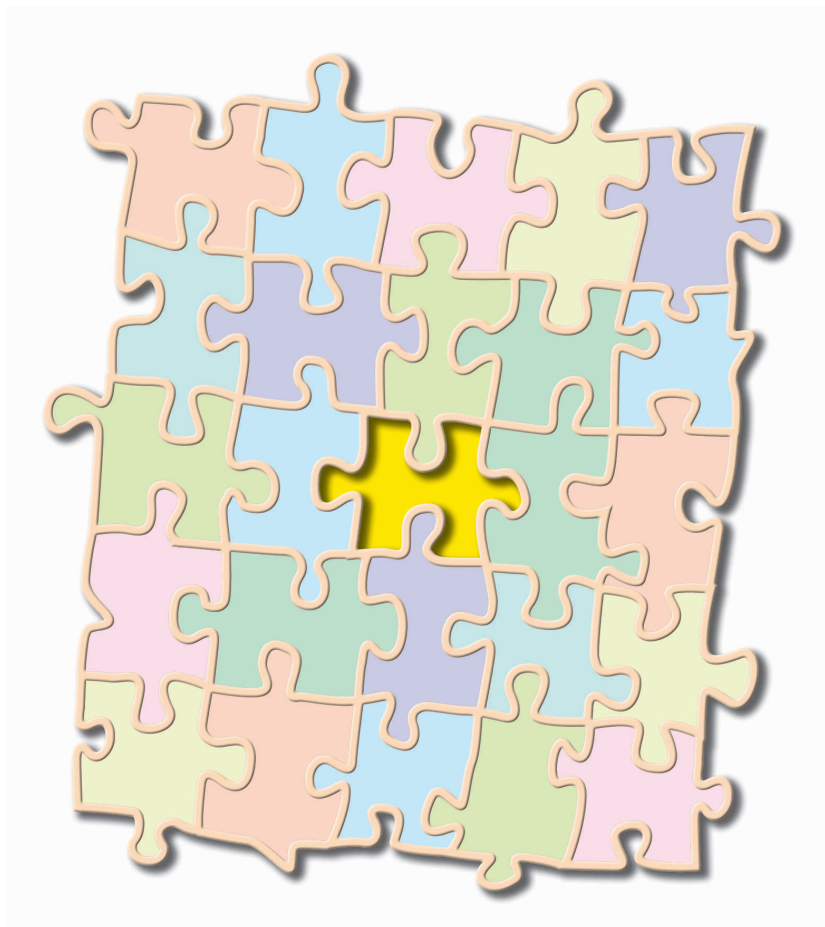


# Programas de Innovación Educativa

## Programa para la atención educativa al alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias

**Programa de enriquecimiento extracurricular:  
Actividades para estimular el pensamiento divergente  
en el alumnado de Educación Primaria  
(PREPEDI)**



# Programas de Innovación Educativa

## Programa para la atención educativa al alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias

**Programa de enriquecimiento extracurricular:  
Actividades para estimular el pensamiento divergente  
en el alumnado de Educación Primaria  
(PREPEDI)**



**Gobierno de Canarias**  
Consejería de Educación,  
Cultura y Deportes  
Dirección General de Ordenación  
e Innovación Educativa

<b>Colección:</b>	<b>PROGRAMAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA</b>
<b>Título:</b>	<b>PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR DE CANARIAS: ACTIVIDADES PARA ESTIMULAR EL PENSAMIENTO DIVERGENTE EN EL ALUMNADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA (PREPEDI)</b>
<b>Edita:</b>	<b>©CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES DEL GOBIERNO DE CANARIAS</b> DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA
<b>Dirección y coordinación:</b>	Dr. D. CEFERINO ARTILES HERNÁNDEZ Dr. D. JUAN E. JIMÉNEZ GONZÁLEZ
<b>Equipo de Redacción:</b>	Dr. D. JUAN E. JIMÉNEZ GONZÁLEZ Dr. D. CEFERINO ARTILES HERNÁNDEZ D. <sup>a</sup> CRISTINA RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ D. <sup>a</sup> MILAGROS FLEITAS MONZÓN D. <sup>a</sup> SONIA RAMOS HERRERA D. <sup>a</sup> NURIA ESTHER DE LA CRUZ SOCAS D. <sup>a</sup> IRMA PERDOMO BRITO D. ROBERTO PÉREZ SILVA D. <sup>a</sup> TERESITA MORALES CARBALLERO D. NORBERTO SANTOS IZQUIERDO D. SIMÓN MARTÍN SANTOS
<b>Ilustraciones:</b>	D. <sup>a</sup> YÉSSICA MANRIQUE DE LARA CABRERA
<b>Colaboradores:</b>	D. <sup>a</sup> VIDINA RUIZ PÉREZ D. LAUREANO VICENTE CABRERA D. JULIO ÁLVAREZ MEJÍAS D. <sup>a</sup> MARÍA DOLORES LÓPEZ CAÑETE D. <sup>a</sup> TERESA ROBAYNA CURBELO D. <sup>a</sup> YÉSSICA MANRIQUE DE LARA CABRERA D. <sup>a</sup> NOELIA PEÑA RUIZ D. <sup>a</sup> ESTÍBALIZ TOLA MONTESDEOCA
<b>Primera edición:</b>	CANARIAS, JUNIO DE 2005
<b>Maquetación:</b>	VICTOR PEREYRA
<b>Impresión:</b>	IMPRENTA REYES, S.L.

# ***Presentación***

La Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias, a través de la Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa, consciente de las necesidades del alumnado con altas capacidades, y en sintonía con el sentir de las familias y del conjunto de la comunidad escolar, ha tomado la iniciativa de promover actuaciones que den una respuesta adaptada a las posibilidades, intereses y ritmos de aprendizaje de este alumnado. El objetivo último es el máximo desarrollo de sus capacidades, para lograr una vida plena como personas equilibradas y satisfechas, en disposición de enriquecer la realidad profesional, cultural y social de la Comunidad Autónoma de Canarias. Estas actuaciones se han concretado en el Programa para la atención del alumnado con altas capacidades de Canarias que viene realizándose desde el curso 2001-2002.

El documento que presentamos recoge bajo la denominación de *Programa de enriquecimiento extracurricular de Canarias (PREPEDI)*. Actividades para estimular el pensamiento divergente en el alumnado de Educación Primaria, el material que se ha utilizado con alumnado precoz por sobredotación intelectual y talento académico. Este material se divulgará en todos los centros de Canarias no solo para su aprovechamiento por el alumnado de altas capacidades sino, además, por todos los alumnos y alumnas de Educación Primaria, con la certeza de su sólida fundamentación teórica, y de su eficacia contrastada en la práctica educativa durante los dos últimos cursos escolares.

Con el convencimiento de que estos materiales orientativos les resultarán de interés y utilidad, esta Dirección General manifiesta su firme compromiso de continuar trabajando en aras a lograr una adecuada respuesta educativa al alumnado de altas capacidades.

***Juana Del Carmen Alonso Matos***

DIRECTORA GENERAL DE ORDENACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

# Índice

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>11</b>
<b>1. ACTIVIDADES DEL ÁREA DE AJUSTE SOCIO-EMOCIONAL</b>	<b>15</b>
1. TARJETA DE IDENTIFICACIÓN .....	16
2. TARJETA DE PRESENTACIÓN .....	16
3. UNAMOS NUESTRAS MENTES Y CREEMOS.....	19
4. ESCENIFICANDO EN SILENCIO .....	19
5. MÍMICA Y SONIDO .....	20
6. BUSQUEMOS LA SOLUCIÓN.....	23
7. REVOLUCIÓN EN LA GRANJA .....	26
8. EL RETRATO ROBOT .....	26
9. ¡SIGUE EL RITMO Y DÉJATE LLEVAR!.....	29
10. LA BOLSA DE LOS MANDATOS .....	31
11. EL TIBURÓN HAMBRIENTO .....	31
<b>2. ACTIVIDADES DEL ÁREA DE CREATIVIDAD LINGÜÍSTICA</b>	<b>33</b>
1. VAMOS A FILOSOFAR .....	34
2. VOCALES SALTARINAS .....	37
3. PREGUNTAS .....	37
4. VIÑETAS .....	45
5. LOS PERSONAJES .....	48
6. JUGANDO A LOS PAREADOS .....	48
7. RELACIONES DE PALABRAS .....	53
8. ADIVINA ADIVINANZA .....	53
9. LOS ANUNCIOS PUBLICITARIOS .....	55
10. DIBUJO SUGERENTE .....	58
11. CREA A PARTIR DE TU NOMBRE .....	61
12. LOS MENSAJES PERDIDOS .....	63
13. IMAGÍNATE.....	65
<b>3. ACTIVIDADES DEL ÁREA DE CREATIVIDAD MATEMÁTICA</b>	<b>164</b>
1. BUSCA LA RELACIÓN .....	68
2. RESUELVE EL ENIGMA.....	71
3. A MITAD .....	74
4. JUGANDO CON PALILLOS II.....	74
5. EXPERTOS EN ELECTRICIDAD .....	80
6. PERDIDOS EN EL DESIERTO .....	82
7. TRIÁNGULO MÁGICO .....	84
8. TIRANDO DE LA CUERDA.....	84
9. LOS RELOJES DE ARENA .....	87
10. UTILIZA TU INGENIO .....	89

11. SOLUCIÓNALO .....	92
12. MI SISTEMA MÉTRICO .....	92
13. COLOCANDO PALILLOS .....	95
14. JUGAMOS CON PALILLOS .....	97
15. LOS 12 PALILLOS .....	100

#### **4.- ACTIVIDADES DEL TALLER DE JUEGOS LÓGICOS MANIPULATIVOS**

**103**

1. BUSCA ENTRE LOS PUNTOS .....	104
2. TORRES DE HANOI .....	106
3. UN JUEGO SENCILLO .....	108
4. LÁPIZ Y PAPEL .....	112
5. AVERIGUA POR QUÉ .....	112
6. JUGANDO CON EL TÁNGAM .....	116
7. DADO DE FORMAS GEOMÉTRICAS .....	118
8. CUADRADOS DE PALILLOS .....	121
9. COCOCRAS .....	123
10. LA MONEDA MÁS PESADA DE TODA LA DOCENA ...	123
11. EL TRIÁNGULO INCREÍBLE .....	125
12. CUADRADOS DESLIZANTES .....	125

#### **5. ACTIVIDADES DEL TALLER DE IMAGINA, INVENTA Y CREA**

**129**

1. FLORES INCREÍBLES .....	130
2. DIBUJANDO ENTRE FORMAS .....	130
3. ANIMALANDIA .....	134
4. COMPLETA Y CREA .....	137
5. ¿QUÉ TE SUGIERE? .....	139
6. ¡ADIVINA LO QUE VEO! .....	141
7. ROBOTRÓNICA .....	143
8. EL DÍA Y LA NOCHE .....	145
9. COMPOSICIÓN DE PASTA .....	145
10. LOS PEINADOS FANTÁSTICOS .....	148
11. VEHÍCULOS ORIGINALES .....	150
12. CONSTRUYE CON TUS MANOS UN PAISAJE DIFERENTE .....	150
13. DIBUJO COLABORATIVO .....	152

<b>6. ACTIVIDADES DEL TALLER DE MULTIMEDIA</b>	<b>155</b>
1. BLOBS .....	156
2. ABDUCCIÓN.....	157
3. BILLAR.....	158
4. LEGO .....	159
5. LA MÁQUINA INCREÍBLE .....	160
6. REAL DRAW .....	161
7. LEGO MINDSTORMS .....	162
8. EL GRAN FESTIVAL DE LA CIENCIA .....	163
9. TANGRAM .....	164
10. LAS TORRES DE HANOI .....	165
11. TETRIS VERSIÓN 1.0 .....	166
12. TIRO AL ARCO .....	167
13. PEANUT .....	168
14. ROTATION .....	169
15. FREE THE PHARAON .....	170
<b>7. JUEGOS MANIPULATIVOS</b>	<b>171</b>
1. CONECTA4 4 EN SÉRIE .....	172
2. HUNDIR LA FLOTA .....	173
3. MASTERMACHI DESCUBRO PALABRAS.....	174
4. DESCUBRIR LAS PALABRAS.....	175
5. QUORIDOR DE LUXE .....	176
6. VILLA PALETTI .....	177
7. ENGRANAJES MÓVILES .....	178
8. SPACE ODYSSEY DISCOVERY .....	179
9. GEOMAC .....	180
<b>8. SOLUCIONES DE ALGUNAS ACTIVIDADES</b>	<b>181</b>
<b>9. EJEMPLOS DE PRODUCCIONES DEL ALUMNADO</b>	<b>193</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA</b>	<b>205</b>

# *Introducción*

La Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias es consciente de las necesidades del alumnado con altas capacidades, y, por ello, a través de la Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa, ha tomado la iniciativa de promover actuaciones para que el sistema educativo proporcione una respuesta adaptada a las posibilidades, intereses y ritmos de aprendizaje de estas personas, desarrollando al máximo sus capacidades. Desde el curso 2001-2002 está en marcha el Programa para la atención educativa al alumnado con altas capacidades de Canarias que realiza actuaciones dirigidas a la detección e identificación temprana de tal alumnado y a la intervención educativa en él, a la formación de los profesionales que intervienen en éste y al asesoramiento de las familias ( ver <http://www.educa.rcanaria.es/altascapacidades/>).

El Programa de enriquecimiento extracurricular (PREPEDI) para escolares del primer y segundo ciclo de Educación Primaria, se enmarca dentro de las medidas de intervención temprana con estos alumnos y alumnas. En el curso 2002-2003 ya se inició esta actuación con 30 escolares de 2.º nivel de Primaria de las islas de Gran Canaria y Tenerife y durante el curso 2003-2004 se amplió a 60 escolares de primero a cuarto de Primaria en ambas islas, los cuales han sido identificados por los Equipos Psicopedagógicos de la Consejería de Educación (EOEP) como precoces por sobredotación intelectual o talento académico.

Esta respuesta educativa es complementaria y no sustitutoria de las establecidas normativamente, como son las adaptaciones curriculares de ampliación y/o enriquecimiento y la flexibilización del período de escolaridad obligatoria. El material que aquí se presenta ha sido diseñado, llevado a la práctica y evaluado en el contexto del Programa para la atención educativa al alumnado con altas capacidades de Canarias.

Con este Programa se pretendía estimular la creatividad en cada alumno o alumna mediante el uso de los recursos intelectuales más destacados dentro de su perfil, favoreciendo también su ajuste socio-emocional.

Los niños y niñas con altas capacidades sienten por lo general una enorme curiosidad, deseo de explorar y conocer, de pedir explicaciones, etc. Teniendo en cuenta estas características, tratamos de ofrecerles apoyo para que sean capaces de observar y ver las cosas desde puntos de vista diferentes, desarrollando habilidades con el objeto de cambiar la perspectiva propia, y reformulando y aprendiendo a buscar varias alternativas a la hora de solucionar un problema. Pretendemos, asimismo, incentivar su capacidad para rentabilizar sus conocimientos, liberando su mente y manteniéndola activa de modo que les permita centrarse en las tareas hasta conseguir sus metas. Con este programa de enriquecimiento se proporcionan experiencias, materiales y recursos a fin de que los niños y niñas puedan expresar todo su potencial intelectual.

Por eso, el PREPEDI pretende desarrollar todos y cada uno de los factores que configuran el pensamiento divergente: fluidez, elaboración, originalidad y flexibilidad. Es decir, se estimula la creatividad como un componente más de la inteligencia y en combinación con múltiples inteligencias como serían la lingüística o verbal, la lógico-matemática y la espacial. La persona posee en distinta proporción o grado cada una de estas inteligencias, pero el modo de combinarlas o mezclarlas genera múltiples formas individualizadas del comportamiento inteligente. En este sentido podríamos argumentar que la creatividad podría de igual modo combinarse con cualquier otro tipo de ellas. Así, por ejemplo, si se está hablando de una inteligencia verbal, en tal caso, también podría hablarse de una creatividad verbal; si se estuviese refiriendo a una inteligencia espacial, de idéntico modo, se hablaría de una creatividad espacial, y así sucesivamente. En definitiva, en todos estos casos se estaría estimulando el pensamiento divergente en el contexto de diferentes ámbitos intelectuales.



Por otra parte, podemos afirmar que no existe un patrón de comportamiento entre el alumnado con altas capacidades respecto al desarrollo emocional y social. Sin embargo, en algunos casos presenta en el aula cierta tendencia al trabajo más individualizado que cooperativo y en otros, algunas dificultades para relacionarse o para controlar sus propias emociones, sin que difiera demasiado del resto del alumnado. Así pues, introducimos en este Programa de Enriquecimiento una serie de actividades que potencien el ajuste socio emocional, a partir de las características individuales de cada componente del grupo, estimulando habilidades de comunicación verbal y no verbal (dialogar, negociar, consensuar), mejorando las destrezas de comunicación y procurando una conducta altruista entre iguales, así como la cooperación con los compañeros (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común), acatando las normas del grupo y del juego.

La metodología de trabajo con estas actividades tiene en cuenta los intereses del alumnado, manteniendo un carácter lúdico en su desarrollo, de forma que, los escolares van a “jugar” y no a realizar tareas contempladas en el currículo ordinario. Las sesiones se desarrollaron en grupos de 15 alumnos, y en horario de 10 a 13 horas los sábados quincenalmente, en las que se trabajaban las siguientes áreas y talleres:

#### ÁREA DE AJUSTE SOCIO-EMOCIONAL

Estimula el ajuste socio-emocional entrenando al alumnado en habilidades sociales y trabajo cooperativo entre iguales.

#### ÁREA DE CREATIVIDAD LINGÜÍSTICA

Estimula la creatividad lingüística, procurando que el alumnado haga uso creativo del lenguaje oral y escrito en situaciones poco estructuradas, activando la capacidad para manejar y organizar los significados y las funciones de las palabras y del lenguaje.

#### ÁREA DE CREATIVIDAD MATEMÁTICA

Estimula la creatividad matemática mediante la resolución divergente de problemas poco estructurados de tipo matemático y tareas que requieran la lógica inferencial o proposicional, mediante el razonamiento lógico, espacial y numérico.

#### TALLER DE IMAGINA, INVENTA Y CREA

Estimula la creatividad a través del reciclaje, la inventiva, la transformación, la indagación, así como la manipulación y el uso libre de distintos materiales.

#### TALLER DE JUEGOS LÓGICOS MANIPULATIVOS

Estimula la capacidad para inducir de forma divergente las relaciones entre los elementos de problemas poco estructurados, para generalizar conclusiones y reglas, y para establecer deducciones e inducciones mediante juegos manipulativos individuales o grupales.

#### TALLER DE MULTIMEDIA

Estimula la creatividad mediante el uso de recursos intelectuales de tipo lógico, matemático y verbal en un contexto multimedia, poco estructurado, presentando diferentes niveles de dificultad.

Las actividades que hoy presentamos pueden ser utilizadas de muy diversas maneras y destinarse a cualquiera de los alumnos y alumnas de Primaria. Es conocida la insuficiente atención que a veces se presta al desarrollo de la creatividad en el aula. Las prisas por trabajar todos los contenidos curriculares, en ocasiones excesivamente contaminados por la supeditación a los libros de texto, y otras, por la escasez de materiales que estimulen en verdad el pensamiento divergente, han propiciado apartar de la rutina metodológica escolar este tipo de estrategias tan necesaria en la adecuada formación del alumnado.

Por ello, el material podría interesar a cualquier tutor o tutora de Educación Primaria que en su aula desee dedicar un tiempo a estimular las maneras de pensar divergentes, de forma colectiva y en el horario lectivo. Podría resultar de interés en los casos que se desee individualizar y enriquecer el trabajo para el grupo de escolares con un ritmo aprendizaje más rápido que el resto. También podría resultar útil como material para trabajar fuera del horario lectivo con el alumnado de estas edades. En definitiva, la creatividad del docente para organizar el uso de estas actividades será la que proporcione las pautas más acertadas de su utilización.

En primer lugar, se presenta un grupo de actividades referidas a los aspectos socio-emocionales que no guardan relación directa con la creatividad, pero que se hacen necesarias para el trabajo en grupo y la adquisición de determinadas habilidades sociales. A continuación, se recogen las actividades de las distintas áreas y talleres trabajados para estimular el pensamiento divergente. En cada una de las actividades se encuentran tres aspectos analizados después de su puesta en práctica con el alumnado y se podrá comprobar lo que realmente se estimula.

Los objetivos se refieren a los distintos componentes de la creatividad (fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración). La fluidez es la facilidad para generar un número elevado de ideas; la flexibilidad es la capacidad de producir distintas ideas para cambiar de un enfoque de pensamiento a otro y para utilizar diferentes estrategias de resolución de problemas; la originalidad tiene que ver con la habilidad para producir respuestas novedosas, poco convencionales, lejos de lo establecido y usual y, finalmente, la elaboración es la capacidad para desarrollar, completar o embellecer una respuesta determinada.

Respecto a los contenidos son los diferentes modos de percibir y adquirir la información (simbólico, semántico, figurativo y conductual). El contenido simbólico implica el procesamiento de la información mediante señales o códigos, representando una idea a través de símbolos alejados de la realidad y que suponga un consenso entre varios; el contenido semántico alude al aprendizaje mediante la modalidad verbal; el contenido figurativo se refiere a cuando la información se presenta a través de iconos e imágenes reales o imaginarias y por fin, el contenido conductual implica un aprendizaje y adquisición de la información por medio de procedimientos no verbales relacionados con los gestos, los movimientos y las interacciones humanas como son las actitudes, las necesidades, los deseos, el humor, las intenciones e incluso las percepciones y los pensamientos de otras personas y de nosotros mismos.

Los productos se refieren al resultado de trabajar con un contenido determinado, aplicando la operación cognitiva implícita en él (unidades, clases, relaciones, sistemas, transformaciones, implicaciones y elaboraciones). Las unidades son simples elementos de la información que tienen carácter singular: símbolos, figuras, guarismos, etc. Las clases son el resultado de agrupar la información en distintas categorías en virtud de sus propiedades comunes, pero independientes entre sí. Las relaciones consisten en el producto resultante de establecer conexiones entre las diferentes partes de la información, bien previamente agrupadas o por separado. Los sistemas son la consecuencia de realizar conexiones complejas o de orden superior (metarelaciones) durante el procesamiento de la información, por ejemplo hacer un puzle. Las transformaciones son los cambios de cualquier tipo que se utilizan para adquirir, procesar y elaborar la información, por ejemplo crear un nuevo idioma; el reciclaje de materiales, buscar figuras en un dibujo abstracto. Por último, las implicaciones y elaboraciones consisten en extrapolar la información haciendo predicciones, estableciendo relaciones referidas a los antecedentes y a las consecuencias.

***Ceferino Artiles Hernández***

***Juan E. Jiménez González***

LOS DIRECTORES Y COORDINADORES

# **1. Actividades del área de ajuste socio-emocional.**

- 1. TARJETA DE IDENTIFICACIÓN**
- 2. TARJETA DE PRESENTACIÓN**
- 3. UNAMOS NUESTRAS MENTES Y CREEMOS**
- 4. ESCENIFICANDO EN SILENCIO**
- 5. MÍMICA Y SONIDO**
- 6. BUSQUEMOS LA SOLUCIÓN**
- 7. REVOLUCIÓN EN LA GRANJA**
- 8. RETRATO ROBOT**
- 9. ¡SIGUE EL RITMO Y DÉJATE LLEVAR!**
- 10. LA BOLSA DE LOS MANDATOS**
- 11. EL TIBURÓN HAMBRIENTO**

**Área de ajuste socio-emocional****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: TARJETA DE IDENTIFICACIÓN****N.º 1**

DESCRIPCIÓN: tiene como finalidad principal la de ir familiarizándonos con los nombres de cada uno de los niños y niñas y profesorado participante. Para ello se les propone elaborar una tarjeta de identificación donde escriban su nombre. Para su elaboración, les proporcionaremos material diverso con la intención de que la decoren a su gusto. Se colocarán las tarjetas en el pecho o en un lugar visible para que puedan leer sus nombres. En la tarjeta pueden escribir tanto su nombre real como el apodo o diminutivo por el que quieren que les llamen. Sería conveniente conservar las tarjetas hasta que se hayan aprendido todos los nombres.

MATERIALES Y RECURSOS: Material de dibujo

TIEMPO: 15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL/CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

**Área de ajuste socio-emocional****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: TARJETA DE PRESENTACIÓN****N.º 2**

DESCRIPCIÓN: el objetivo de esta actividad es que los escolares se relacionen entre sí y tengan un conocimiento mínimo de los intereses de los otros. Se desarrolla de la siguiente manera:

1.º Se reparte un folio o trozo de cartulina a cada uno en la que tendrá que enumerar la comida que más le gusta; qué es lo que más le apetece hacer; en qué le agradaría convertirse si le dieran la oportunidad y qué es lo que menos desea.

En la otra cara del folio deben escribir su nombre.

2.º Se entregarán las descripciones al docente que se encargará de colocarlas en la pared de tal forma que los nombres queden ocultos.

3.º Cada uno de los escolares tendrá que interactuar con los demás intentando descubrir de quién es cada una de las fichas, haciéndose preguntas e investigando. Ninguno debe decirlo hasta que haya terminado el tiempo de interacción.

4.º Una vez que el docente haya parado el tiempo, formulará las preguntas (ej.: “¿cuál es la ficha de Enrique...?”); y éstos, con ayuda de la tarjeta de identificación y la información obtenida en el proceso de interacción, deben saber cuál es la ficha de cada compañero y explicar las razones que le han llevado a sacar dicha conclusión.

MATERIALES Y RECURSOS: Material de escritura y dibujo.

Transparencia estímulo.

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL/CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

Área de ajuste socio-emocional


NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **TARJETA DE PRESENTACIÓN (Transparencia)** N.º 2

# Tarjeta de PRESENTACIÓN

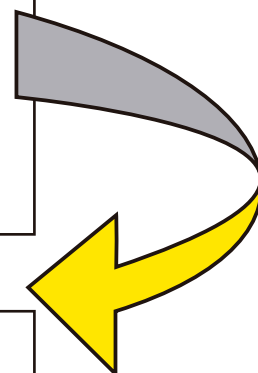


 Comidas preferidas:

 Me gusta:

 No me gusta:

Me comería:



Nombre

Área de ajuste socio-emocional

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **TARJETA DE PRESENTACIÓN (Ficha estímulo)** N.º 2



Recorta el siguiente molde y haz tu tarjeta de presentación

<p>Comidas preferidas: .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Me gusta hacer:.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Me convertiría:.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>No me gusta hacer:.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>



**Área de ajuste socio-emocional****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: UNAMOS NUESTRAS MENTES Y CREEMOS N.º 3**

DESCRIPCIÓN: el alumnado tendido en el suelo, con los ojos cerrados y en posición cómoda, escuchará durante algunos minutos una pieza musical relajante. Mientras la escucha deberá imaginarse una situación.

A continuación, los escolares se unirán en pequeños grupos y todos los miembros irán explicando lo que la pieza musical les ha sugerido. El docente se encargará de escribir la historia, la cual debe integrar todas las imágenes que ha visto el grupo durante la relajación. Es importante que la historia esté compuesta por las aportaciones de todos.

Una vez que los grupos tengan su historia, irán representándola uno a uno. Antes de la representación, sería aconsejable que los grupos construyeran los elementos necesarios para la misma: disfraces, decorado, etc. Pueden utilizar música y sonidos diversos (con representación del mar, la naturaleza, etc.) o composiciones musicales imaginativas.

MATERIALES Y RECURSOS: Radiocasete, cintas de música relajante y materiales para construir objetos necesarios para la representación

TIEMPO: Una o dos sesiones de 45 minutos cada una

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Grupos de seis y/o gran grupo

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

OBSERVACIONES: Si se dispone de gimnasio, esta actividad se puede realizar en él

**Área de ajuste socio-emocional****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ESCENIFICANDO EN SILENCIO N.º 4**

DESCRIPCIÓN: el alumnado se dividirá en grupos de cinco; cada grupo, mediante un proceso de reflexión y comunicación deberá decidir una situación para, a continuación, representarla mímica-mente.

Posibles situaciones a representar: un partido de fútbol, el rodaje de una película, un día en el zoo, una situación de urgencia en un hospital, etc.

MATERIALES Y RECURSOS: Ninguno

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Grupos de cinco y gran grupo

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

## Área de ajuste socio-emocional

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: MÍMICA Y SONIDO**

**N.º 5**

DESCRIPCIÓN: consiste en que cada niño o niña, por turno y de forma individual, tire un dado que, previamente, habremos realizado según el modelo que se adjunta a continuación, y que posee los siguientes colores:

Azul: animales

Rojo: utensilios de la casa

Amarillo: películas infantiles

Según el color que obtenga, deberá pensar en un elemento de esa categoría y hacer una dramatización con sonido al resto de la clase que intentarán adivinar de qué se trata. Se realizarán dos tiradas por persona.

MATERIALES Y RECURSOS: Dado de colores

Transparencia de estímulo

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

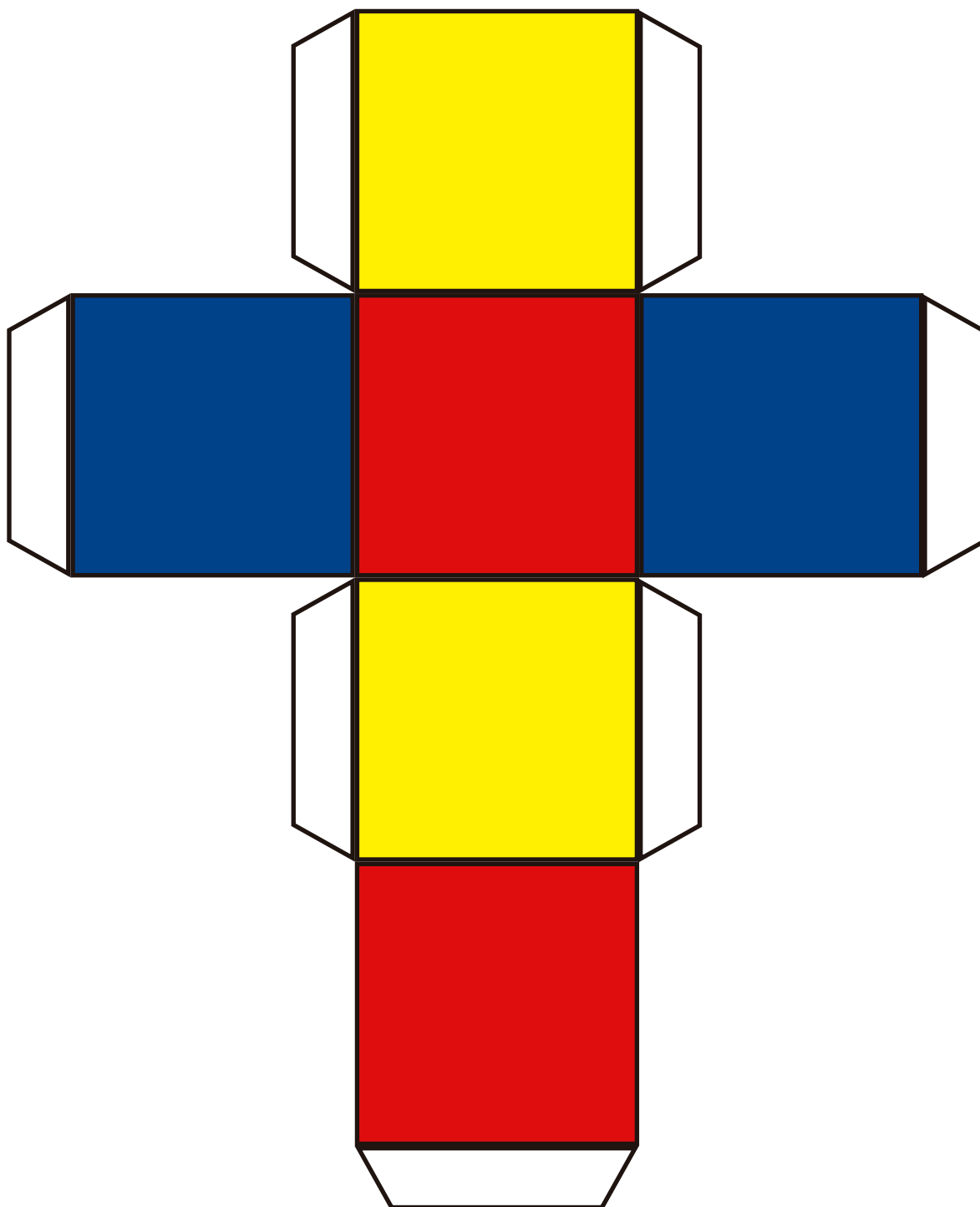
NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



Área de ajuste socio-emocional

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **MÍMICA Y SONIDO (plantilla para el dado)**

N.º 5



Área de ajuste socio-emocional

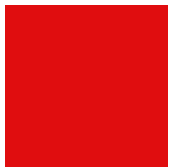
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: MÍMICA Y SONIDO (transparencia)

N.º 5

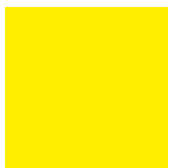
# MÍMICA Y SONIDO



**Animales**



**Utensilios de la casa**



**Películas Infantiles**



Blancanieves

**Área de ajuste socio-emocional****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: BUSQUEMOS LA SOLUCIÓN****N.º 6**

DESCRIPCIÓN: el alumnado se dividirá en grupos de cinco. El docente planteará una situación problemática, que podrá ser, tanto dramática como académica.

La actividad consiste en que cada uno de los grupos busque una solución eficaz a dicho problema.

Una vez que tengan la solución, el profesor situará a todos los escolares en círculo y, así cada uno de los grupos expondrá la solución a la que han llegado. Tras esto, se planteará un debate centrándose en el análisis de las distintas respuestas, así como su supuesta adecuación.

Posible situación problemática: dos hermanos, David y Dani, deseaban jugar al mismo tiempo a distintos juegos en la Play Station; como ninguno de los dos llegó a un acuerdo, acabaron enfadándose y empujándose.

MATERIALES Y RECURSOS: Ninguno

TIEMPO: 15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Grupos de cinco y gran grupo

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

## Área de ajuste socio-emocional

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **BUSQUEMOS LA SOLUCIÓN (ficha de estímulo) N.º 6**

Dos hermanos, David y Dani, deseaban jugar al mismo tiempo a distintos juegos en la Play Station; como ninguno de los dos llegó a un acuerdo, acabaron enfadándose y empujándose.



Tres amigos quieren ir al parque de atracciones, pero solo tienen dinero para una entrada. ¿Qué podrán hacer para solucionarlo?



Un grupo de amigos va a jugar al fútbol, pero tres de ellos quieren ser porteros ¿Qué harán para que todos los jugadores estén contentos?



En tu clase hay un niño en silla de ruedas ¿Qué podemos hacer para que el niño se integre en los juegos que se hacen en Educación Física?



En tu clase hay una niña china que no entiende tu idioma. ¿Qué podrías hacer para comunicarte con ella?

Un niño se ha caído en el patio y se ha hecho una herida. La cuidadora del patio no está. ¿Qué puedes hacer para ayudar a tu compañero?



Tienes que hacer un trabajo en grupo, pero tienes que elegir a otros compañeros que no son los habituales ¿En qué te basarías para elegir a tus nuevos compañeros?

En el cumpleaños de Miguel, los niños dejan su jardín muy sucio y desordenado (sillas tiradas en el suelo, plantas rotas, papeles por todos lados, trozos de pastel en las paredes...). La madre de Miguel se enfada mucho con los niños. ¿Qué podríamos hacer para que a la madre de Miguel se le pasara el enfado?

**Área de ajuste socio-emocional****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: REVOLUCIÓN EN LA GRANJA****N.º 7**

DESCRIPCIÓN: los escolares se sientan en una silla formando un círculo, menos uno, que se queda de pie en el centro y representa el papel de jefe de la granja o granjero. A cada miembro del grupo se le designa un rol de animal (ejemplo: en un grupo de 20 miembros pueden hacerse 5 grupos: gallinas, cerdos, vacas, conejos y perros, representando 4 jugadores cada tipo de animal).

El jefe de la granja dirá dos nombres de animales, y los citados tendrán que intercambiarse las sillas, mientras que el granjero tratará de ocupar una de las sillas que queda libre. La frase que deberá decir es la siguiente: “Me llamo \_\_\_\_\_ y soy el jefe de la granja (o el granjero) y deseo que muevan las patas y las colas \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_”.

La persona que se quede sin silla repetirá la operación, poniéndose en el centro del grupo y nombrando de nuevo dos tipos de animales para propiciar que los demás cambien de lugar. Para hacerlo más divertido, en alguna ocasión, el jefe de granja podrá gritar “revolución en la granja”, y con esta orden, todos los animales (alumnos y alumnas) deberán cambiar de silla.

Una segunda parte de la actividad consistirá en que todos los niños y niñas con los ojos cerrados encuentren a su grupo de animales. Para ello, tendrán que emitir la onomatopeya que corresponda al animal que le toco. Otra variante será que los grupos de animales asignaran un jefe. Todos tendrán que cerrar los ojos y buscar al jefe, que emitirá la onomatopeya que le corresponde para que lo encuentren.

MATERIALES Y RECURSOS: Una silla menos que el número de alumnos y alumnas.

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Gran grupo

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

**Área de ajuste socio-emocional****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL RETRATO ROBOT****N.º 8**

DESCRIPCIÓN: inicialmente, cada uno debe describirse en un folio. Esta descripción debe incluir: características físicas, cualidades personales positivas, aficiones, preferencias, etc., y otros datos anecdóticos que puedan servir para su identificación. Este papel no debe incluir el nombre.

Con posterioridad, cada escolar meterá su folio en un sobre, y lo depositará en una caja o bolsa que se colocará en el centro del aula.

Una vez que todas las descripciones estén dentro de la caja, cada uno de los participantes siguiendo el orden señalado por el docente, saca un sobre y a partir de esa descripción que lea, debe tratar de localizar a la persona descrita. Cuando un alumno o alumna la encuentra, le pide que confirme que es su descripción y, tras esto, pone el nombre de ese niño o niña en el folio que lo describe. El juego continúa hasta que todos los folios tienen el nombre de la persona descrita.

MATERIALES Y RECURSOS: Folios, sobres y lápices para cada escolar y una caja o bolsa

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Gran grupo

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

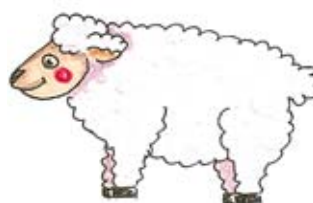
Área de ajuste socio-emocional

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **REVOLUCIÓN EN LA GRANJA (transparencia)** N.º 7

# Revolución en la



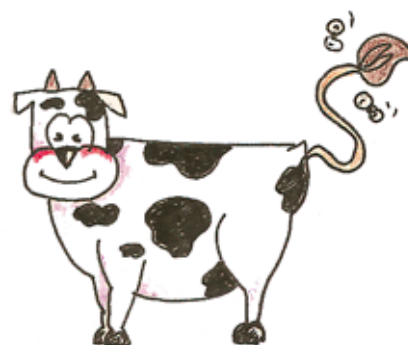
# GRANJA



Me llamo \_\_\_\_\_

Soy el jefe de esta granja y  
deseo que muevan las  
patas y las colas

de \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_



Área de ajuste socio-emocional

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **EL RETRATO ROBOT (transparencia)**

N.º 8



## Retrato Robot

Características físicas:

---

---

---

Cualidades personales (cosas buenas de mí):

---

---

---

Aficiones (qué me gusta hacer):

---

---

---

Otros aspectos de mi persona:

---

---

---

¿Quién soy?: .....



## Área de ajuste socio-emocional

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¡SIGUE EL RITMO Y DÉJATE LLEVAR! N.º 9**

DESCRIPCIÓN: se pondrá una pieza musical seleccionada previamente, con la finalidad de que el alumnado dance libremente por el aula, improvisando los movimientos que la música le sugiera.

Si se considera adecuado podrá realizarse una introducción a la actividad estimulando el movimiento con la creación de situaciones específicas, por ejemplo: el docente dice “somos viento..., pájaros..., peces..., y vamos a realizar el movimiento que estas palabras nos sugieran...”.

Después de un período que sirve de calentamiento, se pone la pieza musical, y durante 5 ó 10 minutos se les propone que dancen libremente por el espacio, dramatizando las situaciones y sensaciones que les sugiera los sonidos que están escuchando.

Por último, se les proporcionará a los escolares un trozo de papel cebolla para que bailen al ritmo, tanto de una música lenta, como de otra más rápida.

MATERIALES Y RECURSOS: Papel cebolla

Radiocasete

Piezas musicales previamente seleccionadas

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Gran grupo

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

Área de ajuste socio-emocional

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¡SIGUE EL RITMO Y DÉJATE LLEVAR! (transparencia) N.º 9

¡Sigue el ritmo   
y    
déjate llevar!   
   



**Área de ajuste socio-emocional****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LA BOLSA DE LOS MANDATOS****N.º 10**

DESCRIPCIÓN: la actividad consiste en que todos los escolares realicen una serie de mandatos que, previamente, se habrán consensuado en pequeños grupos.

Los miembros del grupo se distribuyen en equipos de cuatro personas. Cada equipo coge tres trozos de papel y en un proceso de cooperación, (todos deben trabajar colaborativamente aportando ideas para la creación de mensajes secretos), escriben en cada uno de los trozos de papel un mensaje que represente una acción que habrá de realizar el grupo (por ejemplo: dar dos saltos con las piernas juntas, cinco saltos con las piernas abiertas, abrazar al de la derecha, etc.). Estos mensajes deben ser positivos, realizables y divertidos.

Cuando todos los equipos han escrito los mensajes, doblarán el folio y los introducirán en una bolsa que tendrá el docente. Comienza entonces el juego con la participación de todos. Se pondrán de pie, en círculo, y se apagarán las luces. En ese momento, comienzan a pasarse la bolsa, de uno a otro, rápidamente. Cuando el profesor enciende la luz, el que tiene la bolsa sacará uno de los mensajes, y leerá el mandato planteado, todos los miembros del grupo lo realizarán inmediatamente. Una vez ejecutada la orden, de nuevo se apagan las luces y la bolsa comienza a rotar. El juego se detiene después de realizar varias acciones, o cuando finalizan los mandatos que contiene la bolsa.

MATERIALES Y RECURSOS: Folios y lápiz para cada equipo

Una bolsa

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeño grupo y gran grupo

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

**Área de ajuste socio-emocional****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL TIBURÓN HAMBRIENTO****N.º 11**

DESCRIPCIÓN: se realiza en gran grupo; se elige a un alumno o alumna que representará el papel de “tiburón”. Cuando el tiburón grita “barco” todos corren hacia la pared que éste señala; al grito de “costa”, cambian rápidamente de dirección y corren hacia la pared opuesta. A la señal “tragapeces”, se tiran al suelo boca abajo y enlazan sus manos, piernas... con uno o más compañeros.

El tiburón se mueve por el aula con los brazos extendidos hacia delante como si tuviera una enorme boca, intentando comer algún pez. Sólo se estará a salvo mientras se permanezca enlazado a algún compañero o compañera. Si el tiburón logra alcanzar a algún pez suelto, éste se convierte también en tiburón.

Cuando el tiburón observa que todos están unidos, puede dar la señal de “piraña”. En ese momento, los peces pasan a ser pirañas, y salen detrás de los tiburones. El primero que abraza a uno de ellos se transformará en el nuevo tiburón.

Se podrán realizar varias rondas.

MATERIALES Y RECURSOS

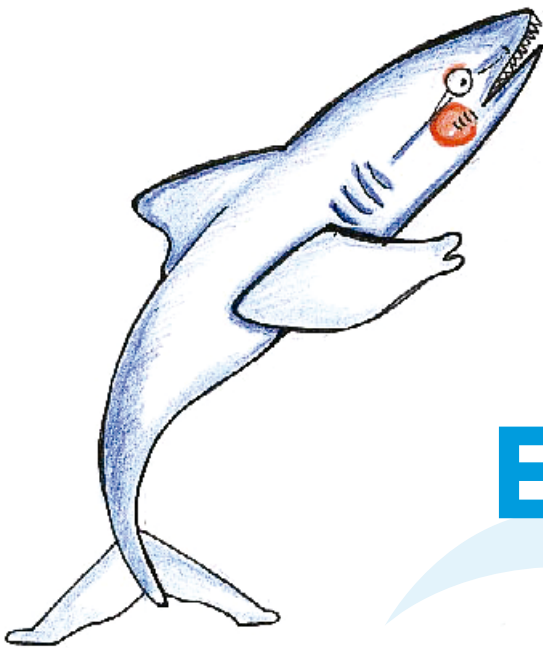
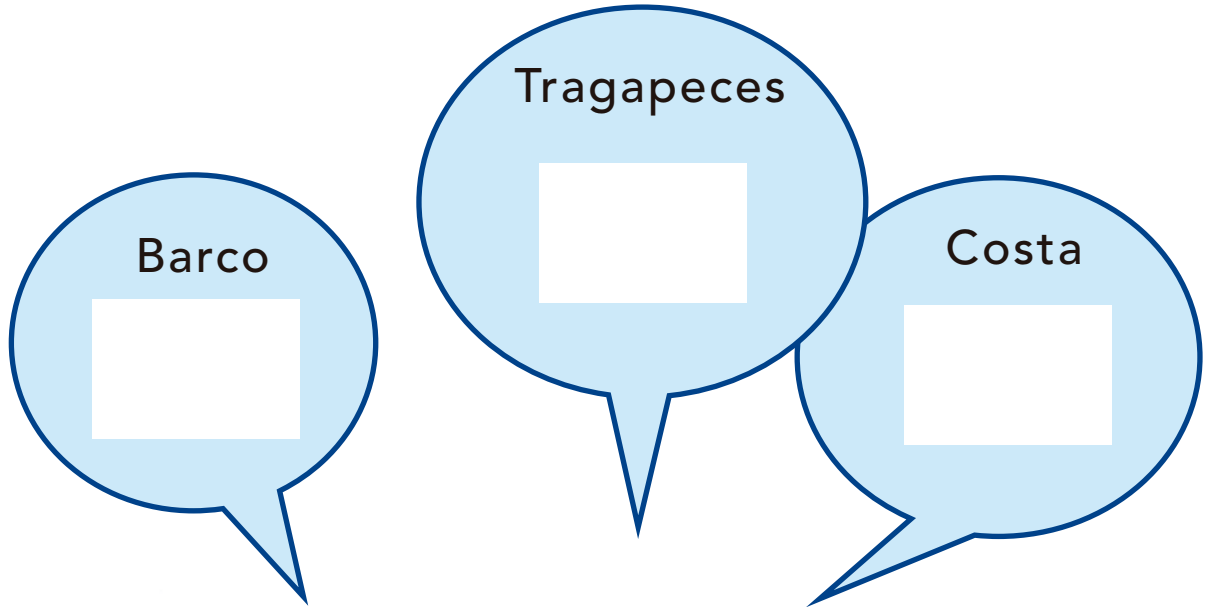
TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Gran grupo

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria.

Área de ajuste socio-emocional

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **EL TIBURÓN HAMBRIENTO (transparencia)** N.º 11



**El Tiburón**

**HAMBRIENTO**

## **2. Actividades del área de creatividad lingüística**

- 1. VAMOS A FILOSOFAR**
- 2. VOCALES SALTARINAS**
- 3. PREGUNTAS**
- 4. VIÑETAS**
- 5. LOS PERSONAJES**
- 6. JUGANDO A LOS PAREADOS**
- 7. RELACIONES DE PALABRAS**
- 8. ADIVINA A DIVINANZA**
- 9. LOS ANUNCIOS PUBLICITARIOS**
- 10. DIBUJO SUGERENTE**
- 11. CREA A PARTIR DE TU NOMBRE**
- 12. LOS MENSAJES PERDIDOS**
- 13. IMAGÍNA**

### Área de creatividad lingüística

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **VAMOS A FILOSOFAR**

**N.º 1**

OBJETIVO Fluidez, flexibilidad y originalidad

CONTENIDO Semántico

PRODUCTO Implicaciones y elaboraciones

DESCRIPCIÓN: el alumnado se dividirá en grupos de cinco personas. El docente entregará a cada grupo una ficha con preguntas de reflexión sobre una situación hipotética, y los responsables del grupo deberán apuntar las respuestas de todos los componentes. El profesor o profesora habrá de hacer hincapié en que todas las respuestas sean originales, e incluso podrán ser utópicas.

Cuando los grupos hayan terminado, se procederá a unir a todos, y estos explicarán sus reflexiones a los demás.

MATERIALES Y RECURSOS: Ficha(transparencia), folios y bolígrafos

TIEMPO: 45 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Grupos de cinco y gran grupo

NIVEL /CICLO: Segundo ciclo de Primaria

Área de creatividad lingüística

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **VAMOS A FILOSOFAR (transparencia)**

N.º 1

# Vamos a Filosofar

Responde de forma creativa a las siguientes preguntas de reflexión:



¿Te imaginas lo que pasaría si...



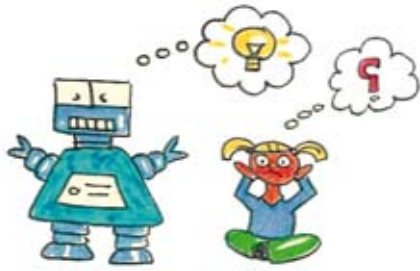
... nadie tuviera sentimientos?

... las personas vivieran aisladas unas de otras?



... la tierra se secase y no tuviéramos agua?

... fuéramos inmortales?



... las máquinas llegaran a ser más inteligentes que los seres humanos?



... tuviéramos ocho dedos en las manos y en los pies?

...no se hubieran extinguido los dinosaurios?



... el ser humano no necesitara dormir?



... los insectos fueran más grandes que los seres humanos?

... naciéramos ancianos y a medida que pasara el tiempo nos fuéramos haciendo más jóvenes?





**Área de creatividad lingüística****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: VOCALES SALTARINAS****N.º 2**

OBJETIVO: Fluidez, flexibilidad y originalidad

CONTENIDO: Semántico

PRODUCTO: Unidades y relaciones

Descripción: se parte de ciertos pares de consonantes, y el alumnado tendrá que crear la mayor cantidad de palabras posibles añadiéndoles vocales. Una vez formadas las palabras, los escolares habrán de realizar una frase con sentido y en la que se incluirán todas las palabras creadas.

Parece conveniente que los participantes realicen al menos tres frases.

Una vez finalizada la actividad, se expondrán las frases al resto de la clase.

MATERIALES Y RECURSOS: Ficha

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Segundo ciclo de Primaria

**Área de creatividad lingüística****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: PREGUNTAS****N.º 3**

OBJETIVO: Fluidez, flexibilidad y originalidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: consiste en elaborar una serie de preguntas a partir de un objeto determinado. Se deberá animar al alumnado para que haga el mayor número de cuestiones posibles.

Al principio se mostrarán elementos muy simples, como pueden ser unas gafas, un bolígrafo o una botella. A continuación se le mostrará una obra de arte, para que partiendo de ella elabore una serie de preguntas sobre lo que ve en el cuadro (en este caso se tratará de una obra de Dalí).

MATERIALES Y RECURSOS: Fichas y transparencia, folios, lápiz o bolígrafo

OPCIONAL: Objetos (gafas, bolígrafo y botella)

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Segundo ciclo de Primaria

Área de creatividad lingüística

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **VOCALES SALTARINAS (ficha de estímulo)**

N.º 2

# Vocales **SALTARINAS**



R

T

P

T

S

C



R

S

C

P



Escribe aquí tus palabras:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Área de creatividad lingüística

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **PREGUNTAS (transparencia)**

N.º 3



Gafas



Botella



Bolígrafo



Cuadro

Área de creatividad lingüística

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **PREGUNTAS (ficha de estímulo)**

N.º 3

Realiza el mayor número de preguntas posibles referidas a los siguientes objetos:

**GAFAS**



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_
13. \_\_\_\_\_
14. \_\_\_\_\_
15. \_\_\_\_\_
16. \_\_\_\_\_
17. \_\_\_\_\_
18. \_\_\_\_\_
19. \_\_\_\_\_
20. \_\_\_\_\_



## BOTELLA

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_
13. \_\_\_\_\_
14. \_\_\_\_\_
15. \_\_\_\_\_
16. \_\_\_\_\_
17. \_\_\_\_\_
18. \_\_\_\_\_
19. \_\_\_\_\_
20. \_\_\_\_\_

## BOLÍGRAFO



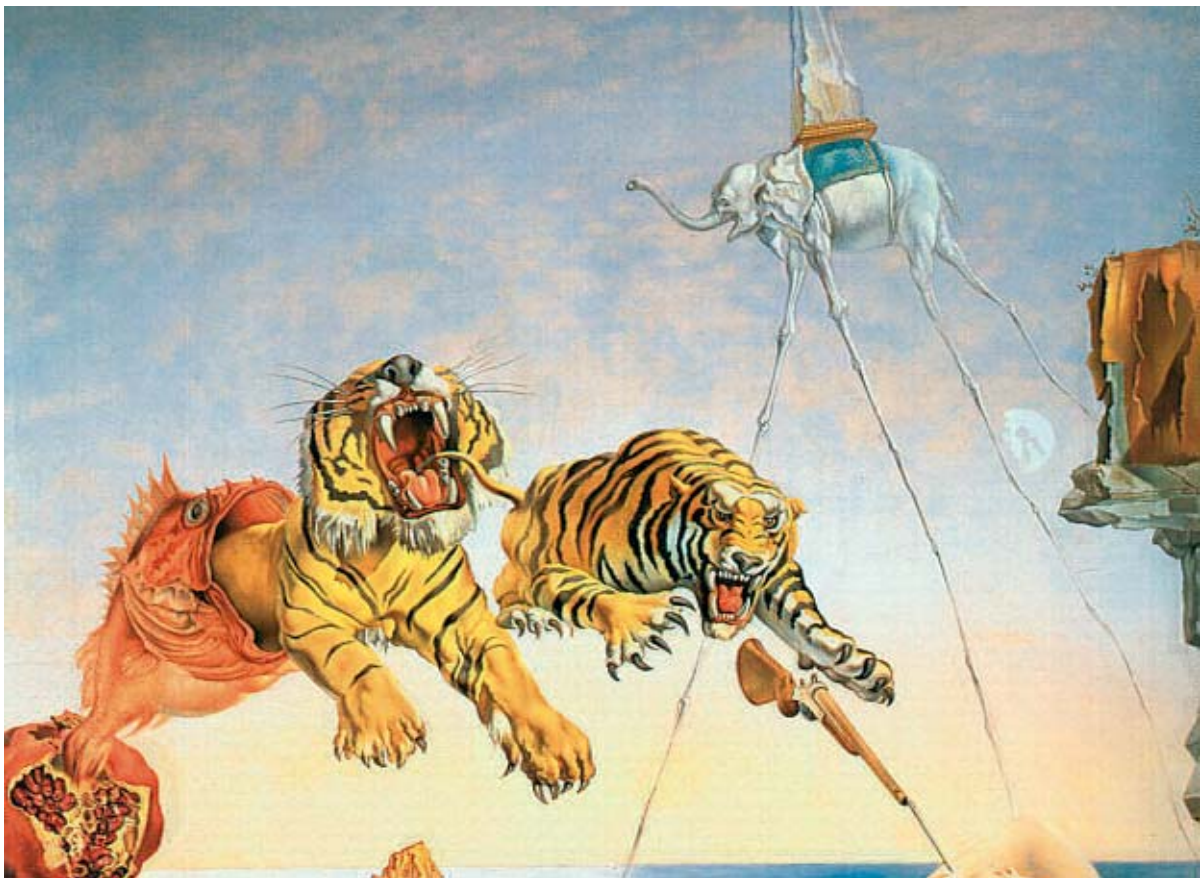
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_
13. \_\_\_\_\_
14. \_\_\_\_\_
15. \_\_\_\_\_
16. \_\_\_\_\_
17. \_\_\_\_\_
18. \_\_\_\_\_
19. \_\_\_\_\_
20. \_\_\_\_\_



## CUADRO (SALVADOR DALÍ)

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_
13. \_\_\_\_\_
14. \_\_\_\_\_
15. \_\_\_\_\_
16. \_\_\_\_\_
17. \_\_\_\_\_
18. \_\_\_\_\_
19. \_\_\_\_\_
20. \_\_\_\_\_

# PREGUNTAS



Detalle del cuadro Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar, 1944.Salvador Dalí (1904-1989).





Área de creatividad lingüística

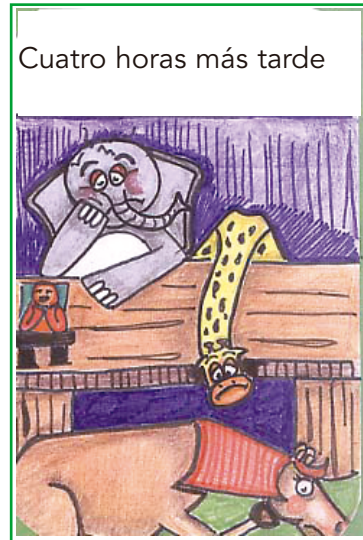
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: VIÑETAS (transparencia)

N.º 4

# Viñetas



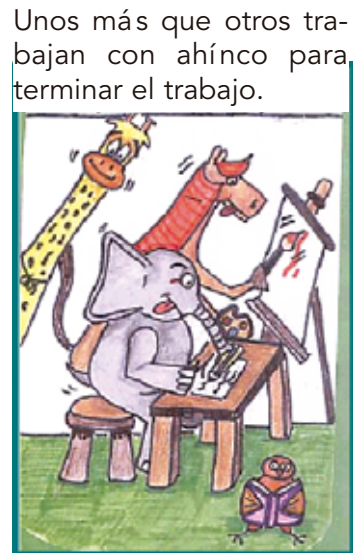
La despistada jirafa, el presumido caballo, el nerviosísimo elfante y el tímido pajarillo, piensan en una idea para hacer el trabajo



Cuatro horas más tarde



Después de mucho pensar y pensar, por fin se les ocurre una idea.



Unos más que otros trabajan con ahínco para terminar el trabajo.



MORALEJA: "ESFORZARSE MERECE LA PENA"

**Área de creatividad lingüística****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LOS PERSONAJES****N.º 5**

OBJETIVO: Fluidez, flexibilidad y originalidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Sistemas

DESCRIPCIÓN: consiste en que cada grupo de escolares coja de una caja, “al azar” y sin mirar, cinco tarjetas de personajes. A partir de estos personajes cada grupo deberá inventar una historia. Los personajes representados en las tarjetas podrán ser variados. Por ejemplo: hada, princesa, rey, bruja, campesino, bailarina, bebé, niña, perro, vaca, oveja, caballo, mariposa, etc.

MATERIALES Y RECURSOS: Hojas, lápices y tarjetas de personajes

TIEMPO: 15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeño grupo

NIVEL /CICLO: Segundo ciclo de Primaria

**Área de creatividad lingüística****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGANDO A LOS PAREADOS****N.º 6**

OBJETIVO: Elaboración y originalidad

CONTENIDO: Semántico

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: los alumnos y alumnas se sientan por parejas e inventarán dos pareados. El primer verso de uno de los pareados lo escribirá uno de los miembros de la pareja, y el segundo lo hará el otro; con el segundo pareado se hará lo mismo, pero en el orden inverso, es decir, comenzará escribiendo el primer verso, el que escribió el último en el pareado anterior. En ambos pareados el segundo verso debe rimar y tener alguna relación con el primero.

Sería conveniente antes de comenzar la actividad, explicar brevemente el concepto de “pareado” y cómo se realizan, para asegurar que todas las parejas puedan hacer la actividad de forma correcta.

MATERIALES Y RECURSOS: Folios

TIEMPO: 15 minutos

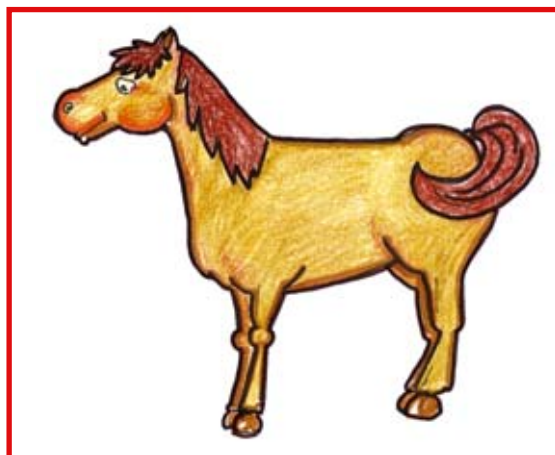
TIPO DE AGRUPAMIENTO: En parejas

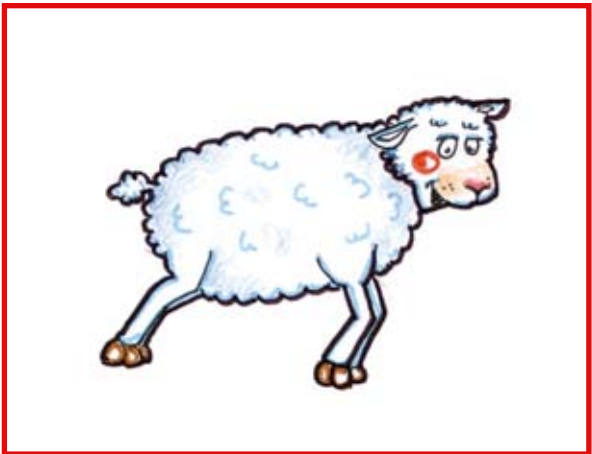
NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

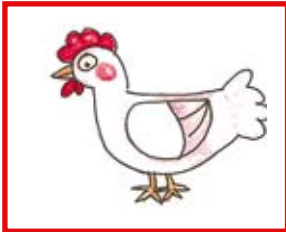
Área de creatividad lingüística

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **LOS PERSONAJES** (material para el profesorado) N.º 5

# Los Personajes







# Pareados

Agrupados en parejas, tu compañero o compañera escribe un verso y luego tú debes escribir el otro, de modo que rime con el anterior y que complete el pareado.

Luego tendrán que hacer otro pareado pero esta vez, el primero que comenzó a escribir el pareado anterior, en este caso será el segundo en comenzar.

Les planteamos un ejemplo:

En los días calurosos  
**me pongo nervioso**





**Área de creatividad lingüística****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: RELACIONES DE PALABRAS****N.º 7**

OBJETIVO: Fluidez, flexibilidad y originalidad

CONTENIDO: Semántico

PRODUCTO: Sistemas

DESCRIPCIÓN: la actividad consiste en relacionar palabras. Comienza cuando un participante, elegido previamente, dice la primera palabra (ej.: coche); el siguiente, deberá entonces decir otra palabra que esté relacionada con la anterior (ej.: ruedas). El proceso se continúa con nuevas palabras no pudiéndose repetir ninguna. Cuando alguno de los jugadores no encuentre relación entre dos palabras, podrá pedir explicaciones a quién la dijo, que deberá argumentar la relación que estableció. Cuando no consiga “convencer” al resto del grupo, pierde el juego y comenzará otra nueva partida.

MATERIALES Y RECURSOS: No precisa materiales ni recursos adicionales

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: En gran grupo

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

**Área de creatividad lingüística****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ADIVINA ADIVINANZA****N.º 8**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Semántico

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: el alumnado deberá responder adecuadamente a las adivinanzas que se plantean. El docente las propondrá en voz alta y los escolares cuando sepan las soluciones levantarán la mano para responder.

MATERIALES Y RECURSOS: Ninguno

TIEMPO: 15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Gran grupo

NIVEL /CICLO: Primer ciclo de Primaria

**Área de creatividad lingüística****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ADIVINA ADIVINANZA (material para el profesorado) N.º 8**

- 1- Entre pared y pared hay una santa mujer que con su diente llama a su gente.
- 2- Si me miras del derecho me verás como un animal, pero si al revés me miras, un vegetal verás.
- 3- Cien amigas tengo, todas sobre una tabla, si no las tocas, no te dicen nada.
- 4- Yo tengo calor y frío y no frío sin calor y sin ser ni mar ni río, peces en mí he visto yo.<sup>5</sup>
- 6- ¿Qué es lo que te pueden sacar antes de que lo tengas?
- 7- Si me nombras desaparezco. ¿Quién soy?
- 8- ¿Qué es lo que se repite una vez cada minuto, dos veces cada momento y nunca en cien años?"
- 9- Sube llena, baja vacía, y si no te das prisa, la sopa se enfría. ¿Qué es?
- 10- Soy un señor con cabeza, sin barriga y con un pie. Pero soy tan importante que al mismo Dios sujeté. ¿Quién soy?
- 11- Soy la redondez del mundo, sin mí no puede haber Dios. Papas y Cardenales sí, pero Obispos no. ¿Quién será?
- 12- El burro la lleva a cuestras, metidita en un baúl. Yo pocas veces la miro y siempre la tienes tú. ¿Qué es?
- 13- ¿Cuál es el animal que anda con las patas en la cabeza?
- 14- ¿Qué es lo que es algo y la vez nada?
- 15- Todos pasan por mí y yo no paso por nadie, todos preguntan por mí y yo no pregunto por nadie.
- 16- Un Hombre discutía con su amigo: –Anteayer mi hijo tenía ocho años, el año que viene tendrá once. ¿Cómo es posible?
- 17- ¿Cuándo la siguiente operación es correcta?:  $11+3=2$
- 18- Quien lo fabrica lo vende, quien lo tiene no lo utiliza y quien lo utiliza no lo ve.
- 19- Si te lo digo lo sabes, si no te lo digo también. ¿Qué es?
- 20- Se pone sobre la mesa, se parte y se reparte, pero nadie se la come.
- 21- Dos hermanos son, el uno va a misa y el otro no.
- 22- Un canario muy amarillo que no canta porque no es pajarillo.
- 23- Tiene hojas y no es árbol. Tiene lomo y no es caballo. ¿Qué es?
- 24- No soy nada y no tengo nombre, siempre iré pegada a ti, así seas mujer u hombre, nunca te escaparás de mí.
- 25- Adivina quién soy: cuanto más lavo más sucia estoy.
- 26- Dos niños asomaditos cada uno a su ventana; lo ven y lo cuentan todo, pero sin decir nada.

**Área de creatividad lingüística****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LOS ANUNCIOS PUBLICITARIOS****N.º 9**

OBJETIVO: Originalidad y elaboración

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: el alumnado formará grupos de tres personas, y cada grupo elegirá un producto sobre el cual realizará un anuncio publicitario. Cada uno deberá escribir el texto publicitario correspondiente al producto y “montar el anuncio” utilizando música propia creada por ellos mismos, (efectos especiales, sonidos de papeles, etc.), para luego grabarlo en casete o en vídeo, según sus preferencias y los recursos disponibles.

En otra sesión futura, se podrán ver los vídeos y casetes grabados y hacer críticas constructivas al respecto. Cada uno de los grupos podría explicar cuáles han sido las dificultades con las que se ha encontrado durante el proceso de elaboración del anuncio y, finalmente, se podrá organizar un debate sobre los medios de comunicación. (¿Es la realidad tal y como nos la plasman en la televisión?, ¿los medios de comunicación dicen siempre la verdad?, etc.).

Se debe marcar un tiempo para cada fase de la actividad.

MATERIALES Y RECURSOS: Folios, grabadora de casete y/o vídeo y cintas, maquillaje, telas, etc.

TIEMPO: Dos sesiones de 40 minutos

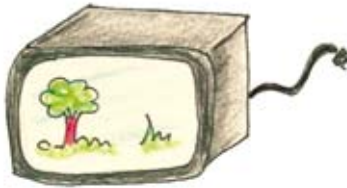
TIPO DE AGRUPAMIENTO: Grupos de tres personas

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

Área de creatividad lingüística

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **LOS ANUNCIOS PUBLICITARIOS** (ficha de estímulo) N.º 9

# Anuncios



En la tele ves continuamente anuncios publicitarios.

Intenta crear un anuncio de algún producto que quieras vender.

Nombre del producto:

---

Descripción del producto:

---

---

---

---

---

Texto del anuncio publicitario:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Recursos que se van emplear:

---

---

---

Personajes a representar:

---

---

---

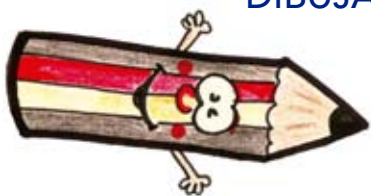
Otros aspectos a destacar:

---

---

---

DIBUJA AQUÍ EL PRODUCTO QUE QUIERES VENDER

A large blue rounded rectangular frame for drawing.

### Área de creatividad lingüística

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **DIBUJO SUGERENTE.**

**N.º 10**

OBJETIVO: Fluidez, flexibilidad y originalidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: consiste en que los escolares den rienda suelta a su imaginación creando un cuento, una poesía, una historia, etc. pero siempre relacionada con alguno de los dibujos que presentamos o con algún recorte que él mismo haya seleccionado de alguna revista. Esta actividad se realizará de forma individual.

Para favorecer la concentración, se le puede poner al alumnado una música relajante de fondo; aunque siempre llegando antes a un consenso con los mismos (porque puede haber algunos a quienes les resulte más difícil concentrarse con música).

MATERIALES Y RECURSOS: Tijeras, revistas, fichas

TIEMPO: 15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

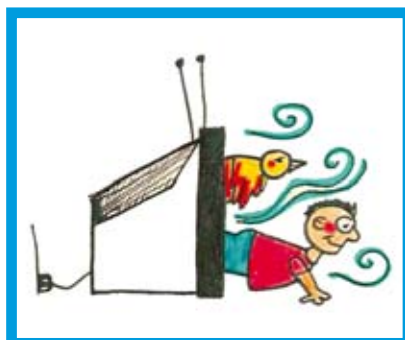
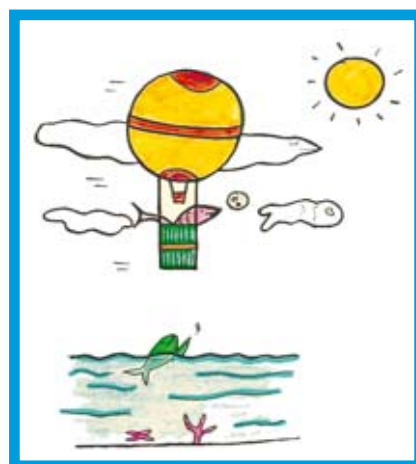
NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

Área de creatividad lingüística

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **DIBUJO SUGERENTE (transparencia)**

N.º 10

# ¿Qué te sugiere?







**Área de creatividad lingüística****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CREA A PARTIR DE TU NOMBRE****N.º 11**

OBJETIVO: Fluidez y originalidad

CONTENIDO: Semántico

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: el alumnado realizará tres acrósticos buscando adjetivos que lo defina físicamente o psicológicamente. Cada frase habrá de comenzar por cada una de las grafías de su nombre. Si el alumnado lo desea puede continuar con sus apellidos.

En un principio, se le explicará la actividad mostrándole los ejemplos que se encuentran a continuación:

**E**scribo siempre en mi diario**L**eo libros cuando puedo**E**l baile es mi alegría**N**unca digo mentiras**A**unque antes siempre las decía**A**.....Agradable**N**.....Nervioso**G**.....Generoso**E**.....Estudioso**L**.....Listo**M** .....Muestro buenas intenciones**A**.....Alegre como las mariposas**R**.....Risueña como los pájaros**T**.....Tengo cuatro hermanos**A**.....Aprendo con facilidad

La actividad consiste, por tanto, en realizar los acrósticos elaborando un poema, utilizando adjetivos y frases que definan a los participantes, pero cada uno de los ejercicios habrá de comenzar por las grafías del nombre y/o apellidos del escolar. Como variante se puede realizar el mismo ejercicio con la persona que tenga a su lado, partiendo siempre de definiciones positivas, evitando así posibles problemas entre el alumnado, y favoreciendo la comunicación.

MATERIALES Y RECURSOS: Ficha y folio con los ejemplos (estos, se pueden también escribir en la pizarra)

TIEMPO: 15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Primero individual y segunda parte en parejas

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

Área de creatividad lingüística

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **CREA A PARTIR DE TU NOMBRE (ficha de estímulo) N.º 11**



Con las letras que componen tu nombre, y si quieres también tus apellidos, trata de describirte:

- elaborando un poema
- definiéndote con adjetivos
- elaborando frases que te definan

Elaboro mi poema

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Me describo con adjetivos

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Escribo frases que me definen

---

---

---

---

---

**Área de creatividad lingüística****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LOS MENSAJES PERDIDOS****N.º 12**

OBJETIVO: Fluidez, originalidad y flexibilidad

CONTENIDO: Semántico

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: el alumnado se dividirá en grupos o equipos de cinco personas. La tarea consiste en construir mensajes a partir de las iniciales de tres frases dadas por el docente (comunes a todos los grupos) bajo la siguiente consigna:

“Unos extraterrestres han enviado a la tierra tres mensajes, aunque, lamentablemente, durante el viaje se han borrado algunas letras manteniéndose sólo las iniciales de las palabras que contiene cada mensaje.”

El profesor pondrá un ejemplo como puede ser: “J... N... Q... H... .-José No Quería Hacerlo; o Jugando Nadie Quiere Herirse-”.

Los mensajes creados por el alumnado habrán de ser lo más originales posibles y no frases cotidianas.

Después de elaborar más de tres frases por conjunto de iniciales y por equipo, se colocarán en círculo y cada grupo expondrá sus producciones.

MATERIALES Y RECURSOS: Fichas y bolígrafos

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Grupos de cinco y gran grupo

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

Área de creatividad lingüística

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **LOS MENSAJES PERDIDOS (ficha de estímulo)** N.º 12



M... I... A... I...

---

---

E... F... S... L...

---

---

N... Q... H... D...

---

---

### Área de creatividad lingüística

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **IMAGÍNA**

**N.º 13**

OBJETIVO: Fluidez, flexibilidad. Originalidad y elaboración

CONTENIDO: Semántico y figurativo

PRODUCTO: Relaciones y transformaciones

DESCRIPCIÓN: consiste en que cada participante, de forma individual, responderá a tres tipos de preguntas, que se formulan sobre un objeto o dibujo. Por ejemplo:

Usos poco frecuentes de un objeto: p.e., caja de fósforos.

Mejora de un producto: p.e., camión de bomberos.

Preguntas inusuales: p.e., botella de agua de plástico vacía.

MATERIALES Y RECURSOS: Transparencia, y ficha de estímulo para cada niño

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer ciclo de Primaria

Área de creatividad lingüística

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **IMAGÍNATE** (ficha de estímulo)

N.º 13

# IMAGÍNATE



¿Qué otros usos puede tener...?

Caja de fósforos



¿Cómo podríamos mejorar ...?

Camión de bomberos



¿Qué podríamos preguntar de...?

Botella de plástico vacía

## **3. Área de creatividad matemática**

- 1. BUSCA LA RELACIÓN**
- 2. RESUELVE EL ENIGMA**
- 3. A MITAD**
- 4. JUGANDO CON PALILLOS II**
- 5. EXPERTOS EN ELECTRICIDAD**
- 6. PERDIDOS EN EL DESIERTO**
- 7. TRIÁNGULO MÁGICO**
- 8. TIRANDO DE LA CUERDA**
- 9. LOS RELOJES DE ARENA**
- 10. UTILIZA TU INGENIO**
- 11. SOLUCIÓNALO**
- 12. MI SISTEMA MÉTRICO**
- 13. COLOCANDO PALILLOS**
- 14. JUGAMOS CON PALILLOS III**
- 15. LOS 12 PALILLOS**

**Área de creatividad matemática****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: BUSCA LA RELACIÓN****N.º 1**

OBJETIVO: Flexibilidad, originalidad y fluidez

CONTENIDO: Simbólico y semántico

PRODUCTO: Clases y relaciones

DESCRIPCIÓN: consiste en representar gráficamente las relaciones que existen entre los elementos que se presentan a continuación: (ficha de estímulo n.º 1).

1.     a) médicos  
       b) profesores  
       c) bomberos
  
2.     a) muebles  
       b) camas de madera  
       c) muebles de madera
  
3.     a) pájaros  
       b) aparatos voladores  
       c) helicópteros
  
4.     a) comestibles  
       b) vegetales  
       c) frutas
  
5.     a) personas ricas  
       b) canarios ricos  
       c) personas pobres

Se podrán mostrar los diagramas en un soporte al que pueda acceder el alumnado (folios, pizarra, murales, etc.) para presentar las circunferencias. En segundo lugar, realizaremos el ejercicio de forma inversa, es decir, a partir de cada diagrama, deben generar ejemplos que sean originales. (ver ficha de estímulo n.º 2). Una vez finalizada la realización de la actividad, todos la presentan al resto de la clase.

MATERIALES Y RECURSOS: Soporte (folios, pizarra o murales)

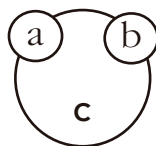
TIEMPO: 20-30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL / CICLO: Primer ciclo de Primaria

OBSERVACIONES: EJEMPLO:

- a) Artistas
- b) Catalanas
- c) Andaluzas



Para el alumnado de Segundo Ciclo: por parejas deben diseñar un ejemplo de relación nuevo, empleando otros modelos de representación (ejemplo: círculos, triángulos, etc.).



## Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **BUSCA LA RELACIÓN (ficha de estímulo n.º1)** N.º 1

Busca la relación que ves entre los elementos que te mostramos a continuación y represéntalo a través de un diagrama

**BUSCA LA RELACIÓN...**

1. a) médicos  
b) profesores  
c) bomberos

2. a) muebles  
b) camas de madera  
c) muebles de madera

3. a) pájaros  
b) aparatos voladores  
c) helicópteros

4. a) comestibles  
b) vegetales  
c) frutas

5. a) personas ricas  
b) canarios ricos  
c) personas pobres

Área de creatividad matemática

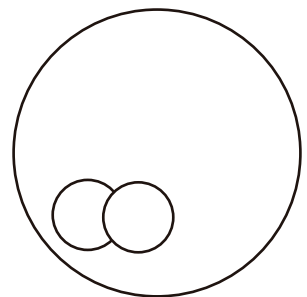
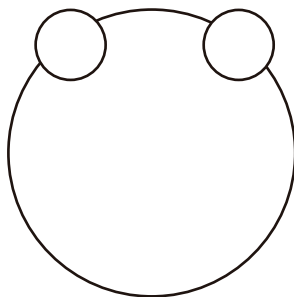
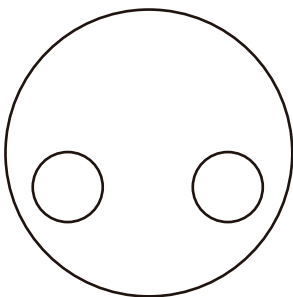
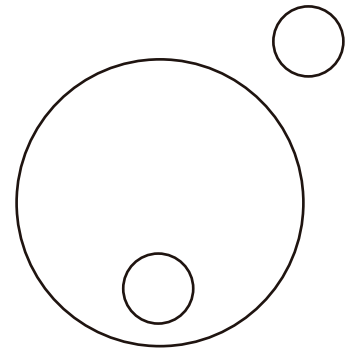
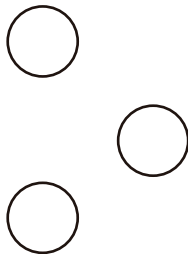
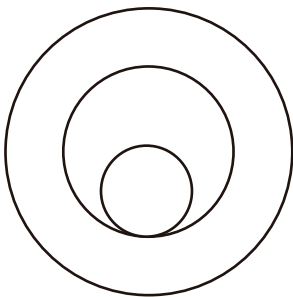
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **BUSCA LA RELACIÓN** (ficha de estímulo n.º 2) N.º 1



Ahora, a partir de los diagramas que te mostramos a continuación, elabora ejemplos que sean originales

BUSCA LA RELACIÓN

MODELOS



## Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **RESUELVE EL ENIGMA**

**N.º 2**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Simbólico, semántico y figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: se divide el total de participantes en grupos de dos o tres personas, y se les solicita que intenten resolver el problema, ayudándose de la representación de los movimientos.

Transcurridos algunos minutos, se les pide una solución. Posteriormente se les indica que intenten elaborar un problema similar al que se les ha planteado.

MATERIALES Y RECURSOS: Ficha del problema, papel y lápiz para cada grupo

TIEMPO: 25-30 minutos (cada parte)

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeño grupo

NIVEL/CICLO: Primer ciclo de Primaria

Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **RESUELVE EL ENIGMA (ficha de estímulo)**

N.º 2

## INTENTA RESOLVER LOS ENIGMAS

Un padre se ha perdido con sus dos hijos. Después de caminar mucho han llegado a la orilla de un ancho río y encuentran una balsa. Comprueban que la balsa no soporta más de unos 80 kilos: el padre pesa 72, el hijo mayor 42 y el menor 36. ¿Podrían pasar al otro lado en la balsa? ¿Cómo lo harían?



Primer viaje ida y vuelta		
Segundo viaje ida y vuelta		
Tercer viaje ida		

Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **RESUELVE EL ENIGMA (ficha de estímulo)** N.º 2

Un barquero quiere pasar de una a la otra orilla del río a su perro lobo, a su oveja y un saco de coles, y en la barca sólo caben él y una de las tres cosas. El barquero sabe que si deja solos al perro lobo y a la oveja, esta segunda tendría mal final. Y que si deja a la oveja sola con el saco de coles no quedaría ni rastro del contenido. ¿Cómo se las arregló el barquero para no perder ninguna de sus posesiones y cruzar el río?

# RESUELVE EL ENIGMA



Coles



Barquero



Perro lobo



Oveja



Barca

Primer viaje ida y vuelta		
Segundo viaje ida y vuelta		
Tercer viaje ida y vuelta		
Cuarto viaje ida		

### Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **A MITAD**

N.º 3

OBJETIVO: Fluidez y flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: se le presenta una figura y se le pide al alumnado que la divida por la mitad de todas las maneras que sea posible.

Presentación: “observa la siguiente figura, seguro que la conoces y que habrás trabajado antes con ella. Ahora te vamos a pedir que la dividas justamente por la mitad, de muchas y diversas formas, intenta pensar en todas las posibilidades y no te rindas con una sola forma”.

MATERIALES Y RECURSOS: Ficha estímulo, lápiz y goma

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL/CICLO: Primer ciclo de Primaria

### Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **JUGANDO CON PALILLOS (II)**

N.º 4

OBJETIVO: Flexibilidad y fluidez

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Transformaciones

DESCRIPCIÓN: consiste en que los escolares, vayan realizando las actividades con palillos que se indica en la ficha de estímulo. Se realizará en pequeños grupos y todos los componentes intentarán, de manera cooperativa, encontrar la solución al problema.

MATERIALES Y RECURSOS: Fichas (por grupo)

TIEMPO: 30-40 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: En pequeño grupo

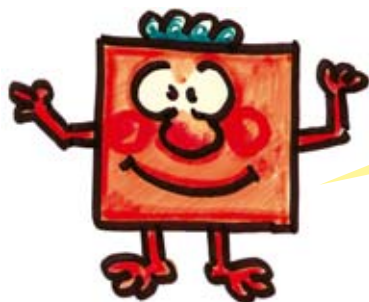
NIVEL/CICLO: Primer ciclo de Primaria

Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: A MITAD (ficha de estímulo)

N.º 3

A M I T A D



Intenta dividir esta figura por la mitad de todas las formas que se te ocurran.


Área de creatividad matemática.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **JUGANDO CON PALILLOS (II) (ficha de estímulo) N.º 4**

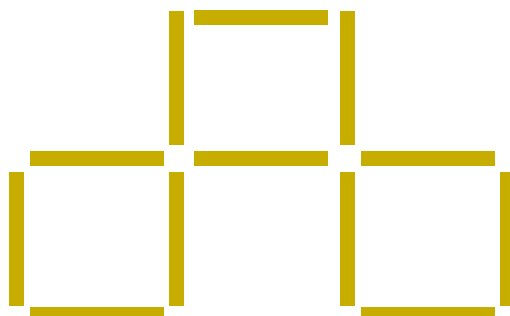
# Jugando con

# PALILLOS



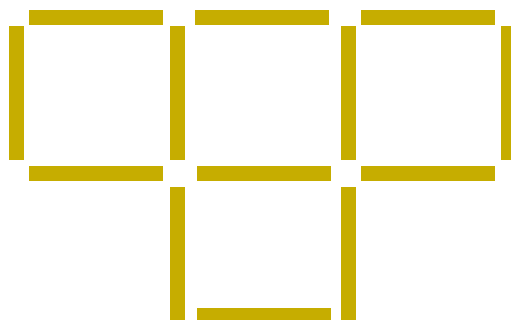
Vamos a intentar resolver los siguientes problemas con palillos. Ánimo, sólo tienes que leer bien los enunciados

1. Construye 3 cuadrados con palillos tal como indica el dibujo. A continuación moviendo solo tres palillos, tienes que obtener 7 cuadrados.

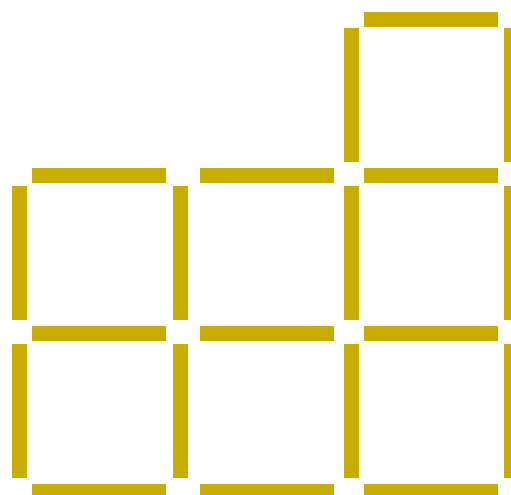




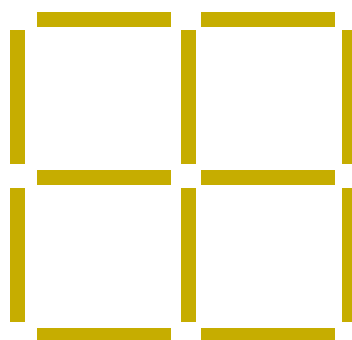
2. Construye 4 cuadrados con palillos siguiendo el dibujo. ¿Puedes obtener 3 cuadrados quitando sólo un palillo?



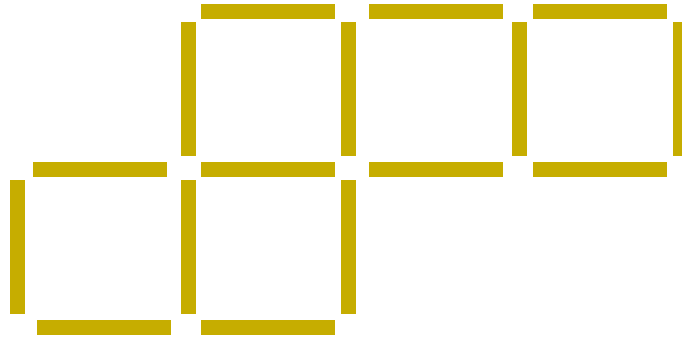
3. Coloca 20 palillos construyendo 7 cuadrados tal como ves en el dibujo. ¿Eres capaz de cambiar 3 palillos y obtener 5 cuadrados iguales?



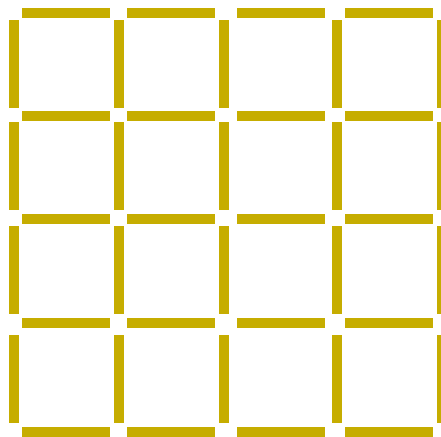
4. Construye con 12 palillos esta figura. Quita 2 palillos de tal manera que te queden sólo 2 cuadrados.



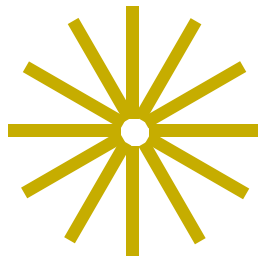
5. Construye esta figura de cinco cuadrados. Cambia de posición 2 palillos de forma que desaparezca un cuadrado.



6. Coloca 40 palillos de la siguiente forma. Quitándole 16 palillos intenta conseguir que te queden sólo 2 cuadrados iguales.



7. Tenemos una estrella hecha con 12 palillos. Moviendo sólo 4 palillos, ¿podrías construir una figura que tuviese 4 triángulos?



8. ¿Puedes construir, con 6 palillos, una figura que te permita contar 8 triángulos?

9. Con 18 palillos puedes construir esta figura. Quitando 6 debes conseguir una figura que tenga sólo 4 triángulos.



10. ¿Sabrías construir, con sólo 8 palillos, 2 cuadrados y 4 triángulos?

11. Cambiando la posición de 4 palillos, intenta obtener 4 rombos.



12. Coge 6 palillos y colócalos de tal manera que cada uno de ellos toque los otros cinco.

### Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **EXPERTOS EN ELECTRICIDAD**

**N.º 5**

OBJETIVO: Flexibilidad, fluidez y originalidad

CONTENIDO: Simbólico, semántico y figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: se mostrará a los participantes una lista con el consumo en vatios por hora de los diferentes electrodomésticos que se utilizan en una casa. Los escolares, de manera individual, habrán de calcular el consumo, durante 24 horas, de las diferentes actividades (televisión, nevera, ducha, ordenador, etc.), que se realizan en su vivienda, y que requieren de energía eléctrica.

Tras esto, se les pedirá que busquen soluciones para reducir a la mitad el consumo de energía utilizado, por ejemplo, la ducha y el termo una hora para toda la familia, no usando la aspiradora sino el cepillo de barrer, etc.

MATERIALES Y RECURSOS: Lista del consumo de los electrodomésticos en vatios

Folios y lápiz

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Segundo ciclo de Primaria

Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **EXPERTOS EN ELECTRICIDAD (ficha de estímulo) N.º 5**

# Expertos en ELECTRICIDAD

Calcula la cantidad de electricidad que se consume en tu casa, teniendo en cuenta los siguientes datos:



## Consumo en vatios por hora

Aire acondicionado	1389	Freidora	186
Licuadaora	15	Triturador de basuras	30
Parrilla	100	Secador de pelo	14
Reloj	17	Plancha	44
Secadora	993	Microondas	300
Lavadora	103	Radio	86
Cafetera	106	Congelador	1591-1829
Ordenador	25-400	Estufa	1205
Lavaplatos	165-363	Televisión	502
Ventilador	130	Aspiradora	46
Batidora	13	Vídeo	10-70
Nevera (sin congelador)	1820	Termo del agua	4219

**Área de creatividad matemática**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **PERDIDOS EN EL DESIERTO****N.º 6**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Semántico y figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: el docente pedirá al alumnado que intente resolver los dos acertijos que se presentan a continuación:

*1. Alí, después de muchas horas perdido en el desierto, llegó a un oasis y se creyó salvado al encontrar agua. Pero los guardianes del agua sólo le dejarían satisfacer su sed con la siguiente condición: "Alí, debes recoger exactamente 1 litro de agua con la sola ayuda de una vasija de 3 litros y otra de 5 litros".*

***¿Cómo se las arregló Alí para cumplir la condición impuesta?***

Cuando los escolares hayan resuelto este acertijo, intentarán resolver el siguiente:

*2. Los guardianes del oasis aprendieron la lección que les dio Alí y, por ello, cuando llegó Mustafá, que era compañero de Alí, le pusieron la siguiente condición: "si quieres beber agua debes medir exactamente 4 litros con la ayuda de una vasija de 3 litros y otra de 5 litros".*

***¿Cómo se las ingenió Mustafá para beber?***

En el caso de que esta actividad resulte demasiado complicada para los niños y niñas, se podría hacer de forma manipulativa, con recipientes que simulen tener los litros que se deben calcular.

MATERIALES Y RECURSOS: Folios y lápiz

TIEMPO: 20-25 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL/ CICLO: Segundo ciclo de Primaria

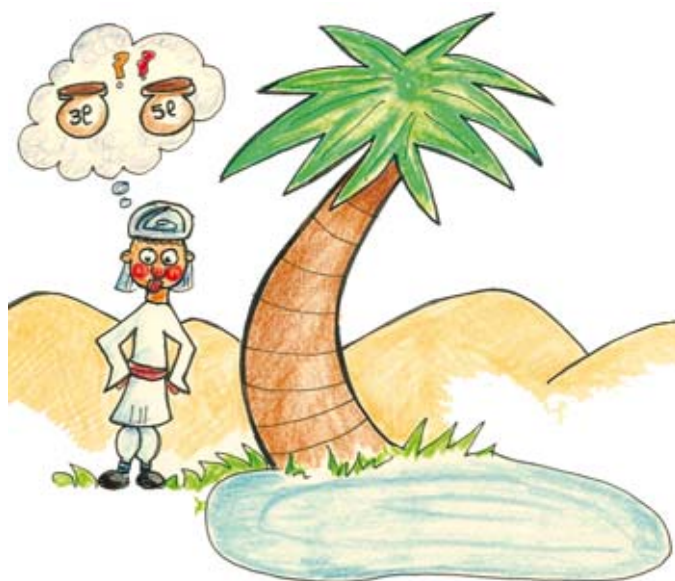
## Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **PERDIDOS EN EL DESIERTO (ficha de estímulo) N.º 6**

Resuelve los siguientes problemas

Alí, después de muchas horas perdido en el desierto, llegó a un oasis y se creyó salvado al encontrar agua. Pero los guardianes del agua sólo le dejarían satisfacer su sed con la siguiente condición: "Alí, debes recoger exactamente 1 litro de agua con la sola ayuda de una vasija de 3 litros y otra de 5 litros".

¿Cómo se las arregló Alí para cumplir la condición impuesta?



Los guardianes del oasis aprendieron la lección que les dio Alí y, por ello, cuando llegó Mustafá, que era compañero de Alí, le pusieron la siguiente condición: "si quieres beber agua debes medir exactamente 4 litros con la ayuda de una vasija de 3 litros y otra de 5 litros".

¿Cómo se las ingenió Mustafá para beber?

**Área de creatividad matemática****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: TRIÁNGULO MÁGICO****N.º 7**

OBJETIVO: Flexibilidad y fluidez.

CONTENIDO: Simbólico y figurativo.

PRODUCTO: Relaciones.

DESCRIPCIÓN: se les proporcionará a los escolares de manera individual, una ficha con un triángulo en donde tendrán que disponer los números del 1 al 9 entre sus círculos (ver ficha de estímulo), de manera que cada lado sume 21. Este problema tiene varias soluciones y habrán de buscar, al menos, una forma de distribuirlos. A los que acaben antes la actividad, se les podrá animar a que encuentren otras formas de resolver dicho problema.

MATERIALES Y RECURSOS: Lámina y lápiz

TIEMPO: 15-20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL / CICLO: Segundo ciclo de Primaria

**Área de creatividad matemática****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: TIRANDO DE LA CUERDA****N.º 8**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo y semántico

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: consiste en que los participantes, de manera individual, resuelvan el siguiente problema que el profesorado les plantea: en un combate de tirar de la cuerda sucede que, cuando cuatro niños tiran de la cuerda, son tan fuertes como cinco chicas. Dos chicas y un chico tiran tan fuerte como un perro.

Los escolares tendrán que deducir quién ganará si un perro y tres chicas se enfrentan a cuatro chicos.

Esta actividad se realizará individualmente y, una vez finalizada la tarea, deberán realizar otras combinaciones para que los demás deduzcan quién va a ganar en cada caso. Los niños y niñas tendrán que explicar de manera breve cómo resolvieron el problema.

MATERIALES Y RECURSOS: Ficha de estímulo

TIEMPO: 15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL/ CICLO: Segundo ciclo de Primaria

OBSERVACIONES: Solución: ganará el equipo de las tres chicas y el perro



Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: TRIÁNGULO MÁGICO (ficha de estímulo)

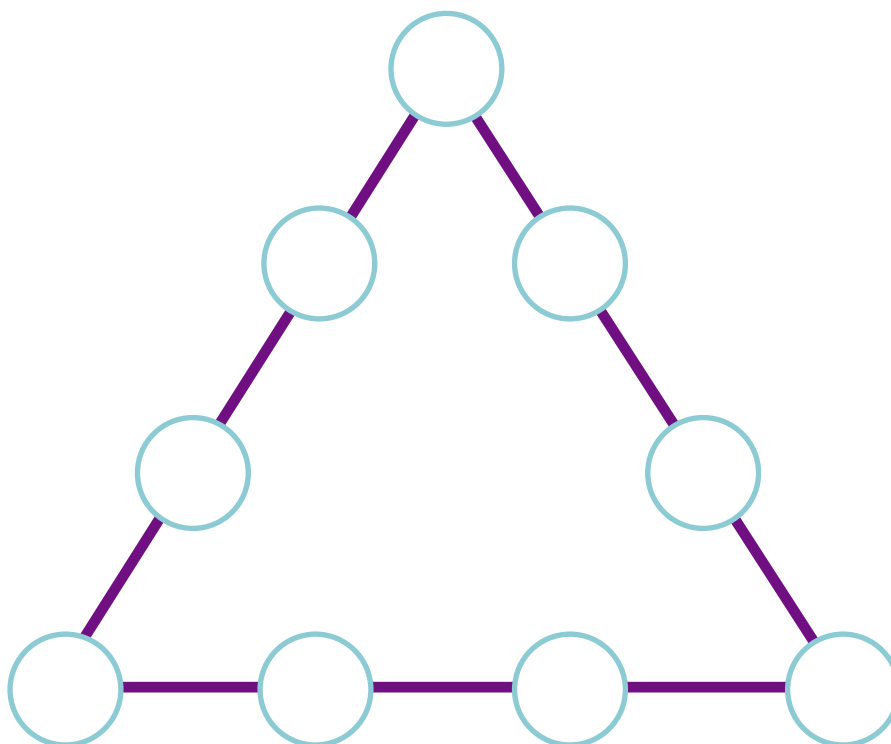
N.º 7

El triángulo

mágico



Coloca los números del 1 al 9 de manera que cada lado del triángulo sume 21



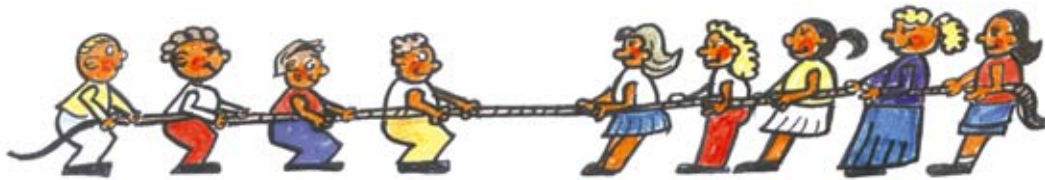
Área de creatividad matemática.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **TIRANDO DE LA CUERDA** (ficha de estímulo) N.º 8

# Tirando de la cuerda

## ¿Quién ganará?

En un combate de tirar de la cuerda sucede lo siguiente:



- Cuando cuatro niños tiran de la cuerda; son tan fuertes como cinco chicas.



- Dos chicas y un chico tiran tan fuerte como un perro.



En el caso de que un perro y tres niñas se enfrenten a cuatro niños

**Área de creatividad matemática****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LOS RELOJES DE ARENA****N.º 9**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Semántico y figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: consiste en que los participantes utilicen sus conocimientos de matemáticas para resolver el siguiente problema:

“Solamente disponemos de dos relojes de arena, cuya capacidad de medida son de 8 y 5 minutos, respectivamente. ¿Podrás medir con ellos un intervalo de 11 minutos?”.

Los escolares tendrán que resolver el problema de manera individual. Al terminar la actividad los que han conseguido resolverla, ayudarán a los que no lo hayan logrado a encontrar una solución.

MATERIALES Y RECURSOS: Ficha

TIEMPO: 15 minutos.

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Segundo ciclo de Primaria

OBSERVACIONES: Solución: ponemos a vaciar simultáneamente los dos relojes de arena. Cuando se termina de vaciar el de cinco quedarán tres minutos en el de ocho. Le damos la vuelta al de cinco de forma inmediata, y cuando termine el de ocho, (habrán transcurrido tres en el de cinco) le volvemos a dar la vuelta al de cinco que al terminar suman los once minutos que queríamos medir.

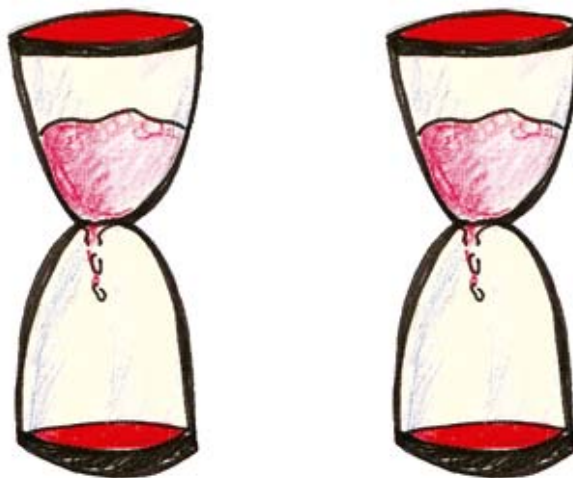
Área de creatividad matemática.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **LOS RELOJES DE ARENA (ficha de estímulo)** N.º 9

# Los relojes de arena



Ayúdame a resolver el problema que te presento a continuación



Solamente disponemos de dos relojes de arena, cuyas capacidad es de 8 y 5 minutos, respectivamente. ¿Podrás medir con ellos un intervalo de 11 minutos?

**Área de creatividad matemática****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: UTILIZA TU INGENIO****N.º 10**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo y semántico

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: consiste en ofrecer a los escolares una ficha, que contiene ejercicios que hacen pensar y son juegos de ingenio que habrán que resolver. Se realizarán de manera individual o en parejas y después se podrán corregir de manera colectiva.

Las actividades con sus soluciones (que se exponen en esta ficha) son las siguientes:

1. Agregar dos líneas rectas y dividir el cuadrante del reloj en tres partes. La suma de los números de cada parte debe ser igual.
2. Hacer una tercera flecha, del mismo tamaño que las otras, agregando sólo dos líneas rectas.
3. Dividir la tarta con tres líneas rectas de manera que quede sólo un trozo de pimiento en cada porción
4. Intentar conectar cada casa con el coche que tiene el mismo número. Las líneas no deben cruzarse ni salirse del borde que lo limita.
5. Hacer lo mismo que en la actividad anterior, pero utilizando el siguiente dibujo.
6. Intentar unir los nueve puntos utilizando sólo cuatro líneas rectas.

MATERIALES Y RECURSOS: Ficha y lápiz

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: En pequeño grupos

NIVEL /CICLO: Segundo ciclo de Primaria

Área de creatividad matemática

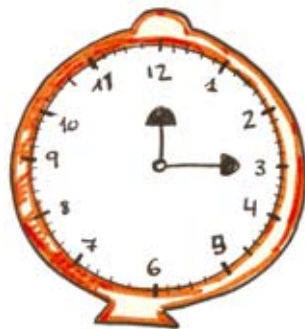
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **UTILIZA TU INGENIO**

N.º 10

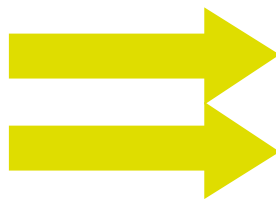
# UTILIZA TU INGENIO



Agrega dos líneas rectas y divide el cuadrante del reloj en tres partes. La suma de los números de cada parte debe ser igual.



Fíjate si puedes hacer una tercera flecha que tenga el mismo tamaño que las otras dos, agregando sólo dos líneas rectas.



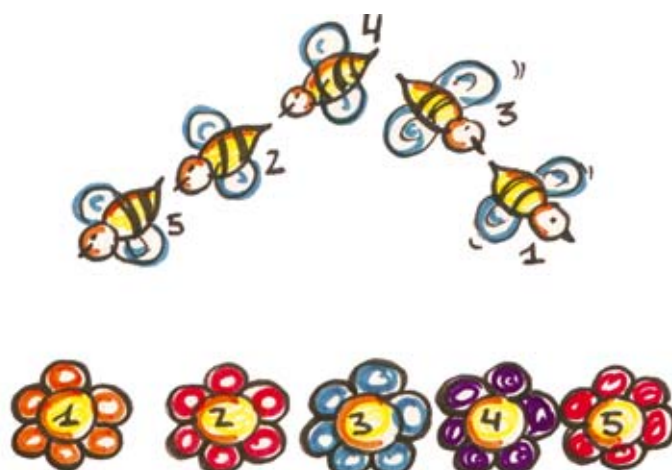
Divide la tarta con tres líneas rectas, de manera que quede sólo un trozo de pimienta en cada porción.



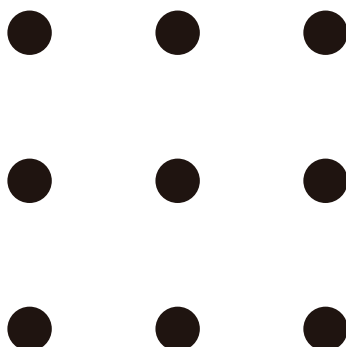
Intenta conectar las casas con los coches que tienen el mismo número y color. Las líneas no deben cruzarse ni salirse del diagrama.



Fíjate si puedes unir cada abeja con la flor que le corresponda (tienen el mismo número). Las líneas no pueden cruzarse, ni salirse del borde que lo limita.



Trata de unir los nueve puntos usando sólo cuatro líneas rectas.



### Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **SOLUCIÓNALO**

**N.º 11**

OBJETIVO: Flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración

CONTENIDO: Simbólico y semántico

PRODUCTO: Transformaciones

DESCRIPCIÓN: consiste en que los participantes, en pequeños grupos, elaboren una serie de problemas con los datos que se les van a proporcionar. Los escolares podrán coger los datos que quieran para diseñar cada problema, combinándolos de la manera que más les guste. Posibles datos: 3 elefantes, 6 niños, 4 pelotas, 12 euros y 2 coches.

MATERIALES Y RECURSOS: Ficha estímulo

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeño grupo

NIVEL /CICLO: Segundo ciclo de Primaria

OBSERVACIONES: Ejemplo de problema: si cada coche vale doce euros, ¿cuánto costarán tres coches?

### Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **MI SISTEMA MÉTRICO**

**N.º 12**

OBJETIVO: Flexibilidad, fluidez y originalidad

CONTENIDO: Semántico y figurativo

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: el docente planteará una pregunta: ¿cómo podremos calcular las distancias o cuánto hemos crecido, sin nuestro sistema métrico?

Tras esto, animará a los escolares para que inventen, en pequeños grupos, nuevas formas de medir, tanto cosas grandes como pequeñas.

MATERIALES Y RECURSOS: Folios y lápiz

TIEMPO: 15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeño grupo

NIVEL/CICLO: Primer ciclo de Primaria



Área de creatividad matemática.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **SOLUCIÓNALO (ficha de estímulo)**

N.º 11

# Soluciónalo

Dados los siguientes datos  
elabora algunos problemas  
que se te ocurran.



3 elefantes  
6 niños  
4 pelotas  
12 euros  
2 coches



Mi Sistema

# Métrico



Algunos elementos que se utilizan para medir:



Pies



Cinta Métrica



Metro



Regla

**Área de creatividad matemática****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: COLOCANDO PALILLOS.****N.º 13**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo y semántico

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: el juego consiste en que los alumnos y alumnas manipulen una serie de palillos para que queden colocados como se les explicará más adelante. En primer lugar, se necesitarán 6 palillos, dos de ellos partidos por la mitad. A continuación, se colocarán los palillos en una plantilla, de forma que uno largo esté situado en el espacio 1, uno corto en el espacio 2 y así sucesivamente hasta llegar al espacio 8. Ver la ficha de estímulo.

La actividad consistirá en colocar los palillos de forma que queden vacíos los dos primeros espacios y que queden juntos los palillos largos y los cortos. Sólo se podrán mover a la vez dos palillos en casillas sucesivas, por ejemplo el 8 y 9 pasarlo a las casillas 4 y 5. Nunca se podrá mover un solo palillo, ni más de dos.

MATERIALES Y RECURSOS: palillos

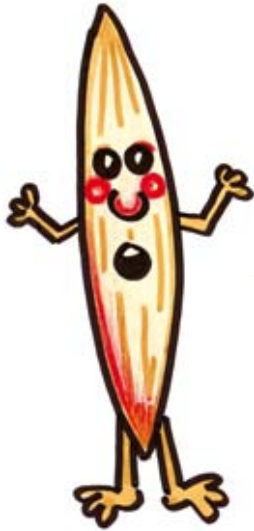
TIEMPO: 15-20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL/ CICLO: Primer ciclo de Primaria

Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **COLOCANDO PALILLOS. (ficha de estímulo)** N.º 13



## Coloca los palillos

según las indicaciones.

- Los palillos enteros ponlos en los números 1, 3, 5 y 7.
- Los palillos cortos ponlos en los números 2, 4, 6 y 8.

Moviendo los palillos de dos en dos intenta que los espacios 1 y 2 se queden libres, y los cuatro palillos enteros y los cuatro palillos cortos queden juntos.

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

**Área de creatividad matemática****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS CON PALILLOS III****N.º 14**

OBJETIVO: Flexibilidad y fluidez

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Transformaciones

DESCRIPCIÓN: se les proporcionará a los participantes una ficha que contiene la descripción de las distintas actividades que tendrán que hacer con los palillos. Se realizará en pequeños grupos y la ficha consta de los siguientes ejercicios:

1. Construye una casa usando 11 palillos como se muestra en las fichas de estímulo. Prueba a que la casa se sitúe en la dirección opuesta moviendo un solo palillo.
2. Coloca 12 palillos como se presenta en el diagrama. Forma tres cuadrados iguales moviendo sólo tres palillos.
3. Representa una figura tal como se muestra en la ficha, y después intenta que queden sólo dos cuadrados quitando dos palillos.
4. Coloca 16 palillos como muestra el dibujo. Trata de formar cuatro triángulos quitando sólo cuatro palillos.
5. Sitúa los palillos en forma de pala, tal cual se presenta en la figura. Procura que la moneda quede fuera, moviendo sólo dos palillos.
6. Coloca los palillos tal cual se muestra en el dibujo y forma diez cuadrados, moviendo sólo cuatro palillos.
7. Realiza cuatro triángulos iguales con sólo seis palillos.
8. Forma con los palillos el pez que aparece en el dibujo, y sólo moviendo tres palillos y la moneda, procura que el pez nade hacia la derecha.

MATERIALES Y RECURSOS: Palillos y fichas

TIEMPO: 30 minutos.

TIPO DE AGRUPAMIENTO: En pequeño grupo

NIVEL/CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **JUGAMOS CON PALILLOS (ficha de estímulo)** N.º 14



14.1. Construye una casa usando 11 palillos como se muestra a continuación. Prueba a que la casa se sitúe en la dirección opuesta moviendo un solo palillo.



14.2. Coloca 12 palillos como se presenta en el diagrama. Forma tres cuadrados iguales moviendo sólo tres palillos.



14.3. Representa la siguiente figura con los palillos y después intenta que queden sólo dos cuadrados quitando dos palillos.



14.4. Coloca 16 palillos, como muestra el dibujo. Trata de formar cuatro triángulos quitando sólo cuatro palillos.



14.5. Sitúa los palillos en forma de pala, como se muestra en la figura. Procura que la moneda quede fuera, moviendo sólo dos palillos.



14.6. Coloca los palillos tal cual muestra el dibujo y forma diez cuadrados, moviendo sólo cuatro palillos.



14.7. Realiza cuatro triángulos iguales con sólo seis palillos.

14.8. Forma con los palillos el pez que se muestra en el dibujo, y sólo moviendo tres palillos y la moneda, procura que el pez nade hacia la derecha.



### Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **LOS 12 PALILLOS.**

**N.º 15**

OBJETIVO: Flexibilidad y fluidez

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: se le entrega a cada uno de los participantes doce palillos. El juego consiste en que construyan cuadrados con esos doce palillos. Los cuadrados que se formen pueden ser de distinto tamaño. Las diversas combinaciones que se podrán realizar son las siguientes:

1. Un cuadrado con los doce palillos (tres palillos a cada lado)
2. Dos cuadrados con los doce palillos (un cuadrado de dos palillos a cada lado y el otro de un palillos a cada lado)
3. Tres cuadrados con los doce palillos
4. Cinco cuadrados con los doce palillos
5. Seis cuadrados con los doce palillos
6. Siete cuadrados con los doce palillos
7. Doce cuadrados con los doce palillos

Posteriormente, tendrán que utilizar su imaginación y hacer distintas combinaciones, con otras figuras geométricas.

MATERIALES Y RECURSOS: Palillos

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Parejas

NIVEL /CICLO: Segundo ciclo de Primaria

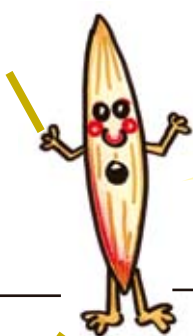


## Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **LOS 12 PALILLOS. (ficha de estímulo)**

N.º 15

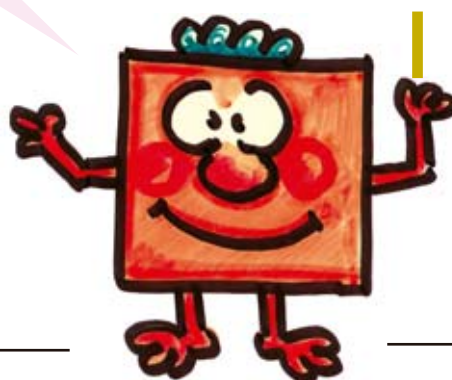
# Los 12 palillos



Con 12 palillos intenta hacer lo que te pedimos a continuación.



- Un cuadrado con los doce palillos .
- Dos cuadrados con los doce palillos.
- Tres cuadrados con los doce palillos.
- Cinco cuadrados con los doce palillos.
- Seis cuadrados con los doce palillos.
- Siete cuadrados con los doce palillos.
- Doce cuadrados con los doce palillos.



## **4. Taller de juegos lógicos manipulativos**

- 1. BUSCA ENTRE LOS PUNTOS**
- 2. TORRES DE HANOI**
- 3. UN JUEGO SENCILLO**
- 4. LÁPIZ Y PAPEL**
- 5. AVERIGUA POR QUÉ**
- 6. JUGANDO CON EL TÁNGRAM**
- 7. DADO DE FORMAS GEOMÉTRICAS**
- 8. CUADRADOS DE PALILLOS**
- 9. COCOCRAS**
- 10. LA MONEDA MÁS PESADA DE TODA LA DOCENA**
- 11. EL TRIÁNGULO INCREÍBLE**
- 12. CUADRADOS DESLIZANTES**

### Taller de juegos lógicos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **BUSCA ENTRE LOS PUNTOS**

**N.º 1**

OBJETIVO: flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: consiste en que los participantes, agrupados en parejas, realicen un dibujo uniendo unos puntos previamente impresos en una lámina de transparencia. Los niños y niñas podrán adoptar las formas que más les interesen, de manera que puedan desarrollar su creatividad. Podrán optar por hacer un solo dibujo con todos los puntos o, por el contrario, hacer varios. En sus producciones deberán emplear todos los puntos.

Una vez que las parejas hayan terminado, proyectaremos cada lámina en el retroproyector, en donde los escolares podrán salir a explicar sus realizaciones, de forma que todos puedan ver las producciones.

MATERIALES Y RECURSOS: Láminas de transparencia con la ficha impresa, retroproyector, rotuladores permanentes de distintos colores

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Parejas

NIVEL/CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

OBSERVACIONES: En caso de no disponer de retroproyector, utilizaremos las fichas en formato papel

Taller de juegos lógicos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **BUSCA ENTRE LOS PUNTOS (ficha de estímulo) N.º 1**



Busca entre  
los puntos



### Taller de juegos lógicos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **TORRES DE HANOI**

**N.º 2**

OBJETIVO: Flexibilidad y fluidez

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: consiste en que los participantes manipulen las Torres de Hanoi de tal manera que pasen, los aros de la parte A, a la parte C en el menor número posible de movimientos y, además, que se queden colocados de mayor a menor, tal y como se encontraban en la parte A. Una regla básica es que nunca se debe poner una pieza mayor encima de otra menor, así como, para ir de A hacia C se debe pasar por B.

Se dividirá la clase en pequeños grupos para realizar esta actividad. Si no disponemos de las Torres de Hanoi, se utilizará la pizarra y los niños y niñas el lápiz y el papel.

Materiales y recursos Torres de Hanoi y ficha de estímulo

TIEMPO: 20-30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeños grupos

NIVEL/ CICLO: Primer ciclo de Primaria

## Taller de juegos lógicos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: TORRES DE HANOI (ficha de estímulo)

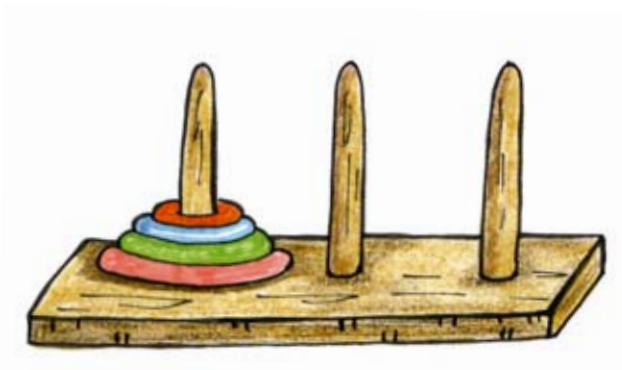
N.º 2

TORRES

de

HANOI

Intenta utilizar cada vez más aros, empieza primero con tres y ve aumentando. Debes intentar, en el menor número de movimientos posibles, cambiar los aros del palo A, al palo C, de tal manera que queden en el mismo orden.



NÚMERO DE AROS	NÚMERO DE MOVIMIENTOS

**Taller de juegos lógicos manipulativos****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: UN JUEGO SENCILLO****N.º 3**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Implicaciones y elaboraciones

DESCRIPCIÓN: consiste en que los escolares, en parejas, participen en un juego muy sencillo de estrategia y reflexión.

El juego está compuesto por un tablero de 4x4 casillas, y con dos piezas en forma de L (de distinto color) y por dos piezas redondas que son neutras. El objetivo del juego consiste en intentar inmovilizar la L del contrario teniendo en cuenta las siguientes reglas:

En cada turno, el jugador podrá mover su pieza L a cualquiera de las posiciones no ocupadas del tablero. Su nueva posición tendrá que diferir de la anterior por lo menos en un cuadrado.

Después de colocar la L, si lo desea, moverá una sola pieza neutra a cualquier hueco vacío.

En total, el número de posiciones distintas en este juego se eleva a 18.368 posiciones.

MATERIALES Y RECURSOS: Tablero y fichas del juego

TIEMPO: 30 minutos

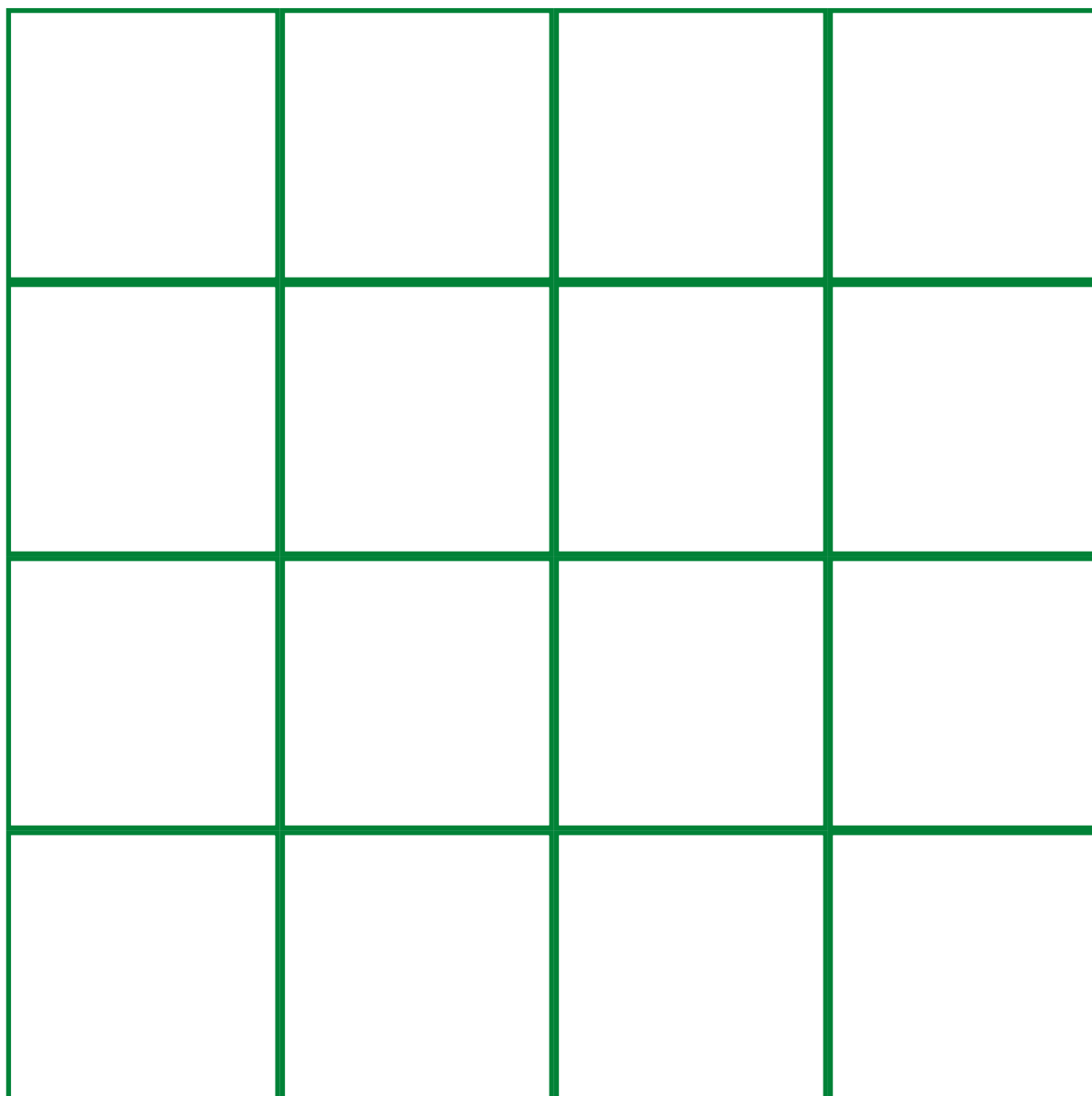
TIPO DE AGRUPAMIENTO: En parejas

NIVEL/CICLO: Primer ciclo de Primaria

Taller de juegos lógicos manipulativo

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **UN JUEGO SENCILLO (molde del tablero de juego) N.º 3**

## TABLERO DEL JUEGO

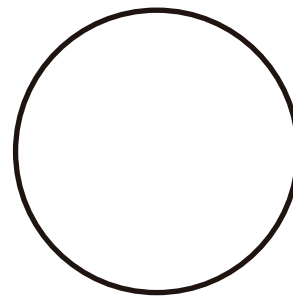
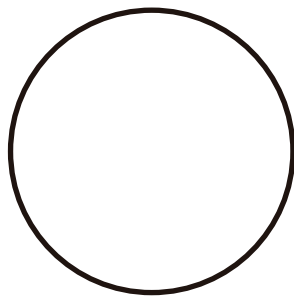
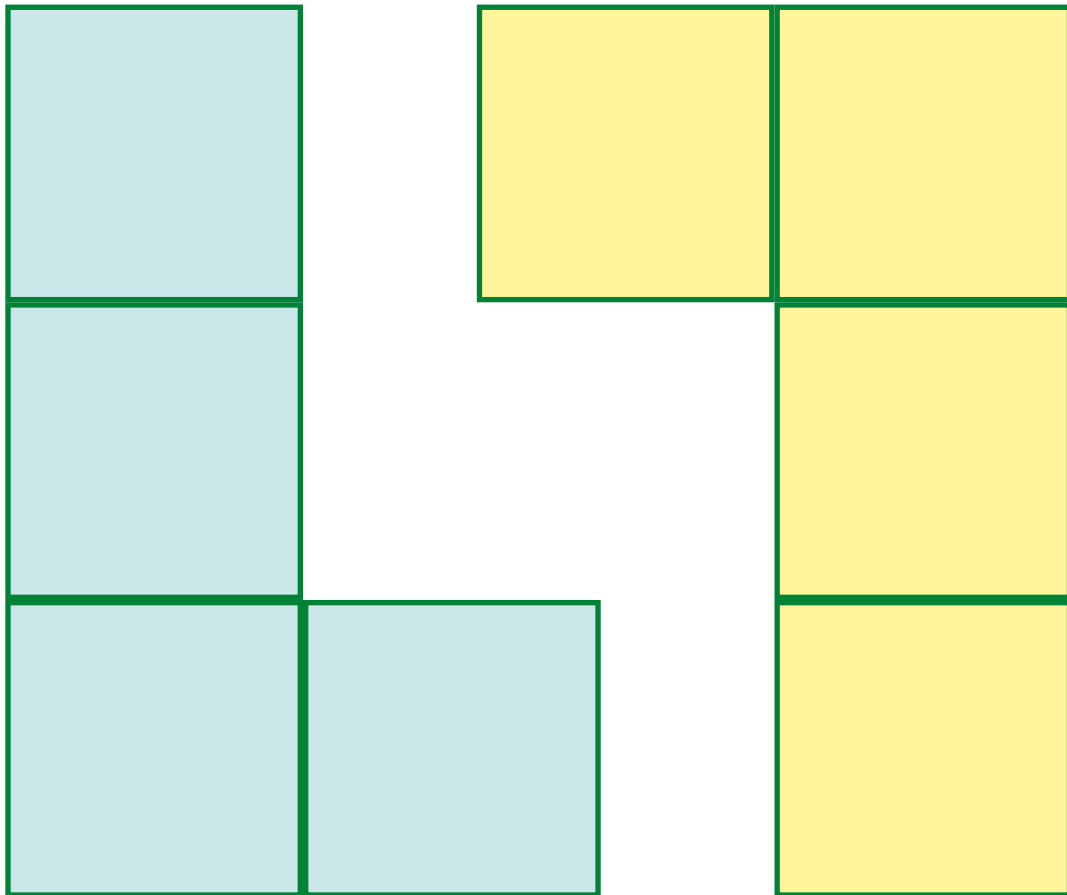




Taller de juegos lógicos manipulativo

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **UN JUEGO SENCILLO (molde de las fichas de juego) N.º 3**

## PIEZAS DEL JUEGO

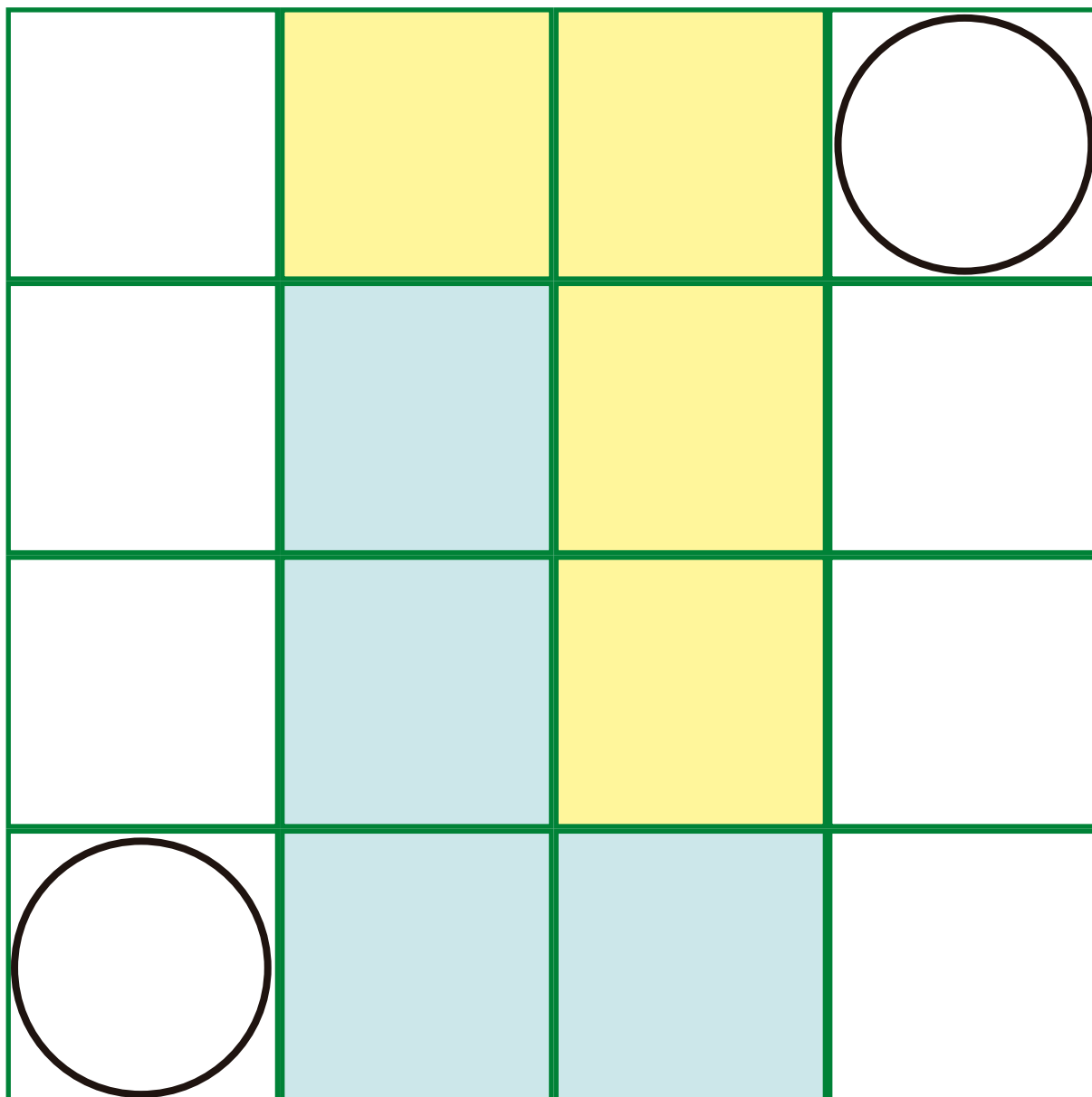


Taller de juegos lógicos manipulativo

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: UN JUEGO SENCILLO (transparencia)

N.º 3

## POSICIÓN INICIAL



**Taller de juegos lógicos manipulativos****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LÁPIZ Y PAPEL****N.º 4**

OBJETIVO: Flexibilidad y fluidez

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: se les proporcionará a los participantes una ficha en donde, individualmente, tendrán que repasar, sin levantar el lápiz del papel, las figuras presentadas, con la única condición de que no habrán de pasar dos veces por el mismo sitio. El alumnado, a medida que repasa las figuras, marcará con una flecha la dirección que ha seguido. Además, indicará por donde ha iniciado el dibujo con una flecha, para mostrarle al docente que lo ha realizado correctamente.

MATERIALES Y RECURSOS: Lámina y lápiz

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL/CICLO: Primer ciclo de Primaria

**Taller de juegos lógicos manipulativos****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: AVERIGUA POR QUÉ****N.º 5**

OBJETIVO: Flexibilidad, originalidad y fluidez

CONTENIDO: Figurativo y semántico

PRODUCTO: Clases

DESCRIPCIÓN: dividiremos la clase en grupos o equipos de tres personas y les daremos una fotocopia a color de dos grupos de ocho elementos. La actividad consiste en realizar diferentes opciones de agrupaciones con cada uno de los dos conjuntos de elementos, tal y como se explica en las fichas. Finalmente repasaremos, en gran grupo, las aportaciones que da cada uno de los equipos y podremos observar si se repiten opciones.

Los elementos fueron escogidos al azar, así que no hay ninguna propiedad común pensada previamente.

MATERIALES Y RECURSOS: 2 fichas por grupo

TIEMPO: 20 - 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Grupos de tres

NIVEL/CICLO: Segundo ciclo de Primaria

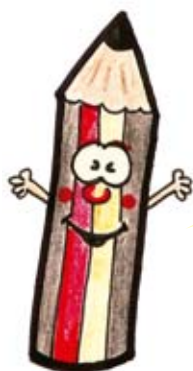
OBSERVACIONES: Respuestas: formamos parte de la biosfera, o bien todos formamos parte del planeta tierra

Taller de juegos lógicos manipulativos

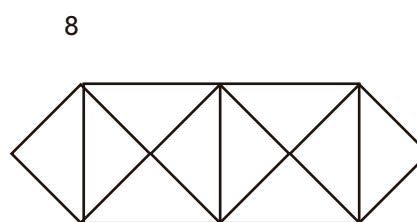
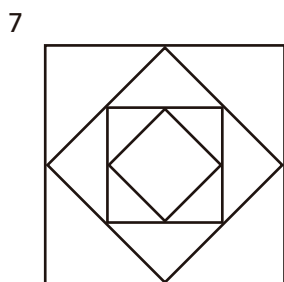
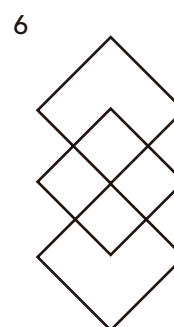
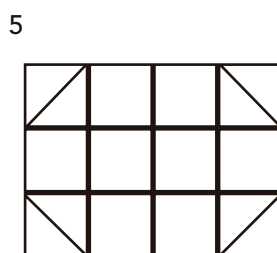
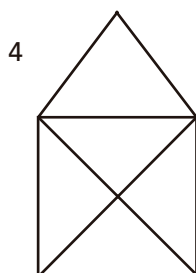
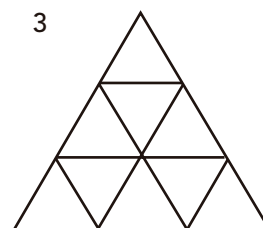
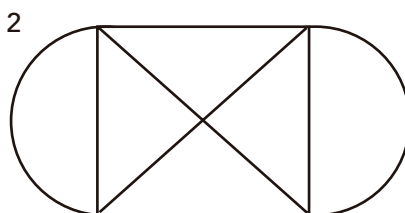
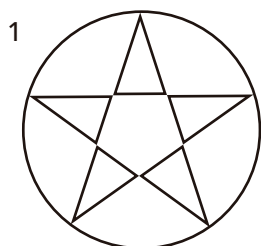
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **LÁPIZ Y PAPEL (ficha de estímulo)**

N.º 4

# LÁPIZ Y PAPEL



Intenta dibujar estas figuras sin levantar el lápiz del papel y sin pasar dos veces por el mismo sitio.



## Taller de juegos lógicos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: AVERIGUA POR QUÉ (ficha de estímulo)

N.º 5



# Averigua POR QUÉ

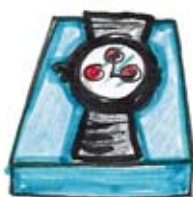
Debemos agrupar estos objetos, animales, etc. según alguna propiedad que compartan. Formaremos 2 grupos de cuatro elementos cada uno. Por ejemplo, qué característica o propiedad piensas que comparte este grupo:

- Grano de arena
- Persona
- Pelo
- Nube

A continuación tú deberás decidir qué elementos de los que te mostramos formarán parte de un grupo y cuáles de otro y por qué.



Ahora prueba con estos, puedes reagruparlos de diferentes maneras o con diferente criterio, siempre y cuando en cada uno de los grupos se hallen 4 elementos.




**Taller de juegos lógicos manipulativos****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGANDO CON EL TANGRAM****N.º 6**

OBJETIVO: Flexibilidad, fluidez y originalidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: consiste en que los participantes manipulen el tangram mediante una serie de pautas que les iremos indicando, las cuales figuran más abajo. Si no disponemos del juego lo podremos realizar con cartulina. Una vez que les hayamos explicado a los escolares los elementos que conforman el tangram, realizaremos las siguientes actividades:

1. Coger el cuadrado entre el grupo de piezas e intentar formar esa figura con los triángulos pequeños que forman parte del tangram.
2. Coger el triángulo mediano entre el grupo de piezas e intentar, con los dos más pequeños, formar esta figura, de manera que sea igual a la del modelo.
3. Coger el paralelogramo y con dos triángulos pequeños intentar formarlo.
4. Hacer un paralelogramo, pero esta vez con dos triángulos pequeños y un paralelogramo también pequeño.
5. Formar un rectángulo con un paralelogramo y dos triángulos pequeños.
6. Formar un triángulo grande con el paralelogramo y dos triángulos pequeños.
7. Construir una misma figura utilizando diferentes piezas cada vez. Un modo de hacerlo podría ser construirla encima de la que ya está hecha.
8. Construir un triángulo grande con los dos más pequeños y el cuadrado.
9. Construir un triángulo grande con los dos triángulos más pequeños y el triángulo mediano.
10. Buscar dos maneras posibles de formar la siguiente figura: 
11. Por último, los escolares deberán construir un cuadrado, pero con la condición de que se utilicen todas las piezas. Solución: ver disposición de las piezas del tangram.
12. Cada niño o niña deberá realizar de forma libre diferentes composiciones con el tangram.

MATERIALES Y RECURSOS: Juego, o material para elaborarlo (cartulina, tijeras, lápiz, goma y papel para plastificar)

TIEMPO: 60-90 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeños grupos

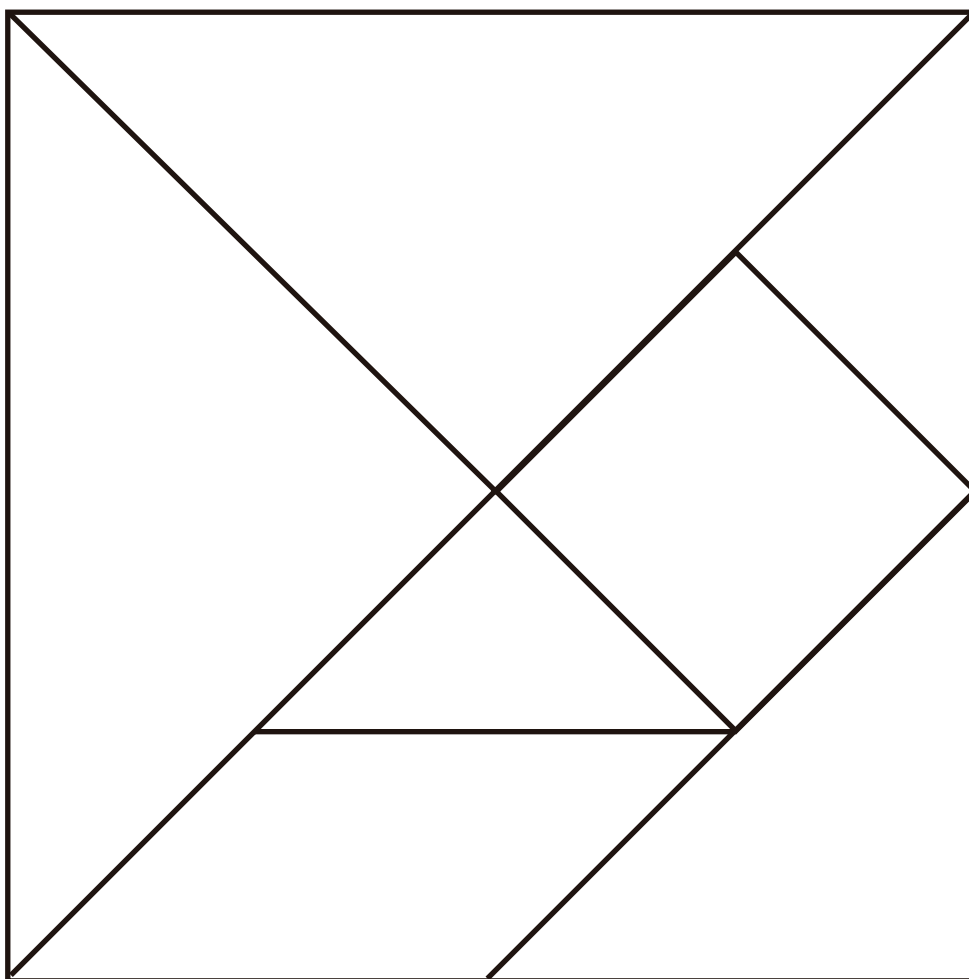
NIVEL/CICLO: Segundo ciclo de Primaria

Taller de juegos lógicos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **JUGANDO CON EL TANGRAM (molde del tangram) N.º 6**



Recorta las piezas del  
**tangram**





## Taller de juegos lógicos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **DADO DE FORMAS GEOMÉTRICAS**

**N.º 7**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: consiste en entregar al alumnado una ficha que contiene un dado visto desde cuatro perspectivas diferentes, y donde cada lado tiene una forma geométrica distinta. De manera individual, los escolares habrán de descubrir cuál es la forma que falta en el último dado de la serie.

La actividad se intentará hacer, en primer lugar, en la ficha que se les va a entregar. En el caso de que no consiguieran resolverla en el papel, se les dará una plantilla para que formen el dado y lo resuelvan de manera manipulativa.

MATERIALES Y RECURSOS: Ficha con el planteamiento de la actividad, ficha con el molde del cubo, transparencia de la ficha, lápices y folios

TIEMPO: 10 - 20 minutos (dependiendo de si realizan o no el molde del cubo)

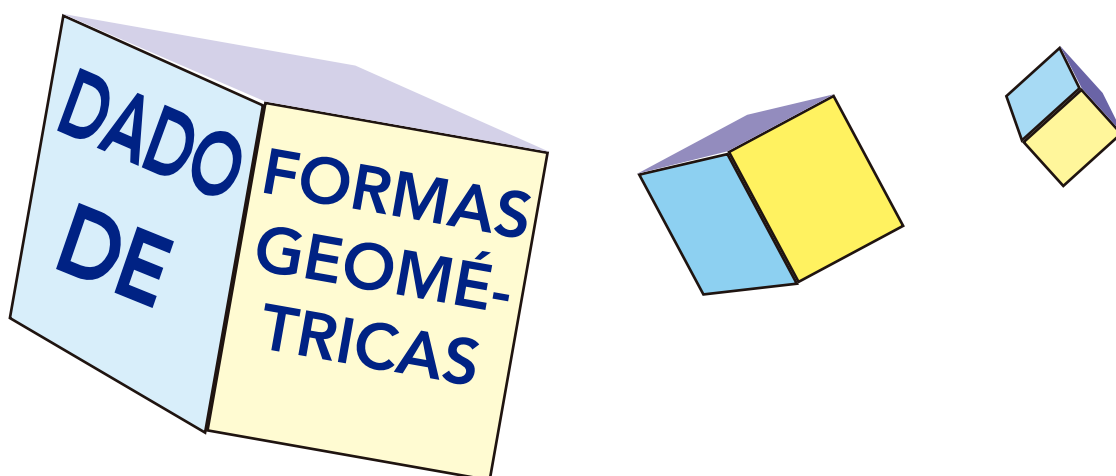
TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL/CICLO: Segundo ciclo de Primaria

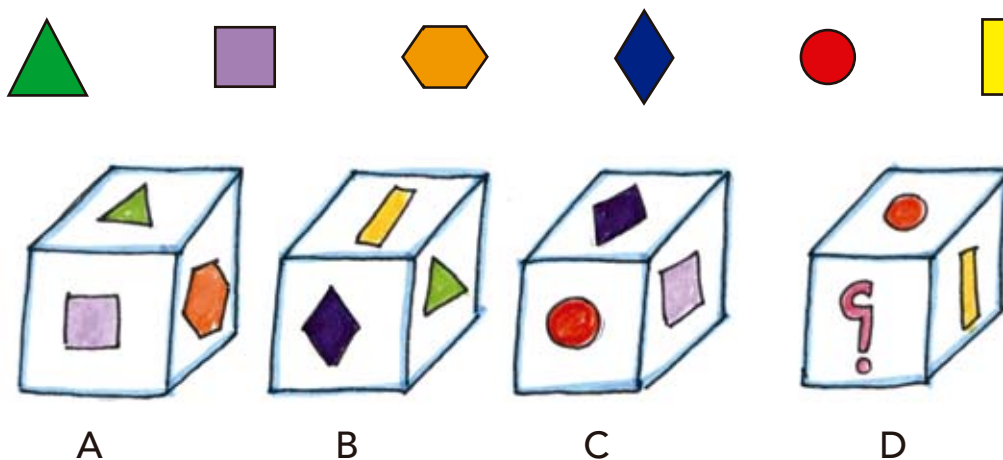
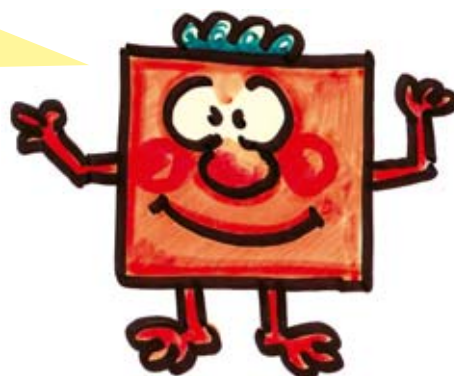
OBSERVACIONES: Solución: rombo

Taller de juegos lógicos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **DADO DE FORMAS GEOMÉTRICAS (ficha de estímulo)N.º 7**

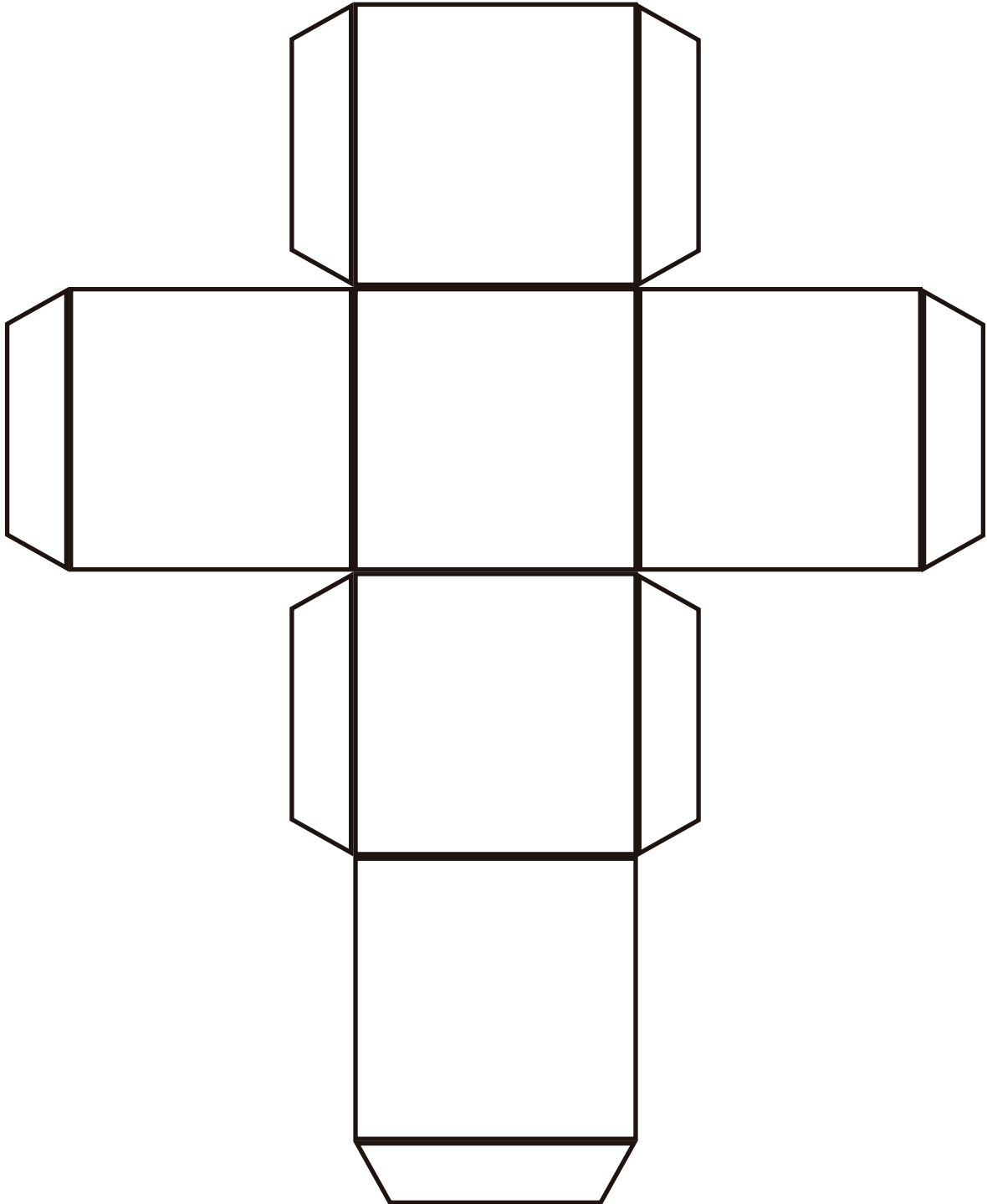


Aquí tenemos cuatro vistas distintas del mismo dado.  
¿Cuál es la forma que falta en el dado D?



Taller de juegos lógicos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **DADO DE FORMAS GEOMÉTRICAS (plantilla del cubo) N.º 7**



**Taller de juegos lógicos manipulativos****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CUADRADOS DE PALILLOS.****N.º 8**

OBJETIVO: Flexibilidad.

CONTENIDO: Figurativo.

PRODUCTO: Transformaciones.

DESCRIPCIÓN: los participantes deberán crear tres cuadrados a partir de una figura modelo, y quitando sólo el número de palillos que se le indica. En primer lugar, se les reparte a los escolares los palillos, animándolos para que hagan las actividades que se les ocurran. Después de unos minutos se les enseña la figura modelo y le planteamos las siguientes cuestiones:

- Retirar tres palillos de los quince que forman la figura, de manera que sólo queden tres cuadrados iguales.
- Retirar sólo dos palillos para que queden también tres cuadrados (esta vez no se exige que los cuadrados sean del mismo tamaño).

Esta actividad se realizará en pequeños grupos y se intentará que todos los grupos lleguen a la solución.

MATERIALES Y RECURSOS: Ficha con el planteamiento de la actividad. Transparencia con la ficha modelo, palillos.

TIEMPO: 15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeño grupo

NIVEL/CICLO: Segundo ciclo de Primaria

OBSERVACIONES:

Solución:

- Retirar tres palillos de los quince que forman esta figura, de manera que sólo queden tres cuadrados iguales



- Retirar sólo dos palillos y que queden también tres cuadrados (esta vez no se exige que los cuadrados sean del mismo tamaño)

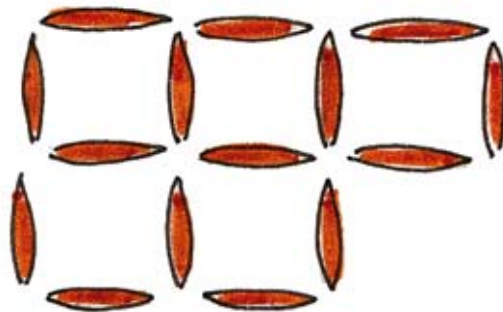
Taller de juegos lógicos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CUADRADOS DE PALILLOS (ficha de estímulo) N.º 8

# Cuadros de Palillos



Fíjate bien en la siguiente figura y haz el dibujo con los palillos encima de la mesa.



## Ahora realiza las siguientes actividades:

1. Retira tres palillos de los quince que forman la figura, de manera que sólo queden tres cuadrados iguales.
2. Intenta quitar sólo dos palillos para que queden también tres cuadrados. Esta vez, los cuadrados pueden tener distintos tamaños.

**Taller de juegos lógicos manipulativos****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: COCOCRAS****N.º 9**

OBJETIVO: Flexibilidad y fluidez

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Sistemas

DESCRIPCIÓN: consiste en realizar un cubo tridimensional a partir de piezas encajables. Este juego tiene seis niveles diferentes según el grado de dificultad, cada color corresponde a un nivel.

La actividad se realizará de manera individual y los niños y niñas podrán ir cambiando de nivel según sus posibilidades.

MATERIALES Y RECURSOS: Cococras (6 niveles de dificultad)

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeño grupo

NIVEL/CICLO: Segundo ciclo de Primaria

**Taller de juegos lógicos manipulativos****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LA MONEDA MÁS PESADA DE TODA LA DOCENA N.º 10**

OBJETIVO: Flexibilidad, fluidez

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: se les propondrá a los escolares, de manera individual, el siguiente problema:

“David tiene doce monedas, pero sabe que una de ellas es falsa. Esta moneda tiene un peso mayor que el peso de cada una de las restantes. Le dicen que use una balanza para averiguar, en tan solo tres pesadas, cual es la moneda falsa”.

Este problema tiene varias soluciones, por lo que los participantes expondrán en voz alta cuáles han sido las suyas.

MATERIALES Y RECURSOS: Ficha y lápices

TIEMPO: 15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL/CICLO: Segundo ciclo de Primaria

OBSERVACIONES: Esta actividad tiene varias formas de resolverse. A continuación proponemos una de ellas:

David separa las monedas en tres conjuntos de cuatro monedas cada uno. Coloca cuatro monedas en cada plato de la balanza y deja cuatro sobre la mesa. Si los dos platos de la balanza se equilibran quiere decir que la moneda falsa es una de las cuatro que quedan en la mesa. En cambio, si uno de los platos pesa más que el otro, significa que es el que tiene la moneda falsa. En la primera pesada, se averigua pues, en cual de los tres conjuntos de cuatro monedas, se encuentra la moneda falsa. La segunda pesada la hace colocando dos de esas cuatro monedas en un plato y las otras dos en el otro. El plato que pese más es el que tiene la moneda más pesada. Por lo que en la última pesada ponemos cada una de las dos monedas que nos quedan y averiguamos cuál es la moneda que pesa más.

## Taller de juegos lógicos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **LA MONEDA MÁS PESADA DE TODA LA DOCENA N.º 10**  
(ficha de estímulo)

# LA MONEDA

## más pesada de toda la docena

David tiene doce monedas, pero sabe que una de ellas es falsa. Esta moneda tiene un peso mayor que el peso de cada una de las restantes. Le dicen que use una balanza para averiguar, en tan sólo tres pesadas, **cuál es la moneda falsa.**



¿Cuál es la moneda falsa entre la docena de David?

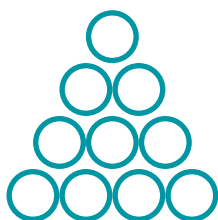
**Taller de juegos lógicos manipulativos****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL TRIÁNGULO INCREÍBLE****N.º 11**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Transformaciones

DESCRIPCIÓN: en esta actividad, el alumnado, unido en pequeños grupos, deberá invertir el triángulo de monedas que se encuentra a continuación, cambiando el mínimo número de monedas posibles.



MATERIALES Y RECURSOS: Monedas o fichas circulares

TIEMPO: 10-15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeños grupos

NIVEL//CICLO: Segundo ciclo de Primaria

**Taller de juegos lógicos manipulativos****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CUADRADOS DESLIZANTES****N.º 12**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Transformaciones

DESCRIPCIÓN: este juego está compuesto por diez bloques (estos diez bloques forman cuatro cuadrados iguales), dispuestos en las esquinas de un tablero. El problema consiste en deslizar los bloques de uno en uno, manteniéndolos en contacto con el plano y sin salirse de éste, hasta que los bloques 1 y 2 hayan intercambiado sus puestos, con los bloques 7 y 10.

La actividad se realizará en parejas, de manera que busquen una solución de forma cooperativa.

A falta de material lo elaborará el alumnado, con trozos de cartón y una plantilla que el docente habrá confeccionado con anterioridad.

MATERIALES Y RECURSOS: Piezas del juego

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: En pareja

NIVEL /CICLO: Segundo ciclo de Primaria



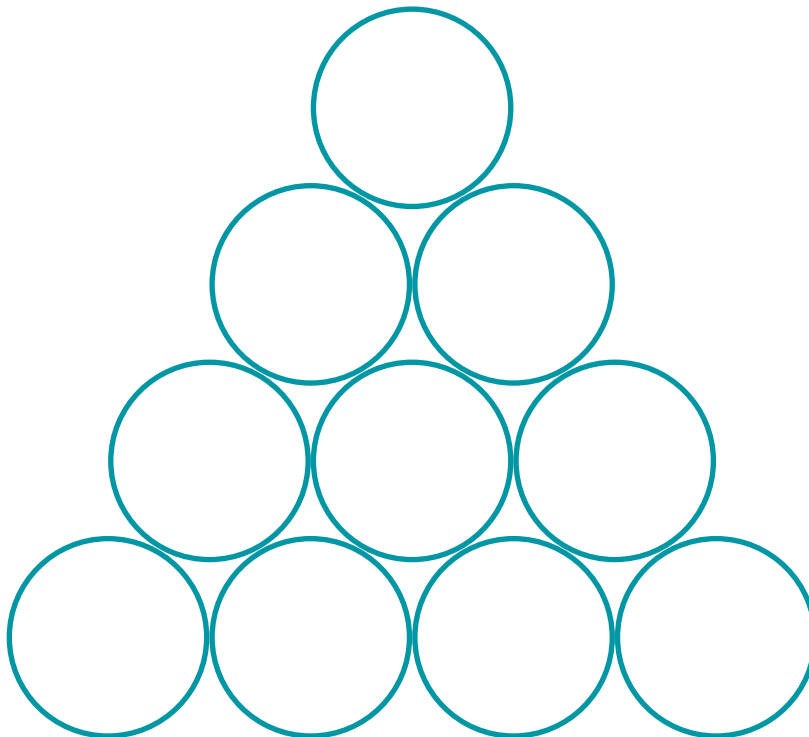
Taller de juegos lógicos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **EL TRIÁNGULO INCREÍBLE** (ficha de estímulo) N.º 11

# EL TRIÁNGULO increíble



A través de este triángulo formado por diez monedas, tienes que averiguar cuál es el mínimo número de monedas que hay que cambiar de sitio para que el triángulo quede en posición invertida.



Taller de juegos lógicos manipulativo

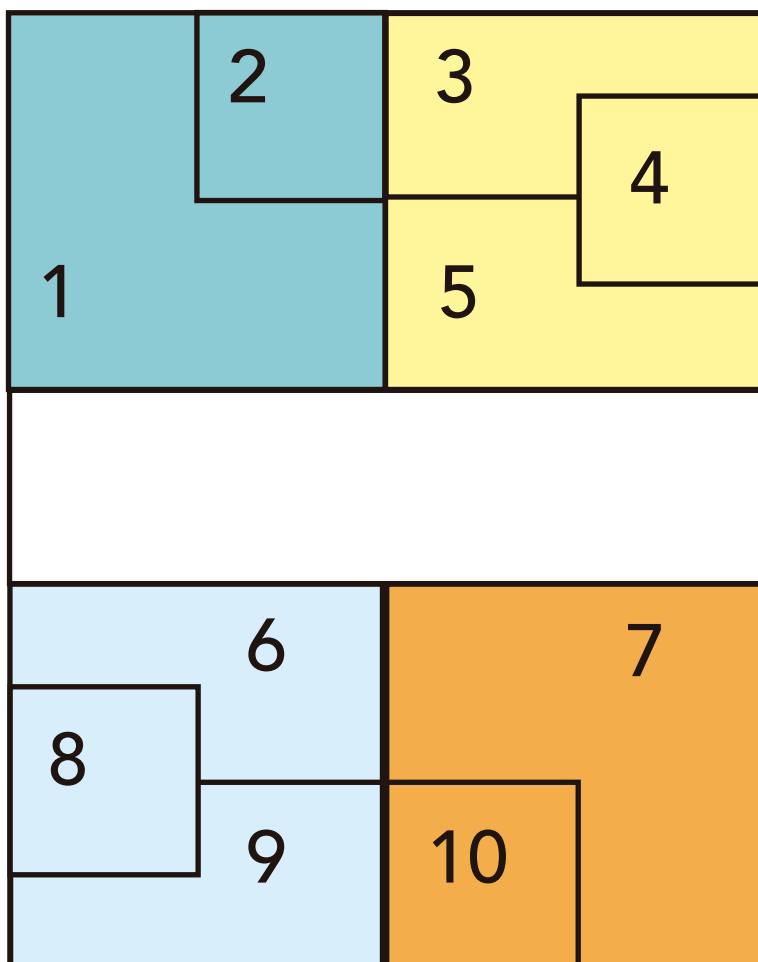
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CUADRADOS DESLIZANTES (transparencia) N.º 12

# Cuadros Deslizantes



Estas son las posiciones iniciales y finales del juego.

POSICIÓN INICIAL

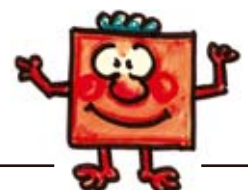
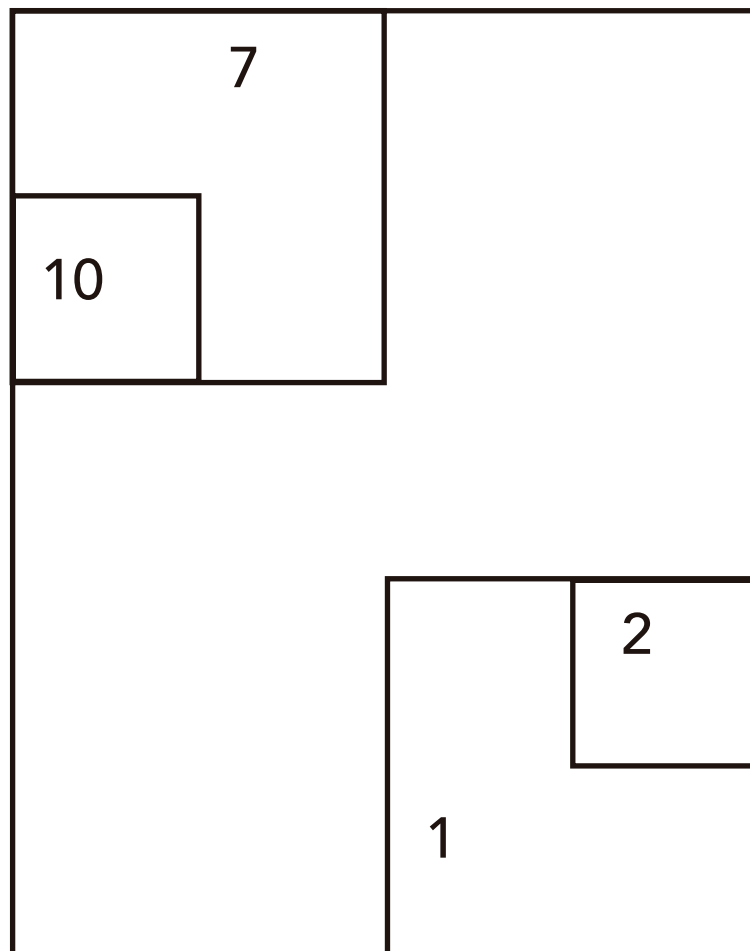


Taller de juegos lógicos manipulativo

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CUADRADOS DESLIZANTES (transparencia) N.º 12

# Cuadros Deslizantes

## POSICIÓN FINAL



## **5. Taller de imagina, inventa y crea**

- 1. FLORES INCREÍBLES**
- 2. DIBUJANDO ENTRE FORMAS**
- 3. ANIMALANDIA**
- 4. COMPLETA Y CREA**
- 5. ¿QUÉ TE SUGIERE?**
- 6. ¡ADIVINA LO QUE VEO!**
- 7. ROBOTRÓNICA**
- 8. EL DÍA Y LA NOCHE**
- 9. COMPOSICIÓN DE PASTA**
- 10. LOS PEINADOS FANTÁSTICOS**
- 11. VEHÍCULOS ORIGINALES**
- 12. CONSTRUYE CON TUS MANOS UN PAISAJE DIFERENTE**
- 13. DIBUJO COLABORATIVO**

**Taller imagina, inventa y crea****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: FLORES INCREÍBLES****N.º1**

OBJETIVO: Originalidad ,elaboración y flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Unidad

DESCRIPCIÓN: se entregará al alumnado material diverso, para que construya una flor imposible, increíble, extraña, insólita, etc., todas las flores serán válidas.

Cuando los escolares hayan creado su flor, deberán ponerle un nombre y explicar a la clase cuál ha sido el procedimiento utilizado y por qué le han puesto ese nombre.

Materiales y recursos Material diverso y de reciclaje: vasos y platos de plástico, palillos de madera, papel de cualquier tipo (charol, plateado, cartulinas, papel de cebolla, de periódico, etc.), acuarelas, pompones de algodón, cinta adhesiva, pegamento, cola blanca, hilos para collares, etc.

TIEMPO: 1 hora

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO : Primer y segundo ciclo de Primaria

**Taller de imagina, inventa y crea****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DIBUJANDO ENTRE FORMAS****N.º 2**

OBJETIVO: Fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración

CONTENIDO: Simbólico

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: consiste en que los participantes habrán de dibujar sobre las distintas formas que les vamos a presentar, es decir, realizarán un dibujo, tomando como patrón una ficha en donde estarán dibujadas varias formas, de manera que el producto final represente un instrumento útil, que se pueda emplear para la vida diaria (cocinar, hacer deporte, higiene personal, etc.).

Se dividirá la clase en parejas y se les proporcionará la ficha con las figuras dibujadas. Cada pareja deberá ponerse de acuerdo en los dibujos que va a realizar. Por último, y una vez que todos los grupos han finalizado, se expondrán los dibujos realizados, al resto de la clase.

MATERIALES Y RECURSOS: Ficha, lápices, colores y rotuladores

TIEMPO: 45 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: En parejas

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

Taller imagina, inventa y crea

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: FLORES INCREÍBLES (transparencia)

N.º 1



Flor Cortacésped



Flor Sabia



Flor Silla



Flor Tenedor

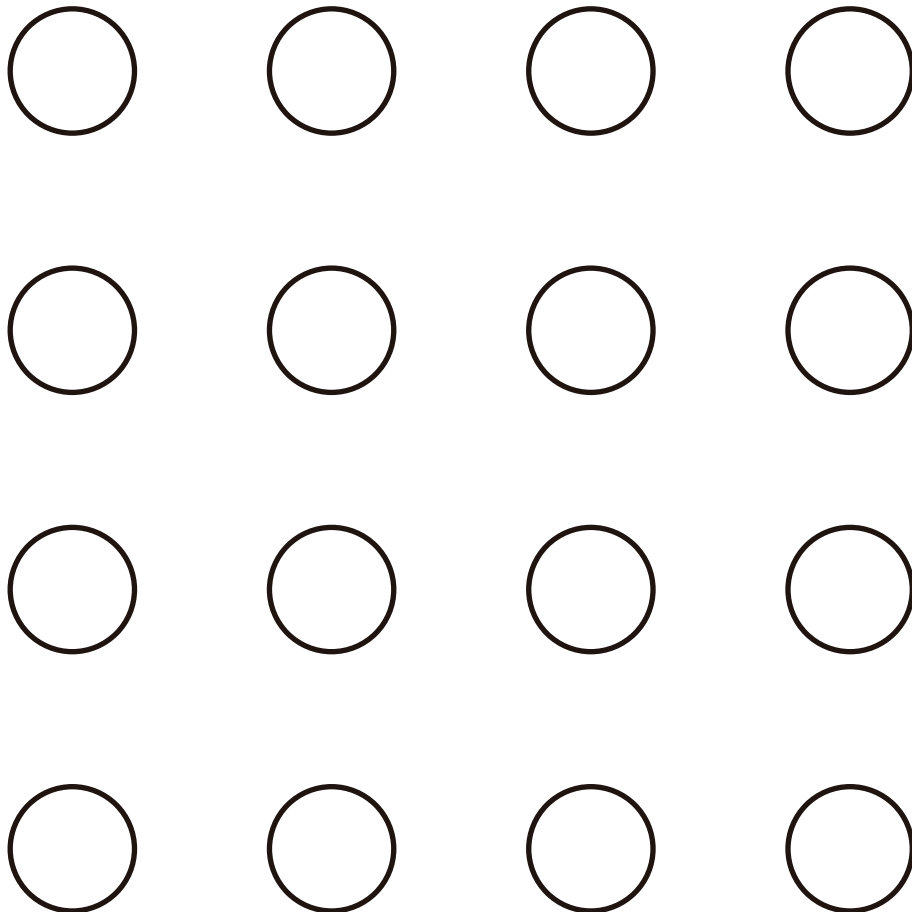
Taller imagina, inventa y crea

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **DIBUJANDO ENTRE FORMAS** (ficha de estímulo) N.º 2

# Dibujando entre formas



Dibujando  
entre círculos

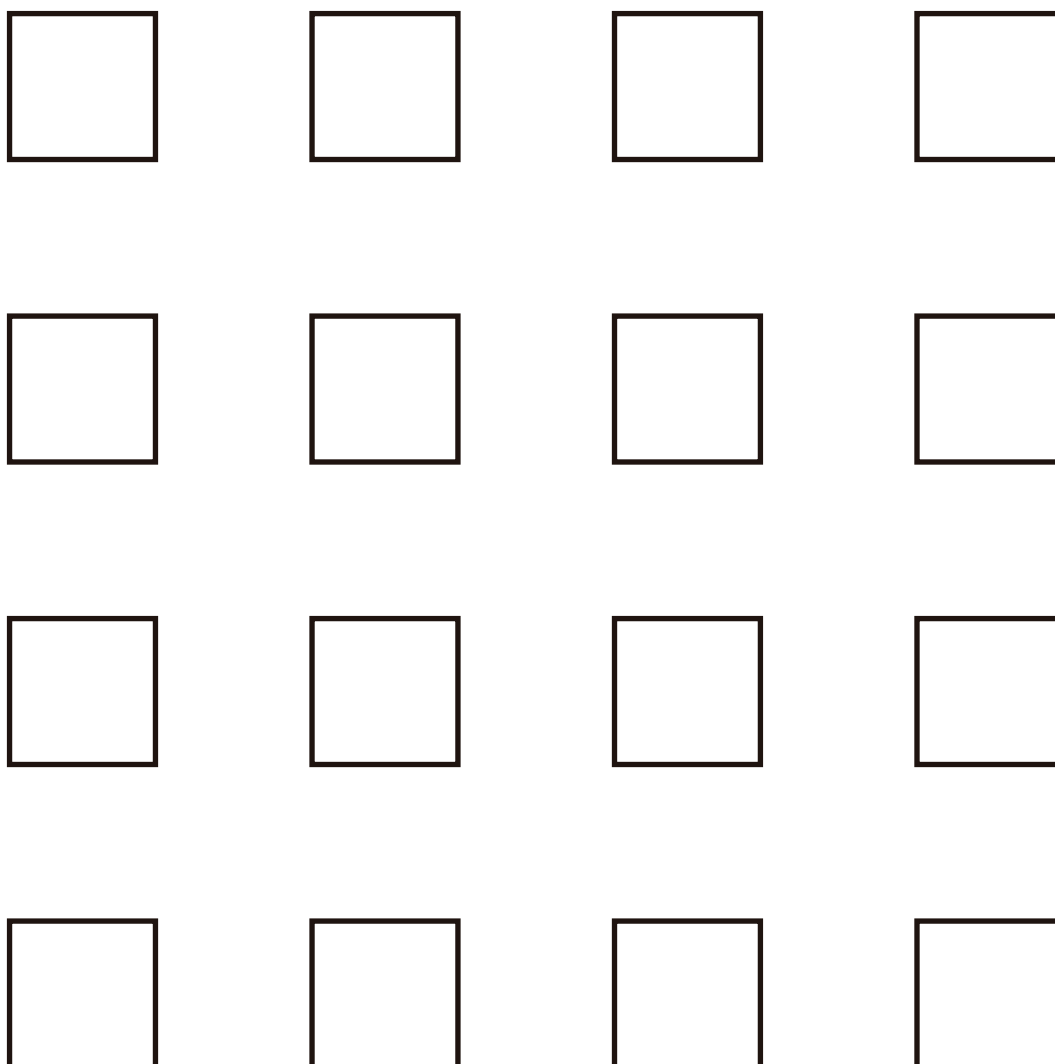


Taller imagina, inventa y crea

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **DIBUJANDO ENTRE FORMAS (ficha de estímulo) N.º 2**



Dibujando entre cuadrados





**Taller imagina, inventa y crea****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ANIMALANDIA****N.º 3**

OBJETIVO: Originalidad y elaboración

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Unidad

DESCRIPCIÓN: inicialmente se puede realizar una actividad de motivación con el alumnado, formulándole preguntas como las que siguen:

- ¿Tienes animales en casa?
- ¿Cuál es el animal que más te gusta?
- ¿Qué pasaría si una cabra se casara con un camello? ¿Cómo serían sus crías?
- ¿Qué pasaría si una gallina se casase con un elefante? ¿Cómo serían sus crías?
- ¿Cuál es el animal más extraño que has visto? ¿Y el más raro que conoces?

Con posterioridad, pasaremos a explicar a los escolares la actividad que se va a realizar:

Se entregará a cada uno diversos materiales de reciclaje para que inventen, imaginen y creen animales desconocidos y fantásticos. Después de que hayan creado su animal, deberán ponerle un nombre.

Todos los animales creados serán válidos.

Algunos ejemplos que se podrán mostrar a los escolares son los siguientes:

- Gallifante (gallina y elefante).
- Cabrella (cabra y camello).
- Teomorfo (araña, mofeta y cucaracha).
- Cangrefín (cangrejo y delfín).
- Focallena (foca y ballena).

No sólo se pueden mezclar dos animales, sino también dotarlos de cualidades de objetos útiles o de otros.

MATERIALES Y RECURSOS: Cinta adhesiva, pegamento en barra o cola, tijeras, pinturas, etc.

MATERIALES DE RECICLAJE: botellas y platos de plástico, latas de refresco, cáscaras de huevo, revistas, papel de periódico, envases vacíos, tapas de botes, palillos, etc.

TIEMPO: 1 hora

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

Taller imagina, inventa y crea

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ANIMALANDIA (transparencia)

N.º 3



Utiliza tu imaginación e inventa un animal original y fantástico

¿Qué pasaría si uniéramos diferentes animales?



+



=



Focallena



+



=



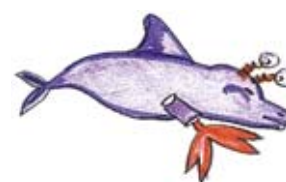
Gallifante



+



=



Cangrefín

**Taller imagina, inventa y crea**

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **ANIMALANDIA (ficha de estímulo)**

**N.º 3**

## Ficha técnica del animal

Nombre: \_\_\_\_\_

Especies de los papás: \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_

Características: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Dónde viviría: \_\_\_\_\_

Cómo se movería: \_\_\_\_\_


Qué comería: \_\_\_\_\_

¿Podría hacer algo único, que no pueda hacer el resto de los animales?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Dibújalo:



**Taller de imagina, inventa y crea****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: COMPLETA Y CREA****N.º 4**

OBJETIVO: Fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración

CONTENIDO: Simbólico

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: en este ejercicio, se partirá de un ejemplo como el mostrado en la ficha de estímulo. A continuación los escolares deberán elaborar con cada uno de los dos trazos 8 dibujos diferentes.

Cada niño o niña realizará en folios sus elaboraciones y luego las presentará a los demás participantes, de forma que colectivamente se puedan elegir los más originales.

MATERIALES Y RECURSOS: Ficha, papel, lápiz y goma

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO : Primer y segundo ciclo de Primaria

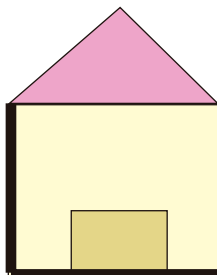
Taller de imagina, inventa y crea

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **COMPLETA Y CREA (ficha de estímulo)**

N.º 4



# Completa y CREA



**Taller imagina, inventa y crea****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¿QUÉ TE SUGIERE?****N.º 5**

OBJETIVO: Fluidez, flexibilidad y originalidad

CONTENIDO: Simbólico y figurativo

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: para la realización de esta actividad, se mostrará al alumnado una pintura abstracta y habrá de señalar las figuras que le parezcan semejantes a algo ya conocido.

Los escolares se organizarán en parejas, y a cada una se le entregará, inicialmente, una transparencia con una imagen. Esta transparencia se acompañará de un folio en blanco para que la imagen se pueda ver con mayor claridad. Durante cinco minutos cada pareja desarrollará la actividad y, posteriormente, sus componentes habrán de exponer a la clase, los descubrimientos que han hecho en la imagen, proyectando la transparencia.

Se repartirán dos láminas a cada pareja, éstas serán iguales para todas, y se trabajarán también en el mismo orden. Las parejas mostrarán los resultados obtenidos con la realización de esta actividad, y el docente recogerá estos aspectos en la pizarra o en un folio, para realizar al final se realizará entre todos una revisión global.

MATERIALES Y RECURSOS: Dos transparencias de pinturas abstractas y dos folios en blanco para cada pareja y pizarra

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Parejas

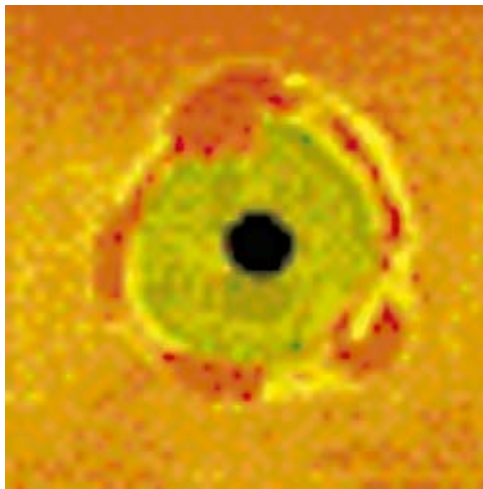
NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria.

Taller imagina, inventa y crea

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¿QUÉ TE SUGIERE? (transparencia)

N.º 5

## ¿QUÉ TE SUGIEREN ESTAS IMÁGENES?



**Taller imagina, inventa y crea****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¡ADIVINA LO QUE VEO!****N.º 6**

OBJETIVO: Flexibilidad y originalidad

CONTENIDO: Figurativo y semántico

PRODUCTO: Relaciones y unidades

DESCRIPCIÓN: se distribuye al alumnado en grupos de 3 ó 4 componentes. A uno de los miembros de cada grupo se le entrega una lámina con un dibujo geométrico.

El ejercicio consistirá en que trate de explicar al resto del grupo la imagen que solamente él está visualizando, para que los demás hagan representaciones lo más parecidas posibles al modelo.

Se colocará a los componentes del grupo frente al niño o la niña que describe la lámina, para que no puedan verla, y en un folio tratarán de representar la imagen atendiendo a las indicaciones del que la esté describiendo.

El encargado de la descripción de la imagen, tendrá constantemente la lámina en las manos, para poder describirla con mayor exactitud, evitando enseñarla. Posteriormente podrá repetirse la actividad con un modelo distinto de dibujo y otro de los miembros del grupo se encargará de la descripción de la lámina.

MATERIALES Y RECURSOS: Láminas de los dibujos

TIEMPO: 5-10 minutos por lámina

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeño grupo (3 ó 4 componentes)

NIVEL /CICLO: Primaria. Primer Ciclo: figuras sencillas

Segundo Ciclo: dibujos geométricos más elaborados



Taller imagina, inventa y crea

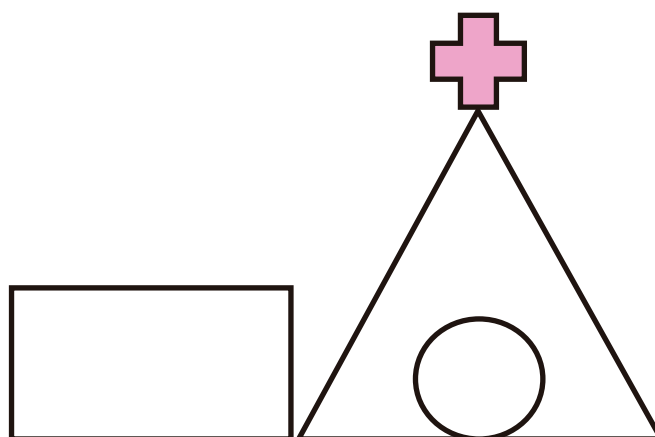
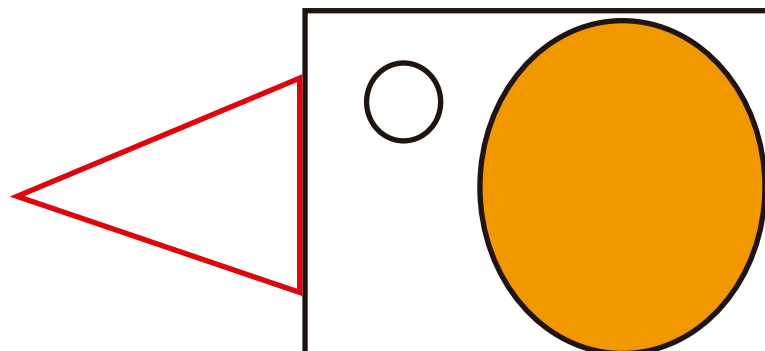
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¡ADIVINA LO QUE VEO! (ficha de estímulo)

N.º 6

# ¡ADIVINA LO QUE VEO!



Describe lo que ves en esta lámina a los demás para que todos puedan representarlo



**Taller imagina, inventa y crea****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ROBOTRÓNICA****N.º 7**

OBJETIVO: Originalidad, elaboración y flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo y semántico

PRODUCTO: Sistema

DESCRIPCIÓN: se comenzará realizando algunas preguntas para motivar al alumnado inicialmente, antes de desarrollar la actividad.

Preguntas de motivación:

- ¿Has visto la película “El gigante de hierro”?
- ¿Conoces algún robot? (Robocop...)
- ¿Has observado el robot del Museo de la Ciencia?
- ¿Qué te agradaría que hiciera un robot para tí?
- ¿Qué robot le gustaría a tu madre, padre, profesor, que inventaras?

Tras estas preguntas, se pedirá a los escolares que se agrupen libremente en parejas, e imaginen, inventen y creen un robot con una o varias funciones específicas. Todos los robots habrán de tener un nombre.

Finalmente, cada pareja mostrará al resto de la clase los robots que ha realizado y explicará cuáles son las funciones del mismo y a quién le gustaría regalárselo. Algunos ejemplos de robots que se le pueden proponer al alumnado podrían ser los siguientes: robot limpiador, cocinero, recogedor de basura, paseador de perros, cuidador de niños, cazador, maestro, inspector, futbolista, socorrista, etc.

MATERIALES Y RECURSOS: Cartulina, pegamento en barra y cola, tijeras, cinta adhesiva, pinturas, etc.

MATERIAL DE RECICLAJE: Paquetes de café, cajas de zapatos, bolas, papel de aluminio, tapas de botellas, trozos de cables, etc.

TIEMPO: 1 hora

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Parejas

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

Taller imagina, inventa y crea

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **ROBOTRÓNICA (transparencia)**

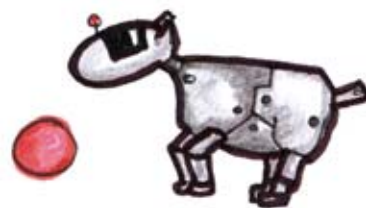
N.º 7



¿Has visto alguna vez un robot?  
Aquí tienes algunos ejemplos de robots conocidos. Intenta inventar uno original y divertido.



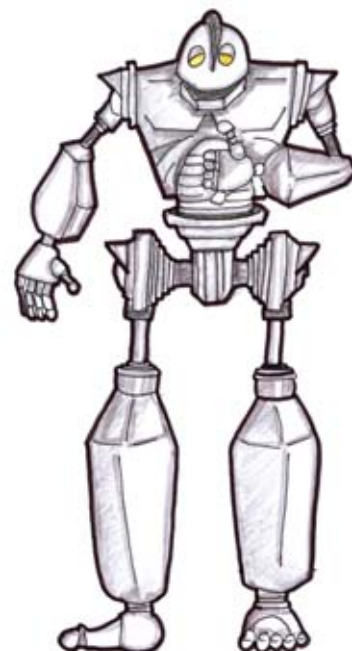
**ELDI.** Robot del Museo de Elder de la Ciencia y la Tecnología



**ARIBO.** Perro robot del Museo de Elder de la Ciencia y la Tecnología



**R2-D2 y C-3PO.**  
Robot de "Star War"



**EL GIGANTE DE HIERRO.**  
Robot de una película de dibujos animados

**Taller de imagina, inventa y crea.****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL DÍA Y LA NOCHE****N.º 8**

OBJETIVO: Flexibilidad, fluidez, elaboración y originalidad

CONTENIDO: Figurativo y semántico

PRODUCTO: Sistemas

DESCRIPCIÓN: se dividirá la clase en pequeños grupos de cuatro o cinco personas y se les entregará una cartulina, lápices y pinturas de cera. La mitad de cada grupo dibujará en su cartulina elementos que pertenezcan a la noche y, la otra mitad, al día. Los componentes del grupo tendrán que ponerse de acuerdo en lo que van a dibujar para que después cada uno se encargue de una parte.

La segunda fase de la actividad consistirá en inventarse una historia basada en el dibujo que han realizado. Después tendrán que preparar una dramatización de dicha historia y buscar los materiales que les hagan falta para llevarla a cabo. Por último, cada grupo dramatiza la escena, por turnos. Los cuadros se expondrán al fondo para la representación.

MATERIALES Y RECURSOS: Cartulina, materiales diversos que se encuentren en el aula, lápices y ceras

TIEMPO: 70-80 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeños grupos

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

**Taller de imagina, inventa y crea****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: COMPOSICIÓN DE PASTA****N.º 9**

OBJETIVO: Originalidad y elaboración

CONTENIDO: Simbólico

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: se dividirá la clase en grupos de cuatro o cinco componentes. A cada uno de estos grupos se les dará una variedad de pasta (macarrones, espaguetis, tallarines...), con los que tendrán que hacer diferentes composiciones.

Los grupos se pondrán de acuerdo para decidir la forma que va a tomar la obra (si va a ser figurativa, abstracta, qué elementos se van a añadir, etc.). Inicialmente tendrán que realizar el dibujo con lápiz para después ir rellenándolo con la pasta.

Por último se expondrán los cuadros, y el resto de los grupos tendrá que hacer una interpretación; además, los autores de la obra tendrán que explicarla.

MATERIALES Y RECURSOS: Pasta (macarrones, tallarines, macarrones de concha...), pegamento, láminas, lápices, pinturas de tempera

TIEMPO: 60 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeño grupo y gran grupo

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

Taller de imagina, inventa y crea

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **EL DÍA Y LA NOCHE (transparencia)**

N.º 8



Piensa un poco, ¿Qué elementos nos podemos encontrar de día y qué elementos de noche? Cuando lo hayas pensado elabora un mural con tus compañeros.



**DÍA**



**NOCHE**

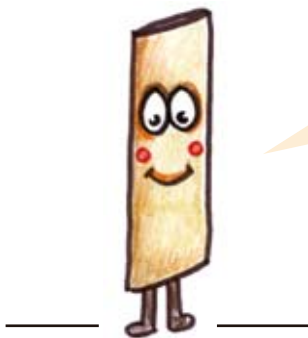
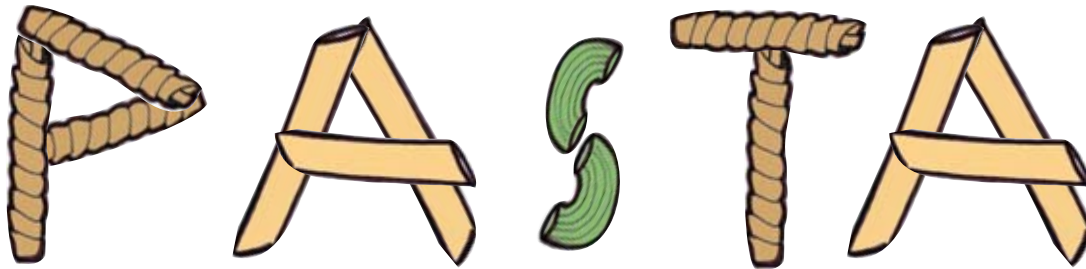


Taller de imagina, inventa y crea

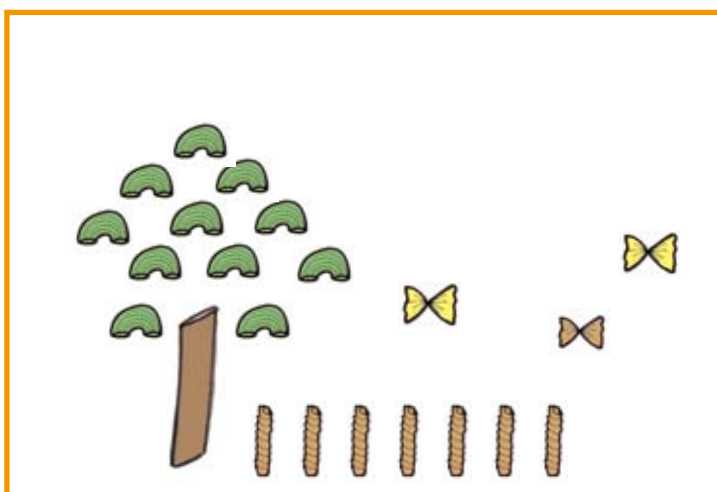
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **COMPOSICIÓN DE PASTA (transparencia)**

N.º 9

# COMPOSICIÓN DE



Como ya sabes hay distintos tipos de pasta que tienen diferentes formas. Intenta hacer una composición y aprovecha la pasta que te ofrecemos.



### Taller imagina, inventa y crea

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **LOS PEINADOS FANTÁSTICOS**

**N.º 10**

OBJETIVO: Originalidad y elaboración

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: existen muchos estilos de peinado. Todo el mundo ha oído hablar de pelo “liso”, “rizado” o “ondulado” (mostramos como ejemplo el pelo de los propios niños).

Ahora bien, ¿cuántos nuevos estilos de peinado seremos capaces de inventar?, ¿cómo llamarían al peinado que lleva el personaje del dibujo animado de su serie favorita?, (los Simpsons, Pokémon, Dragonball Z, etc.).

Se les enseñara a los escolares una transparencia con algunos dibujos animados, para que elijan varios (o escojan otros dibujos) y rellenen una ficha con los siguientes datos: dibujo del peinado, nombre, breve descripción y procedimientos seguidos para realizarlo.

A continuación habrán de ser ellos mismos quienes inventen un peinado.

Como alternativa se les puede pedir si se atreverían a idear un nuevo tipo de bigote, de cejas, etc.

MATERIALES Y RECURSOS: Transparencia y hojas con las fichas

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL/CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

### Taller imagina, inventa y crea

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **LOS PEINADOS FANTÁSTICOS (transparencia)** N.º 10

Nombre: \_\_\_\_\_

Descripción: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Realización: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_

Descripción: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Realización: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_

Descripción: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Realización: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_

Descripción: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Realización: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**Taller de imagina, inventa y crea****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: VEHÍCULOS ORIGINALES****N.º 11**

OBJETIVO: Originalidad y elaboración

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: se dividirá la clase en grupos de cuatro o cinco personas. Los escolares deberán realizar un vehículo con los materiales de desecho que les proporcionaremos.

La actividad constará de dos fases: una en la que pensarán, planificarán y dibujarán un vehículo original; y otra, en la que intentarán construirlo. Se habrá de insistir en que el alumnado, se esfuerce en su obra de modo que represente, de la forma más fidedigna posible, al diseño inicial.

Por último, se expondrán las construcciones en la clase para que todos puedan observarlas y, a continuación, cada uno de los grupos explicará el proceso utilizado para fabricar su vehículo y sus características.

MATERIALES Y RECURSOS: Material de desecho, pegamento, pinturas de tempera, lápices, cola, etc.

TIEMPO: 2 sesiones

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeño grupo y gran grupo

NIVEL / CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

**Taller imagina, inventa y crea****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CONSTRUYE CON TUS MANOS UN PAISAJE DIFERENTE N.º 12**

OBJETIVO: Originalidad y elaboración

CONTENIDO: Simbólico

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: el alumnado tendrá que construir un paisaje a partir de los distintos materiales proporcionados por el docente: arcilla, arena, tierra, ramas, hojas, etc., dicho paisaje habrá de ser poco común, inusual, etc.

Esta actividad la desarrollarán los escolares en pequeños grupos, por lo que se tendrán que poner de acuerdo en la realización del paisaje.

MATERIALES Y RECURSOS: Arcilla, arena, tierra, ramas, hojas, etc.

TIEMPO: 45 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pequeños grupos

NIVEL / CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria

Taller de imagina, inventa y crea

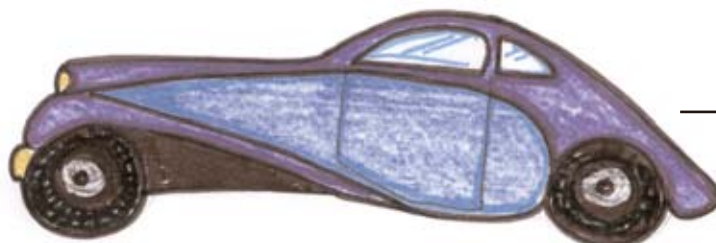
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **VEHÍCULOS ORIGINALES (transparencia)**

N.º 11

# Vehículos Originales



Aquí tienes algunos ejemplos de vehículos



### Taller imagina, inventa y crea

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **DIBUJO COLABORATIVO**

**N.º 13**

OBJETIVO: Flexibilidad, originalidad y elaboración

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Transformaciones

DESCRIPCIÓN: consistirá en producir la silueta de un dibujo, de forma individual, utilizando como soporte una lámina DIN-A3. Deberán ser siluetas de dibujos reales, de algo conocido, pero que sea difícil de adivinar por los participantes. Se mantendrá en secreto lo que se está dibujando, para que nadie sepa de lo que trata y el resultado final sea más creativo.

Cuando tengan la silueta realizada (sin muchos detalles), se recogerán las producciones y se volverán a repartir de forma aleatoria entre los escolares, de modo que cada uno tenga un dibujo que no sea el suyo. Éstos tendrán que terminarlos utilizando todo tipo de materiales e intentando captar, completar y embellecer la idea inicial. Al final se reunirán los dos autores y expondrán al resto de la clase lo que han querido plasmar, comparando la idea original con el resultado final.

MATERIALES Y RECURSOS: Transparencia de estímulo que servirá de ejemplo

Todo tipo de material de dibujo que sirva para enriquecer las producciones

TIEMPO: 50 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO : Primer y segundo ciclo de Primaria

OBSERVACIONES: El ejemplo expuesto no podrá ser copiado

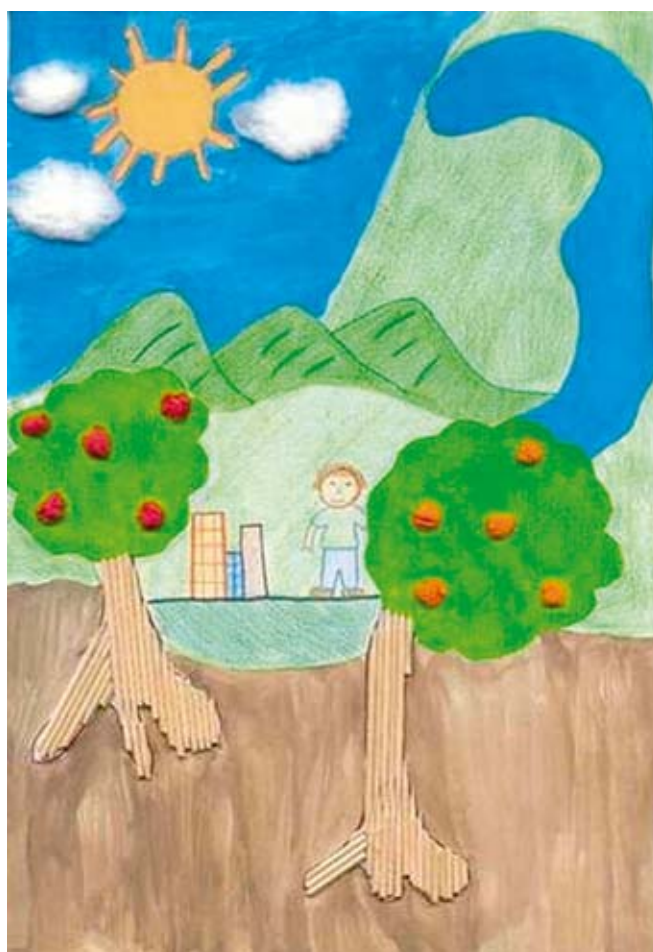
Dibujo 1: un dinosaurio con una ciudad dentro

Dibujo 2: un paisaje con árboles, montañas y río

Taller imagina, inventa y crea

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **DIBUJO COLABORATIVO**

**N.º 13**



## **6. Actividades del taller de multimedia**

- 1. BLOBS**
- 2. ABDUCCIÓN**
- 3. BILLAR**
- 4. LEGO**
- 5. LA MÁQUINA INCREÍBLE**
- 6. REALDRAW**
- 7. LEGO MINDSTORMS**
- 8. EL GRAN FESTIVAL DE LA CIENCIA**
- 9. TANGRAM**
- 10. LAS TORRES DE HANOI**
- 11. TETRIS VERSIÓN 1.0**
- 12. TIRO AL ARCO**
- 13. PEANUT**
- 14. ROTATION**
- 15. FREE THE PHARAON**

**Taller de multimedia****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: BLOBS****N.º 1**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: Blobs es un juego de los denominados “solitarios”. Consiste en ir saltando con una ranita por encima de otra, de manera que ésta última desaparece. Solamente podremos saltar sobre otra ranita si está en una casilla contigua y existe una casilla vacía al otro lado. En la versión utilizada encontraremos hasta cuarenta niveles. Solo se pasará al siguiente superando el actual. Cada alumno buscará estrategias para ir pasando de nivel, empleando estrategias de anticipación y las orientaciones dadas.

El juego se podrá encontrar en la siguiente dirección: <http://www.miniclip.com/blobs.com>

MATERIALES Y RECURSOS: Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



**Taller de multimedia****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ABDUCCIÓN****N.º 2**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: el juego consiste en lograr que el marcianito, empujando a los animales, sortee los obstáculos para ir llevándolos hasta los círculos que aparecen en la parte inferior. Para ello habrá que pensar en estrategias que le permitan mover a los animales a lo largo del laberinto, sin quedar atrapado.

Se podrá encontrar en la siguiente dirección: <http://jugarya.com/juego.php?id=135>

MATERIALES Y RECURSOS: Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM.

TIEMPO: 15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



**Taller de multimedia****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: BILLAR****N.º 3**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Simbólico

PRODUCTO: Implicaciones y elaboraciones

DESCRIPCIÓN: se trata de un típico juego de billar. Podemos utilizar las modalidades “Single player” que nos permitirá jugar contra el ordenador o “Multi player” conectándonos a Internet para jugar con otros usuarios. Para esta última modalidad es preciso estar registrados en la página del juego.

La mecánica del juego consistirá en lo siguiente:

1. Empezaremos con las bolas de colores colocadas en un extremo de la mesa y en el otro la bola blanca.
2. Para lanzar la bola, habremos de pulsar sobre ella tres veces. La primera para que aparezca el palo del billar. Moviéndolo alrededor de la bola estableceremos la trayectoria. Una vez elegida pulsaremos de nuevo para fijarla. Podremos entonces pulsar y arrastrar hacia el extremo del palo para darle impulso. Cuanto más atrás arrastremos, con más fuerza daremos en la bola. Al soltar, el palo impactará sobre la bola blanca enviándola en la dirección que elegimos. Se podrá encontrar en la siguiente dirección:  
<http://www.electrotank.com/playGame.electro?gId=118>

MATERIALES Y RECURSOS: Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM

TIEMPO: 30 minutos.

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria





**Taller de multimedia****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LEGO****N.º 4**

OBJETIVO: Originalidad, flexibilidad y elaboración

CONTENIDO: Simbólico

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: es una aplicación basada en los famosos bloques de Lego con la cual se pueden realizar infinidad de construcciones, ya que dispone de una biblioteca inagotable de bloques y figuras. Podemos obtener distintas vistas de las construcciones creadas, ampliar los bloques para una mejor visualización, y rotar y colorear a nuestro antojo. Las construcciones creadas se pueden imprimir y guardar para una posterior modificación o utilización. Para la sesión de trabajo optamos por mostrar inicialmente algunas de las posibilidades del programa, herramientas de visualización y bibliotecas de bloques, así como los rudimentos básicos de trabajo. Con posterioridad los alumnos y alumnas exploran y realizan sus propias creaciones.

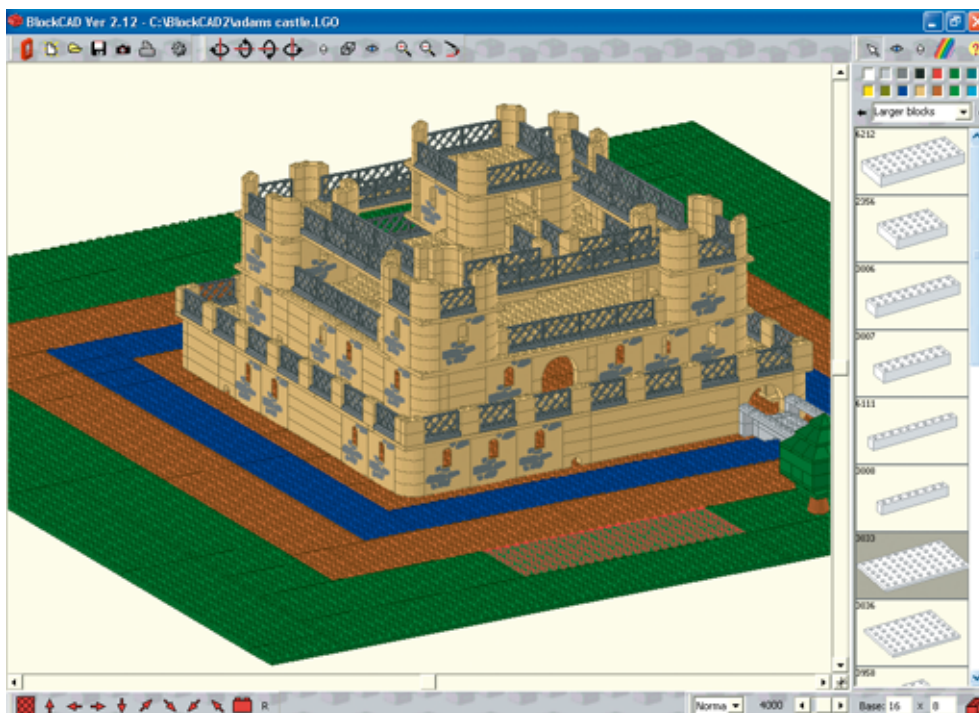
Se podrán encontrar en la siguiente dirección: <http://w1.161.telia.com/~u16122508/prolego.htm>

MATERIALES Y RECURSOS: Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



**Taller de multimedia****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LA MÁQUINA INCREÍBLE****N.º 5**

OBJETIVO: Originalidad, flexibilidad y fluidez

CONTENIDO: Figurativo y simbólico

PRODUCTO: Relaciones y sistemas

DESCRIPCIÓN: the *Incredible Machine* tiene su fundamentación en el funcionamiento de máquinas, poleas, engranajes... Todos los inventos tienen su base en principios científicos.

En “Jugar a inventos” se nos proponen tareas que debemos solucionar utilizando los elementos y las pistas que se dan.

En “Construir artefactos” seremos nosotros quienes crearemos el artefacto, diseñando estrategias y proponiendo pistas.

La actividad se organiza en dos sesiones:

En la primera el alumnado podrá jugar a inventos, con el fin de que se familiarice con los distintos elementos y sepa cómo utilizarlos.

En la segunda habrá de construir sus propios artefactos eligiendo aquellos mecanismos que considere adecuados. Se podrá encontrar en la siguiente dirección: <http://www.sierra.com>

MATERIALES Y RECURSOS: Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM

TIEMPO: 60 minutos.

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



## Taller de multimedia

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **REALDRAW**

N.º 6

OBJETIVO: Originalidad y elaboración

CONTENIDO: Figurativo y simbólico

PRODUCTO: Transformación

DESCRIPCIÓN: RealDRAW es una potente herramienta de diseño gráfico que combina la edición de vector, 2D, 3D y mapa de bits en una sola aplicación, con capacidad para cambiar de una modalidad a otra rápidamente y sin problemas.

Para la sesión de trabajo se proponen seis modelos con los cuales el alumnado ha de trabajar cada uno durante un tiempo aproximado de 5 minutos.

Al iniciar la sesión, los escolares dispondrán de todos los modelos abiertos con el programa, aunque se visualizarán de uno en uno. Cada uno tendrá una carpeta personalizada en la que guardará el trabajo realizado. Una vez que termine con un modelo y se le indique, lo cerrará, almacenando los cambios.

Se podrá encontrar en la siguiente dirección:

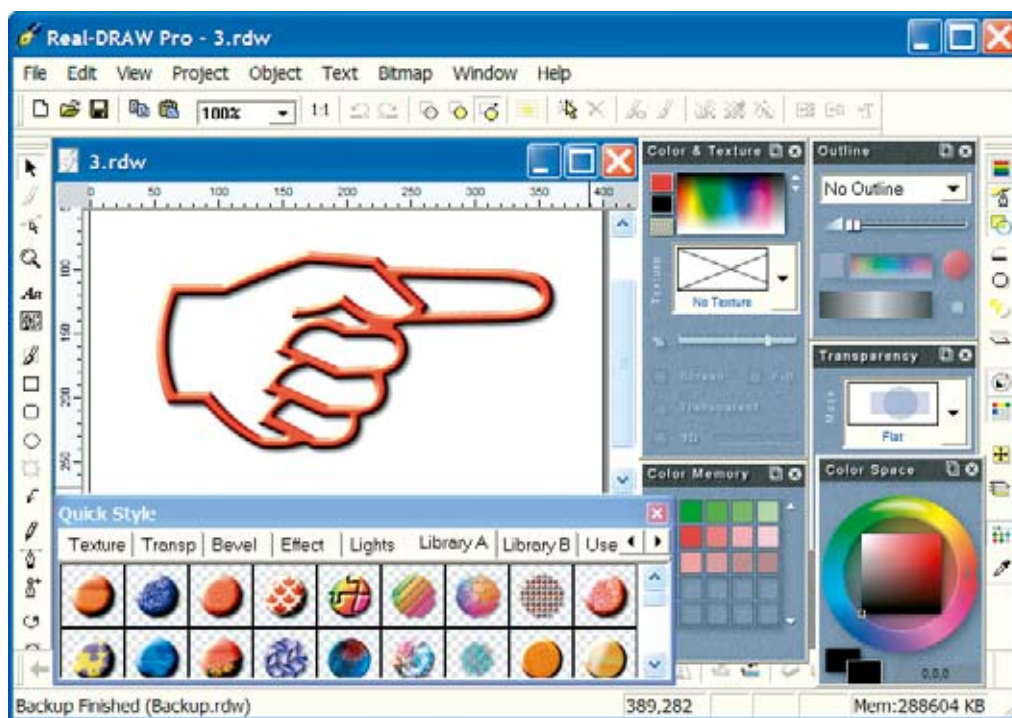
<http://www.5star-shareware.com/Graphics/Drawing-Painting/realdraw.html>

MATERIALES Y RECURSOS: Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO : Primer y segundo ciclo de Primaria



**Taller de multimedia**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **LEGO MINDSTORMS**

N.º 7

OBJETIVO: Originalidad, elaboración y flexibilidad

CONTENIDO: Simbólico

PRODUCTO: Sistemas

DESCRIPCIÓN: *LEGO Mindstorms Robotics Invention System (RIS)* es lo que puede llamarse un juguete de alta tecnología, con 717 piezas que permiten construir una variedad de robots móviles programables con un ordenador. El entorno de programación es visual, orientado a los niños y niñas –cualquier usuario sin ninguna formación informática podría programarlo–, limitado, pero lo suficientemente potente como para realizar algunos ejercicios de inteligencia artificial. Para el desarrollo de la actividad se utilizarán dos sesiones del taller “Imagina, Inventa y Crea” para la construcción del robot y dos sesiones del taller “Multimedia” para el aprendizaje y la programación de los robots a través del ordenador.

MATERIALES Y RECURSOS: Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM.

TIEMPO: 120 minutos.

TIPO DE AGRUPAMIENTO: 5 grupos de 3 componentes cada uno.

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



**Taller de multimedia****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL GRAN FESTIVAL DE LA CIENCIA****N.º 8**

OBJETIVO: Originalidad, Elaboración, fluidez y flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo y simbólico

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: en “El gran festival de la ciencia”, los niños y niñas pueden desarrollar su intuición científica a lo largo de un viaje espacial que les llevará al Gran Parque de Atracciones Galáctico. Contiene más de 300 pruebas con tres niveles de dificultad para aprender: las fuerzas y la gravedad, la luz, los colores y los prismas, la densidad y la viscosidad de los líquidos, la dirección y el movimiento, etc.

La actividad se desarrolla de manera individual, explorando el parque y resolviendo las pruebas que se les plantean. Se acotan tiempos de exploración y resolución para cada una de las atracciones.

MATERIALES Y RECURSOS: Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



**Taller de multimedia****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: TANGRAM****N.º 9**

OBJETIVO: Originalidad, flexibilidad y fluidez

CONTENIDO: Simbólico

PRODUCTO: Unidades

DESCRIPCIÓN: el Tangram se basa en el juego chino del mismo nombre. En esta versión informática encontramos dos módulos: uno de resolución de figuras y otro de edición. El primero dispone de tres niveles: fácil, medio y difícil y, además, presenta la posibilidad de cargar figuras desde ficheros externos. El módulo de edición permite crear figuras nuevas y almacenarlas para que otros las resuelvan.

La actividad la hemos dividido en dos sesiones. En la primera el alumnado resolverá las figuras empezando por el nivel fácil y llegará al nivel que su habilidad resolutive le permita. De esa manera se familiariza con la disposición de las piezas para construir figuras.

En la segunda sesión, los escolares crearán figuras nuevas que los compañeros habrán de resolver, guardando los resultados en ficheros externos.

Esta versión del Tangram se podrá encontrar en la siguiente dirección de Internet:

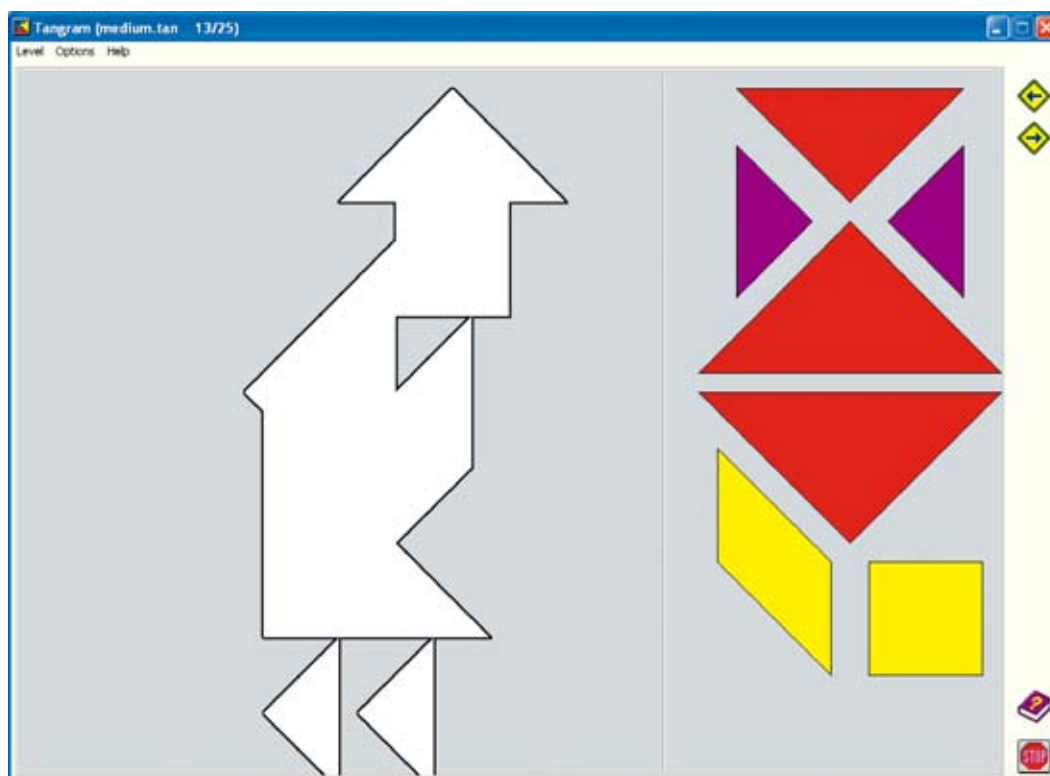
<http://www.internen.es.com/programas/juego.php?i=2>

MATERIALES Y RECURSOS: Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM

TIEMPO: 60 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



**Taller de multimedia****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: TORRES DE HANOI****N.º 10**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Simbólico

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: consiste en un juego de estrategia en el que el alumnado debe pasar las piezas de la columna de la izquierda a la de la derecha. Las condiciones consisten en que nunca podrá colocar una pieza mayor sobre una menor y nunca se podrá saltar de la primera a la tercera sin pasar por la segunda. Dispone de diez niveles de dificultad, en función del número de piezas que se utilicen. La actividad se desarrolla empezando con tres discos, aumentando la dificultad a medida que se va resolviendo. Se podrá encontrar en la siguiente dirección:

[http://www.facpya.uanl.mx/anfeca/primer\\_etapa/aburrido/juegos/hanoi/hanoi.htm](http://www.facpya.uanl.mx/anfeca/primer_etapa/aburrido/juegos/hanoi/hanoi.htm)

MATERIALES Y RECURSOS: Ordenador Pentium 4 a 1,5 GHz con 128 Mb de RAM

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



**Taller de multimedia**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **TETRIS VERSIÓN 1.0****N.º 11**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Simbólico

PRODUCTO: Relaciones

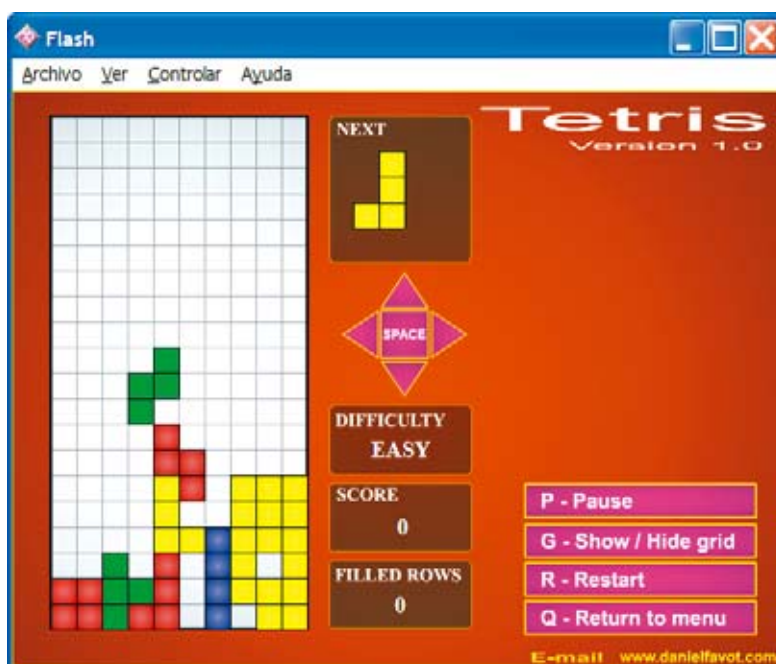
DESCRIPCIÓN: se trata del tradicional juego de tetris en el que debemos ir completando filas con las figuras que van apareciendo, de manera que cada fila completa desaparece. Se podrá encontrar en la siguiente dirección: <http://www.danielfavot.com/index3.htm>

Materiales y recursos Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM

TIEMPO: 15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria





**Taller de multimedia****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: TIRO AL ARCO****N.º 12**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Implicaciones y elaboraciones

DESCRIPCIÓN: tiro al arco es un juego cuyo objetivo es el de acertar a una diana en cuatro intentos. Si, al menos se acierta uno, se pasa a la siguiente fase. Se tendrán que superar seis fases en las cuales el viento y la distancia a la diana se irán incrementando. Para seleccionar el ángulo de disparo habremos de girar el arco moviendo el ratón y luego, hacer clic para calcular la fuerza necesaria. Una vez calculada soltaremos el botón del ratón y, se disparará la flecha. Se podrá encontrar en la siguiente dirección: [http://www.creatupropiaweb.com/juegos/juegos\\_flash5/Tiro\\_arco.html](http://www.creatupropiaweb.com/juegos/juegos_flash5/Tiro_arco.html)

MATERIALES Y RECURSOS: Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



**Taller de multimedia**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **PEANUT****N.º 13**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: en *Peanut* nos encontramos encima de una mesa, disparando los cacahuetes que pasan para marcar gol. Una ardilla de portero y dos como defensas intentarán que no marquemos gol. Con el botón derecho, aguardando un tiempo, lograremos coger velocidad en el disparo; soltándolo conseguimos que el cacahuete salga disparado hacia la portería. De esa manera lograremos conseguir la mejor puntuación posible. Se podrá encontrar en la siguiente dirección: <http://juegos.pequejuegos.com/informacion.php?juego=521>

MATERIALES Y RECURSOS: Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM

TIEMPO: 15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



**Taller de multimedia****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ROTATION****N.º 14**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Simbólico

PRODUCTO: Relaciones

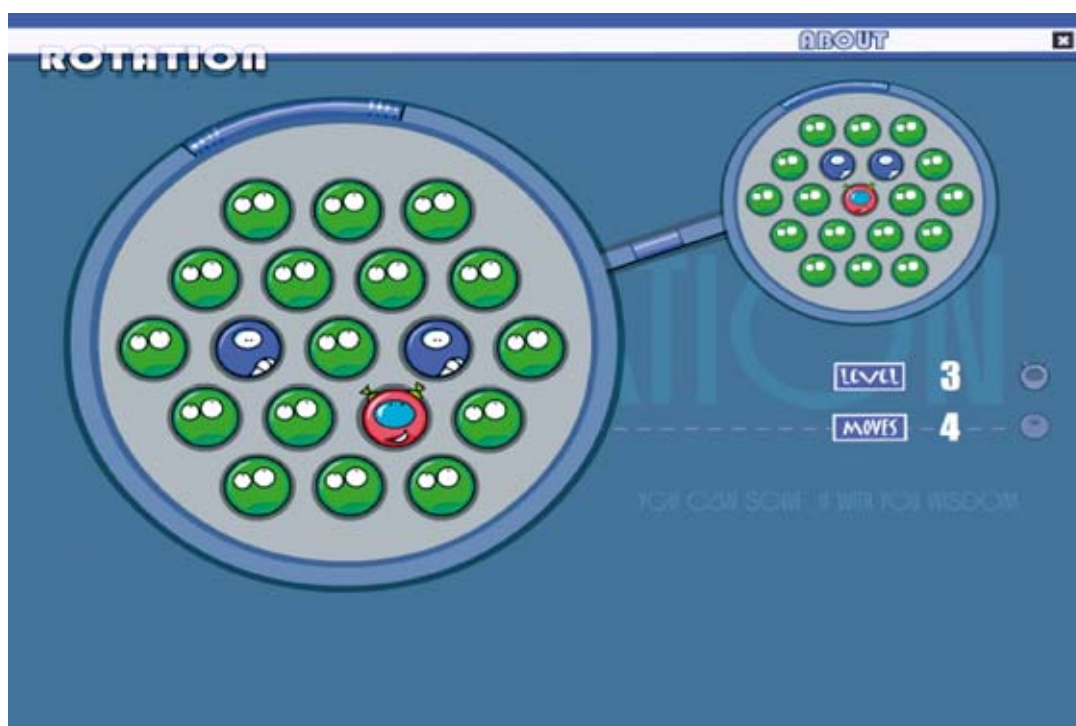
DESCRIPCIÓN: es un juego cuyo objetivo consiste en la colocación de las figuras en la posición que indica el modelo (ver debajo). Para ello se deberá pulsar sobre las figuras de manera que vayan rotando hasta quedar colocadas en la posición que se indica.

MATERIALES Y RECURSOS: Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



**Taller de multimedia****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: FREE THE PHARAON****N.º 15**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: *Free the Pharaon* es un juego cuyo objetivo consiste en sacar el sarcófago del faraón rojo de la habitación en la que se encuentra. Para ello se habrá de mover al resto de los sarcófagos.

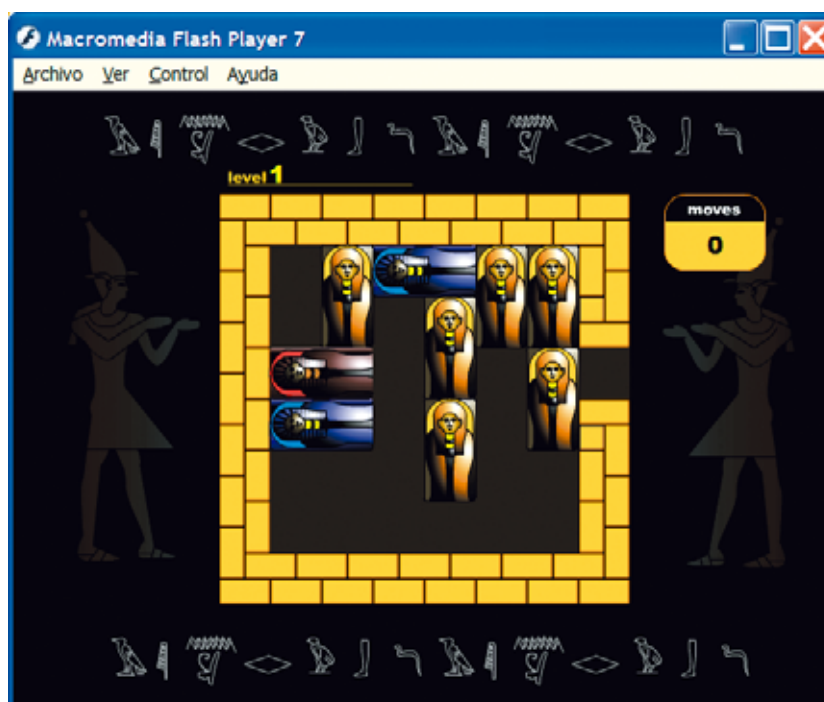
Se podrá encontrar en la siguiente dirección: <http://www.juegosjuegos.com/reflexion2.shtml#>

MATERIALES Y RECURSOS: Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM.

TIEMPO: 20 minutos.

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



## **7. Juegos manipulativos**

- 1. CONECTA4 4 EM SÉRIE**
- 2. HUNDIR LA FLOTA**
- 3. MASTERMICHÍ DESCUBRO PALABRAS**
- 4. DESCUBRIR LAS PALABRAS**
- 5. QUORIDOR DE LUXE**
- 6. VILLA PALETTI**
- 7. ENGRANAJES MÓVILES**
- 8. SPACE ODYSSEY DISCOVERY**
- 9. GEOMAC**

## Juegos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **CONECTA 4 4 EM SÉRIE**

N.º 1

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Implicaciones y elaboraciones

DESCRIPCIÓN: consiste en dejar caer las fichas de colores en una parrilla para formar una línea continua horizontal, vertical o diagonal, de cuatro fichas. Se trata de bloquear los movimientos que realiza el adversario con el fin de evitar que se coloquen las cuatro fichas formando una línea continua.

MATERIALES Y RECURSOS: ©MB Conecta4 4EmSérie. 2000 Hasbro International Inc.

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pareja

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



**Juegos manipulativos****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: HUNDIR LA FLOTA****N.º 2**

OBJETIVO: Flexibilidad y fluidez

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Implicaciones y elaboraciones

DESCRIPCIÓN: se colocan una serie de barcos sobre una rejilla en posición vertical u horizontal, nunca en posición diagonal. Uno de los participantes comienza dando unas coordenadas compuestas de una letra y un número. El otro escolar comprueba las coordenadas en su rejilla y comunica a su oponente si ha acertado el disparo o no. La finalidad del juego consiste en hundir el mayor número posible de embarcaciones del contrincante.

MATERIALES Y RECURSOS: ©MB Hundir la flota. 2000 Hasbro International Inc.

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pareja

NIVEL /CICLO: Primer, segundo y tercer ciclo de Primaria



## Juegos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **MASTERMICHI DESCUBRO PALABRAS**

N.º 3

OBJETIVO: Fluidez y flexibilidad

CONTENIDO: Semántico

PRODUCTO: Relaciones

DESCRIPCIÓN: uno de los participantes (codificador) compone una palabra de 5 letras sin darla a conocer a su contrincante. A continuación, la pareja (descodificador) coloca 5 letras a su elección o una palabra de 5 grafemas sobre una fila. Si una de las letras es correcta, y corresponde exactamente, por su posición, a una letra de la palabra-código, el codificador lo indica colocando una ficha negra en el agujero correspondiente. Si una letra es correcta pero no se encuentra en la ubicación correcta, el codificador lo indica mediante una ficha blanca. La finalidad del juego consiste en que el descodificador logre adivinar con el menor número de intentos posibles la palabra que el codificador ha escrito.

MATERIALES Y RECURSOS: ©Juegos Dinova

TIEMPO: 20 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pareja

NIVEL /CICLO:Primer y segundo ciclo de Primaria





## Juegos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **DESCUBRIR LAS PALABRAS**

N.º 4

OBJETIVO: Fluidez y Flexibilidad

CONTENIDO: Semántico

PRODUCTO: Implicaciones y elaboraciones

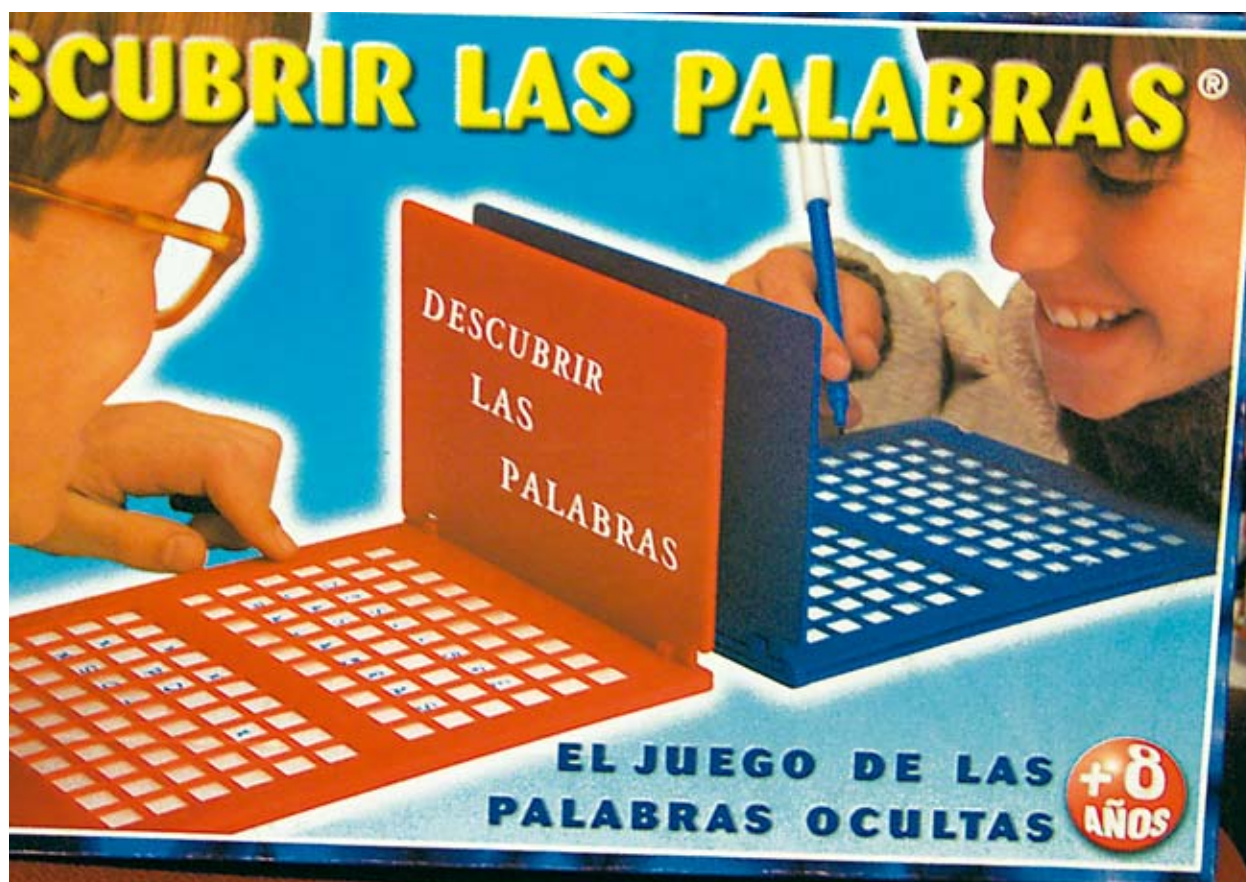
DESCRIPCIÓN: consiste en adivinar las palabras que el contrincante ha escrito en su panel superior. Un participante comienza dando unas coordenadas compuestas de una letra y un número. El oponente comprueba las coordenadas en su rejilla e informa si su contrario ha acertado o no, indicándole si la letra de la palabra que ha acertado se encuentra en posición horizontal o vertical. Además, le informa del número de letras que constituyen la palabra detectada. La finalidad del juego consiste en descubrir el mayor número posible de palabras del contrincante.

MATERIALES Y RECURSOS: ©Falomir Juegos. 1994 José Níguez Gerardo

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pareja

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



## Juegos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **QUORIDOR DE LUXE**

N.º 5

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Implicaciones y elaboraciones

DESCRIPCIÓN: consiste en la colocación de barreras por los participantes con el fin de entorpecer y hacer más lento el recorrido del peón que utiliza cada alumno o alumna. Se trata de que llegue el peón al lado opuesto del tablero antes que el adversario.

MATERIALES Y RECURSOS: ©1997 Gigamic S.A.

TIEMPO: 30 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pareja

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



## Juegos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **VILLA PALETTI**

N.º 6

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Implicaciones y elaboraciones

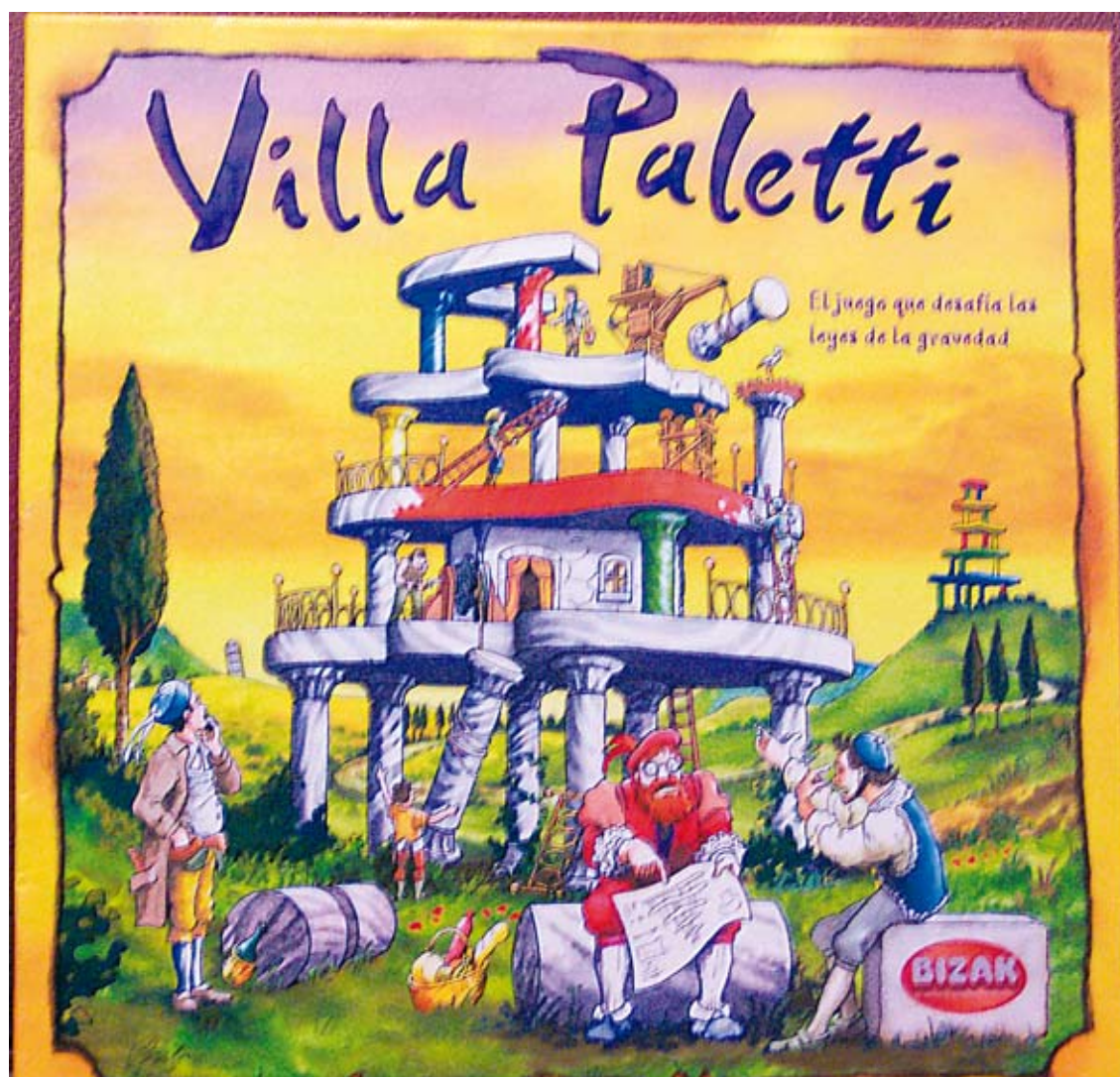
DESCRIPCIÓN: consiste en construir la villa más alta posible. Si un jugador no puede mover una columna a un piso superior, en su lugar podrá colocar una nueva plataforma en cualquier punto, y comenzar a edificar un nuevo piso. Por tanto, la villa será cada vez más alta, frágil e inestable. Para que la puntuación de los participantes aumente, deberán tener en cuenta el valor de las columnas e ir moviendo siempre las de su color a los pisos superiores. La finalidad del juego es que los escolares acumulen puntos creando nuevos pisos a partir de sus propias columnas.

MATERIALES Y RECURSOS: © 2001 Bizak S A

TIEMPO: 15 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Pareja

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



## Juegos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **ENGRANAJES MÓVILES**

N.º 7

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Implicaciones y elaboraciones

DESCRIPCIÓN: consiste en crear máquinas a partir de las piezas que el juego contiene. Los participantes deben idear y jugar con sus propias máquinas, tratando de buscarles alguna utilidad o funcionalidad.

MATERIALES Y RECURSOS: Juego Engranajes móviles  
Editorial Dinova Manualidades

TIEMPO: 30-40 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual o pequeño grupo

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



**Juegos manipulativos****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: SPACE ODYSSEY DISCOVERY****N.º 8**

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Implicaciones y elaboraciones

DESCRIPCIÓN: los participantes deben realizar diferentes construcciones, como paisajes del espacio, naves espaciales, etc. u otras construcciones que se les ocurran, utilizando todas las piezas que precisen. El juego está compuesto por muchas piezas variadas: cables, palos, bolas que encajan en los palos, bases para las construcciones, elementos circulares y semicirculares de diferentes tamaños, etc. Se puede asemejar a un “juego de construcción” donde los escolares pueden realizar cualquier cosa que se les ocurra, ya que el número de piezas es muy elevado, y permite jugar a 5 ó 6 niños y niñas simultáneamente, posibilitándoles a todos poder utilizar las mismas piezas.

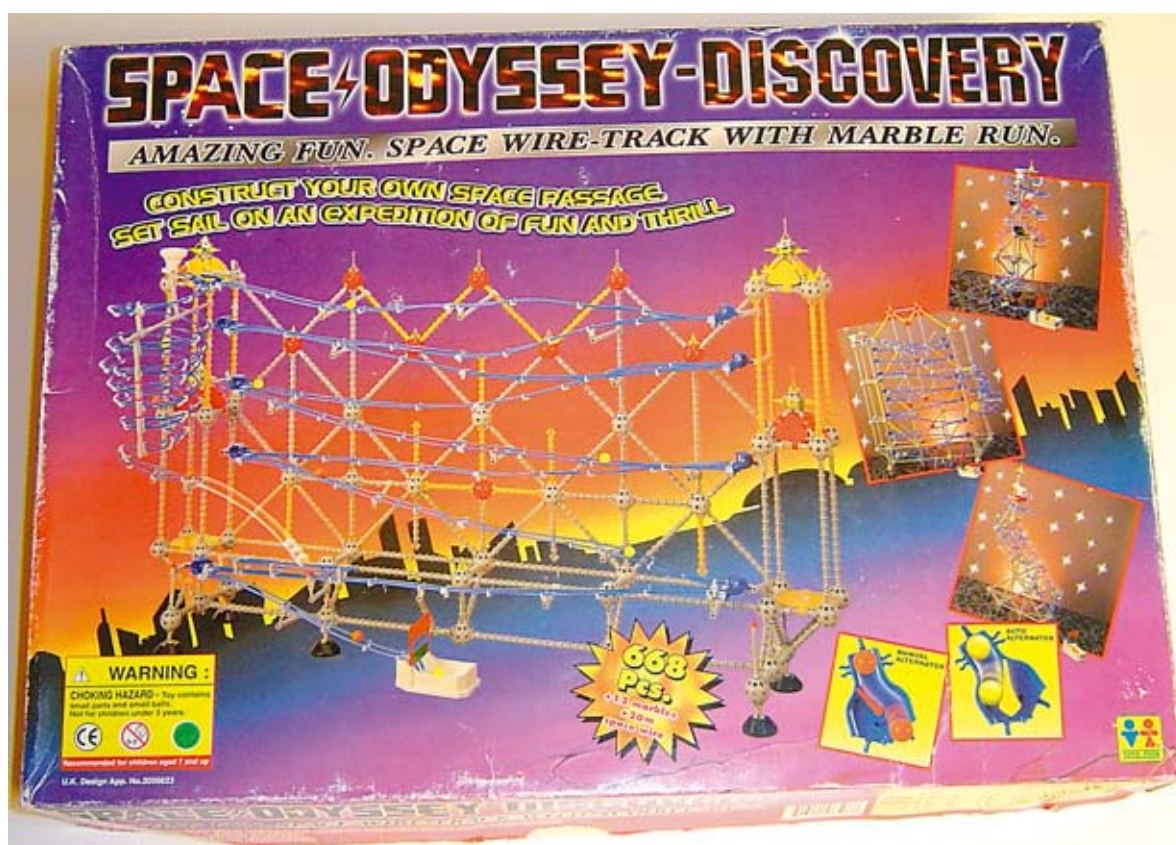
MATERIALES Y RECURSOS: Juego Space odyssey discovery

Editorial Toto Toys

TIEMPO: 30-40 minutos

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual o pequeño grupo

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



## Juegos manipulativos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **GEOMAC**

N.º 9

OBJETIVO: Flexibilidad

CONTENIDO: Figurativo

PRODUCTO: Implicaciones y elaboraciones

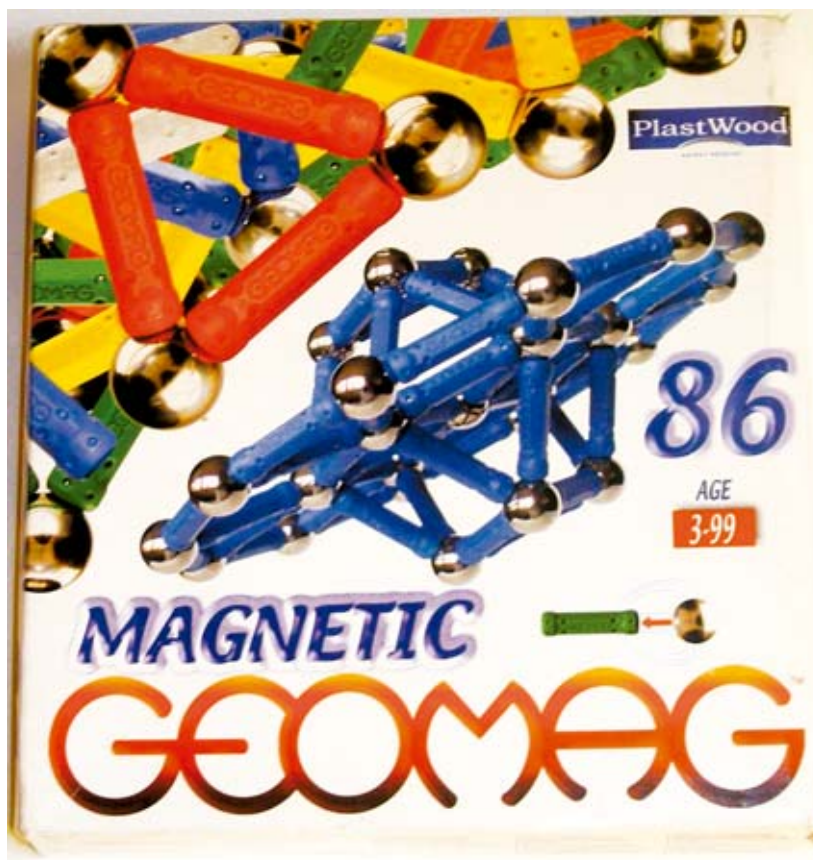
DESCRIPCIÓN: el material que aporta el juego consiste en varillas de unos 10 centímetros terminadas en un imán y bolas metálicas de un centímetro de diámetro. Con estos elementos se pueden hacer construcciones diversas, algunas de las cuales vienen como modelos.

MATERIALES Y RECURSOS: Los componentes del juego

TIEMPO:

TIPO DE AGRUPAMIENTO: Individual o pequeño grupo

NIVEL /CICLO: Primer y segundo ciclo de Primaria



## **8. Soluciones de algunas actividades**

- **ADIVINA ADIVINANZA**
- **RESUELVE EL ENIGMA**
- **JUGANDO CON PALILLOS (II)**
- **PERDIDOS EN EL DESIERTO**
- **TRIÁNGULO MÁGICO**
- **TIRANDO DE LA CUERDA**
- **LOS RELOJES DE ARENA**
- **UTILIZA TU INGENIO**
- **SOLUCIÓNALO**
- **MI SISTEMA MÉTRICO**
- **COLOCANDO PALILLOS**
- **JUGAMOS CON PALILLOS (III)**
- **LOS 12 PALILLOS**

**Área de creatividad lingüística****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ADIVINA ADIVINANZA****N.º 8**

1-Entre pared y pared hay una santa mujer que con su diente llama a su gente.

Solución: la campana.

2- Si me miras del derecho me verás como un animal, pero si al revés me miras, un vegetal verás.

Solución: zorra.

3-Cien amigas tengo, todas sobre una tabla, si no las tocas, no te dicen nada.

Solución: el piano.

4-Yo tengo calor y frío y no frío sin calor y sin ser ni mar ni río, peces en mí he visto yo.

Solución: la lengua.

5-¿Qué es lo que te pueden sacar antes de que lo tengas?

Solución: un retrato.

6-Si me nombras desaparezco. ¿Quién soy?

Solución: el silencio.

7-¿Qué es lo que se repite una vez cada minuto, dos veces cada momento y nunca en cien años?"

Solución: la letra "M".

8-Sube llena, baja vacía, y si no te das prisa, la sopa se enfría. ¿Qué es?

Solución: la cuchara.

9-Soy un señor con cabeza, sin barriga y con un pie. Pero soy tan importante que al mismo Dios sujeté. ¿Quién soy?

Solución: un clavo.

10-Soy la redondez del mundo, sin mí no puede haber Dios. Papas y Cardenales sí, pero Obispos no. ¿Quién será?

Solución: la letra "O".

11-El burro la lleva a cuestras, metidita en un baúl. Yo pocas veces la miro y siempre la tienes tú. ¿Qué es?

Solución: la letra "U".

12-¿Cuál es el animal que anda con las patas en la cabeza?

Solución: el piojo.

13-¿Qué es lo que es algo y la vez nada?

Solución: un pez.

14-Todos pasan por mí y yo no paso por nadie, todos preguntan por mí y yo no pregunto por nadie.

Solución: la calle.

15-Un Hombre discutía con su amigo: –Anteayer mi hijo tenía ocho años, el año que viene tendrá once. ¿Cómo es posible?

Solución: la conversación tiene lugar el 1 de enero, el cumpleaños del hijo es el 31 de diciembre.

16-¿Cuándo la siguiente operación es correcta?:  $11+3=2$

Solución: cuando se trata de horas (14hrs.: = 2 de la tarde).

17-Quien lo fabrica lo vende, quien lo tiene no lo utiliza y quien lo utiliza no lo ve.

Solución: el ataúd.

18-Si te lo digo lo sabes, si no te lo digo también. ¿Qué es?

Solución: el te.

19-Se pone sobre la mesa, se parte y se repara, pero nadie se la come.

Solución: la baraja.

20-Dos hermanos son, el uno va a misa y el otro no.

Solución: el vino blanco y el tinto.

21-Un canario muy amarillo que no canta porque no es pajarillo.

Solución: el plátano.

22-Tiene hojas y no es árbol. Tiene lomo y no es caballo. ¿Qué es?

Solución: el libro.

23-No soy nada y no tengo nombre, siempre iré pegada a ti, así seas mujer u hombre, nunca te escaparás de mí.

Solución: la sombra.

24-Adivina quién soy: cuanto más lavo más sucia estoy.

Solución: el agua.

25-Dos niños asomaditos cada uno a su ventana; lo ven y lo cuentan todo, pero sin decir nada.

Solución: los ojos.



**Área de creatividad matemática**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **RESUELVE EL ENIGMA**

N.º 2

2.1. Un padre se ha perdido con sus dos hijos. Después de caminar mucho han llegado a la orilla de un ancho río y encuentran una balsa. Comprueban que la balsa no soporta más de unos 80 kilos: el padre pesa 72, el hijo mayor 42 y el menor 36. ¿Podrían pasar al otro lado en la balsa? ¿Cómo lo harían?

- 1º. Viajan en la balsa los 2 hermanos (A yB).
- 2º. Regresa un hermano(A) a la orilla opuesta y le deja la canoa a su padre.
- 3º. El padre viaja hacia la otra orilla donde le deaj la canoa al hijo que allí se encuentra (B)
- 4º. Este hermano (B) viaja a la otra orilla en busca del otro hermano (A).
- 5º. Ambos hermanos (AyB) viajan de nuevo a la orilla donde ya se encuentra el padre.

2.2. Un barquero quiere pasar de una a la otra orilla del río a su perro lobo, a su oveja y un saco de coles, y en la barca sólo caben él y una de las tres cosas. El barquero sabe que si deja solos al perro lobo y a la oveja, esta segunda tendría mal final. Y que si deja a la oveja sola con el saco de coles no quedaría ni rastro del contenido. ¿Cómo se las arregló el barquero para no perder ninguna de sus posesiones y cruzar el río?

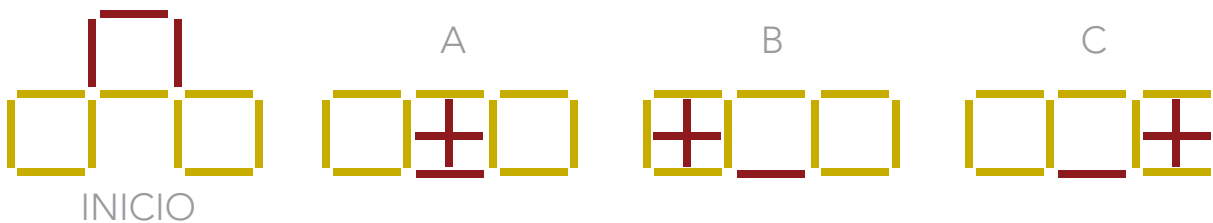
- 1º. Viajan el barquero y la oveja. Regresa el barquero.
- 2º. Viajan el barquero y las coles. Regresa el barquero y la oveja.
- 3º. Viajan el barquero y el lobo. Regresa el barquero.
- 4º. Viajan el barquero y la oveja.

Área de creatividad matemática

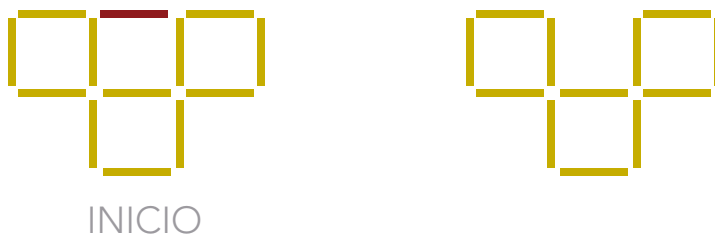
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **JUGANDO CON PALILLOS (II)**

N.º 4

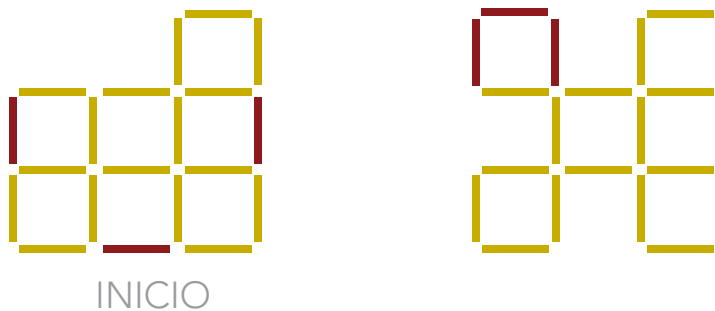
4.1.



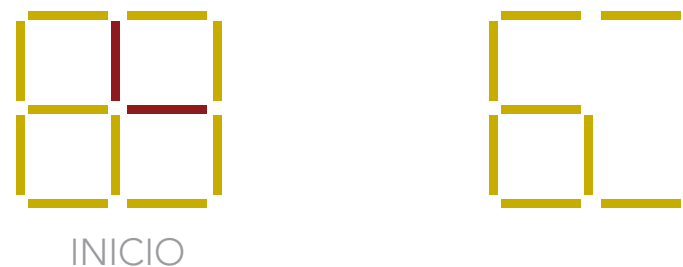
4.2.



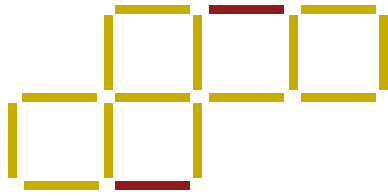
4.3.



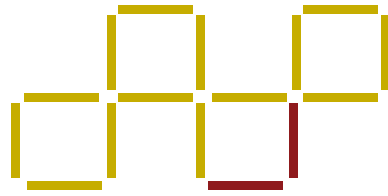
4.4.



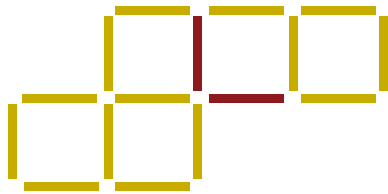
4.5.



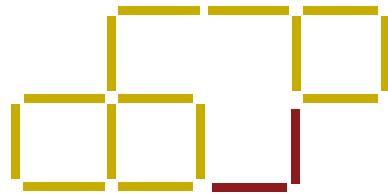
INICIO



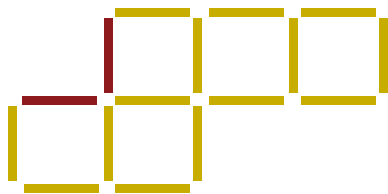
A.



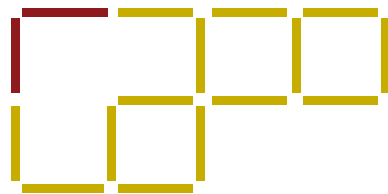
INICIO



B.

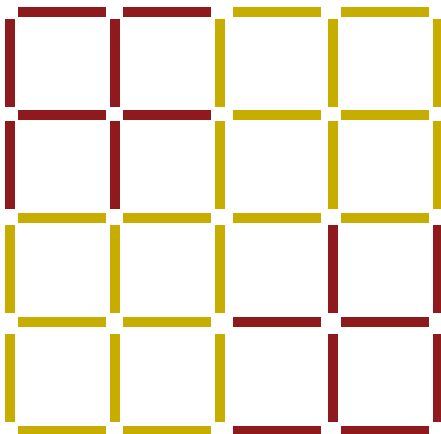


INICIO

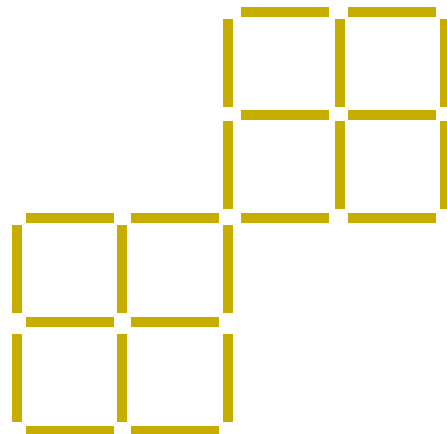


C.

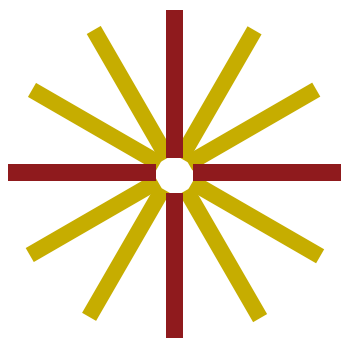
4.6.



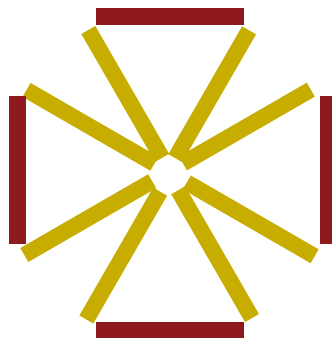
INICIO



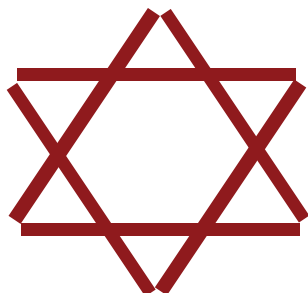
4.7.



INICIO



4.8.



4.10.

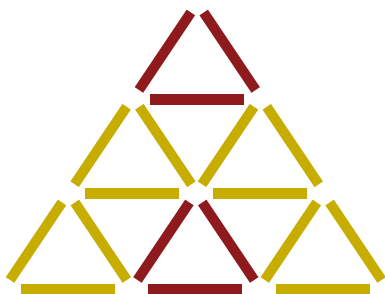


A

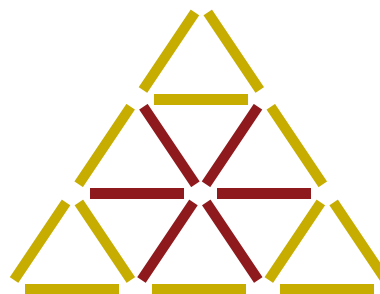


B

4.9.



A



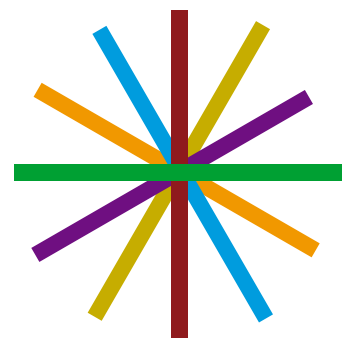
B

4.11.



INICIO

4.12.



## Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **PERDIDOS EN EL DESIERTO**

N.º 6

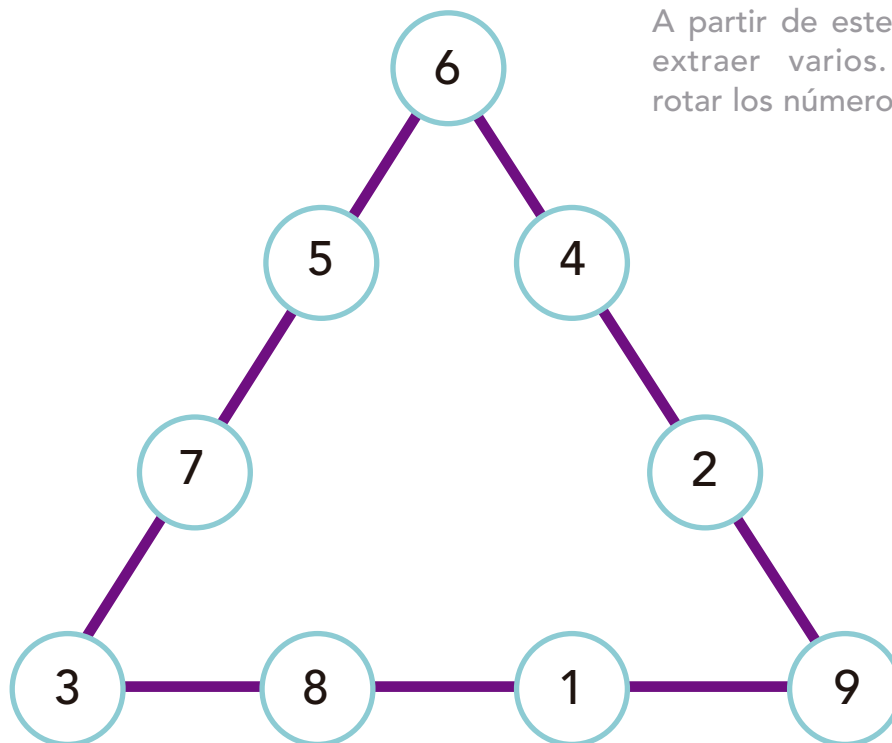
6.1.- Llena la cubeta de 3l y la vacía en la de 5l. Luego vuelve a llenar la de 3l y la vuelve a vaciar en la de 5, que sólo disponía ya de 2l de capacidad, por lo que sólo se puede vaciar esa cantidad, quedando 1l, en la cubeta de 3l.

6.2.- Partimos del litro conseguido en el apartado anterior. Este litro se deposita en la cubeta de 5l, que ahora tenemos vacía. Luego se llena nuevamente el de 3l, y se depositan en la cubeta de 5l que ya contenía 1l, por lo que ya ha conseguido aislar los 4l que pedía el problema.

## Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **TRIÁNGULO MÁGICO**

N.º 7



A partir de este se pueden extraer varios. Sólo con rotar los números.

Área de creatividad matemática.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **TIRANDO DE LA CUERDA**

N.º 8

Ganará el equipo del perro, ya que el perro equivale a 2 niñas y 1 niño, con lo cual los extremos de la cuerda quedarán de la siguiente forma: en un extremo, tendremos a 5 niñas más 1 niño, y en el otro extremo de la cuerda tendremos sólo a 4 niños.

Área de creatividad matemática.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **LOS RELOJES DE ARENA**

N.º 9

Giramos los dos relojes al mismo tiempo cuando el de 5min esté acabando todavía quedará 3min en el de ocho, es en ese momento cuando se da la vuelta al reloj de ocho, para empezar a contar los 11 minutos que nos pide el problema. Ahora sólo tiene 3min de arena, justamente cuando caiga el último gramo de arena del reloj de 8 min, se le da la vuelta otra vez, empezando a bajar entonces los ocho minutos completos. De esta manera el primer paso se hace para poder conseguir aislar 3min, y luego simplemente se deja vaciar completamente los 8 minutos del reloj, que sumados con los tres min anteriores suman 11.

Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **UTILIZA TU INGENIO**

N.º 10

1



2



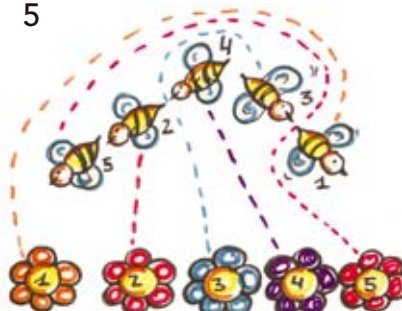
3



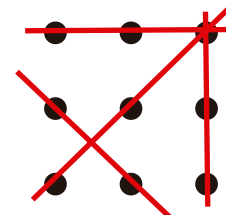
4



5



6



Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **SOLUCIÓNALO**

N.º 11

Tantos como piensen los niños.

Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **MI SISTEMA MÉTRICO**

N.º 12

Tantos como piensen los niños.

Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **COLOCANDO PALILLOS.**

N.º 13

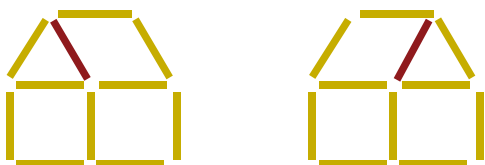
Los palillos 2 y 3 pasan a los espacios 9 y 10  
 Los palillos 5 y 6 pasan a los espacios 2 y 3  
 Los palillos 8 y 9 pasan a los espacios 5 y 6  
 Los palillos 1 y 2 pasan a los espacios 8 y 9

Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **JUGAMOS CON PALILLOS III**

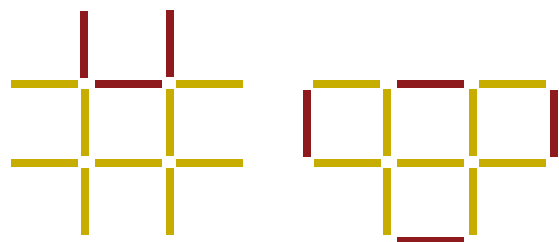
N.º 14

14.1.



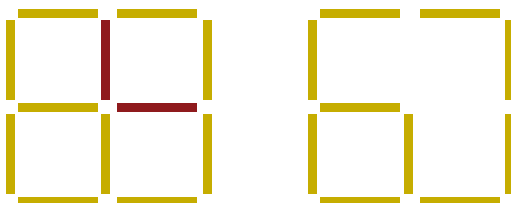
INICIO

14.2.



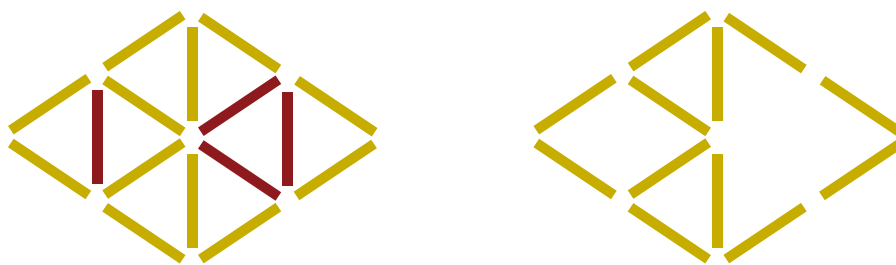
INICIO

14.3.

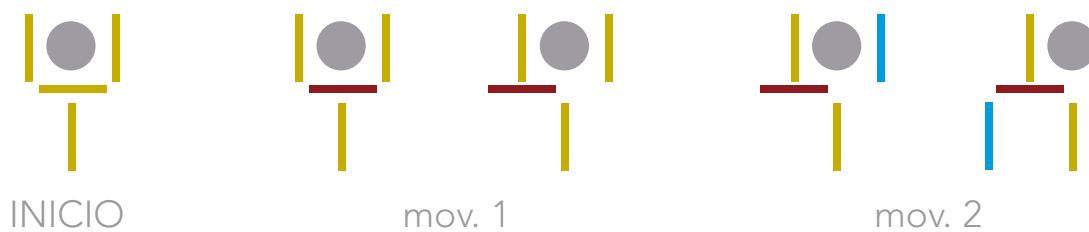


INICIO

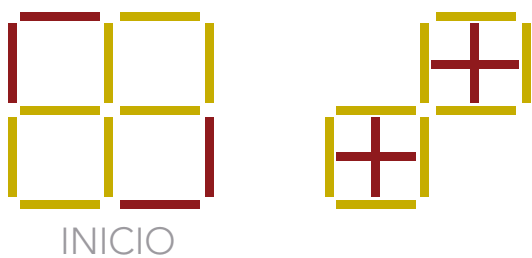
14.4.



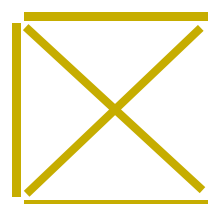
14.5.



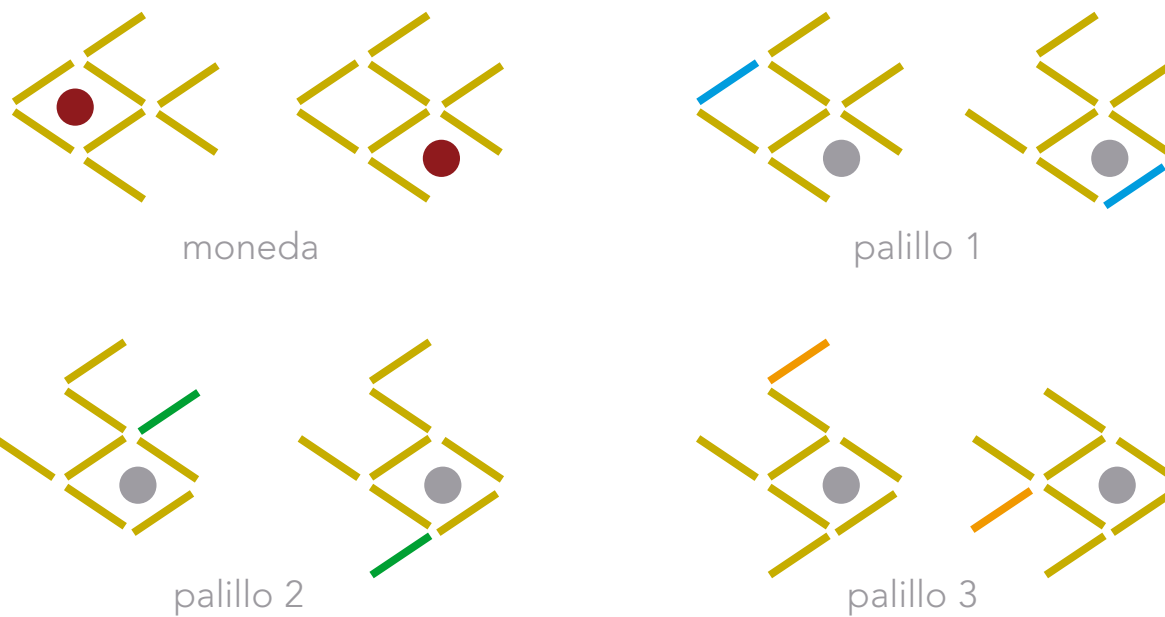
14.6.



14.7.



14.8.



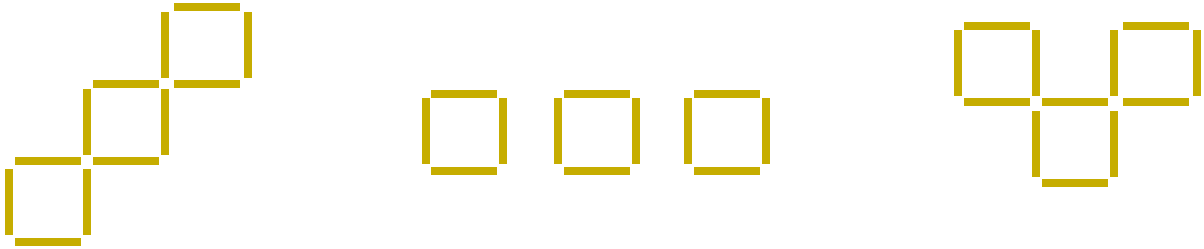


Área de creatividad matemática

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **LOS 12 PALILLOS.**

**N.º 15**

15.1.



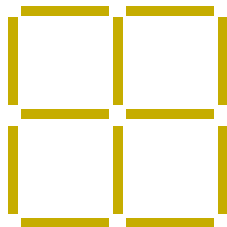
15.2.



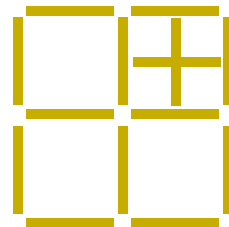
15.3.



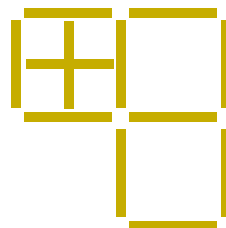
15.4.



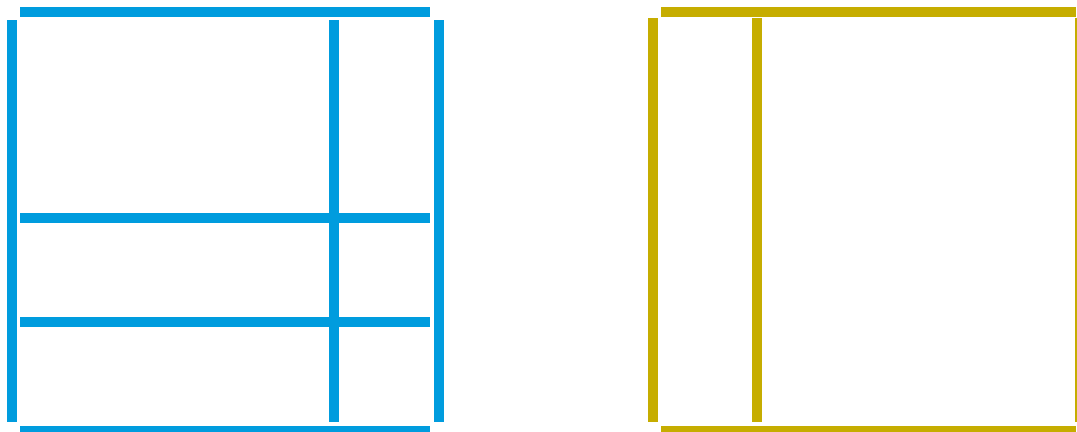
15.5.



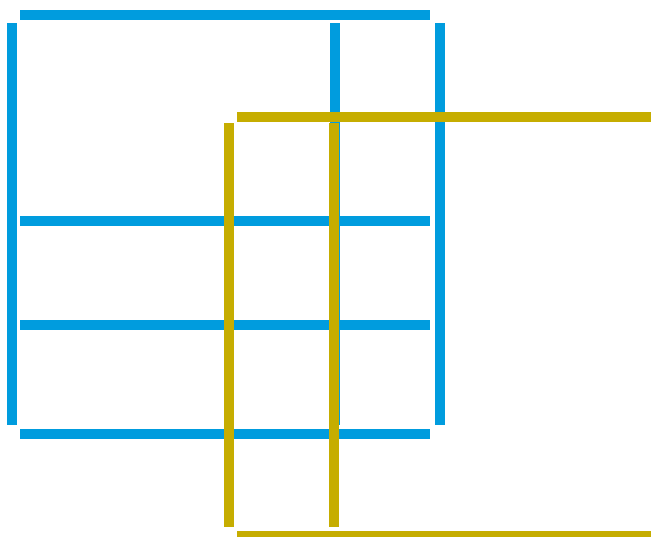
15.6.



15.7.



Se construyen dos cuadrados como los del gráfico superior...



... y se superponen

## **8. Ejemplos de producciones del alumnado**

- 1. ELABORACIONES GRÁFICAS CON EL PROGRAMA INFORMÁTICO REALDRAW**
- 2. OTRAS PRODUCCIONES**

## 1. ELABORACIONES GRÁFICAS CON EL PROGRAMA INFORMÁTICO REALDRAW



ABEJA



ARELIS LA MEJOR



BOTE DE TINTA  
DE UNA PLUMA



DEFORMACIÓN



HOMBRE EN LA  
MOTO



ESQUELETO DE  
PERRO CON PATAS  
TRASERAS



ESTRELLA



FORMAS DISTINTAS



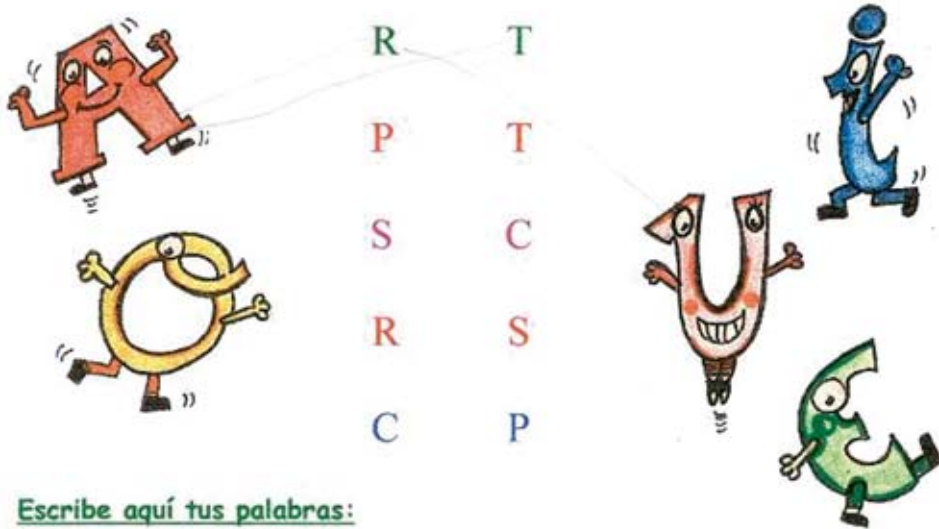
GAVIOTA

## 2. OTRAS PRODUCCIONES

Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades en Canarias

Área/taller: Área de creatividad lingüística  
Nombre de la actividad: VOCALES SALTARINAS

# VOCALES SALTARINAS



Escribe aquí tus palabras:

rata, toros, ruta, tapa, topo, pato, casas, cosas, sacos,  
reses, rosas, rubas, rusos

- Los rusos y rubas hacen una ruta ven casas, cosas,  
sacos de papas, reses en los campos, reses pastando, muchos  
toros, un granjero con un pato y un topo, un baul con  
tapa y una rata hacen brida

Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades en Canarias

Área/taller: Área de creatividad lingüística  
 Nombre de la actividad: VOCALES SALTARINAS

# VOCALES SALTARINAS



R

T

P

T

S

C

R

S

C

P



Escribe aquí tus palabras:

Rata, tarro, rato, ratita.

Pata, pato, tapa, tipo.

Casa, saco, cosa.

Rosa, Sara.

Copa, Paco, poca.

- Una rata con una ratita se metió en un tarro, un rato.
- Un tipo tenía un pató y una pata y les puso una tapa.
- En una casa hay un saco con una cosa.
- A Rosa y Sara les gustan las perras.
- Paco fue a una fiesta y le dieron una copa con poca bebida.

Soy alto, soy de pelo castaño, soy guapo y soy flaco.

Soy fuerte, simpático, listo, Inteligente, ágil, tengo mucha imaginación, soy gracioso y respeto a los demás

Me gusta jugar al fútbol, al ajedrez y al baloncesto y a la Game Boy

No me gusta el chocolate (solo en galleta)

Nahuel

## RETRATO

## ROBOT



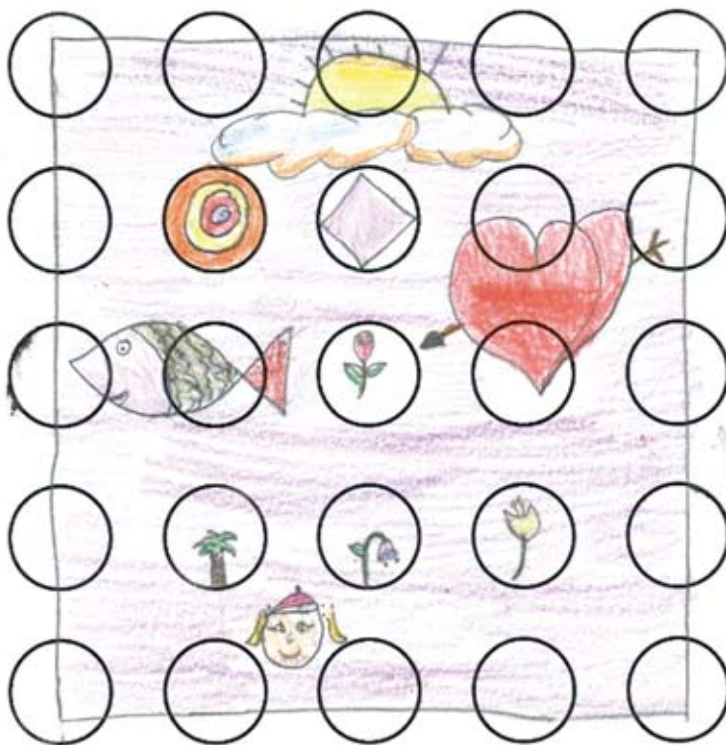


Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades de Canarias

Área/taller: Taller de imagina, inventa y crea

Nombre de la actividad: DIBUJANDO ENTRE FORMAS

Una toalla  
con dibujitos



Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades de Canarias.

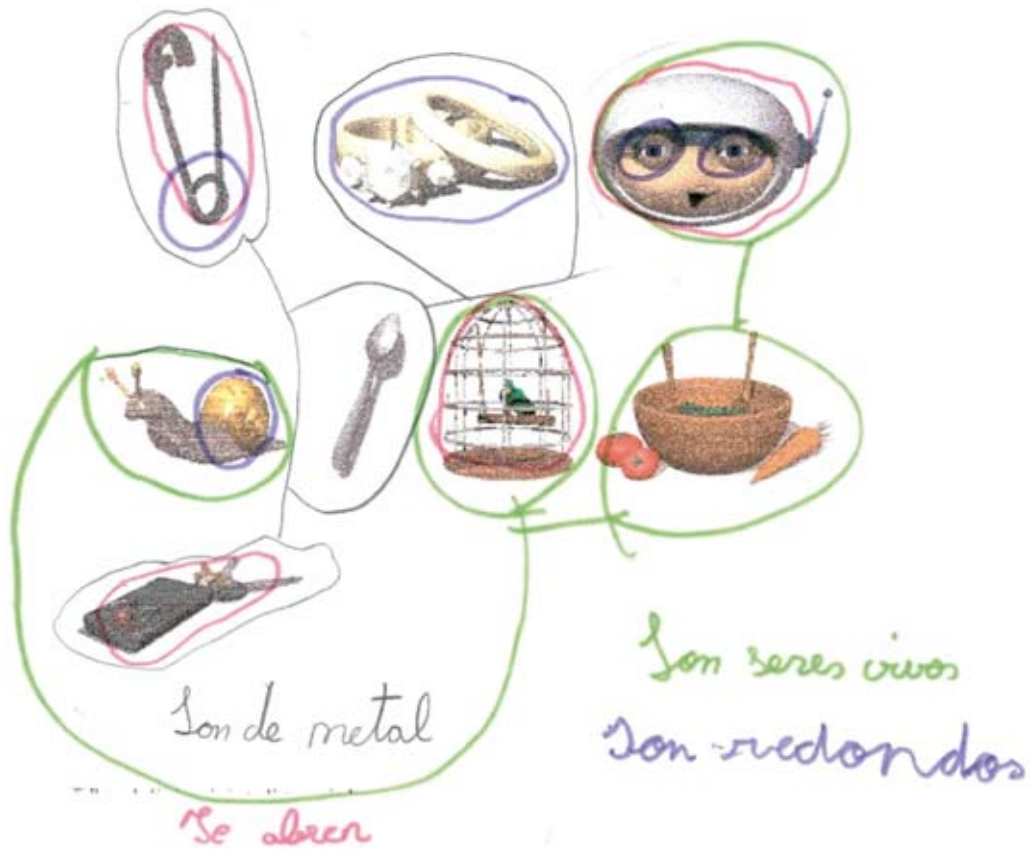
Area/taller: Taller de juegos lógicos manipulativos

Nombre de la actividad: AVERIGUA POR QUÉ

Debes agrupar estos objetos, animales, etc. Según alguna propiedad que compartan. Tendrás que hacer 2 grupos de cuatro elementos cada uno. Por ejemplo, qué característica o propiedad piensas que comparte este grupo:

- Grano de arena
- Persona
- Pelo
- Nube.

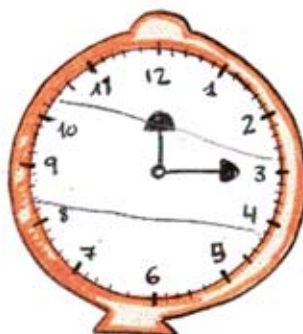
A continuación tú deberás decidir qué elementos de los que te mostramos formarán parte de un grupo y cuáles de otro y porqué.



Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades de Canarias

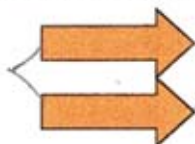
**Área/taller:** Área de creatividad matemática  
**Nombre de la actividad:** UTILIZA TU INGENIO

1. Agrega dos líneas rectas y divide el cuadrante del reloj en tres partes. La suma de los números de cada parte debe ser igual.



$$\begin{array}{r} 12 \\ 0 \end{array} \begin{array}{l} \text{L} \\ \hline \end{array} \begin{array}{r} 3 \\ 4 \end{array}$$

2. Fíjate si puedes hacer una tercera flecha que tenga el mismo tamaño que las otras dos, agregando sólo dos líneas rectas.



3. Divide la tarta con tres líneas rectas, de manera que quede sólo un trozo de pimiento en cada porción.



$$\begin{array}{r} - 7 \\ \hline \end{array} \begin{array}{l} \text{L} \\ \hline \end{array} \begin{array}{r} 3 \\ 2 \end{array}$$

Area/Taller: Creatividad Lingüística Grupo/Alumno/a: Aminda Fecha 5-4-03

ACTIVIDAD Nº 1

a T M S j G C e y

P b A i

R → a mi me gusta cantar. O

M → me gusta el ballet.

I → mi hermano se llama Anna.

N → ir a la playa o al campo.

D → no me gusta los espaguetis.

A → dar y dar vueltas.

A → a mi me gusta bailar.

A → alegre.

A → rojo.

M → manos

I → inteligente

N → Nerviosa.

D → divertida

A → armada.

h d K f h q c

X

u

G m t g w J z E P





## ***Bibliografía consultada***

- Balbuena, L., Cutillas, L. y De la Cobra, D. (2000). *Palillos, aceitunas y refrescos matemáticos*. Barcelona: RUBES.
- Baqués, M. (2002). *Proyecto de la Activación de la Inteligencia (6.º de Primaria)*. Madrid: EDICIONES SM.
- Baqués, M. (2002). *Proyecto de la Activación de la Inteligencia (4.º de Primaria)*. Madrid: EDICIONES SM.
- Baqués, M. (2002). *Proyecto de la Activación de la Inteligencia (5.º de Primaria)*. Madrid: EDICIONES SM.
- Calabria, M. (1990). *Juegos matemáticos*. Madrid: AKAL.
- Garaigordobil, M. (2003). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños 8 a 10 años*. Madrid: PIRÁMIDE.
- Martínez, J. M. (1995). *Aprendo a pensar para mejorar mi potencial de aprendizaje*. Madrid: BRUÑO.
- Megía, M. (2001). *Proyecto de Inteligencia "Harvard" Serie I. Fundamentos del Razonamiento. Material de apoyo para el alumno. ESO (12-16 años)*. Madrid: CEPE.
- Megía, M. (2001). *Proyecto de Inteligencia "Harvard" Serie III. Razonamiento Verbal. Material de apoyo para el alumno. ESO (12-16 años)*. Madrid: CEPE.
- Megía, M. (2001). *Proyecto de Inteligencia "Harvard" Serie IV. Resolución de problemas. Material de apoyo para el alumno. ESO (12-16 años)*. Madrid: CEPE.
- Pérez, L. F., Bados, A. y Beltrán, J. A. (2001). *La Aventura de aprender a Pensar y a Resolver Problemas I*. Madrid: SÍNTESIS.
- Pérez, L. F., Bados, A. y Beltrán, J. A. (2001). *La Aventura de aprender a Pensar y a Resolver Problemas II*. Madrid: SÍNTESIS.
- Viñuelas, M. I., Hernández, M. A., Rodríguez, J. y Megía, M. (2002). *Proyecto de Inteligencia de "Harvard". Fundamentos del Razonamiento. (Segundo y tercer ciclos (8-12 años). Área de Matemáticas y Conocimiento del Medio)*. Madrid: CEPE.
- Viñuelas, M. I., Hernández, M. A., Rodríguez, J. y Megía, M. (2002). *Proyecto de Inteligencia de "Harvard". Resolución de problemas. (Segundo y tercer ciclos (8-12 años). Área de Matemáticas)*. Madrid: CEPE.
- Viñuelas, M. I., Hernández, M. A., Rodríguez, J. y Megía, M. (2002). *Proyecto de Inteligencia de "Harvard". Razonamiento Verbal (Segundo y tercer ciclos (8-12 años). Área de Lengua)*. Madrid: CEPE.
- Yuste, C. (2002). *Aprendizaje Inteligente y Creativo en la Escuela (3)*. Madrid: EOS.
- Yuste, C. (2002). *Aprendizaje Inteligente y Creativo en la Escuela (2)*. Madrid: EOS.

- Yuste, C. y Franco, J. (2002). *Aprendo a pensar desarrollando mi inteligencia*. Madrid: ICCE.
- Yuste, C. y Quiros, J. M. (2002). *Programas para la estimulación de las habilidades de la inteligencia. Fundamentos del razonamiento (nivel 2)*. Madrid: CEPE.
- Yuste, C. y Quiros, J. M. (2002). *Programas para la estimulación de las habilidades de la inteligencia. Orientación espacio-temporal (nivel 2)*. Madrid: CEPE .
- Yuste, C. y Quiros, J. M. (2002). *Programas para la estimulación de las habilidades de la inteligencia. Atención-Observación (nivel 2)*. Madrid: CEPE.