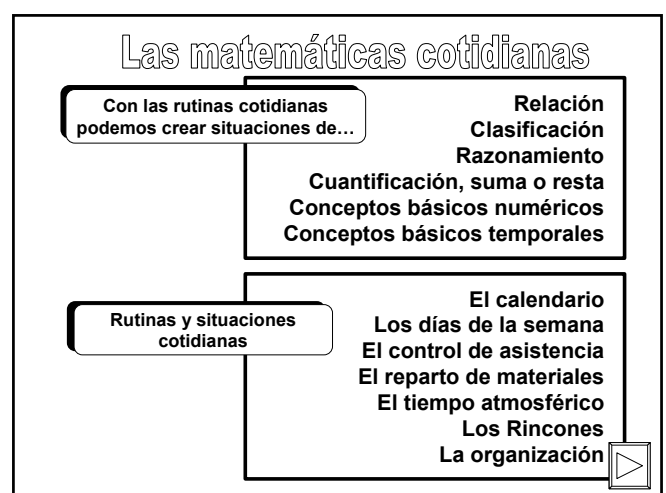
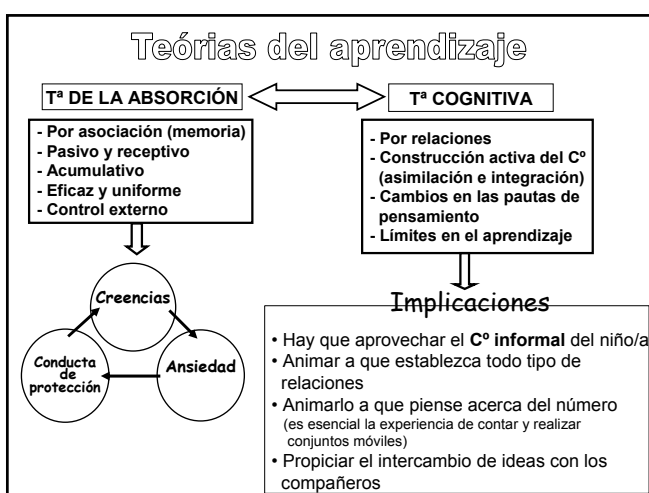
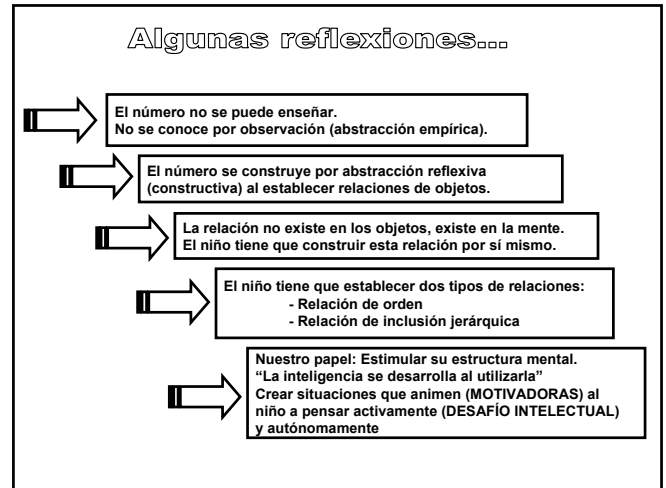
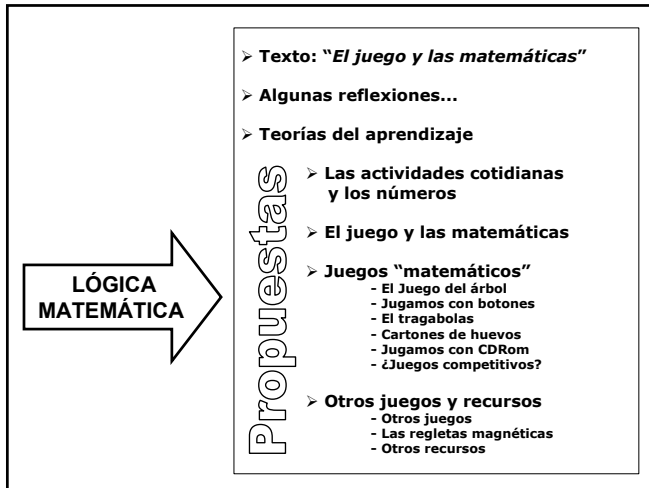


Recursos para el aula de Educación Infantil

- Lógica-matemática
- Uso del retroproyector
- Biblioteca de Aula



El juego y las matemáticas

EL JUEGO SE CARACTERIZA POR:

- ✓ Implicar al niño globalmente
- ✓ Motiva y divierte (aprendizaje)
- ✓ Favorece la responsabilidad y la autonomía
- ✓ Crea pertenencia al grupo

CON EL JUEGO EN MATEMÁTICAS CONSEGUIMOS:

- ✓ Que active su capacidad intelectual
- ✓ Reflexione sobre su propio pensamiento
- ✓ Haga transferencias a/o de otras actividades
- ✓ Se divierta y manipule conceptos matemáticos
- ✓ Adquiera confianza en sí mismo.

CON LOS JUEGOS PODEMOS TRABAJAR...

- ✓ Comparaciones
- ✓ Operaciones (suma y/o resta)
- ✓ Numeraciones
- ✓ Colores
- ✓ Grafías, cantidades y signos
- ✓ Anticipación

Juegos "matemáticos"

El juego del árbol

Jugamos con botones...

El tragabolas

Cartones de huevos

Jugamos con CDs

¿Juegos competitivos?

Otros recursos para las matemáticas

otros juegos matemáticos

- Juego de la oca
- Juego del gusano
- Encontrar parejas
- Dominó
- Juegos de cartas

Las regletas magnéticas

- Cómo se hacen
- Usos en la pizarra magnética
- Usos en la alfombra

otros recursos

- Juegos de psicomotricidad
- Carteles
- Canciones y poesías
- Números en madera
- Grafía táctil
- Dorsales
- Las matemáticas visuales

¿PROBLEMAS PARA CONSTRUIR EL CONOCIMIENTO MATEMÁTICO? Importancia del juego en la educación matemática

Adaptado de un artículo electrónico de **Andrea Vanina Figueroa** (Buenos Aires)

Los conocimientos matemáticos cobran significado, toman sentido cuando el niño acomete problemas que puede resolver. Al hablar de problemas, me refiero a situaciones de juego, a juegos de cartas, juegos de pistas, de tableros, de comparación de números, de registro de puntuación, de escritura de números, de todas aquellas situaciones que impliquen a los niños un desafío intelectual.

De esta manera construyen un aprendizaje significativo, que se apoya en la acción del alumno de reorganizar y ampliar el conocimiento previo; se basa en las redes de significados que posee cada alumno, y la comprensión (o no) depende de las experiencias. Es básico que los niños estén en contacto con los números, con situaciones en dónde se jueguen cantidades.

Es necesario comprender que un problema o juego matemático, es una situación que implica un objetivo a conseguir. Debe representar un reto a las capacidades de quien intenta resolverlo, y ser interesante en sí mismo. La resolución del mismo es un proceso de acontecimientos: aceptar un desafío, formular las preguntas adecuadas, clarificar el objetivo, definir y llevar a cabo el plan de acción y finalmente evaluar la solución. Es decir, se ponen de manifiesto las técnicas, habilidades, estrategias y actitudes personales de cada individuo.

De esta forma conseguimos que el alumno:

- Active su propia capacidad intelectual
- Ejercite su creatividad
- Reflexione sobre su propio proceso de pensamiento
- Haga transferencia de estas actividades
- Adquiera confianza en sí mismo
- Se divierta y manipule los objetos matemáticos
- Se prepare para otros problemas.



Las ventajas de la utilización del juego:

- Autonomía para resolver sus propios problemas.
- El trabajo puede ser atractivo, divertido, satisfactorio y creativo.
- No se limita sólo al mundo de las matemáticas.

Hay muchas situaciones cotidianas y juegos que son propicios para utilizar los números. Hay situaciones para mejorar el manejo de la serie numérica oral y, el conocimiento y utilización de la serie escrita. Es necesario dar actividades que impliquen acciones para reflexionar sobre las mismas. Para ello es muy valioso el juego.

El juego y la matemática, en su naturaleza misma, tienen rasgos comunes.. Un juego comienza con la introducción de una serie de reglas, una determinada cantidad de objetos o

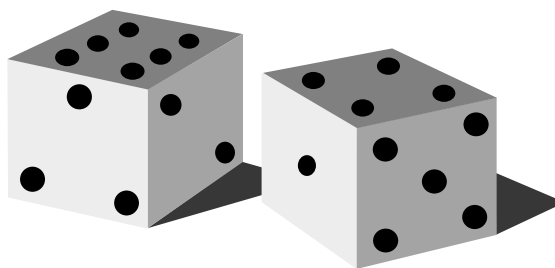
piezas, cuya función en el juego está definida por esas reglas, de la misma forma en que se puede proceder en el establecimiento de una teoría matemática.

Al introducirse en la práctica de un juego, se adquiere cierta familiarización con sus reglas, relacionando unas piezas con otras, del mismo modo, el novato en matemáticas compara y hace interactuar los primeros elementos de la teoría unos con otros. Estos son los ejercicios elementales de un juego o de una teoría matemática.

El que desea avanzar en el dominio del juego va adquiriendo unas pocas técnicas simples, que en circunstancias repetidas a menudo, conducen al éxito. El gran beneficio de este acercamiento lúdico consiste en su potencia para transmitir al estudiante la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos.

El trabajo con regletas, con el calendario, con la numeración de los días, con juegos de compra-venta, las canciones de números, los lotos, las cartas, los tableros de juegos (por ejemplo, La Oca), etc, son excelentes oportunidades para poner en juego los números, provistos de sentido.

Al hablar de juegos numéricos, nos referimos a juegos cargados de intencionalidad educativa; es decir, que el niño en este juego, sienta la necesidad de pensar para resolverlo; que el juego permita juzgar al mismo niño, sus aciertos y desaciertos, y ejercitar su inteligencia en la construcción de relaciones; y que permita la participación activa de cada integrante, y la interacción entre pares, durante la realización del juego.



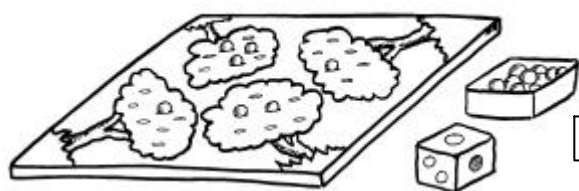
Conclusiones

Es sólo a través de lo que haga, del dominio que vaya construyendo, que el niño elaborará sus propias concepciones del número. Nosotros, docentes, debemos proponer situaciones que le permitan utilizarlos, de modo que las palabras y los signos que los designan, se impregnen de sentido para los pequeños. Es decir, permitir que los chicos se vinculen con los números funcionando como respuesta a problemas.

Al proponer actividades matemáticas, intentamos que sean verdaderos problemas por resolver, en los que puedan utilizar los conocimientos anteriores, y a la vez, les ofrezcan una resistencia suficiente para llevarlos a evolucionar sus conocimientos anteriores, a cuestionarlos, a elaborar nuevos.

Juegos matemáticos para Educación Infantil

- El Juego del árbol
- El tragabolas
- Jugamos con botones...
- Cartones de huevos



El juego del árbol

Se trata de un juego de mesa comercializado por "Goula", que hemos adaptado para su aplicación y uso en el aula de Educación Infantil. Es un juego muy atractivo para los niños/as que propicia la manipulación de cantidades y el acercamiento a la suma y la resta.

La dinámica del juego propicia un reto para los niños/as al encontrarse ante problemas numéricos que resolver. Conseguimos que además de divertirse, el niño/a active su capacidad intelectual, que de esta forma va desarrollándose hacia la integración del concepto de número, adición y sustracción.

Su construcción es relativamente sencilla. A continuación detallamos los materiales necesarios, las reglas del juego y algunos aspectos a tener en cuenta.

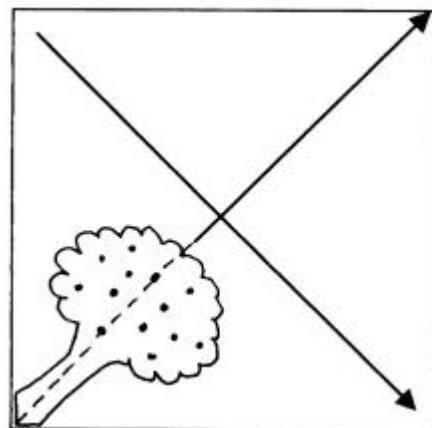
Materiales

- ✓ Un tablero de madera de ocumen o contrachapado de 60 cm. X 60 cm., de un grosor de 10 mm. Este tipo de madera se puede adquirir en almacenes de madera o carpinterías en tableros de 122 cm. X 144 cm. Pueden sacarse por tanto 6 tableros de la medida anteriormente indicada.
- ✓ Pintura plástica (tipo "la pajarita" o "Americana"): roja, amarilla, verde, azul y marrón.
- ✓ Tapaporos celulósico y barniz incoloro brillante o satinado.
- ✓ Pinceles y brochas.
- ✓ Taladro y broca para madera de 19 mm. de diámetro.
- ✓ Bolas de ensartar de 20-22 mm de diámetro: 12 azules, 12 rojas, 12 amarillas y 12 verdes.
- ✓ Dados de plástico o madera en blanco.
- ✓ Lápiz, regla, cartulina, rotulador, tijeras..

Proceso de fabricación:

- Una vez que dispongamos del tablero (60 x 60) le damos una capa de tapaporos. Al ser una madera muy porosa, conseguiremos que nos quede más lisa y gastamos menos pintura y barniz.

- A partir del dibujo del árbol (ver dibujo adjunto) elaboramos una plantilla en cartulina o cartón, ampliando el dibujo a tamaño A-3 (141 %)
- Después, con lápiz, señalamos las diagonales del tablero.
- Sobre las diagonales y en cada esquina situamos la plantilla del árbol cuidando de que la línea que atraviesa la plantilla coincida con las diagonales del tablero. A continuación repasamos con lápiz el contorno del árbol y los puntos señalados.
- Taladramos con precaución en los puntos señalados anteriormente en los 4 árboles dibujados.
- Una vez hechos los agujeros, pintamos cada árbol de un color (rojo, azul, amarillo y verde) y los troncos de color marrón. Podemos decorar el tablero con setas, pájaros, caracoles, flechas que indiquen la direccionalidad del juego...
- Una vez seco barnizamos todo el tablero.
- Ya sólo queda perfilar los contornos con rotulador permanente de color negro.
- Los dados deben personalizarse utilizando a criterio del maestro/a grafías o puntos. A modo de sugerencia señalamos la siguiente posibilidad:



Reglas del juego:

- Número de participantes: si jugamos individualmente de 2 a 4 jugadores (uno por árbol). Si lo hacemos por equipos, de dos a cuatro equipos.
- Se sortea el inicio de la partida, continuando las jugadas en turnos sucesivos en sentido contrario a las agujas del reloj. Cuando jugamos con equipos (puede ser con todo el grupo-clase) va jugando de forma alternativa cada uno de los componentes del equipo, de forma que participen todos.
- Cada jugador tira el dado debiendo "colocar" o "quitar" bolas en su árbol según lo que le haya salido al tirar el dado.

- Ganará el equipo que antes llene de "manzanas" su árbol.
- También podemos jugar a la inversa. Colocamos todas las bolas y ganará el equipo que antes se "coma" todas las "manzanas". En este caso debemos adaptar el dado de forma inversa a como se indicaba anteriormente.



- Existen otras posibilidades de juego según el nivel de los niños/as: jugar con dos dados (uno indicará + ó -, y el otro la cantidad), jugar con dos dados sumando sus cantidades, con un dado de colores (los mismos de los árboles) y otro con cantidades...

A tener en cuenta...

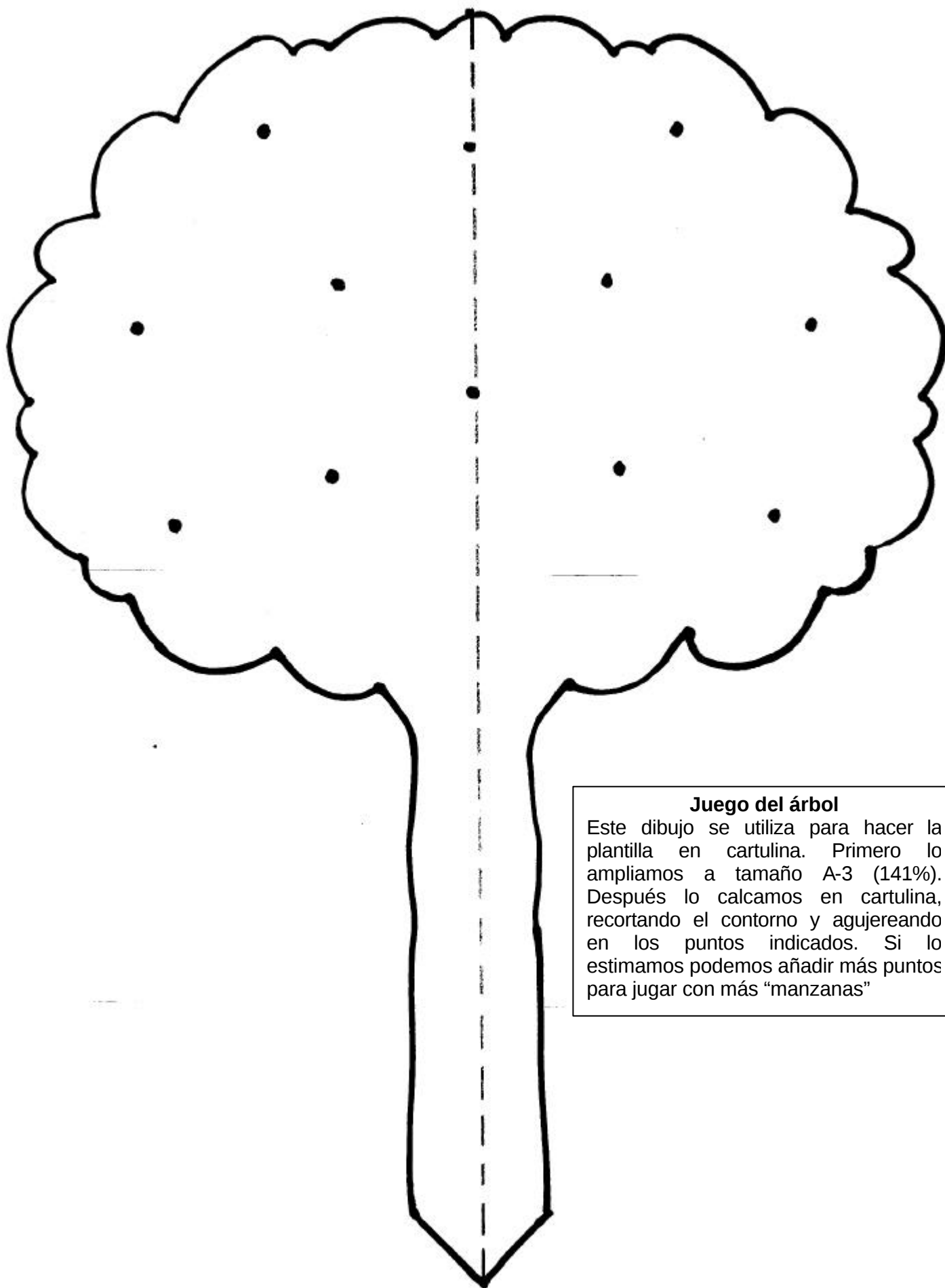
Durante la partida podemos ir preguntando al jugador correspondiente cuestiones del tipo:

- Si ahora tenéis X y te ha salido X, ¿cuántas manzanas tendréis?
- Cuenta las manzanas que lleváis.
- ¿Cuántas manzanas os quedan por colocar?
- ¿A que equipo le toca ahora?
- ¿Quién va ganando? ¿Quién tiene más? ¿Quién tiene menos?...

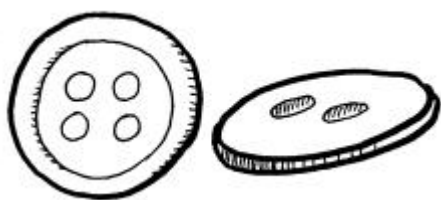
Como casi todos los juegos de mesa (oca, dominó, parchís...) es un juego competitivo. Hay ganadores y perdedores. Debemos aprovechar esta circunstancia para que los niños/as aprendan a aceptar pequeñas frustraciones, a que entiendan que "una veces se gana y otras se pierde".

El juego de por sí es muy atractivo y motivador para los pequeños, siéndolo aún más si establecemos algún "premio": golosinas, globos, aplausos...

La duración del juego variará según las cuestiones que planteemos y el número de participantes. Cuando se hace con cuatro equipos de 6 componentes, suele durar entre 15 y 20 minutos. Es por tanto un recurso "comodín" para utilizar en momentos "vacíos" (cuando terminamos alguna actividad antes de tiempo, cuando alguna tarea se alarga y nos impide hacer otra prevista...)

**Juego del árbol**

Este dibujo se utiliza para hacer la plantilla en cartulina. Primero lo ampliamos a tamaño A-3 (141%). Después lo calcamos en cartulina, recortando el contorno y agujereando en los puntos indicados. Si lo estimamos podemos añadir más puntos para jugar con más "manzanas"



Jugamos con botones...

Unos botones grandes, o cualquier otro elemento adecuado y sensible de cuantificarse (unos "tazos", chapas o tapones de botellas, elementos de construcción...) nos dan la oportunidad de realizar juegos que de forma divertida ponen a los pequeños en contacto con conceptos y actividades matemáticas: clasificar, contar, sumar, ordenar... Conseguimos plantear desafíos cognitivos que activan el pensamiento matemático de los niños/as de forma lúdica.

Los materiales son fáciles de conseguir. Podemos adquirirlos o irlos coleccionando con la colaboración de los niños/as y sus familias. También necesitamos pequeños recipientes de distintos colores (por ejemplo, fiambreras o cajas pequeñas)

Este tipo de juego lo podemos realizar en el mismo aula, en el patio o en el gimnasio. El número de participantes variará según el lugar, pero por norma general los solemos hacer en el aula en turnos de 6-8 jugadores. Si disponemos de un espacio más amplio puede participar todo el grupo-clase.

La dinámica de este juego es básicamente la siguiente:

1. Los jugadores/as se colocan junto a su caja (identificada con algún color) en la zona del aula que determinemos (puede ser un extremo del aula, la alfombra...).
2. Repartimos o arrojamos los botones (o cualquier otro elemento) por todo el aula, de forma aleatoria (encima y debajo de las mesas y sillas, en la alfombra...). Lógicamente el número de botones dependerá del nivel y el número de participantes. Así, por ejemplo, en 5 años para 6 jugadores podemos utilizar unos 60 botones, de forma que cada jugador obtenga al final del juego alrededor de 10 botones.
3. A indicación nuestra se iniciará el juego. Los niños/as deberán ir recogiendo los botones de uno en uno y volver hasta su caja para introducirlos en ella.
4. El juego termina cuando ya no queden más botones por el aula.
5. Una vez finalizado el juego cada jugador/a cuenta los botones que ha recogido. Es en este momento cuando podemos trabajar a nivel oral conceptos numéricos: quién ha recogido más, quién menos, quién tiene igual que... etc.

Variaciones

Siguiendo el mismo tipo de dinámica, podemos introducir pequeños matices o cambios que nos permiten ir "complicando" el juego o introducir otro tipo de actividades matemáticas. A modo de orientación podemos señalar las siguientes:

- ✓ Que recojan los botones de dos en dos, de tres en tres...
- ✓ Pedir que los jugadores vayan contando los botones conforme los recogen y guardan en la caja. Cuando se termine el juego comprobaremos si coinciden ambas cantidades (la real y la contada).
- ✓ Asignamos a cada jugador/a una pareja que debe ir contando los botones que su compañero va introduciendo en la caja. Al finalizar, comprobaremos si coinciden las cantidades.(los botones recogidos y los contados por la pareja)
- ✓ Formar parejas (que serán equipos) que se situarán en extremos opuestos del aula, cada uno con su caja. Al finalizar el juego se cuentan las cantidades y se suman las del equipo. Ganará el equipo que más botones haya cogido.
- ✓ También podemos jugar con dos o más elementos mezclados (botones, tapones, tazos...). Cada jugador dispondrá de varias cajas, una para cada elemento. Al recogerlos deben introducirlos en su caja correspondiente y al terminar los suma.
- ✓ Otra posibilidad es la de trabajar con los colores (identificación, clasificación). Por ejemplo, los niños/as se mueven al ritmo de la música y cuando pare deben coger un tapón y agruparse por colores, o dirigirse hacia un aro del color que han cogido, después podemos nombrarlos, contarlos, compararlos...

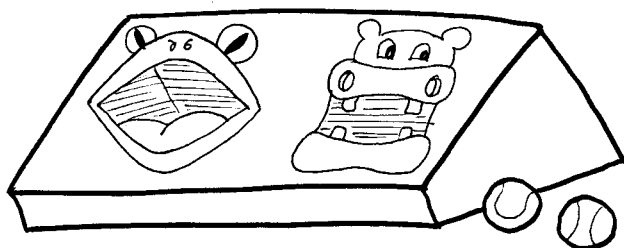
Este tipo de juego, con las variaciones indicadas u otras que queramos introducir (es cuestión de práctica y de imaginación), son muy dinámicos y divertidos para los pequeños y conseguimos con ellos trabajar diferentes aspectos del currículo:

- ✓ Conceptos básicos cuantificadores: muchos, pocos, más que, menos que, tantos como, igual que...
- ✓ Actividades de clasificación, cuantificación, ordenación, adición...
- ✓ Coordinación general psicomotora: de forma rápida deben localizar los botones, sortear mesas, sillas, compañeros, correr, agacharse, arrastrarse...
- ✓ Coordinación viso-manual al recoger los botones y al introducirlos en su caja.
- ✓ Atención, concentración, memoria...
- ✓ La serie numérica y los colores.

A tener en cuenta...

Se trata, como ocurre con otros juegos, de un juego competitivo, donde hay ganadores y perdedores. No obstante, nuestra experiencia nos indica que no provoca excesivo malestar o frustración entre los pequeños. Suelen divertirse por el propio dinamismo de la actividad. Por otro lado, consideramos que también es educativo y recomendable para su desarrollo, introducir alguna actividad de este tipo que les permitan reconocer sus sentimientos de frustración y tristeza para aprender a aceptarlos y afrontarlos. El sufrimiento es inevitable y constituye un factor estructurante de la personalidad. Nuestra tarea como adultos es la de ayudar a afrontarlo en las mejores condiciones.

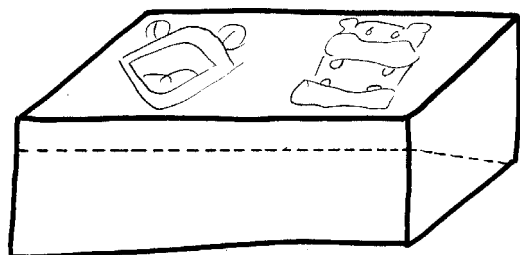
Estos juegos los solemos realizar a primera hora de la mañana, después de la Asamblea. Es una actividad que "cansa" a los niños y es muy adecuada para emprender posteriormente tareas más tranquilas y relajadas.



El tragalobas

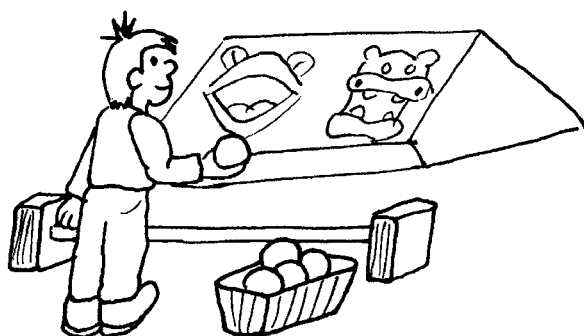
El tragalobas es un conocido juego tradicional de tiro, que tan solo consiste en arrojar y tratar de introducir una pelota u otro objeto pequeño en un hueco más o menos grande que hay en una caja o recipiente.

Para su construcción en el aula de Infantil hemos aprovechado una caja de cartón de grandes dimensiones (100 x 50 x 35) bajo el pretexto de hacer juguetes nuevos con cosas viejas. En la base de esta caja dibujamos dos grandes caras de animales con sus bocas abiertas (en este caso una rana y un hipopótamo).



Después las pintamos con pintura plástica y con un *cutter* recortamos las bocas y la caja tal y como indica el dibujo, con la idea de facilitarles a los niños/as un ángulo adecuado (aproximadamente 45°) para encestar con cierta facilidad.

Una vez terminado sólo queda jugar. Colocándolo en el suelo, señalamos una distancia de disparo (con una marca en el suelo o con una pica) y colocamos una caja llena de pelotas de tenis.



Al margen de tratarse de un juego, y por tanto una actividad lúdica y atractiva para los pequeños, es un juego muy interesante para trabajar la numeración de forma divertida. Mediante el juego y la manipulación ponemos a los niños y niñas ante situaciones problemáticas que resolver: pueden contar, segmentar, anotar, sumar, comparar...

A modo de ejemplo, vamos a señalar a continuación algunas variaciones que podemos emplear cuando recurramos a este juego:

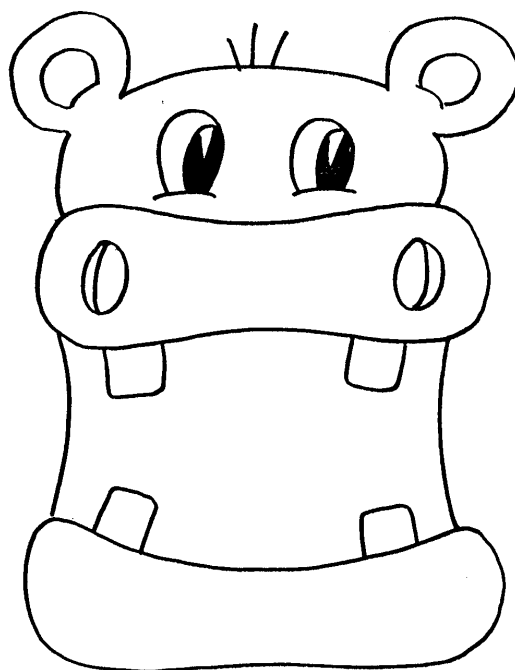
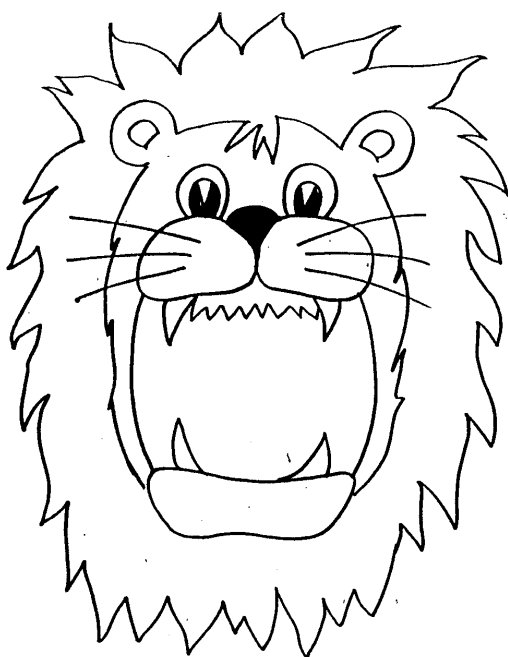
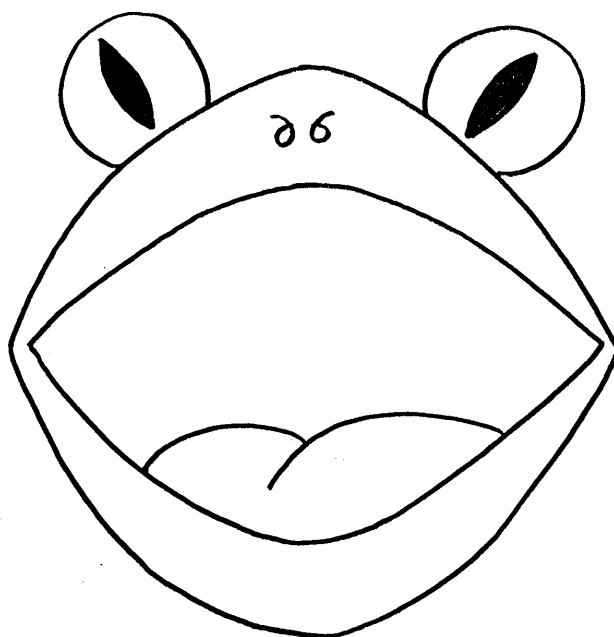
- ✓ A nivel individual, pedimos a cada niño/a que coja un número determinado de pelotas de la caja y las tire (el número de pelotas variará lógicamente dependiendo de la edad). Después de contarlas y tirarlas le pedimos que nos diga cuantas ha metido y/o cuantas se han quedado fuera. Si es necesario vamos prestando ayudas pero rápidamente cogen la dinámica.
- ✓ Podemos también pedirles que anoten sus tantos en una tabla de doble entrada y al finalizar observar quién ha metido más, quien menos, quien todas, quién ninguna... Esta tabla puede servir de registro para ir anotando los tantos de cada alumno/a en sesiones sucesivas, lo que también nos sirve para comparar y verbalizar lo que hace un mismo niño/a en diferentes momentos.
- ✓ Formando parejas, alternativamente uno tira y el otro anota o señala en un ábaco.
- ✓ Formando pequeños grupos o equipos de forma aleatoria irán tirando sucesivamente un mismo número de pelotas (por ejemplo, un equipo de 5 miembros que tiran 2 pelotas cada uno en 5 años). Los tantos los podemos sumar al final recordando que ha anotado cada uno o bien vamos señalando los aciertos en un ábaco para contarlos al final entre todos. Al finalizar el juego podemos comparar (quién más, quién menos...) y ordenar las anotaciones (de menor a mayor, de mayor a menor...)
- ✓ También podemos aprovechar que en nuestro tragabolas tenemos dos huecos donde tirar para pedirle a los pequeños que “repartan” el número de pelotas entre los dos animales (por supuesto, usando números pares). Después podemos verbalizar qué animal se ha “comido” más, cual se ha comido menos, cuánto se han comido entre los dos...

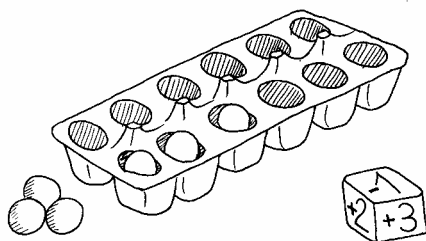
Estas y otras posibilidades nos dan cuenta de que se trata de un juego muy flexible que nos permite adaptarlo a los diferentes niveles.

También podemos emplearlo como recurso para un rincón y dejar que los chicos/as jueguen libremente. Os sorprenderá como acaban estableciendo turnos, competiciones y empleando de forma espontánea los números.

MODELOS PARA DIBUJAR “TRAGABOLAS”

Estos dibujos podemos ampliarlos en la fotocopiadora hasta el tamaño deseado o podemos fotocopiarlos en acetato y con la ayuda de un retroproyector dibujarlos al tamaño adecuado sobre la caja que hallamos elegido.





Jugamos con... cartones de huevos

Unos simples envases de cartón para huevos, unas cuantas pelotas de ping-pong y unos dados nos ofrecen diferentes posibilidades de juego para el aula de Infantil. De forma lúdica y atractiva estaremos motivando a nuestros alumnos/as para trabajar conceptos y habilidades lógico-matemáticas: la serie numérica, la suma y la resta, las grafías y las cantidades, los signos, los conceptos numéricos...

Materiales

- Envases de cartón para 1 docena de huevos (entre 4 y 6 envases)
- Pelotas de ping-pong suficientes para llenar los envases (serían 48 pelotas para 4 envases)
- Dados en blanco que podamos "personalizar"
- Pintura plástica de varios colores (rojo, azul, amarillo, verde, naranja...)
- Pinceles.

Lo único que debemos hacer es pintar con la pintura plástica los envases que vayamos utilizar y completar los dados (con puntos, grafías o signos) según la modalidad de juego que elijamos.

Reglas del juego.

1. Se divide al grupo de alumnos/as en equipos (entre 4 y 6 por clase). Estos equipos se pueden colocar separados en el perímetro de la alfombra. A cada equipo le asignamos un envase de diferente color.
2. Sorteamos o elegimos el equipo que comienza el juego, tirando por turnos cada equipo en dirección contraria a las agujas del reloj. Cuando le toca el turno a un equipo tira el dado de forma alternativa cada uno de sus componentes.
3. Cuando un niño/a tira el dado, debe poner o quitar pelotas de ping-pong en el cartón correspondiente.
4. Gana el equipo que antes llena su envase de pelotas (serían doce)

En este caso, el dado que hemos utilizado se correspondería con el siguiente dibujo:

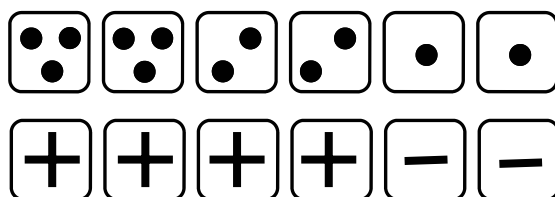


No obstante, también podemos emplear un dado con los números y el signo correspondiente delante: +3, +2, +2, +1, -1 y -1.

Variaciones

Existen otras muchas posibilidades con este juego dependiendo del dado que utilicemos:

- Se puede jugar solamente añadiendo pelotas en el cartón. En este caso usamos un dado con puntos o grafías positivas (del 1 al 3). Esta forma puede ser recomendable al principio, cuando introduzcamos el juego (podemos hacerlo a partir del 2º trimestre en 3 años).
- Podemos jugar con dos dados: uno de ellos con el signo positivo y negativo y el otro con grafías o puntos, tal y como se muestra a continuación:



- Podemos jugar a la inversa. Comenzamos con el envase lleno de pelotas, ganado el equipo que antes se “coma” todos los “huevos”. En este caso el dado que utilizaríamos sería el siguiente:



- Se puede utilizar como recurso en un Rincón de la clase para que jueguen los niños individualmente (de dos a 4 jugadores)
- En 5 años podemos realizar otro tipo de juego. En este caso necesitamos tapones de plástico de los mismos colores que los cartones donde escribiremos la grafía de los números del 0 al 10. También necesitamos dos dados del 0 al 5 (con puntos o grafías)
 - En primer lugar los niños/as de cada equipo deben colocar los tapones de su color y de forma correlativa en su cartón. (hay que tener en cuenta que el último hueco se queda libre)
 - Después siguiendo los turnos, cada jugador tira dos dados y suma sus cantidades.
 - El resultado de la suma corresponde a un número sobre el que se coloca la pelota, como si se tratara de un bingo.
 - Gana el equipo que antes rellane todos los números del cartón.
- Podemos hacer algo parecido colocando sólo tapones del 1 al 6 en una de las filas del envase de huevos, Usamos un dado del 1 al 6. Cuando tiran el dado colocan la pelota debajo del número correspondiente. Gana el equipo que antes completa todos los números.

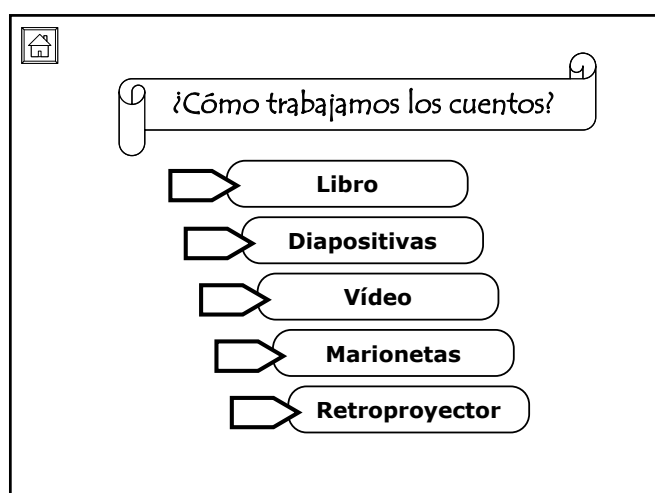
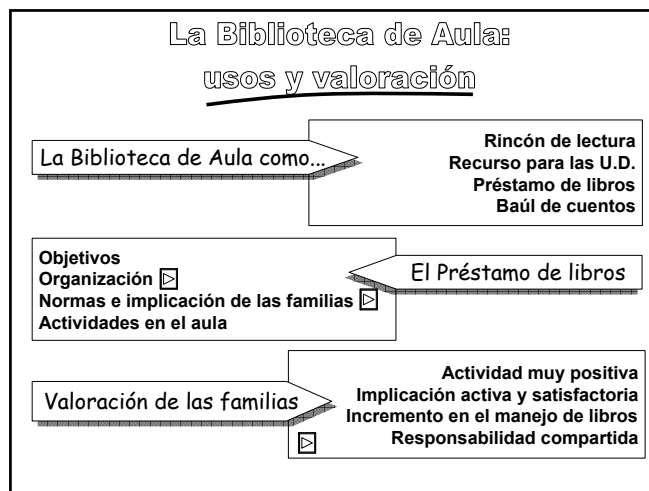
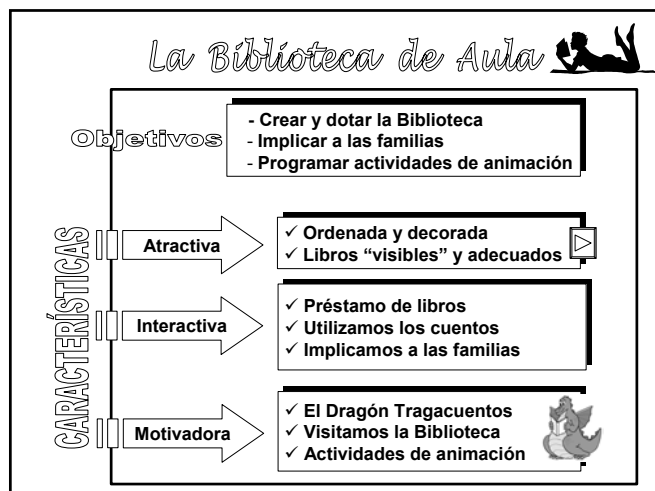
A tener en cuenta...

Si queremos sacarle provecho a este juego, es importante que durante su desarrollo planteemos preguntas a los jugadores, de forma que primero tengan que resolver pequeños retos cognitivos y después tengan que verbalizar sus pensamientos y conceptos matemáticos:

- Si ahora tenéis X y te ha salido X ¿Cuántas pelotas tenéis ahora?
- ¿Cuenta las pelotas que lleváis?
- ¿Cuántas os quedan por colocar?
- ¿Qué equipo tiene más? ¿Cual tiene menos?
- ¿A quién le toca ahora?....

Este juego, al igual que otros juegos de mesa es competitivo. Debemos aprovechar esta circunstancia para que los niños/as acepten sus sentimientos y aprendan a superar estas pequeñas frustraciones. También podemos nombrar primeros ganadores, segundos ganadores, terceros ganadores... de esta forma perciben menos competitividad en el juego.







El Dragón Tragacuentos

El Dragón Tragacuentos



Hace años vivía un enorme Dragón en las montañas. Su casa era una fría cueva y se pasaba todo el día comiendo frutos del bosque y durmiendo. No tenía amigos por que los animales se asustaban de él. Se encontraba triste y solo.

Un buen día decidió abandonar su casa para buscar amigos. Con sus pequeñas alas y con un gran esfuerzo (no estaba acostumbrado y estaba muy gordo) emprendió el vuelo en busca de nuevos y remotos lugares. Pasó por desiertos y montañas nevadas hasta que llegó a un precioso valle donde contempló un pequeño país donde sólo vivían niños y niñas.

Se acercó hasta allí a curiosear, pero al verlo, todos los pequeños de aquel país salían corriendo despavoridos y muertos de miedo. La noticia cundió rápidamente y llegó hasta el castillo donde vivían el pequeño rey y la pequeña reina.

Aquel sitio le gustaba mucho al Dragón, que se encontraba muy débil después de volar tan largas distancias y decidió quedarse a descansar en un bosque cercano.

El pequeño rey y la pequeña reina, decidieron ir con sus pequeños soldados a capturar al Dragón, pues temían que aquel enorme animal incendiara el castillo y todas las casas del pueblo, pues como todos saben, los dragones echan fuego por la boca.

Al cabo de unos días, se encontraba el Dragón durmiendo placidamente a la sombra de un nogal, cuando sintió unos pinchazos en su cola. Cuando despertó, comprobó que le rodeaban un montón de niños y niñas que le lanzaban diminutas flechas que apenas le hacían cosquillas. Se levantó malhumorado y dio un gran rugido. Los niños salieron espantados y el Dragón echo a volar hasta el castillo. Nadie se atrevió a entrar y el Dragón se quedó allí a vivir. La gustaba el castillo pues había mucha comida y leña para calentarse al fuego.

Un buen día, visitando las dependencias del castillo, descubrió una gran sala que estaba repleta de libros, y como se aburría mucho empezó a leerlos. Descubrió que aquellos libros escondían historias maravillosas de

niños y niñas, de enanos y ogros, de gigantes y elfos... y se pasaba el día leyendo.

Cuando pasó el invierno, ya se había leído un montón de libros y pensó que sería bueno que los niños y niñas de aquel país pudieran conocer aquellas historias. Así que decidió repartirlos. Para no asustar a los pequeños habitantes de aquel lugar, cogió un gran saco y metió en él todos los libros que pudo. Echo a volar y desde el aire, iba arrojando los libros allí donde veía niños y niñas jugando en la calle.

Los niños y niñas se quedaron sorprendidos de aquel regalo llovido del cielo y comprendieron que el Dragón no podía ser malo. Cuando ya se habían leído aquellos libros, un grupo de valientes con el pequeño rey y la pequeña reina decidieron ir al castillo a visitar al dragón.

Cuando llegaron al castillo, algo asustados, le pidieron al Dragón que les dejara más libros para leer. El Dragón se sintió muy feliz de recibir aquella visita y les dijo que podrían ir cuando quisieran para coger otros libros o para que él les contara aquellas historias, pero que tenían que devolverlos para que todos los niños y niñas pudieran disfrutar con ellos. No podía regalárselos, sólo se los prestaba. También les dijo que tendrían que cuidar muy bien los libros, que no podían estropearlos o pintar en ellos y que si alguno lo hacía, no volvería a prestarle más cuentos.

Después les dijo al rey y a la reina que podían volver al castillo y que a él le gustaría vivir allí. El rey se mostró muy feliz por aquello y le nombró guardián de los libros y le pusieron por nombre Dragón Tragacuentos.

El Dragón Tragacuentos se hizo amigo de todos los niños rápidamente y casi todos los días recibía la visita de alguno que iba a pedirle un cuento para leerlo en su casa.

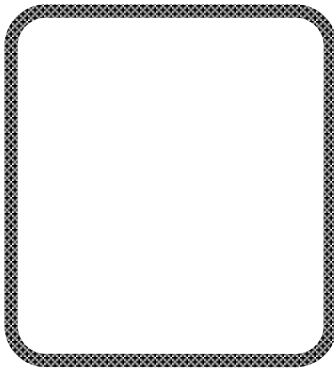
Cuando llegó la primavera, comprobaron que al Dragón le estaba creciendo la cola, por que cada vez que leía un libro le crecía un poco más. Los domingos, los niños y niñas de aquel país, se acercaban hasta el castillo para que el Dragón les diera un paseo por las nubes. Se subían a su larga cola y el Dragón echaba a volar.

Y colorín, colorado....

LA BIBLIOTECA DE MI CLASE

Colegio
Dr. Caravaca

EDUCACIÓN
INFANTIL



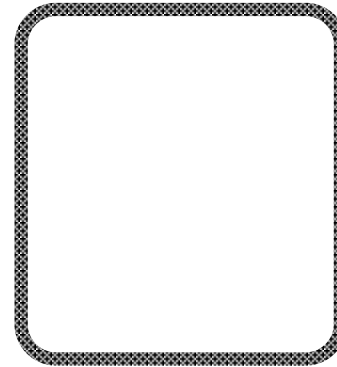
Me llamo _____
y tengo _____ años.



LA BIBLIOTECA DE MI CLASE

Colegio
Dr. Caravaca

EDUCACIÓN
INFANTIL



Me llamo _____
y tengo _____ años.



LA BIBLIOTECA DE MI CLASE

Colegio
Dr. Caravaca

EDUCACIÓN
INFANTIL

Me llamo _____
y tengo _____ años.



LA BIBLIOTECA DE MI CLASE

Colegio
Dr. Caravaca

EDUCACIÓN
INFANTIL

Me llamo _____
y tengo _____ años.

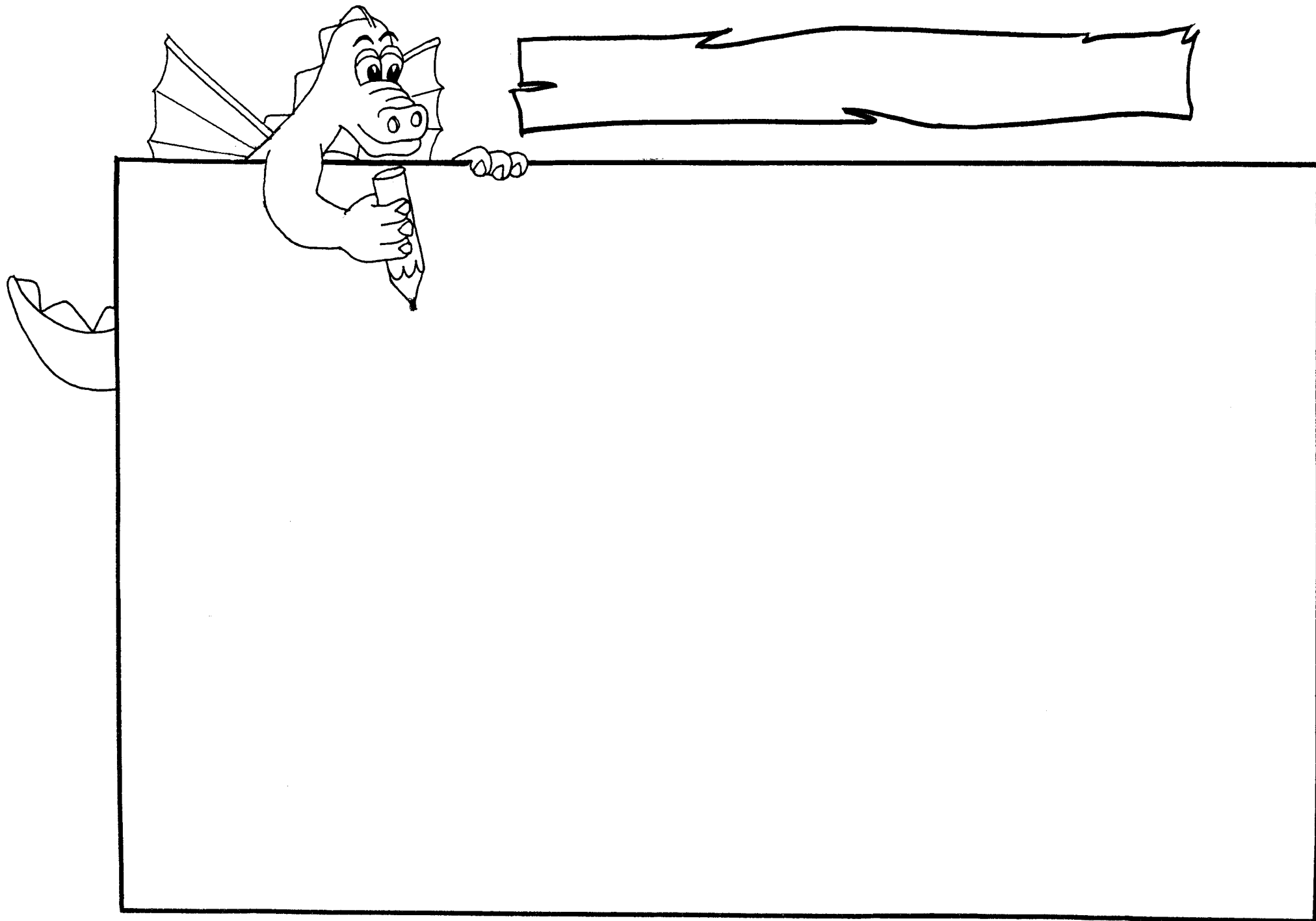


Libros que me llevo a casa		Fecha
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

Libros que me llevo a casa		Fecha
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

Libros que me llevo a casa		Fecha
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

Libros que me llevo a casa		Fecha
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		



Biblioteca de aula



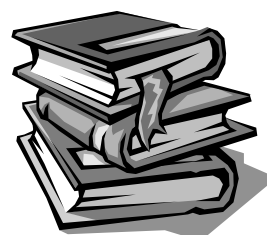
Estimados Padres:

Como sabéis, cada aula de Educación Infantil dispone de una BIBLIOTECA, en la que vuestros hijos van a poder hojear, "leer" y disfrutar con los libros que allí se encuentran. Desde hace ya algunos años, también estamos poniendo en práctica el préstamo de libros. Para que esta actividad sea provechosa y positiva es fundamental vuestra colaboración.

Para poder ir ampliando y renovando nuestras Bibliotecas, al inicio de cada curso escolar vamos a solicitaros a los que tenéis hijos en el aula de 3 años una pequeña aportación económica con la que se adquirirán nuevos títulos y cuentos para todo el ciclo. Todos estos libros, y los que ya tenemos en el aula, formarán la Biblioteca de Aula.

Aparte de otras actividades que hacemos en el aula con los cuentos de la Biblioteca, cada cierto tiempo los niños y niñas puedan llevarse en préstamo algún libro a casa durante el fin de semana, para que vosotros o algún otro miembro de la familia pueda contarle o leerle el cuento.

Cada niño/a tendrá su *Tarjeta de Biblioteca* con su foto y su nombre. En esta tarjeta se van apuntando los cuentos o libros que se lleven a casa durante el fin de semana. A final de curso, cada niño/a se llevará a casa esta tarjeta donde figurarán todos los cuentos que se ha llevado prestados a lo largo del curso escolar.



Pretendemos con esto, que vuestro hijo/a se acostumbre a manejar libros y disfrute con ello, además de desarrollar su expresividad e imaginación. Intentamos "acercarle" el mundo de los libros y la lectura de forma divertida para convertirlo en un hábito aún antes de saber leer.

Si todos vamos a colaborar en la Biblioteca, es fundamental respetar y cumplir una serie de Normas, que a continuación se expresan:

- Cuando el Libro prestado se devuelva en mal estado (roto, pintado, desencuadernado...) deberá reponerse por otro igual o similar.
- La devolución del libro será los Lunes, procurando evitar retrasos de entrega.



Y cuando se lleve el cuento a casa...

A continuación os señalamos algunas "pistas" y criterios que pueden ser de utilidad cuando se lleve algún libro prestado a casa:

- ✓ Es fundamental que se lo leamos en momentos de tranquilidad y silencio, cuando no existan elementos que puedan distraerlo: TV, hermanos jugando, ruidos fuertes... Un buen momento puede ser antes de acostarse o después de comer.
- ✓ Debéis procurar que vuestro hijo/a cuide y se responsabilice del libro que tenga en casa. Que comprenda que el cuento es "prestado" y que otros niños también pueden disfrutar de él. Acostumbrarlo a que prepare el libro para que no se le olvide devolverlo.
- ✓ Cuando nos dispongamos a leerle el cuento podemos seguir los siguientes pasos:
 - Leerle el cuento, deteniéndose a mirar y comentar las ilustraciones o dibujos que traiga la página, que pueden apoyar lo que hemos leído.
 - Podemos también, volver a contar el cuento pero sin leerlo, usando las ilustraciones como ayuda y preguntándole a vuestro hijo/a algunos detalles para ver si los recuerda.
 - Otra actividad interesante consiste en volver a contarle el cuento cambiando algún detalle. Así, si nos corrige podemos saber si ha estado atento y recuerda bien el cuento.
 - En otro momento, podemos pedirle que él nos cuente el cuento, ayudándole cuando no recuerde algo.
 - También, si le apetece, podéis proponerle que haga un dibujo del cuento (alguna escena o personaje) o podéis dibujarle algún personaje del cuento para que lo colorea.

Un libro o un cuento no es un juguete, pero si es un pequeño "tesoro" que esconde historias apasionantes y divertidas. Debemos tener presente que debe ser una actividad atractiva y lúdica para vuestro hijo/a y nunca es conveniente que lo haga "forzado" o desganado.