos y colores.
- Tijeras.
- Hojas plastificadas con las instrucciones (dibujo o fotografía) para la realización de objetos mediante la técnica de doblar papel.

Actividades de aprendizaje

1.Mantel.

- Elección del papel (tipo, color y forma) con el que se desee realizar el mantel.
- Plegado del papel por la mitad, tres o cuatro veces, según el tamaño del papel.
- Recorte de los cuatro bordes con distintos motivos: ondas, puntillas, combinación de motivos…
- Despliegue del papel y observación del resultado.

2.Sardanas.

- Elección del papel con el que se desee hacer el plegado.

- Plegado de la hoja en acordeón, tantas veces como motivos quieran realizarse.
- Dibujo del objeto que se desee en una de las caras del acordeón, teniendo en cuenta que una parte del objeto debe estar en contacto con los dos lados opuestos de la hoja.
- Recorte de toda la figura salvo las dos partes de contacto.
- Despliegue del acordeón.
- Observación del resultado.

3.Plegado con instrucciones.

- Elección de la hoja de instrucciones del objeto que se quiere realizar.
- Lectura e interpretación de las instrucciones.
- Realización, siguiendo las instrucciones, del plegado, paso a paso.
- Comprobación del resultado y comparación con el dibujo de la hoja o con el modelo, si lo hay.

Observaciones

Es muy importante dar utilidad a los objetos resultantes del doblado: para adornar las bandejas de una fiesta, para ponerlos en un mural o *collage*, para jugar…

Modelado con arcilla

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil / 1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Manipular y experimentar con barro mediante la coordinación visual-motora.
- Expresarse mediante la técnica básica del modelado.
- Crear objetos trabajando los materiales de manera lúdica y reflexiva.
- Cuidar el trabajo propio y valorar la obra de los compañeros y compañeras.

Material

- Barro.
- Espátulas de madera para modelar.
- Barniz.
- Pintura.
- Pinceles.

Actividades de aprendizaje

1.Modelado a partir de una bola.

- Observación y manipulación del barro.
- Elaboración de una bola.
- Modelado de figuras a partir de una bola: manzana, naranja, limón, mandarina, pelota, canicas… o cualquier otro objeto.
- Decoración de la figura elaborada.
- Aplicación de barniz o pintura con un pincel cuando el barro esté seco.

2.Modelado a partir de los churros.

- Elección de un trozo de barro.
- Elaboración del churro con las manos.
- Composición de animales: serpientes, caracoles, gusanos.
- Decoración de la figura elaborada.
- Aplicación de barniz o pintura con un pincel cuando el barro esté seco.

3.Modelado a partir de churros pegados.

- Preparación de varios churros.
- Elaboración de una composición soldando un churro a una placa de base y continuar en espiral, añadiéndole todos los churros que haga falta.
- Consolidación del objeto modelado puliéndolo con los dedos por la parte de dentro y de fuera.
- Decoración del objeto con huellas, formando cenefas, o bien dejándolo con los churros, procurando que no se aprecien las uniones.
- Aplicación de barniz con un pincel cuando el barro esté seco.

Observaciones

Si las bolas se aplastan con cuidado, pueden servir de base para hacer flores, pendientes, medallones, colgantes, etc.

De la bola también se puede pasar al huso, que sirve de base para muchos frutos, como la pera, el higo, etc., y también para animales, como el cerdo, la rata, etc.

En todas las actividades con el barro, hay que tener mucho cuidado en la limpieza y la ordenación de todos los utensilios que se empleen.

Plastilina

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Utilizar el modelado como técnica fundamental para la experimentación y creación de volúmenes.
- Descubrir las características de la plastilina y sus posibilidades.
- Aportar elementos de iniciativa personal en los trabajos.
- Apreciar los trabajos de los demás.

Material

- Plastilina de colores.
- Barniz.
- Pincel para barnizar.

Actividades de aprendizaje

- Representación mental de un objeto, animal o personaje.
- Modelado de la forma del objeto, animal… escogido (coche, muñeca, casa…) con plastilina de un solo color.
- Decoración y realización de detalles con plastilina de otros colores.
- Aplicación de barniz con un pincel por encima del objeto.

Observaciones

El barniz ayuda a fijar los colores de la plastilina y da brillo al trabajo realizado.

El objeto, animal o personaje realizado por cada niño o niña puede formar parte de un trabajo colectivo de clase (un zoo, una granja, una calle…).

Dibujo de observación

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Dibujar a partir de la observación directa intentando captar los rasgos característicos de un objeto o de un ser vivo.
- Respetar los propios trabajos.
- La satisfacción de terminar una obra hecha con cuidado e interés.

Material

- Objetos.
- Animales o plantas.
- Lápices de colores, lápices de grafito, rotuladores, lápices de ceras…

Actividades de aprendizaje

- Elección de un objeto, animal o planta de la clase.
- Observación directa del elemento escogido: color, forma, tamaño…
- Dibujo al natural.

Observaciones

En este tipo de dibujo el niño o niña intentará plasmar las características que más le llamen la atención del objeto o ser escogido.

Es interesante contar con alguna lupa para que puedan apreciar bien los detalles.

Simetrías

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Descubrir formas simétricas y construirlas.
- Respetar la propia obra y la de los compañeros.
- Experimentar para descubrir el concepto de simetría.

Material

- Hojas blancas tamaño folio o DIN A-3.
- Témperas y pinceles.

Actividades de aprendizaje

Realización de las diversas actividades:

1.Manchas.

El niño coge una hoja de papel, la coloca horizontalmente encima de la mesa y la dobla por la mitad. Acto seguido vuelve a abrir la hoja, y realiza unas manchas de pintura en la mitad izquierda y dobla el papel por segunda vez. Al desdoblar de nuevo la hoja podrá observar el resultado.

2.Dibujo sencillo.

En esta actividad el niño realiza los mismos pasos que la actividad anterior, pero en vez de hacer manchas realiza un dibujo concreto con pinturas (una casa, una luna, un coche…).

3.Mitad.

En este caso el niño dibujará con pintura la mitad de un objeto en el lado izquierdo de la hoja, tocando la raya que ha quedado marcada en el centro

de ésta después de haberla doblado. A continuación volverá a plegar la hoja y a abrirla para observar el resultado final (el objeto entero).

Observaciones

En la tercera actividad hay que tener en cuenta que para obtener la otra mitad del objeto éste debe ser simétrico.

Para trabajar simetrías también son interesantes los trabajos de plegado y recorte.

Inventos

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Fomentar la creatividad e imaginación.
- Utilizar las construcciones para expresar la forma en volumen.
- Aprovechar el material de desecho para crear objetos.
- Esforzarse en mantener un ritmo constante de trabajo y deseo de superar las posibles dificultades.

Material

- Todo tipo de material de desecho: cajas de cartón, tubos de papel higiénico, trozos de tela, tapones de corcho, lana, envases de yogur, botones…
- Distintos tipos de papel: papel de periódico, papel de seda, revistas, restos de cartulinas, folios…
- Tijeras, cinta adhesiva, pegamento, cordel, encuadernadores…
- Lápices de colores, ceras, pinturas, lápices de escribir…



Actividades de aprendizaje

- Realización del proyecto del invento:
  - •Observación del material del rincón.
  - •Representación mental del invento que se quiere realizar.
  - •Dibujo del proyecto imaginado en una hoja blanca.
  - •Explicación oral o escrita del proyecto.
- Ejecución del invento:
  - •Elección del material.
  - •Elección de los utensilios necesarios para dar forma y adaptar el material: punzón y felpa, tijeras…
  - •Elección de las técnicas que se utilizarán para unir los materiales: atar con cordel o lana, pegar con cinta adhesiva, empleo de los encuadernadores, realización de pestañas en los tubos de cartón…
  - •Composición del invento siguiendo el proyecto previamente dibujado.
  - •Decoración del invento empleando los lápices de colores, las ceras, las pinturas, tela…

Observaciones

Es posible que en el momento de realizar el invento el niño encuentre ciertas dificultades que no había previsto en su proyecto inicial. En este caso quizá será preciso modificar un poco su proyecto. Otras veces sucede que el invento previamente imaginado es irrealizable. Entonces habrá que cambiar totalmente el proyecto. En ambos casos es importante que sea el propio niño quien supere las dificultades hallando nuevas soluciones.

Para que este rincón funcione es necesario haber trabajado en clase algunas de las técnicas que los niños y niñas tendrán que emplear para dar forma y unir los distintos materiales: utilización de los encuadernadores para unir materiales, realización de pestañas en los tubos de cartón.

Trabajemos el trazo

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Aplicar la direccionalidad propia de la escritura: de arriba abajo y de derecha a izquierda.
- Dominar los movimientos básicos de los trazos de la escritura.
- Ejecutar los trazos de la escritura con diversos materiales.
- Esforzarse en hacer bien el trabajo.

Materiales

- Chapas de madera o cartón grueso de tamaño folio con cenefas de papel de lija pegadas.
- Bandejas de plástico.
- Serrín, harina, arena.
- Plastilina.
- Pintura de dedos.
- Hojas.
- Fichas de grafismo plastificadas.
- Rotuladores gruesos no permanentes de distintos colores.

Actividades de aprendizaje

1.Cenefas con diferentes materiales.

- Elección de una de las cenefas preparadas.
- Repaso con los dedos índice y medio de la cenefa escogida tantas veces como quiera.

- Reproducción de la cenefa sobre la bandeja recubierta de serrín, harina o arena.
- Elección de otra cenefa y realización del mismo proceso.
- Colocación del material en su lugar.

2.Cenefas con plastilina.

- Elección de una cenefa preparada con papel de lija.
- Repaso de la cenefa con los dedos índice y medio.
- Realización de un churro largo y delgado de plastilina.
- Reproducción con la plastilina de la cenefa escogida.
- Ordenación del material.

3.Cenefas con pintura.

- Elección de una cenefa preparada con papel de lija.
- Repaso de la cenefa con los dedos índice y medio.
- Dibujo de la cenefa con la pintura de dedos.
- Limpieza de los dedos.
- Colocación de la hoja en el tendedero para que la pintura se seque.

4.Caminos y laberintos.

- Elección de una ficha plastificada en la que está dibujado un camino o un laberinto.
- Repaso del camino o laberinto con los dedos índice y medio.
- Elección de un rotulador no permanente.
- Realización del camino o laberinto con el rotulador.
- Eliminación del trazo con un algodón.
- Repetición del proceso tantas veces como se quiera, cambiando el rotulador o la ficha plastificada.

Observaciones

Los trazos de las cenefas deben ser variados.

Es interesante poner una señal (una flecha, pegatina…) para marcar la dirección a seguir.

Las fichas plastificadas con caminos o laberintos deben tener distintos grados de dificultad.



Reconstruyamos cenefas

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Trabajar la direccionalidad del trazo.
- Lograr precisión en el manejo de utensilios escolares para trabajar el trazo y la orientación espacial.
- Controlar el espacio gráfico y el espacio manipulativo.

Material

- Cartulinas plastificadas con el dibujo de los principales trazos.
- Botes con materiales pequeños: botones, coches, chapas, piedras.
- Placas de corcho de 40 X 40 cm aproximadamente con el dibujo de los principales trazos.
- Cajas de chinchetas de colores.

Actividades de aprendizaje

1.Cenefas con materiales.
   - Elección de una cartulina plastificada.
   - Elección de un bote de materiales de objetos pequeños.
   - Colocación de los objetos elegidos encima de la cenefa elegida.

2.Cenefas con chinchetas.
   - Elección de la placa de corcho.
   - Colocación de las chinchetas por encima del trazo dibujado sobre el corcho.

Observaciones

Una vez terminada la actividad con materiales concretos se puede pedir a los niños que reproduzcan las cenefas en pizarras pequeñas, o bien en la pizarra grande, con tizas de colores.

Cenefas

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Coordinar la acción visual-motora en el gesto amplio y en los espacios grandes, llegando al dominio y la precisión del trazo.
- Producir juegos lineales rítmicos en el espacio gráfico de un papel.
- Elaborar grafismos que se combinen con complementos y subdivisiones cada vez más complejos.
- Disfrutar con cualquier producción gráfica.

Material

- Hojas blancas.
- Hojas blancas plastificadas con modelos de cenefas, ordenadas por dificultad.
- Tiras de cartulinas de colores.
- Hojas cuadriculadas grande (8 cm).
- Hojas cuadriculadas con cenefas empezadas.
- Rotuladores gruesos y delgados.
- Colores.
- Papel de embalar blanco.

Actividades de aprendizaje

1.Reproducción de cenefas.

- Elección de una hoja plastificada con una cenefa.
- Reproducción de la cenefa en una hoja blanca con colores o rotuladores

delgados.

2.Mural.

- Producción de una cenefa con rotuladores gruesos, combinando distintos trazos en el papel de embalar colocado con este fin en el rincón. Cuando el papel está lleno de cenefas diferentes se puede enmarcar con cinta adhesiva de colores y colocarlo como mural.

3.Friso.

- Producción de una cenefa con rotuladores finos en una tira de cartulina para hacer un friso para la clase o el pasillo.

4.Cenefas en papel cuadriculado.

- Elección de una hoja de cuadrícula plastificada con un modelo de cenefa.
- Reproducción de la cenefa con colores o rotuladores finos en una hoja cuadriculada.
- Producción creativa de una cenefa combinando distintos trazos en papel cuadriculado.

5.Decorar hojas.

- Producción de cenefas alrededor de hojas blancas en las que posteriormente se hará un dibujo, un texto…

Observaciones

Es importante que los niños y niñas se den cuenta de la función estética de las cenefas y de su uso práctico, por parte del maestro o maestra, en el adorno de rótulos, murales…

Líneas y colores

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Demostrar destreza y habilidad manual en la motricidad fina y en movimientos concretos.
- Trabajar de manera ordenada y organizada, con pulcritud y rigor.
- Acostumbrarse a no depender del maestro o maestra.

Material

- Hojas.
- Rotuladores.
- Ceras o lápices de colores.

Actividades de aprendizaje

1.Cinco líneas.

- Trazo de cinco líneas curvas que pasen por un punto situado en el centro de la hoja.
- Coloración de cada espacio con un color distinto.



2.Con líneas paralelas.

- Trazo de tres líneas paralelas horizontales y dos verticales.
- Coloración de cada espacio con un color distinto, teniendo en cuenta que no se pueden colorear dos espacios seguidos con el mismo color.

Observaciones

A los niños pequeños se les pueden dar las hojas con las líneas dibujadas.

Algunos espacios también se pueden rellenar con grafismos hechos con rotuladores.

Grafismos alrededor de…

NIVEL: **E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

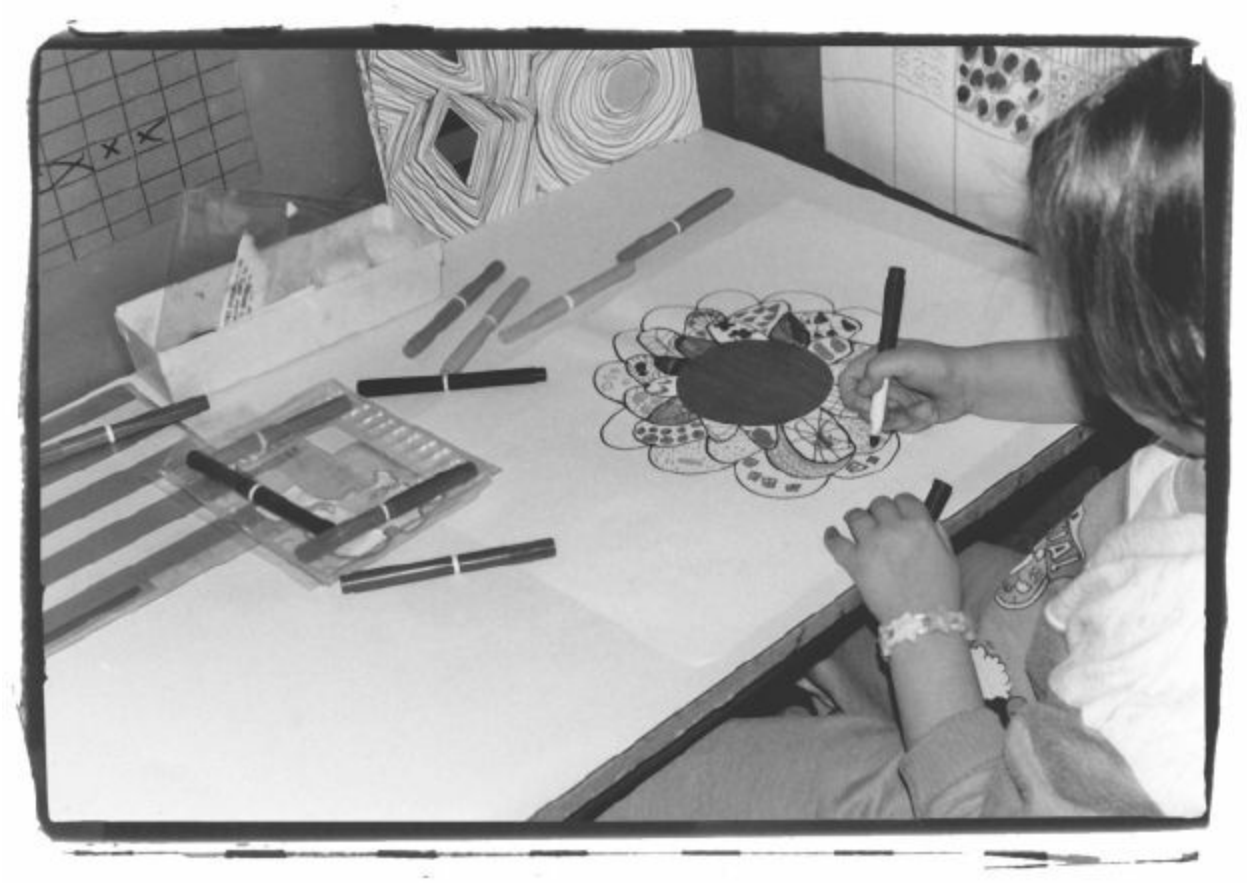
- Elaborar grafismos figurativos y no figurativos de una cierta precisión, introduciendo el sentido detallista y decorativo en las formas y espacios.
- Iniciarse en la comprensión y la organización de los conceptos de forma, de color y del espacio en sus diversas dimensiones.
- Aportar elementos de iniciativa personal a los trabajos.

Material

- Hojas blancas.
- Rotuladores de colores.

Actividades de aprendizaje

- Encolado de una, dos o tres formas en una hoja blanca.
- Decoración libre o sugerida (–, o, +…) alrededor de la forma con rotuladores de distintos colores.



Observaciones

Esta actividad puede llevarla a cabo sólo un niño o niña o se puede realizar en pequeño grupo de 2 o 3.

Juego de contornos

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Controlar la distribución y una cierta proporcionalidad de las formas en el espacio gráfico.
- Producir juegos lineales en el espacio gráfico de un papel.
- Mostrar autonomía e iniciativa en los propios trabajos.

Material

- Hojas blancas.
- Hojas de revistas para poder recortar objetos o formas geométricas.
- Rotuladores.

Actividades de aprendizaje

1.Juego alrededor de una o más formas.

- Recortar y pegar una o más formas en el centro de la hoja.
- Dibujo de líneas concéntricas equidistantes alrededor de estas formas, cambiando de rotulador cada vez, hasta rellenar la hoja.



2.Juego a partir de una forma central con líneas.

- Recortar una forma cualquiera y pegarla en el centro de la hoja.
- Dibujo de varias líneas curvas desde la forma central hasta el extremo de la hoja.
- Trazo de líneas paralelas a las dibujadas anteriormente.

3.Juego de la araña.

- Recortar y pegar una o más formas en medio de la hoja.
- Dibujo de líneas rectas formando rayos de sol desde la forma hasta el extremo de la hoja.
- Trazo de tres o cuatro líneas curvas cerradas alrededor de esta forma.
- Decoración libre de cada espacio con los grafismos que se desee.

Observaciones

Es preciso que los niños dispongan de rotuladores de distintos colores y grosores para que puedan combinarlos.

Arabesco

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Controlar la direccionalidad de los trazados, los cruces y el doble sentido de rotación.
- Constatar que según cómo se combinan los elementos se logran resultados más o menos expresivos.
- Darse cuenta de que se pueden aprender y pensar cosas.

Material

- Hojas.
- Rotuladores.
- Pegatinas.
- Hojas de revistas.
- Cola.

Actividades de aprendizaje

1.Arabesco.

- Dibujo de un arabesco empezando por un extremo cualquiera de la hoja y terminando en el extremo contrario.



- Decoración libre de los espacios que se han formado entre las líneas con rayas verticales y/u horizontales, círculos, con distintas formas…

2.Arabesco alrededor de…

- Colocación de tres o cuatro pegatinas o pequeñas formas recortadas en cualquier parte de la hoja.
- Realización de un arabesco alrededor de las formas pegadas, empezando por un extremo de la hoja.
- Decoración libre del espacio que queda entre la forma o pegatina y el trazo.

Observaciones

Es interesante colgar en una cartelera las producciones que hacen los niños, ya que permite crear nuevas propuestas.

Conversación gráfica

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **4**

Objetivos

- Demostrar destreza y habilidad manual mediante juegos gráficos, desarrollando la motricidad fina.
- Elaborar grafismos figurativos y no figurativos de una cierta precisión.
- Mostrar una actitud positiva en los trabajos en grupo y participar en ellos.

Material

- Hojas de dibujo tamaño DIN A-3.
- Rotuladores gruesos y finos.
- Reloj de arena.

Actividades de aprendizaje

1.Conversación gráfica libre.

- Elección de un signo o trazo por parte de cada niño o niña.
- Producción repetida del signo o trazo escogido en su hoja durante un tiempo determinado e indicado por el reloj de arena (uno o dos minutos). Cuando se acaba el tiempo las hojas empiezan a circular pasando al niño o niña de la derecha.
- Producción del propio signo en la hoja de los compañeros o compañeras, y así sucesivamente hasta que vuelve a llegar la propia hoja.
- Comparación y comentario acerca de las producciones finales.

2.Conversación gráfica con consigna.

- Propuesta de consignas, por parte de cada niño o niña del grupo, a tener en cuenta en el momento de realizar cada vuelta, cambiar de color…
- Elección de una o dos consignas (si son complementarias) de las propuestas.
- Elección del trazo o signo que empleará cada niño o niña.
- Producción del signo, tantas veces como sea necesario, según la consigna o consignas escogidas. Pasar la hoja al compañero o compañera de la derecha. Las hojas pueden dar varias vueltas hasta que estén llenas o hasta que la composición esté terminada.

Observaciones

Los signos escogidos por los niños o niñas pueden ser figurativos o no figurativos.

El maestro o la maestra puede sugerir a los niños distintas consignas, ya que al principio a éstos les cuesta mucho proponerlas.

Dibujos en cuadrícula

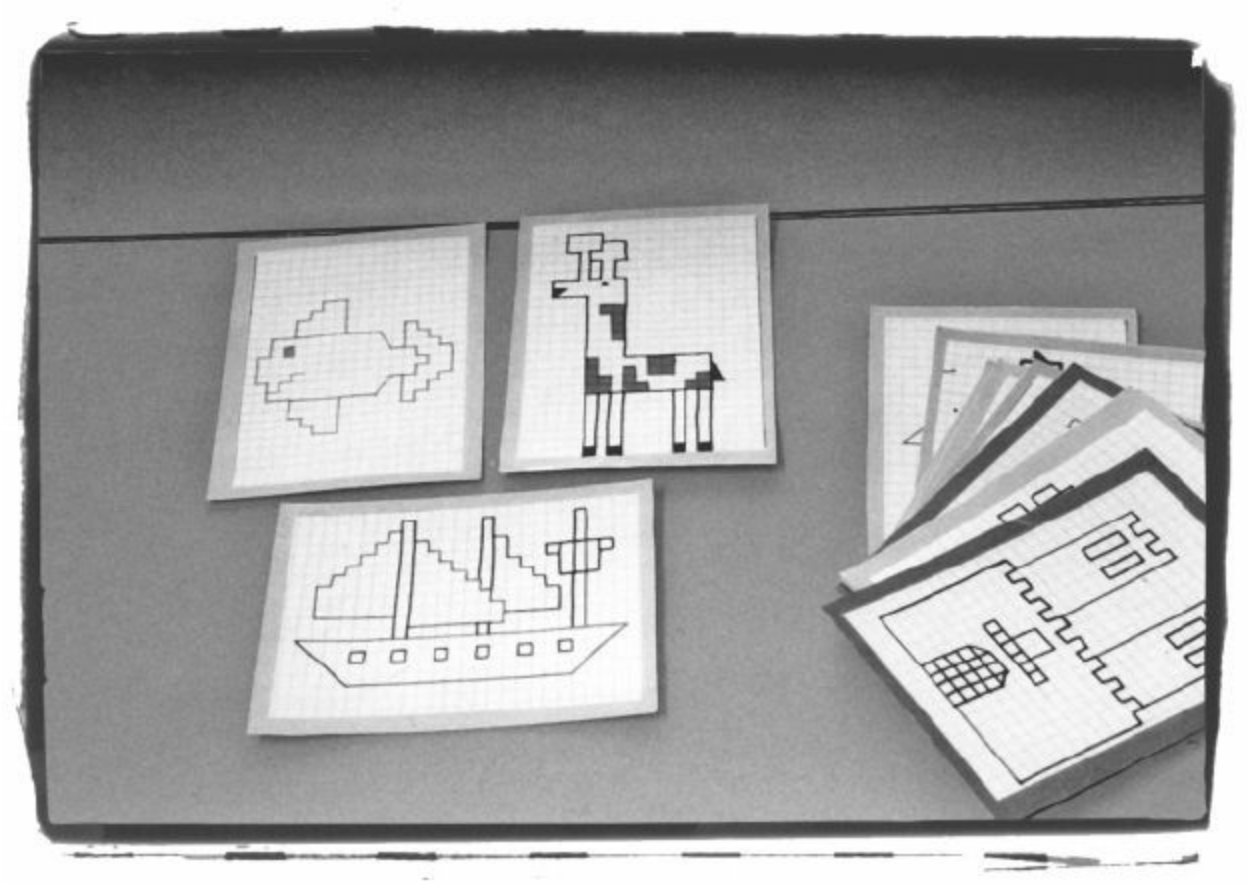
Nivel: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Utilizar la línea como elemento básico definidor de la forma.
- Concretar el trazo con suficiente seguridad para delimitar sus formas.
- Reproducir dibujos con formas rectas siguiendo un modelo dado en una hoja cuadriculada.
- Ganar seguridad en las actividades gráfico-plásticas.

Material

- Cartulinas plastificadas con un papel cuadriculado pegado en cada una de ellas con el dibujo de un objeto (siguiendo los cuadritos).
- Cartulinas plastificadas con un papel cuadriculado pegado con el dibujo de un objeto realizado con cruces (dentro de cada cuadrito una cruz *X*).
- Cartulinas plastificadas con un papel cuadriculado pegado y con la mitad de un objeto dibujado.



- Hojas de papel cuadriculado.
- Lápiz de grafito, goma…
- Rotuladores finos.

Actividades de aprendizaje

1.Dibujos con cuadritos.

- Elección de los modelos de cartulina en los que está representado un dibujo.
- Realización del dibujo, con lápiz de grafito, en la hoja cuadriculada, siguiendo el modelo escogido.
- Repaso del dibujo con los rotuladores de colores una vez comprobado que es correcto.

2.Completar el dibujo.

- Elección de uno de los modelos en que está dibujada la mitad de un objeto.

- Copia del modelo en el papel cuadriculado.
- Realización de la mitad que falta en el papel cuadriculado.
- Repaso con los rotuladores una vez comprobado el resultado.

Observaciones

En estas actividades propuestas, el tamaño de la cuadrícula de los modelos y el de las hojas que emplearán los niños y niñas es el mismo. Sin embargo, podemos variar el tamaño de los cuadritos de la hoja para aumentar así la dificultad de la actividad.

Redes

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Lograr precisión y control en la coordinación visual-motora.
- Elaborar grafismos figurativos y no figurativos de una cierta precisión, introduciendo el sentido detallista y decorativo en las formas y espacios.
- Utilizar correctamente los rotuladores finos.

Material

- Hojas con redes.
- Rotuladores finos de varios colores.



Actividades de aprendizaje

- Elección de una hoja con una red dibujada.
- Diseño de un dibujo figurativo o no, o bien de una greca, rellenando la trama con rotuladores de diversos colores.

Observaciones

En el mercado se encuentran distintos modelos de redes. Para los más pequeños se pueden ampliar con la fotocopiadora.

Rincón de música

Los niños están en permanente contacto con el mundo del sonido. Aprender a percibirlo, a valorarlo y a disfrutar de él son algunos de los objetivos de la educación musical. Por medio de las distintas actividades, los niños irán reconociendo y utilizando el lenguaje musical como medio de expresión.

Este rincón ayudará a los niños a avanzar en algunos aspectos concretos de la educación musical y a deleitarse volviendo a escuchar las canciones y audiciones musicales que más les gustan. Pero hay que tener en cuenta que esta actividad nunca podrá sustituir a la sesión de música que los niños tienen con el maestro tutor o especialista.



En el momento de programar las actividades de aprendizaje del rincón hay que buscar propuestas que no sean ruidosas, con el fin de no perturbar el funcionamiento del resto de rincones de la clase.

Para realizar el montaje del rincón de música necesitaremos un magnetofón (casete), entre dos y cuatro auriculares, un multiconector (para conectar todos los auriculares al mismo tiempo), cintas de corta duración (5 minutos por cara) en donde el maestro o maestra grabará las distintas audiciones (una audición en cada cara de la cinta), cintas de canciones editadas en el mercado, cancioneros…

Es aconsejable poseer una cartelera en la que se colgarán fotografías de instrumentos musicales, los títulos de las canciones que los niños van aprendiendo, fotografías de autores y compositores.

En este rincón puede participar más de un niño a la vez. En este caso, es preciso que previamente se pongan de acuerdo acerca de qué propuesta realizarán, ya que los auriculares están conectados a un mismo magnetofón.

Cajita de sonidos

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1 a 2**

Objetivos

- Ensayar improvisaciones de sonidos y ritmos sirviéndose de objetos y/o instrumentos.
- Identificar auditiva y visualmente algunos instrumentos musicales muy conocidos.
- Descubrir que mediante la música es posible expresarse.

Material

- Caja.
- Objetos que hagan ruido: matasuegras, silbatos, trompetas de plástico de distintos tamaños y sonidos, castañuelas…



- Pequeños instrumentos musicales: platillos, cajas chinas, triángulos, panderetas…

Actividades de aprendizaje

1.Jugamos y experimentamos.

- Elección de un objeto o instrumento.
- Experimentación del sonido que produce haciéndolo sonar.
- Repetición del proceso.

2.Identificación de los sonidos.

- Elección de un objeto o instrumento por parte de un niño.
- Observación y manipulación del objeto o instrumento.
- Interpretación de diferentes sonidos.
- Identificación por parte de otro niño del objeto o instrumento que ha sonado.
- Repetición del proceso intercambiándose los papeles.

Observaciones

En el juego por parejas se pueden utilizar cartoncitos con el dibujo del objeto y/o instrumento, y el que escucha tiene que identificar el dibujo del instrumento que suena.

Cualidades sonoras

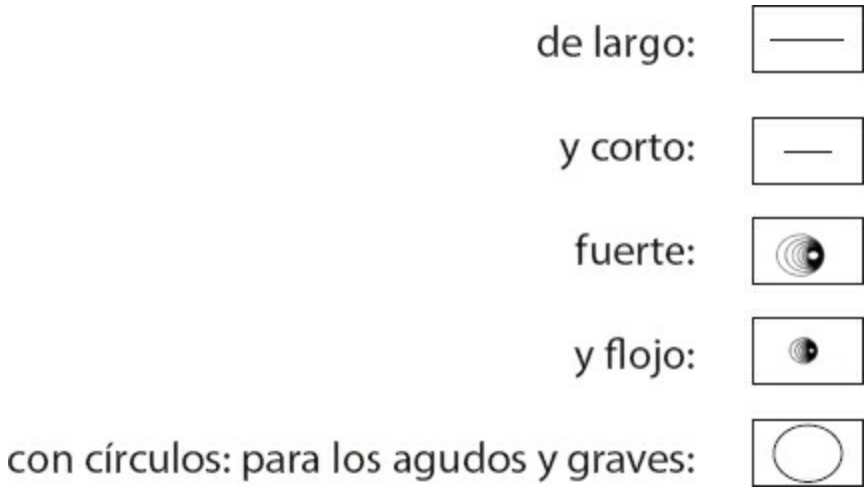
NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
Nº DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Diferenciar y reconocer sonidos producidos por objetos, instrumentos y la voz humana.
- Diferenciar y reconocer algunas cualidades del sonido: intensidad, duración, altura y timbre.
- Identificar aisladamente y por separado las diferentes cualidades del sonido.
- Escuchar con atención los sonidos grabados.

Material

- Magnetofón (casete).
- Auriculares.
- Cintas de corta duración grabadas con diferentes sonidos y cualidades sonoras (secuencias de cuatro sonidos).
- Cartulinas plastificadas divididas en cuatro partes y numeradas del uno al cuatro (para la duración, la intensidad y el timbre).
- Cartulinas plastificadas divididas en ocho partes: cuatro arriba y cuatro abajo (para la altura).
- Cartoncitos plastificados con los símbolos



- Cartoncitos plastificados con dibujos de instrumentos.

Actividades de aprendizaje

1.Intensidad.

- Elección de la caja con la plantilla y los cartoncitos con los símbolos de fuerte y flojo.
- Elección de una cinta grabada con una secuencia de cuatro sonidos fuertes o flojos.
- Colocación de la cinta en el casete.
- Colocación de los auriculares.
- Audición de la cinta y colocación de los cartoncitos de fuerte y flojo en la plantilla, en el mismo orden en que se van oyendo en la cinta.
- Audición de la cinta por segunda vez para verificar el trabajo realizado.

2.Duración.

- Elección de la caja con la plantilla y los cartoncitos de los símbolos de largo y corto.
- Elección de una cinta grabada con una secuencia de cuatro sonidos largos y cortos.
- Colocación de la cinta en el casete.
- Colocación de los auriculares.
- Audición de la cinta y colocación de los cartoncitos de largo y corto en la plantilla, en el mismo orden en que se van oyendo.
- Audición de la cinta por segunda vez para verificar el trabajo realizado.

3.Altura.

- Elección de la caja con la plantilla y los cartoncitos con los círculos.
- Elección de una cinta grabada con una secuencia de cuatro sonidos agudos y graves.
- Colocación de la cinta en el casete.
- Colocación de los auriculares.
- Audición de la cinta y colocación de los cartoncitos en las casillas de la plantilla en el mismo orden en que se van oyendo: arriba si los sonidos son agudos y abajo si son graves.
- Audición de la cinta por segunda vez para verificar el trabajo realizado.

4.Timbre.

- Elección de la caja con la plantilla y los cartoncitos de los instrumentos.
- Elección de una cinta grabada con una secuencia de cuatro sonidos correspondientes a cuatro instrumentos.
- Colocación de la cinta en el casete.
- Colocación de los auriculares.
- Audición de la cinta y colocación de los cartoncitos de los instrumentos en la plantilla en el mismo orden en que se van oyendo.
- Audición de la cinta por segunda vez para verificar el trabajo realizado.

Observaciones

Es importante tener varias cintas grabadas por cada una de las cualidades sonoras, modificando el orden de los sonidos de la secuencia y los instrumentos.

Al principio es mejor tener en el rincón actividades de una sola cualidad; posteriormente, y a medida que se van trabajando las otras cualidades, se pueden tener actividades de dos o tres simultáneamente pero claramente diferenciadas.

Conviene tener actividades diferentes para trabajar una misma cualidad; hemos mencionado solamente una de ellas a modo de ejemplo.

Escuchemos

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Diferenciar y reconocer sonidos del mundo que nos rodea.
- Mostrar curiosidad e interés por el mundo sonoro.
- Escuchar con atención y silencio las cintas grabadas.

Material

- Magnetofón (casete).
- 1 o 2 auriculares.
- Multiconector.
- Cintas de corta duración (5 minutos) grabadas por el maestro o maestra. En cada cinta están grabados cinco o seis sonidos diferentes.
- Cartoncitos con dibujos de los sonidos grabados.

Actividades de aprendizaje

- Elección de una cinta grabada.
- Colocación de la cinta en el casete.
- Colocación de los auriculares.
- Audición de la cinta una o dos veces.
- Elección de los cartoncitos con los dibujos que representan los sonidos que ha oído.
- Colocación de los cartoncitos siguiendo el orden de los sonidos escuchados.
- Audición de la cinta por segunda vez para confirmar el trabajo realizado.

Observaciones

Podemos grabar en cada cinta sonidos referentes a un tema concreto (de la clase, de animales, de la naturaleza, de instrumentos musicales…) o bien mezclarlos.

Esta propuesta de rincón es individual pero pueden realizarla dos o tres niños o niñas a la vez. Por ello es preciso tener dos o tres auriculares. En este caso los niños tendrán que ponerse de acuerdo en el momento de escoger la cinta. También deberemos tener los cartoncitos de los dibujos repetidos para que cada niño o niña pueda realizar su trabajo.

Si en una de las cintas hemos grabado sonidos de instrumentos musicales, podemos tener en el rincón una caja con los instrumentos. En este caso el niño tendrá que colocar encima de la mesa y ordenadamente los instrumentos que vaya escuchando.

Busquemos los sonidos

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **2**

Objetivos

- Reconocer sonidos del mundo que nos rodea e identificarlos con el objeto o animal al que corresponden.
- Esforzarse por escuchar con atención y en silencio las audiciones de los sonidos grabados.
- Participar con interés en los juegos sensoriales.

Material

- Un magnetofón.
- Cintas con sonidos breves grabados por el maestro o maestra.
- Multiconector.
- Dos cajas con fichas redondas de plástico: unas rojas y otras azules.
- Láminas con dibujos de animales, objetos, instrumentos musicales…
  - Lámina 1. Granja de animales: pollitos, gallinas, patos, caballos, vacas…



•Lámina 2. Selva de animales: tigre, león, elefante, hipopótamo…
•Lámina 3. Calle: moto, coche, autobús, ambulancia, bicicleta…
•Lámina 4. Interior de una casa: puerta, reloj, lavadora, televisor, cadena del wáter…
•Lámina 5. Aula de música: timbal, triángulo, platillos, xilofón, flauta, compact-disc…

Actividades de aprendizaje

Realización del juego:

- Cada participante coge una de las cajas con las fichas de un color.
- Entre los dos escogen una lámina y buscan la cinta correspondiente. La colocan en el magnetofón, se colocan los auriculares y escuchan los sonidos grabados, observando, al mismo tiempo, la lámina e intentando reconocer y localizar los objetos, animales… que producen estos sonidos. A continuación vuelven a escuchar la cinta por segunda vez. Esta vez, el niño o niña que reconozca primero uno de los sonidos grabados colocará una

ficha encima del dibujo correspondiente.

- Cuando ya han escuchado todos los sonidos cuentan cuántas fichas ha colocado cada uno de ellos.

Observaciones

Se encuentran cintas comercializadas con todo tipo de sonidos grabados a partir de los cuales podemos preparar nuestras cintas breves para el rincón.

¿Qué canción cantamos?

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1-2**

Objetivos

- Memorizar e interpretar un repertorio de canciones seleccionadas.
- Recordar la melodía, el texto y el título de las canciones.
- Escuchar y reconocer tonadillas y canciones.
- Relacionar tonadillas y canciones con sus títulos.

Material

- Hojas plastificadas con la letra y el dibujo de las canciones.
- Caja para guardar las hojas.
- Objetos relacionados con las canciones.
- Magnetofón.
- Auriculares.
- Cintas de corta duración con tres canciones grabadas.
- Cartoncitos con los títulos y dibujos de las canciones.
- Plantilla de cartulina plastificada, con tres espacios diferenciados y numerados del uno al tres para colocar los cartoncitos.

Actividades de aprendizaje

1.Me sé esta canción.

- Elección de una hoja plastificada con la letra y el dibujo de una canción.
- Interpretación de la canción escogida.
- Devolución de la hoja de la canción a la caja.
- Repetición del proceso.

2.Las canciones que conozco.

- Observación de las hojas plastificadas con la letra y el dibujo de las canciones.
- Clasificación de las hojas en dos apartados: las canciones que recuerda para poder cantarlas enteras y las que no.
- Interpretación de una de las canciones memorizadas.

3.Audición de canciones.

- Elección de una cinta grabada.
- Introducción de la cinta en el magnetofón.
- Colocación de los auriculares.
- Audición de la cinta.
- Elección de los cartoncitos con los títulos y los dibujos correspondientes a las canciones escuchadas.
- Colocación de los cartoncitos en la plantilla en el mismo orden en que se han escrito las canciones.

Observaciones

Las hojas con las canciones se van presentando a los niños en gran grupo en el momento en que se les enseña la canción. Cuando ya la saben es cuando se pasa al rincón.

Con los niños de 3 años las hojas con la letra y el dibujo de las canciones se pueden sustituir por cajitas forradas con objetos relacionados con las canciones.

Los niños tienen que conocer las canciones grabadas. Al principio habrá pocas, pero se irán añadiendo a medida que se van trabajando.

Las canciones pueden repetirse en diferentes cintas, siempre que no coincidan las mismas, y en el mismo orden, en dos cintas.

Fragmentos musicales

NIVEL: **2.º Ciclo de E. Infantil / 1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

Objetivos

- Esforzarse en escuchar con atención y en silencio.
- Reconocer una melodía, un instrumento determinado, una cualidad del sonido… en el fragmento escuchado.
- Identificar el fragmento musical grabado.
- Disfrutar de la audición musical.

Material

- Magnetofón.
- Dos o tres auriculares.
- Multiconector.
- Cintas de corta duración grabadas con un fragmento de una pieza musical en cada cara.
- Fichas preparadas por el maestro o maestra.
- Caja de colores, lápiz, goma…

Actividades de aprendizaje

Hay muchas posibilidades en el momento de preparar las audiciones de fragmentos de piezas musicales. Algunas de éstas pueden ser:

1.«El carnaval de los animales». Gallinas y pollitos. C. Saint-Saëns.
   - Audición de la cinta escogida.
   - Reconocimiento del sonido de las gallinas y los pollitos imitado por instrumentos musicales.

- Realización de la ficha de trabajo: rodear con un círculo y colorear los animales que habrá oído (habrá diversos animales dibujados).

2.Sonata primavera «Fragmento de primer movimiento». L. Beetho ven.

- Audición de la cinta escogida.
- Reconocimiento del sonido del violín y del piano.
- Realización de la ficha de trabajo: identificación de los dos instrumentos escuchados marcándolos con un color. En el papel estarán dibujados diferentes instrumentos musicales.

3.Peer Gynt. «In the hall of the mountain» (En el palacio del rey de la montaña). E. Grieg.

- Audición de la cinta escogida.
- Reconocimiento del cambio de intensidad (la música grabada va *in crescendo*).
- Realización de la ficha de trabajo: dibujo del regulador de intensidad.

4.Sinfonía Pastoral. 4.º movimiento. L. Beethoven.

- Audición de la cinta elegida.
- Reconocimiento del sonido de la tempestad imitada por instrumentos musicales.
- Realización de la ficha de trabajo: dibujo de una tempestad.

5.Sinfonía de los juguetes. 3.er movimiento. F.J. Haydn.

- Audición de la cinta escogida.
- Identificación del sonido realizado por los instrumentos de juguete. (En la audición se mezclan los sonidos de instrumentos de juguete y sonidos de instrumentos de verdad.)
- Realización de la ficha de trabajo: dibujo de los instrumentos de juguete escuchados.



Observaciones

Para realizar bien las distintas propuestas de audiciones es necesario que éstas se hayan trabajado colectivamente en las sesiones de música. También es interesante que estén relacionadas con las unidades didácticas que se trabajan.

En cada audición presentamos una ficha de trabajo para que el maestro o maestra la proponga en caso de que lo crea interesante o conveniente. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que los niños deben tener la posibilidad de escuchar música y disfrutar de ella sin la necesidad de estar pendientes del trabajo a realizar posteriormente.

Loto de sonidos

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **3**

Objetivos

- Mostrar curiosidad e interés por el mundo sonoro.
- Reconocer diferentes sonidos realizados por objetos, animales…
- Esforzarse en escuchar con atención y en silencio.
- Participar con ilusión en las actividades de grupo.

Material

- Tres cartulinas plastificadas con nueve dibujos en cada una de ellas. Algunos de estos dibujos se repetirán en algunas cartulinas.
- Cinta breve con los sonidos correspondientes a los dieciocho dibujos de las cartulinas.
- Una caja de fichas redondas.

Actividades de aprendizaje

Realización del juego:

- Cada participante coge una de las cartulinas plastificadas y las fichas de plástico correspondientes. A continuación se colocan los auriculares y colocan la cinta en el magnetofón. Empieza la audición. Los niños intentarán reconocer de uno en uno los distintos sonidos grabados, a la vez que buscarán si tienen el dibujo correspondiente en su cartulina. En caso afirmativo, pondrán una ficha encima del dibujo. Si hay dos niños o niñas que tienen el mismo dibujo, colocará la ficha el primero que reconozca el sonido.

- Si durante la audición algún jugador lograra llenar de fichas su cartulina habría ganado, pero, de no ser así, se realiza una segunda audición.

Observaciones

Cuando se vayan a grabar los sonidos hay que dejar un largo silencio entre un sonido y otro, a fin de que los niños y niñas tengan tiempo suficiente para reconocerlo y buscarlo en la cartulina.

Ritmos

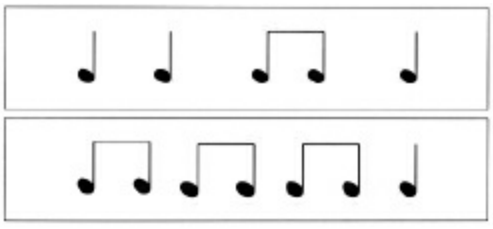
NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **1**

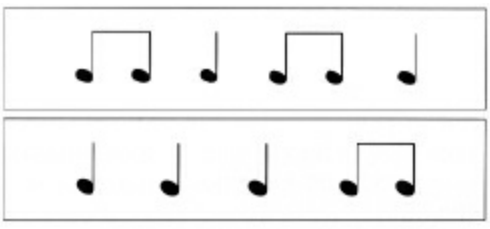
Objetivos

- Escuchar distintas combinaciones rítmicas y reconocer su representación gráfica.
- Iniciarse en la escritura de frases musicales.
- Interesarse por el uso de la grafía musical.

Material

- Magnetofón.
- Multiconector.
- Cinta corta con 4 ritmos distintos grabados (4 tiempos).
- Tiras de cartulina con 4 ritmos musicales escritos. Detrás está escrito un número del 1 al 4 (servirá para el autocontrol).





- Cinco tiras de cartulina con títulos de canciones escritas. (Detrás pondremos un número, del 1 al 5.)
- Cinco tiras de cartulina con ritmos escritos. (Detrás pondremos un número, del 1 al 5.)

Actividades de aprendizaje

1.Ordenación de ritmos.

- Colocación de la cinta de ritmos en el magnetofón.
- Colocación de los auriculares.
- Primera audición de la cinta.
- Colocación de las tiras de cartulina con los ritmos siguiendo el orden de la audición.
- Segunda audición.
- Verificación del trabajo realizado.
- Comprobación y autoevaluación dando la vuelta a las cartulinas.

2.Emparejamiento ritmos-canciones.

- Elección de una cartulina con un ritmo escrito correspondiente al principio de una canción conocida por los niños y niñas.
- Emparejamiento de la cartulina con el título de la canción.
- Elección de otra cartulina con otro ritmo escrito.
- Emparejamiento con la cartulina de la canción correspondiente.
- Repetición del proceso hasta que los cinco ritmos estén emparejados.
- Comprobación del trabajo realizado dando la vuelta a las cartulinas (si el emparejamiento es correcto las dos cartulinas han de tener el mismo número).

Observaciones

Para poder realizar estas actividades de aprendizaje tienen que haberse trabajado los ritmos con anterioridad en la clase, realizando trabajos de repetición e imitación, de reconocimiento, de memorización…

Bailemos

NIVEL: **1.er Ciclo de E. Primaria**
NÚMERO DE PARTICIPANTES: **4**

Objetivos

- Ejecutar danzas tradicionales de distintos países adecuadas a la edad de los niños.
- Controlar y respetar los ratos de movimiento y los de reposo.
- Mostrar interés por lograr precisión y armonía en los movimientos.
- Disfrutar de la interpretación y la práctica de la danza.
- Aceptar de buen grado la relación con cualquier compañero o compañera cuando se vaya a danzar.

Material

- Cintas breves con dos danzas grabadas en cada una de ellas (una en cada cara).
- Cintas breves con dos melodías rítmicas grabadas en cada una de ellas.

Actividades de aprendizaje

1.Danzas populares conocidas.

- Elección de una cinta de danzas populares.
- Elección de la danza que se quiere bailar.
- Distribución de los niños y niñas en el espacio.
- Colocación de los niños en la posición inicial para empezar la danza (en hilera, corro, por parejas…).
- Realización e interpretación de los movimientos de la danza.

2.Inventemos danzas.

- Audición de algunas de las melodías rítmicas grabadas.
- Elección de una de ellas.
- Repetición de la audición varias veces y planificación y discusión de los movimientos que hay que realizar en las distintas fases musicales.
- Realización de los movimientos escogidos siguiendo la música.
- Ensayo de la danza inventada tantas veces como sea preciso.

Observaciones

Para realizar la primera de las actividades propuestas es preciso que los niños y niñas conozcan perfectamente las danzas grabadas y que las hayan bailado colectivamente o en pequeños grupos varias veces.

La segunda propuesta de actividad es viable si se han hecho en clase actividades de ritmos, frases musicales, coordinación de movimientos… Una vez inventada la danza, se buscará el momento para que puedan realizarla ante el resto de la clase.

Estas actividades hay que realizarlas en un lugar discreto de la clase, en el pasillo, en el vestíbulo o en otro lugar en que no se moleste al resto de la clase.

Rincón de percepción

NIVEL: **2º Ciclo de E. Infantil y 1er. Ciclo de E. Primaria**

Los niños perciben la realidad que les rodea por medio de los sentidos de una manera global. En el rincón de percepción, los niños y niñas, a partir de la manipulación y exploración de objetos y de materiales específicos, identifican y discriminan las distintas cualidades sensoriales con cada uno de los sentidos. Asimismo, aprenden a distinguir y utilizar las diferentes nociones espaciales y temporales.

Cuando se vaya a montar el rincón es importante tener en cuenta que el material sea manipulativo. Hay bastante material comercializado, pero se puede elaborar fácilmente con materiales asequibles y de desecho.

La mayoría de las actividades referidas a las cualidades sensoriales se pueden realizar por parejas: un niño o niña realiza la actividad, primero con los ojos abiertos y luego cerrados (con un pañuelo o careta de tela), y el compañero o compañera observa la actuación; posteriormente, los dos verifican el resultado. Otras actividades conviene realizarlas individualmente.

Objetivos

- Discriminar las cualidades perceptibles de objetos materiales, imágenes, personas, lugares y situaciones: olores y sabores, cualidades táctiles y térmicas, cualidades sonoras, colores, formas, tamaños, posiciones y desplazamientos de los objetos.
- Analizar perceptivamente objetos, materiales, personas y situaciones, teniendo en cuenta tres características o más.
- Percatarse de que la información sensorial algunas veces puede inducir a

error.

- Distinguir y utilizar correctamente las nociones espaciales y de orientación, situación y dirección: delante-detrás, arriba-abajo, dentro de-fuera de, junto con-separado de, entre, lejos-cerca, derecha-izquierda.
- Ejercitar la percepción sensorial a partir de la manipulación y exploración de objetos, de materiales, etc., captando de ellos todas las impresiones posibles mediante todos y cada uno de los sentidos.
- Identificar objetos solamente por el tacto y apreciar la forma y el espacio que ocupan.
- Captar imágenes a partir de la interacción de distintas sensaciones.
- Establecer conexiones de asociación, de similitud y contrastes sensoriales.
- Analizar y reconocer las características propias de objetos e imágenes: la totalidad del objeto y sus partes; los objetos más simples en distintas posiciones, sin influencia de la proporción.
- Comparar objetos, buscando sus características comunes y las distintas.
- Seleccionar formas por contraste y por asociación o analogía.
- Diferenciar el tamaño de los objetos: grande-pequeño, anchoestrecho, grueso-delgado.
- Utilizar correctamente nociones referentes a interioridad-exterioridad: dentro, en el interior, fuera de, en el exterior, en medio de, entre…
- Identificar objetos e imágenes según el punto de vista (arriba, abajo, al lado, delante, detrás).
- Utilizar y aplicar distintas nociones relacionadas con el pasado, el presente, el futuro, la sucesión y la simultaneidad.
- Ordenar correctamente series que nos muestren los pasos sucesivos de una acción.
- Describir las texturas de las superficies de objetos del entorno inmediato, diferenciándolas (liso, rugoso, satinado, granulado, suave, áspero…).
- Identificar las relaciones espaciales proyectivas: delante-detrás, derecha-izquierda, arriba-abajo.

Material

En el mercado existe gran cantidad de materiales para trabajar los contenidos a los que hemos hecho referencia. Entre otros cabe mencionar, por su especificidad, el material sensorial Montessori. Otros se pueden elaborar con facilidad a partir de materiales cotidianos o de desecho:

- Botes pequeños de plástico, de carretes de fotografías u otros con algodón

impregnado de diversas sustancias de olor característico.
- Maderas con distintos materiales pegados.
- Maderas con papel de lija de distinto grano.
- Saco de tela y siluetas de objetos recortadas.
- Maderas de diferente peso.
- Botes pequeños de plástico con sal, azúcar, limón…
- Botes pequeños de carretes de fotografías llenos de distintos materiales que hagan ruido.
- Cajas de madera que contengan materiales que produzcan distintos sonidos.
- Fichas de parchís.
- Bobinas de hilos de distintos colores y tonalidades.
- Botones de varios colores.
- Cartoncitos de diversos colores y tonalidades.
- Cartones plastificados y cartoncitos para trabajar las diferentes nociones espaciales y temporales.
- Hojas preparadas para: hallar las diferencias, los dibujos que son iguales, el dibujo que es diferente, relacionar el objeto con su sombra…
- Careta o tela para tapar los ojos.
- Etc.

Actividades de aprendizaje (algunos ejemplos)

Sensaciones olfativas:

1. Dados ocho botes (dos por cada olor) con un algodón impregnado en sustancias de olor característico, olerlos.
2. Emparejamiento de los botes que huelen igual.
3. Identificación del olor de cada bote.
4. Clasificación de los olores según sean agradables o desagradables.
5. Verbalización de las sensaciones olfativas descritas en imágenes.

Sensaciones tactiles:

1. Repaso de las piezas de madera con distintos materiales pegados en ellas: corcho, terciopelo, metal, papel de lija…
2. Clasificación de las maderas según que el material pegado sea liso o rugoso.
3. Clasificación de las piezas de madera según el tipo de material. 4. Emparejamiento de las piezas de papel de lija de diferentes texturas.

Primero con los ojos abiertos y luego cerrándolos.
5.Ordenación de las piezas de papel de lija de la más rugosa a la más fina.
6.Verbalización de las sensaciones táctiles descritas en imágenes.
7.Identificación de figuras por el tacto, repasando las siluetas recortadas y ocultas en una bolsa.
8.Encaje de figuras geométricas con los ojos tapados, repasando sus contornos con los dedos.
9.Ordenación de maderas de distinto peso.

Sensaciones gustativas:
1.Identificación del sabor del contenido de cuatro botes: dulce (azúcar), salado (sal), ácido (limón), amargo (almendra amarga rallada).
2.Clasificación de dibujos de cosas dulces y saladas.
3.Verbalización de las sensaciones gustativas de alimentos representados en imágenes.

Sensaciones auditivas:
1.Clasificación de cuatro botes según que hagan ruido o no.
2.Emparejamiento de diez pequeños botes por el ruido que hacen.
3.Ordenación de los botes según la intensidad del ruido que producen.
4.Verbalización de las sensaciones auditivas representadas en imágenes.

Sensaciones visuales:
1.Clasificación de pequeños objetos: botones, fichas de parchís… según su color.
2.Emparejamiento de doce pequeñas maderas o cartoncitos de diferentes colores (dos de cada color).
3.Emparejamiento de bobinas de hilo de diferentes colores.
4.Ordenación de los hilos haciendo una gradación de colores.
5.Verbalización de sensaciones visuales representadas en imágenes.

Nociones espaciales:
1.Realización de encajes y rompecabezas.
2.Realización de figuras con las piezas del Tangram.
3.Emparejamiento de imágenes según su situación espacial.
4.Relación de imágenes según su situación espacial.

5.Búsqueda de determinados objetos o elementos de una imagen.
6.Emparejamiento de dibujos de distintos tamaños, distintos modelos o distintas perspectivas.
7.Complementación de un dibujo según un modelo dado.
8.Localización de los errores de un dibujo.
9.Identificación de las diferencias entre dos dibujos.
10.Identificación y coloración de una imagen superpuesta a otras.
11.Búsqueda de dos dibujos iguales de una serie.
12.Búsqueda del dibujo diferente de una serie.



13.Búsqueda del dibujo igual al modelo entre algunos parecidos.
14.Identificación de la sombra correspondiente a una figura determinada.
15.Relación de distintas figuras y su sombra.
16.Repaso de un camino en un laberinto.
17.Traslado de una figura en cuadrícula recta a cuadrícula inclinada y a la inversa.

Nociones de tiempo:

1.Ordenación de secuencias de varios tipos: modificaciones debidas al paso del tiempo, acciones, historias…
2.Complementación de una secuencia con el dibujo de lo que va antes o después.

Rincón de la biblioteca

NIVEL: **2º Ciclo de E. Infantil y 1er. Ciclo de E. Primaria**

El rincón de la biblioteca deberá ser un lugar tranquilo, acogedor; en el que los niños puedan entrar en contacto con el mundo mágico de los libros, de los cuentos con imágenes; en el que puedan recordar historias y hechos mediante fotografías; en el que aprendan a amar los libros y vayan adquiriendo el deseo de leer.

Existen muchas posibilidades de preparar este rincón, pero siempre hay que tener en cuenta que es mejor que los libros estén colocados de forma que su portada esté bien visible y a la altura de los niños. Una posibilidad muy utilizada son los cuelga-libros. Es preciso disponer de buena iluminación, de mesas y sillas, o un espacio con cojines en el que puedan estar cómodos.



Es importante que en la biblioteca haya libros de todo tipo: cuentos, leyendas, poemas, canciones, libros de arte, de temas de historia, de naturaleza, libros hechos por los niños y niñas y el maestro o maestra, cosas que han hecho juntos los niños y niñas de la clase…

En este espacio también podemos poner los libros que los niños traen de su casa y los que utilizan cuando trabajan en algún proyecto.

Los libros se irán renovando a lo largo del curso.

Cuando un niño o niña coge un libro, no se le ha de pedir que haga siempre una actividad concreta, ya que aquellos que tienen más dificultades pueden llegar a perder la afición por la lectura.

Objetivos

- Interesarse por la interpretación del lenguaje escrito: libros, textos.
- Relacionar el lenguaje oral con el lenguaje escrito.
- Comprender que: cada cosa tiene un nombre, que las palabras designan personas, animales, cosas, acciones y cualidades.

- Ejercitar la percepción a partir de la observación de imágenes.
- Imaginar y expresar cualidades sensoriales mediante la lectura de imágenes.
- Asociar algunos elementos de la tira fónica con su transcripción gráfica.
- Descubrir para qué sirve aprender a leer y escribir.
- Interpretar que mediante el lenguaje se puede pensar sobre lo que no está presente.
- Interesarse por las nuevas informaciones.
- Distinguir progresivamente entre la realidad y la fantasía del mundo imaginario relatado en los cuentos.
- Disfrutar mirando y/o leyendo cuentos y narraciones.
- Familiarizarse con los momentos o lugares en que se lee.
- Respetar los libros y cuidarlos.
- Controlar los movimientos de los dedos y de las manos con el fin de pasar las hojas de un libro sin estropearlo.
- Mostrar interés por explicar los hallazgos hechos en las imágenes de los cuentos.
- Interiorizar y recordar el orden en que se suceden los hechos.

Material

- Libros de imágenes.
- Libros de imágenes y texto de temática variada: imaginativa, realista, cuentos populares, experiencias…
- Libros hechos por los niños y/o el maestro o maestra.
- Diferentes modelos de fichas de biblioteca.

Actividades de aprendizaje

A modo de ejemplo presentamos diferentes tipos de actividades:

1. Dibujo del personaje que te haya gustado más.
2. Dibujo del personaje que te haya gustado menos.
3. Creación de un dibujo.
4. Construcción de un punto de lectura: con pegatinas, rotuladores…
5. Dibujo o explicación: «hoy he mirado el cuento…».
6. Dibujo o explicación: «a mí me gustaría ser».
7. Ordenación de secuencias: cuentos populares, historias…
8. Elaboración de la lista de los libros más leídos.
9. Lectura de una parte del cuento a un compañero o compañera o a un grupo.

10. Escritura de fichas de registro de libros.
11. Reproducción verbal o escrita de una frase de un personaje de un cuento conocido en una hoja y adivinar y/o escribir quién la dice y/o en qué cuento aparece.
12. Creación de libros a partir de un cuento conocido cambiándole el final.
13. Utilización del servicio de préstamo con el control mediante la libreta o un cuadro de doble entrada.
14. Realización de distintas preguntas relacionadas con el libro. (Hay muchos tipos de fichas de biblioteca.)

Rincón del ordenador

NIVEL: **2º Ciclo de E. Infantil y 1er. Ciclo de E. Primaria**

El ordenador es una herramienta de trabajo con la que ya cuentan muchos centros educativos. No es de uso exclusivo para los más mayores de la escuela sino que también los más pequeños pueden sacar buen provecho de él, siempre y cuando se realicen actividades apropiadas a su edad.

El momento dedicado a rincones es uno de los mejores para poder trabajar con el ordenador ya que pueden ir pasando los niños y niñas de dos en dos.

Muchas veces, sin embargo, es difícil o prácticamente imposible que cada clase tenga un ordenador. Lo más probable es que se tenga que compartir con la clase paralela o bien con el resto del ciclo. En este caso el rincón de ordenador no podrá ser fijo.



Cuando se vaya a escoger el espacio donde montar el rincón del ordenador hay que tener en cuenta que no sea un lugar de paso ya que es un aparato bastante delicado y hay que evitar al máximo los posibles golpes. Es preciso colocarlo cerca de un enchufe para poder conectarlo sin muchas dificultades.

Objetivos

- Utilizar las nuevas tecnologías para la adquisición de los diferentes aprendizajes: conceptos matemáticos, lenguaje oral y escrito, dibujo creativo, música…
- Manejar correctamente el ratón.
- Emplear correctamente los distintos periféricos.

Material

Con los más pequeños es aconsejable utilizar algún periférico (aparato

conectado al ordenador) de fácil manipulación: mesita sensible, lector de tarjetas…

Con los niños y niñas de Ciclo inicial podemos trabajar directamente con el teclado o con el ratón, utilizando distintos programas o procesadores de textos (la oferta del mercado empieza a ser variada e interesante).

Además, necesitaremos una mesa para colocar en ella los aparatos informáticos y los periféricos, si es posible con ruedas por si hace falta moverla de una clase a otra.

Actividades de aprendizaje

- Realización libre de dibujos.
- Invención y dibujo de cenefas.
- Creación de cuentos, relato y visualización.
- Repaso de las letras con el dedo.
- Escritura de palabras y frases.
- Creación de textos.
- Ejecución de juegos de lenguaje: adivinanzas, completar palabras en las que falta una letra, añadir artículos a las palabras…
- Realización de laberintos, rompecabezas…
- Audición de canciones grabadas previamente en el ordenador y su identificación.
- Composición de melodías y su audición.
- Escritura de frases musicales y melodías sencillas de canciones conocidas y su audición.
- Creación de escalas musicales y su audición.
- Realización de juegos de sumas, restas…

Bibliografía

Rincones en general

ATARES, P., A. FERRER y F. HERNÁNDEZ: *La classe per racons com a organització de la interacció educativa al cicle inicial*, Barcelona, ICE de la Universitat de Barcelona, 1985, Col·lecció Racó de Recursos.

BARATT-LORTON, M.: *Workjobs*, Massachussets, Addison-Wosley Publishing Company, 1972.

DELFIS, O. y otros: *Organització i hàbits al parvulari i cicle inicial*, Barcelona, ICE de la Universitat de Barcelona, 1984, Col·lecció Racó de Recursos núm. 1.

DE SAUSSOIS: *Actividades en talleres, en guarderías y preescolar*, Madrid, Cincel-Kapelusz, 1982.

FIGUERES, C. y M.A. PUJOL: *Els racons de treball*, Vic, Eumo, 1988.

GERBEAU, C.: *¿Cómo hacer? La organización material del parvulario*, Barcelona, Médico y Técnica, S.A.

LAGUÍA, M.J. y C. VIDAL: *Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años)*, Barcelona, Graó, 1987.

LOUGHIN, C.E. y J.H. SUINA: *El ambiente de aprendizaje: diseño y organización*, Madrid, Morata, 1987.

MEC: *Diseño Curricular Base*. *Educación Infantil*, 1989.

NIKITIN: *Juegos Inteligentes. La construcción temprana de la mente a través del juego*, Aprendizaje Visor, 1988.

TAVERNIER, R.: *La escuela antes de los 6 años*, Barcelona, Martínez-Roca, 1984.
— : *La enseñanza entre los 2 y los 4 años*, Barcelona, Martínez-Roca, 1991.
TRUEBA, B.: *Talleres integrales en educación infantil*, Madrid, De la Torre, 1989.
VIGI, J.: *Organización cooperativa de la clase. Talleres permanentes con niños de 2 a 7 años*, Madrid, Cincel-Kapelusz, 1980.
VV.AA.: *Los espacios, los materiales y el tiempo en la Educación Infantil*, Madrid, MEC, 1986.
WAGNER, B.J. y E.A. STUNARD: *Cómo hacer fácilmente material didáctico*, Barcelona, CEAC, 1986.

Rincón del lenguaje

ANDRAUD, A.: *Los ejercicios de lenguaje en el parvulario*. Serie ¿Cómo hacer? Científico-Médica.
AYMERICH, C. y M.: *Por un lenguaje expresivo del niño*, Barcelona, Hogar del Libro.
BADÍA, D. y M. VILA: *Jocs d'expressió oral i escrita*, Vic, Eumo, 1984.
CASSANY, D., M. LUNA y G. SANZ: *Ensenyar llengua*, Barcelona, Graó, 1993.
FERREIRO, E. y A. TEBEROSKY: *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*, México, Siglo XXI, 1979.
GUILLERMO, M. y A. PALACIOS: *El taller de las palabras*, Madrid, Seco Olea, 1989.
RODARI, G.: *Gramática de la fantasía*, Barcelona, Aliorna, 1987.
SMITH, C.B. y K.L. DAHL: *La enseñanza de la lectoescritura: un enfoque interactivo*, Madrid, Aprendizaje Visor-MEC, 1989.
SOLÉ, I.: *Estrategias de lectura*, Barcelona, Graó, 1992.
VILA, N.: *Técnicas de expresión escrita en Primaria*, Barcelona, Rosa Sensat y Ministerio de Educación y Ciencia, 1993.
— : *La diversidad de la lengua escrita: usos y funciones*, Barcelona, Rosa Sensat y Ministerio de Educación y Ciencia, 1994.

Rincón de matemática

ALMOSTA: *Més de 7 materials per a l'aprenentatge de la Matemàtica*, Barcelona, 1988, Dossiers Rosa Sensat.
BASSEDAS, E., d'EGUIR, E., GIMÉNEZ, M.J., MARCED, M., PUIG, N. y M.A. SILVA: *Juguem, comptem*, Barcelona, 1991, Dossiers Rosa Sensat.
CANALS, M.A.: *El càlcul mental i la calculadora*, Vic, Eumo, 1986.
— : *Per una didàctica de la matemática a l'escola*, Vic, Eumo, 1989.
KAMII, C.: *El número en la educación preescolar*, Madrid, Aprendizaje Visor, 1983.
VALLÈS, J.: *Didàctica de la Matemàtica al Cicle Inicial*, Barcelona, 1985, Dossiers Rosa Sensat.

Rincón de observación y experimentación

ARCA, M., P. GUIDONI y P. MAZZOLI: *Enseñar ciencia*, Barcelona, Paidós Educador/Rosa Sensat, 1990.
ESCRIVÀ, J.: *Les barraquetes de la ciència*, Valencia, Materials col·lecció de didáctica, Gregal llibres, 1988.
KAMII, C. y R. DEVRIES: *El conocimiento físico en la educación preescolar*, Madrid, Siglo XXI, 1987.
PEÑARROJA, J.: *Juegos con el aire*, Barcelona, Bruguera, 1980.
PEÑARROJA, J. y J.M. BONET: *Juegos con el agua*, Barcelona, Bruguera, 1980.
TONUCCI, F.: *A los tres años se investiga*, Barcelona, Hogar del Libro, 1988.
ULLRICH, H. y D. KLANTE: *Iniciación tecnológica en el jardín de infantes y en los primeros grados de la escuela de infantes*, Buenos Aires, Kapelusz, 1982.

Rincón de plástica-grafismo

CALMY, G.: *La educación del gesto gráfico*, Barcelona, Fontanella, 1977.
GIRAL, M.D.: *Modelatge en argila*, Barcelona, Publicacions Rosa Sensat, 1977.
SALA. C. y Ll. JOVER: *Técnicas de impresión en la escuela*, Barcelona, Avance, 1975.
TONUCCI, F.: *Els materials*, Vic, Eumo, 1988.
VILLANI, J.: *Fiches d'activitées graphiques*, París, Nathan.

Rincón de música

BONAL, M., P. FIGUERAS y G. SAMPERE: *Cantar i escoltar*, Barcelona, Casals, 1985.
BUSTOS, I.: *Discriminación auditiva y logopedia*, Madrid, CEPE, 1984.
VILLAR, J.M.: *Recursos per aprendre a escoltar música*, Barcelona, 1995, Dossiers Rosa Sensat.

Rincón del ordenador

ARMEJACH, R. y otros: *Els petits i l'ordinador*, Barcelona, 1992, Dossiers Rosa Sensat.
IMMOVILLE, G., M. CASTAGNETTI, E. GIACOPINI y P. CAGLIARI: *Quan dues intel·ligències es troben*, Barcelona, Rosa Sensat, 1989, Temes d'Infància.
MARQUÉS, P. y J.M. SANCHO: *Cómo introducir y utilizar el ordenador en la clase*, Barcelona, CEAC, 1987.

Índice alfabético de las propuestas

Ábacos, 164
Adivina adivinanza, 92
Anillas de colores, 142
Anuncios, 53
Arabesco, 273

Bailemos, 300
Bingo, 136
Bingo de palabras, 34
Binomio fantástico, 77
Bloques lógicos, 134
Bloques lógicos 1, 111
Bolas saltarinas, 201
Bolos, 138
Busquemos los sonidos, 290

Cada coche en su garaje, 121
Cada cosa en su sitio, 179
Cajas sorpresa, 23
Cajita de sonidos, 283
Calculadora, 160
Caligramas, 94

Carrera de coches, 153
Cartas de cuentos, 27
Casita de ladrillos, 119
Cenefas, 265
Circuitos y conductores, 221
Circuito de coches, 218
Clasifiquemos, 105
Collage, 250
Cómic, 90
Completar seriaciones, 109
Componer con letras móviles, 42
Composición con pegatinas, 244
Construcción de juegos de agua, 185
Conversación gráfica, 275
Cualidades sonoras, 285
¿Cuántos hay?, 117

Dados, 57
Dados de colores, 130
Descomponer, 128
Descripción, 85
Diálogo, 83
Diana, 140
Dibujemos, 231
Dibujos en cuadrícula, 277
Dibujo de observación, 258
Dictados mudos, 45
Dominó, 43
Dominó de sumas y restas, 149
Dominós, 125

¿El agua sube o no?, 206
El ascensor, 225
El globo cohete, 213
El reloj, 172
El robot, 156

El teléfono, 211
Escuchemos, 288
Estampación, 239

Fichas perforadas, 98
Flecha giratoria 1, 123
Flecha giratoria 2, 144
¿Flotan o se hunden?, 191
Fragmentos musicales, 294
Frases, 47
Frases divertidas, 71

Geoplano, 175
Globos mágicos, 219
Grafismos alrededor de…, 269

Había una vez…, 25
Hacemos parejas, 62
Hagamos pompas de jabón, 189
Hagamos rodar botes, 196

Inventos, 260

Jeroglíficos, 79
Juegos de cartas, 158
Juegos de lengua, 69
Juego de contornos, 271
Juego de los chinos, 133
Juego de los dinosaurios, 73
Juguemos con la luz, 194
Juguemos con la ortografía, 100

La barquita, 207
La linterna, 223
La pintura y…, 237

La prensa, 198
La rueda de los colores, 193
La ruta del camión, 146
La vagoneta, 215
Lápiz juguetón, 202
Las tres bolas, 204
Líneas y colores, 267
Los dados juguetones, 151
Los tubos, 203
Loto de ortografía, 101
Loto de sonidos, 297

Máquinas, 113
Medidas, 170
Mémori, 40
Mémori de sumas, 148
Mezclas, 199
¡Mira bien!, 181
Modelado con arcilla, 255
Muñecos de goma, 59
Murales, 242

Narración, 87
Numeración, 115

Ordenar textos, 63
Ordenemos, 127
Órdenes 1, 49
Órdenes 2, 61

Pajillas mágicas, 208
Pescar peces, 197
Pez nadador, 227
Pintura, 235
Placas de barro, 245
Plastilina, 257

Plegado de papel, 253
¿Por qué?, 78
Problemas, 168

¿Qué canción cantamos?, 292
¿Qué hacemos con el agua?, 183
¿Qué pasaría si…?, 81
¿Qué pasa con el huevo?, 187
¿Qué pasa con la pelota?, 217
¿Quién es quién?, 30

Reconstruyamos cenefas, 264
Redes, 279
Regletas, 162
Relacionar texto-dibujo, 38
Rimando, 75
Ritmos, 298

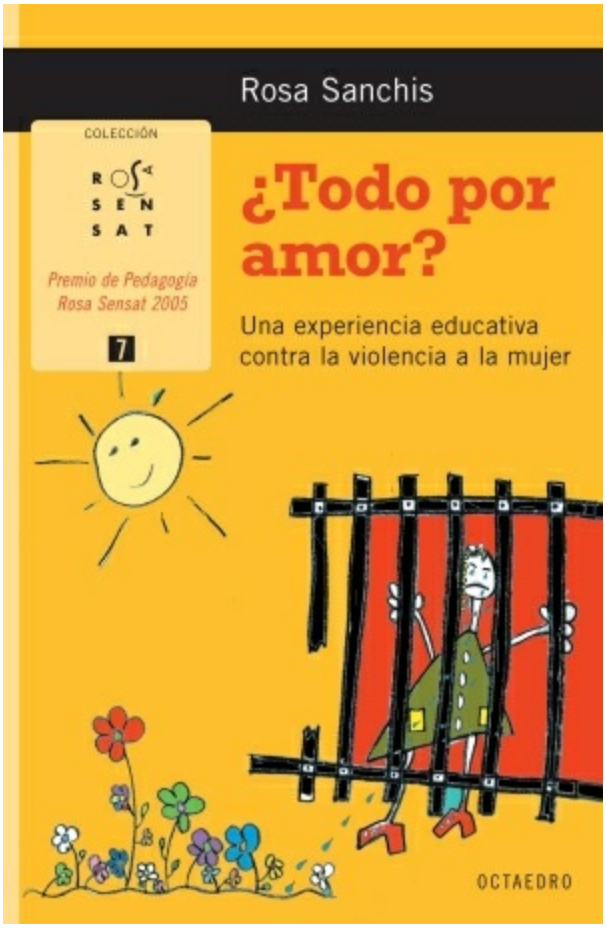
Seriaciones, 107
Simetrías, 259
Sí o no, 65
Sumas y restas con dados, 132

Tejido, 248
Texto libre, 96
Tienda de juguetes, 166
Tiene la letra…, 36
Títeres, 51
Trabajemos con ceras, 233
Trabajemos el trazo, 262
Trabajo con logotipos, 32
Tubos de frases, 55

Un barco cargado de…, 29

Verdad o mentira, 67

Xilófono, 210


Rosa Sanchis
COLECCIÓN
ROSA SENSAT
Premio de Pedagogía Rosa Sensat 2005
7
¿Todo por amor?
Una experiencia educativa contra la violencia a la mujer
OCTAEDRO

¿Todo por amor?

Sanchis Caudet, Rosa

9788418615559

176 Páginas

Cómpralo y empieza a leer

¿Todo por amor? es, a pesar del interrogante que plantea el título, una historia de amor a la educación como motor y combustible de vida, y también la constatación de que puede amar y crecer a la vez, amar sin cortar las propias alas y ampliar el territorio.

El territorio del libro está formado, en consecuencia, por los relatos y las valoraciones de los alumnos que han pasado por las clases de educación afectiva y sexual de Rosa Sanchis, por sus discusiones y por un saber teórico, fruto de quince años de estudio y trabajo a pie de clase. La aparente sencillez de la obra es una virtud que no esconde la exacta radiografía de la manipulación moral que el patriarcado ha cometido con las personas, en especial con las mujeres, personajes secundarios en la película de la vida. Pero la cámara que la profesora ha instalado en el aula se gira aquí hacia la violencia ejercida contra ellas y muestra claramente cómo la semilla de los principios patriarcales se enraíza en las creencias y sentimientos de los jóvenes.

Cómpralo y empieza a leer


temas de
in-fan-cia
educar de 0 a 6 años
ROSA SENSAT
Maria Antònia Canals
Vivir las matemáticas
4ª edición
OCTAEDRO

Vivir las matemáticas

Canals Tolosa, Maria Antonia

9788418615504

96 Páginas

Cómpralo y empieza a leer

Las matemáticas en la vida cotidiana de los niños y niñas y los juegos matemáticos en la escuela conforman el enfoque del libro, y permiten conocer, y sobre todo descubrir, a partir de las múltiples actividades posibles, los diversos conceptos matemáticos que los niños de estas edades pueden hacer suyos.

La autora nos muestra a un niño capaz, lleno de recursos y de intereses por aprender, un aprender sobre el que siempre quedan interrogantes, sobre cómo aprende, y sobre qué o de quién aprende. Y también nos muestra a un maestro capaz, capaz de escuchar al niño, de descubrir en su acción todo aquello que permite dar entidad y sentido al proceso de construcción de aprendizajes; en este contexto, de los aprendizajes matemáticos.

Es un libro profundo y asequible al mismo tiempo, como el pensamiento de la autora, una maestra de maestras, que con total naturalidad y de manera excepcional combina su formación en ciencias exactas con una pedagogía capaz de recoger lo mejor de la tradición para proyectarlo hacia el futuro.

Cómpralo y empieza a leer


El juego en la primera infancia
Mequè Edo
Sílvia Blanch
Montserrat Anton
(coordinadoras)
Octaedro
Recursos

El juego en la primera infancia

Edo i Basté, Maria Mercè

9788499218403

184 Páginas

Cómpralo y empieza a leer

Todo el mundo destaca la importancia del juego; sin embargo, en la práctica, hay reticencias a confiar en que cuando un niño juega, aprende de forma significativa. Este libro está escrito por profesionales con años de experiencia en el campo de la educación que comparten sus diferentes miradas disciplinares sobre el juego. Los 17 autores de esta obra, convencidos de la gran importancia del juego en el desarrollo y el aprendizaje en las primeras edades, exponen y argumentan, partiendo de la investigación y de la experiencia profesional, por qué el juego es tan fundamental dentro y fuera de la escuela.

Este libro puede ser una herramienta muy útil tanto para el alumnado de magisterio como para los profesionales y las familias. Los estudiantes encontrarán en su contenido conexiones con la mayoría de las asignaturas que cursarán durante sus estudios. Pero también se incluyen propuestas para profundizar más desde cada área, así como sugerencias de actividades de docentes en activo, que pueden ser de interés para profesionales de los ámbitos de la educación, psicología, pedagogía, educación social, para quienes ejercen de actividades de tiempo libre, y para cualquier persona que esté en contacto con niños.

Cómpralo y empieza a leer



Irene de Puig
Angélica Sátiro

Jugar a pensar

con niños y niñas de 4 a 5 años

GUÍA EDUCATIVA

5ª Edición
revisada y ampliada

Octaedro

Jugar a pensar con niños y niñas de 4 a 5 años

Sátiro, Angélica

9788418083365

364 Páginas

Cómpralo y empieza a leer

Una de las tareas más importantes de la educación es ayudar al alumnado a encontrar sentido a su experiencia. La escuela ha de estar preparada para llevar a cabo esta difícil tarea: aprender a hablar, a pensar y a razonar desde la Educación Infantil es esencial para asimilar las claves de interpretación necesarias para una vida equilibrada.

Este libro, que se enmarca dentro del proyecto Noria, tiene como finalidad proporcionar herramientas para reforzar la capacidad de pensar en Educación Infantil. El método de aprendizaje hace especial hincapié en el desarrollo de las habilidades cognitivas (percepción, investigación, conceptualización y análisis, razonamiento, traducción y formulación y autoevaluación) mediante un programa de actividades diseñado expresamente para la etapa de 4 a 5 años.

Jugar a pensar con niños y niñas de 4 a 5 años (Guía educativa) forma parte de un completo proyecto educativo que consta de dos volúmenes: el presente libro y el libro para el estudiante, *Jugar a pensar con cuentos*. A través del relato de seis cuentos tradicionales, y poniendo en práctica las actividades propuestas en este manual para el profesorado, el niño desarrollará su propio imaginario y se irá descubriendo a sí mismo como individuo pensante.

Esta edición ha sido revisada y ampliada al cumplir diez años de la primera publicación en castellano de la obra. Las propuestas que aparecen en el libro han sido aplicadas en las aulas de diversas partes del mundo. Esta nueva

edición ha intentado recoger esta experiencia y modificar el material en función de la práctica.

Cómpralo y empieza a leer

Jordi Grané - Anna Forés

RECURSOS
EDUCATIVOS

Hagamos que sus vidas sean extraordinarias

12 acciones para generar resiliencia desde la educación



Octaedro
Editorial

Hagamos que sus vidas sean extraordinarias

Grané Ortega, Jordi

9788418615238

148 Páginas

Cómpralo y empieza a leer

Este libro se escribe bajo el convencimiento de que la educación puede cambiar el mundo. Las escuelas resilientes son aquellas que se atreven a transformar lo ordinario para convertirlo en extraordinario. Muchas ya lo han conseguido, otras "todavía no". Las escuelas podrán cambiar el mundo si nos enseñan a resiliar, a ser nosotros mismos, a desarrollarnos y a vivir plenamente.

Los autores desglosan 12 acciones que responden a cómo educar para resiliar, cómo elevar lo ordinario a lo extraordinario en la cotidianidad de la educación. Un texto profundo y práctico a la vez, con 60 estrategias para promover la resiliencia generativa en el ámbito educativo.

Cómpralo y empieza a leer