

# **SEMINARIO “PROFUNDIZACIÓN EN ACTUACIONES EDUCATIVAS DE ÉXITO. ELABORACIÓN DE UN BANCO DE RECURSOS”**

## **BLOQUE 3. ELABORACIÓN DE BANCO DE RECURSOS FÍSICOS**



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).

# ESPACIO DE ALMACENAMIENTO INFANTIL



MATERIALES FÍSICOS INFANTIL



DETALLE ARCHIVADORES CON TÍTULOS

# INFANTIL

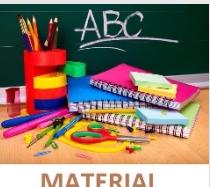
## CLASIFICO IMÁGENES



OBJETIVO



DESARROLLO

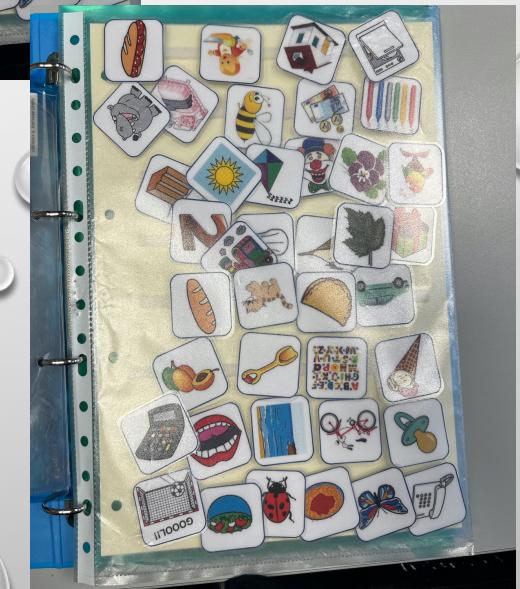


MATERIAL

Identificar el número de sílabas de las palabras.

Colocar cada imagen en el bote correspondientes según el número de sílabas de la palabra.

Imágenes de objetos y botes para clasificar.



# INFANTIL

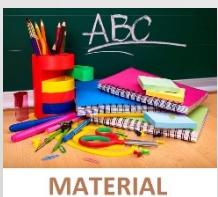
## TETRIS



OBJETIVO



DESARROLLO



MATERIAL

Mejorar las habilidades espaciales y la coordinación.

1. Colocar todas las piezas de forma que nos encajen.
2. Crear imágenes o figuras a partir de una dada.

Tetris y cartas de figuras.



# INFANTIL

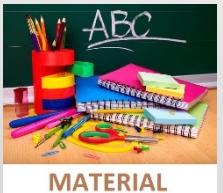
## ELEMENTO COMÚN



OBJETIVO



DESARROLLO



MATERIAL

Desarrollar la discriminación visual y la concentración.

Se trata de averiguar el elemento común en cada tarjeta.

Cartas del juego.



# INFANTIL

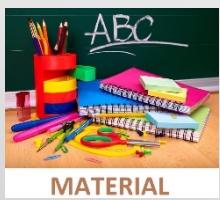
## RECTA NUMÉRICA



OBJETIVO



DESARROLLO



MATERIAL

Aprender los números enteros.

Colocar números en función de su posición.

Comparar números enteros.

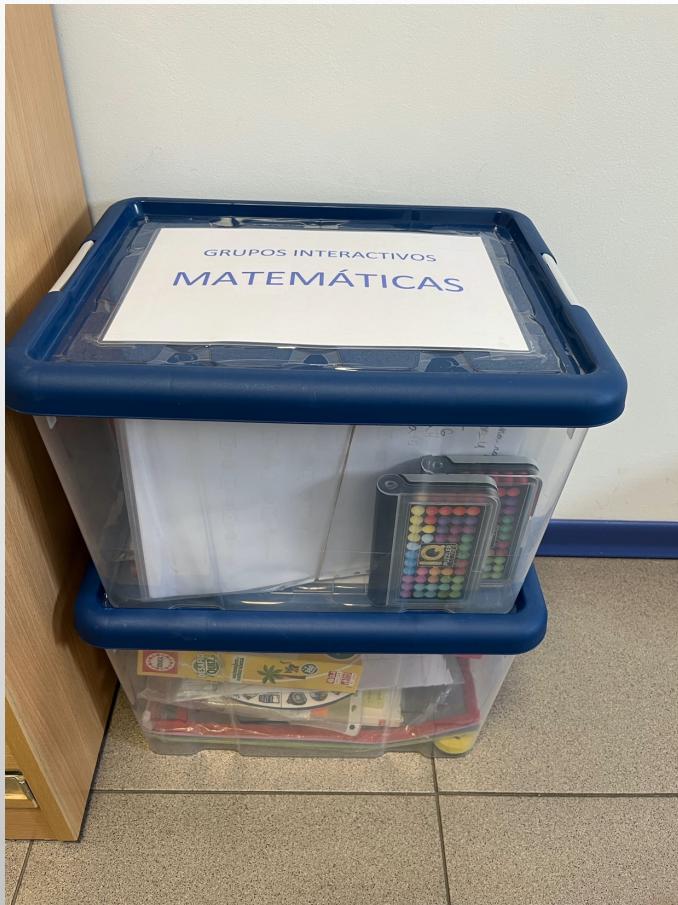
Resolver operaciones de suma y resta.

Resolver problemas matemáticos.

Recta numérica y rotuladores borrables.



# ESPAZIO DE ALMACENAMIENTO PRIMARIA



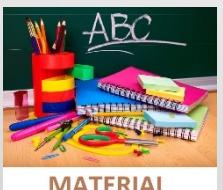
# DOMINÓ OPERACIONES



OBJETIVO



DESARROLLO



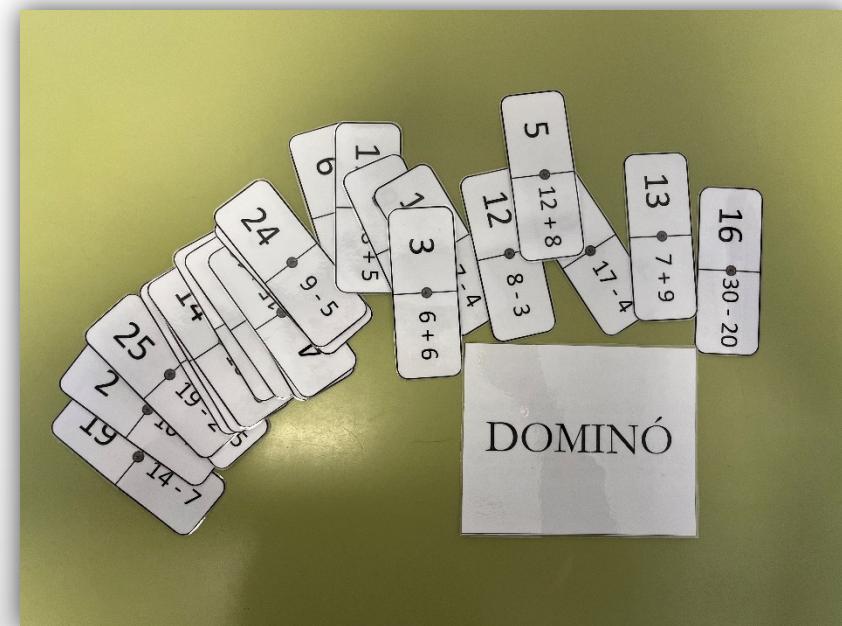
MATERIAL

Deshacerse y colocar todas las fichas antes que el resto.  
Practicar operaciones: suma y resta.

Los jugadores deben intentar unir las operaciones con la solución correcta.

Fichas de dominó.

## 1º Y 2º Matemáticas



1º Y 2º

# Lengua

## INVENTA PREGUNTAS



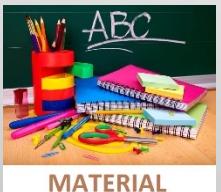
OBJETIVO

Desarrollar la expresión oral y la coherencia y cohesión en los alumnos.



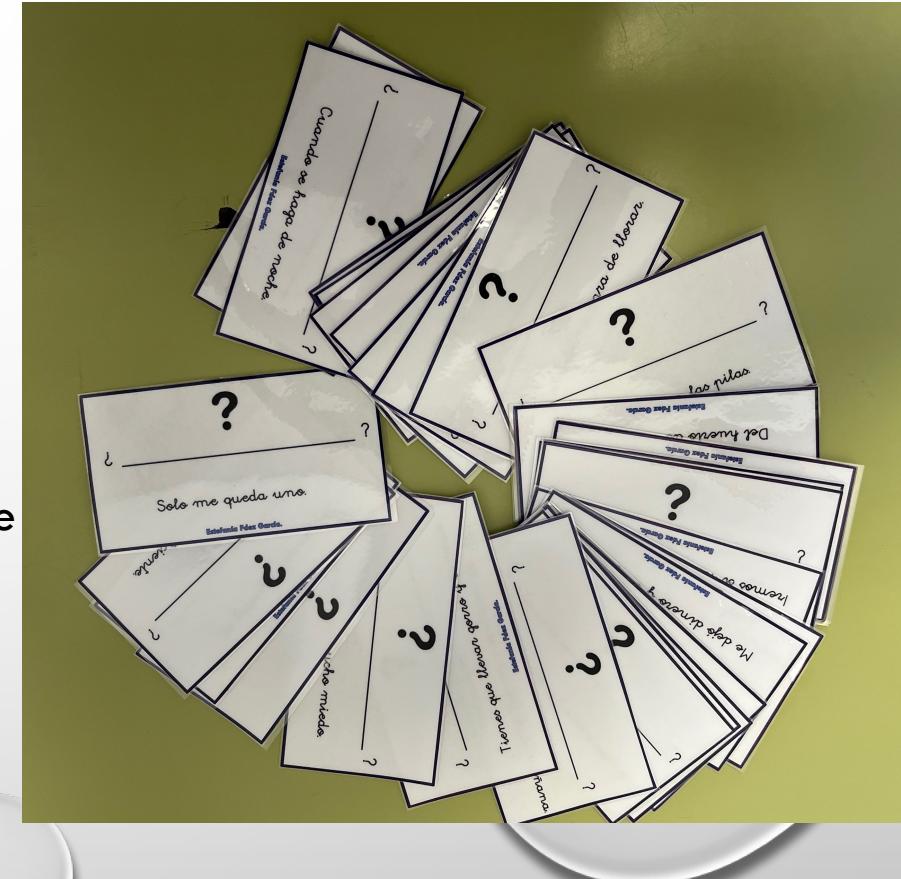
DESARROLLO

Cada jugador recibe una carta y debe elaborar una pregunta coherente con la respuesta que aparece. Si es correcta, se queda con la carta. De lo contrario, la devuelve al mazo central.



MATERIAL

Cartas de preguntas.



# 1º Y 2º

# Matemáticas

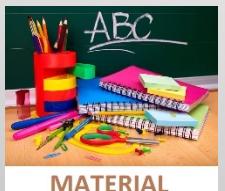
## INVENTA PREGUNTAS



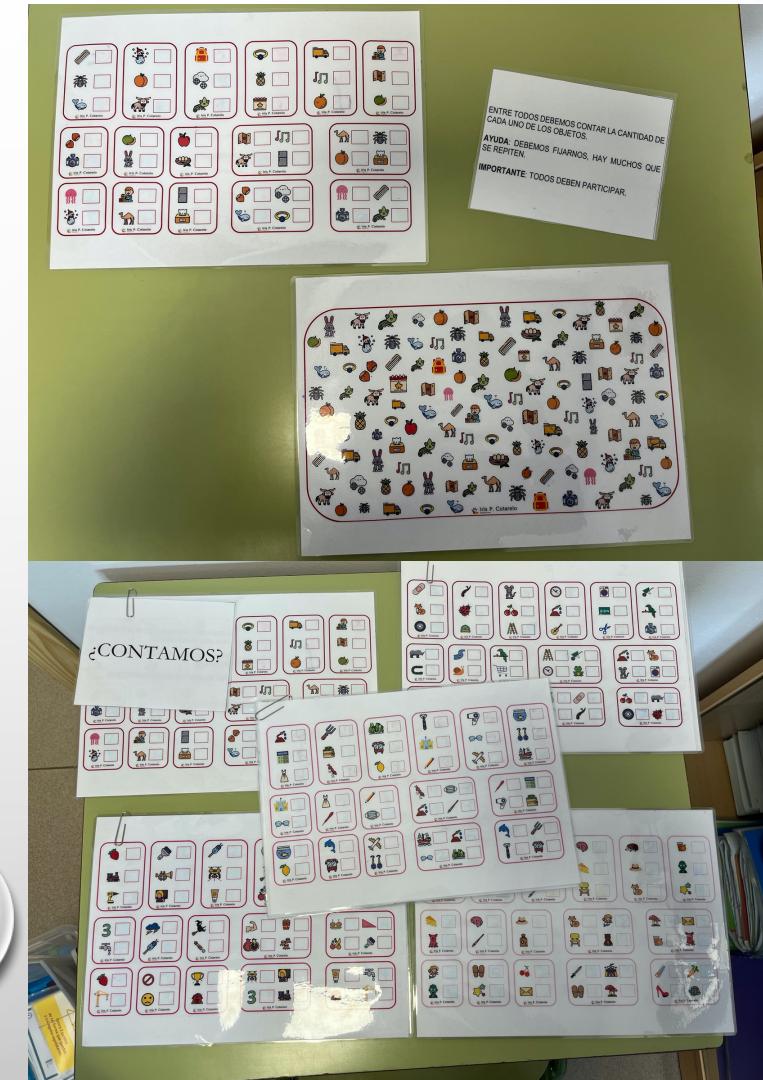
Trabajar la discriminación visual y el conteo en los alumnos.



A cada grupo se le da un tablero y deben contar el número de repeticiones de cada elemento y anotarlo en la tarjeta.



Tableros de imágenes, tarjetas de conteo y rotuladores borrables.



# 1º Y 2º

# Lengua

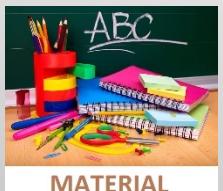
## LINCE DE DEFINICIONES



Trabajar la discriminación visual y el vocabulario.



Un voluntario lee la definición y el resto de los jugadores debe localizarla en el tablero, señalarla y decir su nombre en voz alta. Si acierta, se queda con la tarjeta.



Tableros de imágenes, cartas de definiciones.



# 1º Y 2º

# Matemáticas

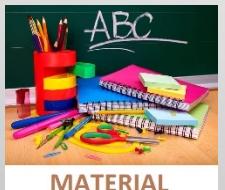
## RETOS MATEMÁTICOS



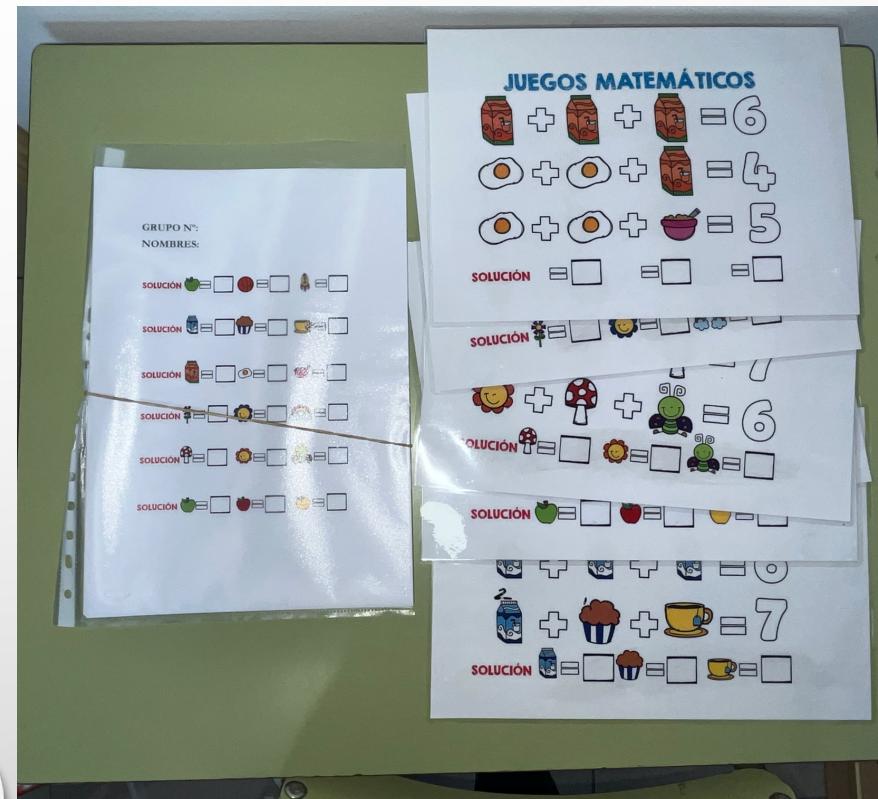
Trabajar las cantidades y la suma y la resta.



Entre todos los miembros del grupos deben averiguar cuál es el valor de cada una de los elementos de las operaciones.



Retos matemáticos, hoja de soluciones, lápiz y goma.



# 1º Y 2º

# Matemáticas

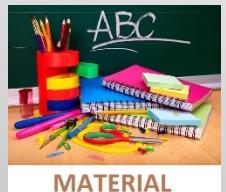
## SUDOKU MANIPULATIVO



Desarrollar la planificación, la percepción visual y la atención focalizada.



Se trata de completar el tablero de 9x9 con las fichas matemáticas de forma que no se repita ningún número en una fila, ni en una columna ni en el subcuadrado.



Juego sudoku manipulativo.



# 2º,3º Y 4º

# Matemáticas

## CONTAMOS TRIÁNGULOS



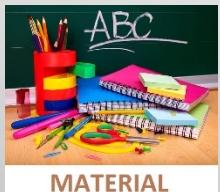
OBJETIVO

Identificar la figura geométrica del triángulo.  
Mejorar la concentración.



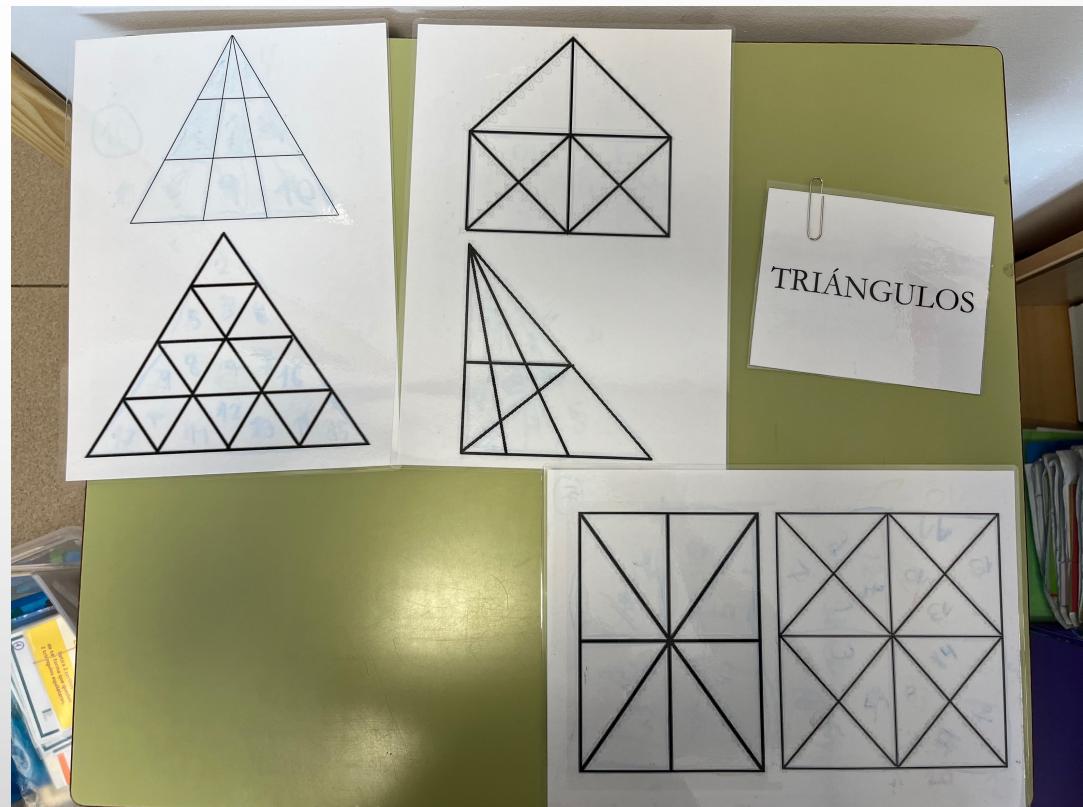
DESARROLLO

Se trata de contar cuántos triángulos aparecen en la imagen.



MATERIAL

Imágenes de triángulos y rotuladores borrables.



# 4º, 5º y 6º

# Lengua

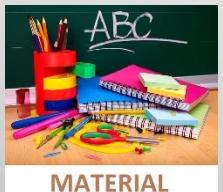
## PASAPALABRA



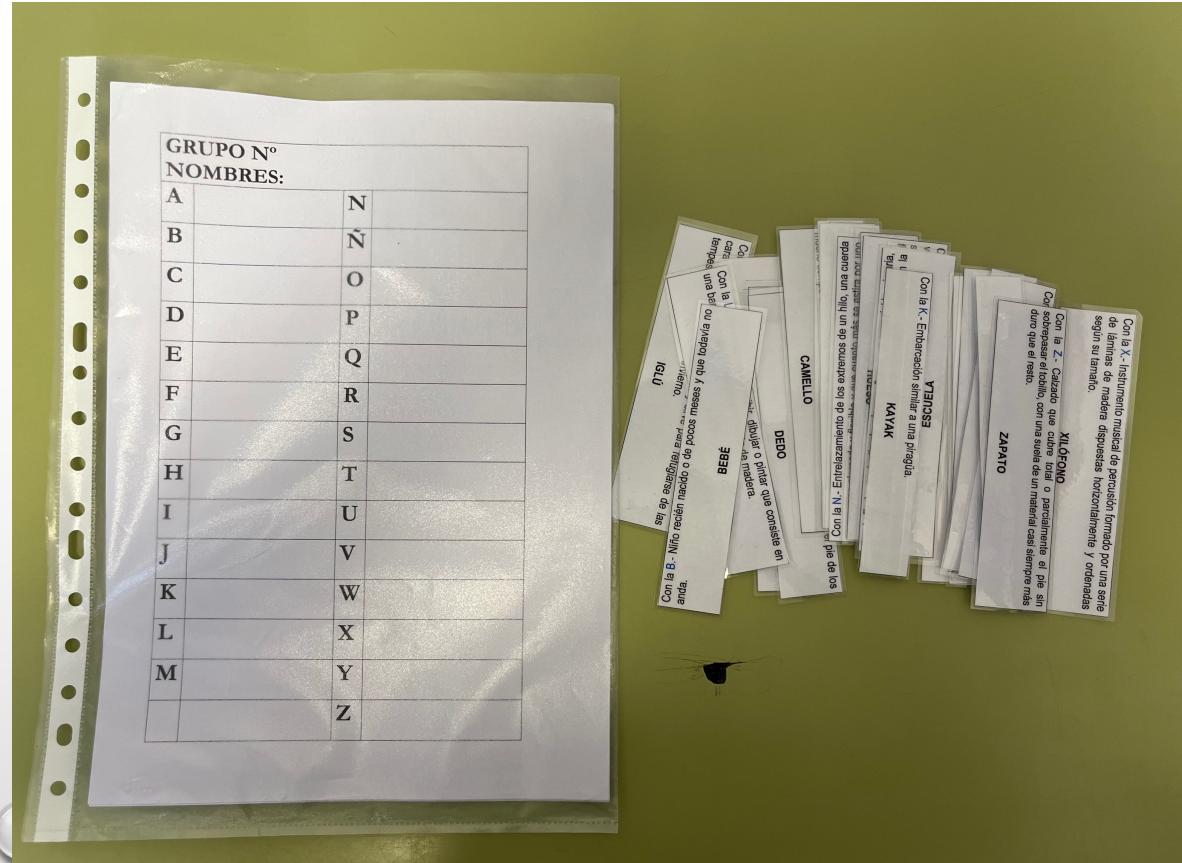
Aumentar el vocabulario de los alumnos.



Se juega en dos equipos. Uno de ellos lee la definición y el otro debe averiguar el término que se busca. Si cierta, suma un punto.



Cartas de definiciones.



# 5º y 6º Matemáticas

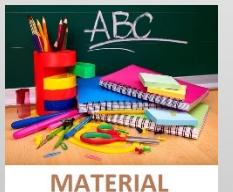
## OPERACIÓN DINÁMITA



Desarrollar la memoria y el cálculo.



Se trata de encontrar o detonar parejas de números iguales, realizando operaciones de cálculo sencillas con las cartas que hay sobre el tablero y las que cada jugador posee.



Juego “Operación Dinamita”.



# 5º y 6º

# Matemáticas

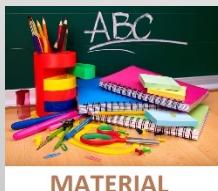
## RETOS CON PALILLOS



Desarrollar el pensamiento lógico en los alumnos.



SE juega en dos equipos, se colocan los palillos como aparecen en las imágenes y se deben seguir las instrucciones para llegar a la solución correcta. Puede haber varias formas de lograrlo.



Cerillas/palillos y las cartas de los retos.

ACERTIJOS CON CERILLAS

1. Debéis dividiros en dos equipos.
2. Colocad las cerillas tal cual están en la imagen.
3. Seguid la pauta que indica cada acertijo para encontrar la solución.
4. Dibujad las soluciones en la hoja de soluciones.

¡BUENA SUERTE!

ACERTIJOS CON CERILLAS

1. Debeis dividiros en dos equipos.
2. Colocad las cerillas tal cual estan en la imagen.
3. Seguid la pauta que indica cada acertijo para encontrar la solucion.
4. Dibujad las soluciones en la hoja de soluciones.

¡BUENA SUERTE!

**Reto 1:** Reubica 2 cerillos de tal forma que queden 2 triángulos equiláteros.

**Reto 2:** Agrega dos cerillos para que la ecuación se vuelva correcta.

**Reto 3:**  $4 - 2 = 9$  Reubica 2 cerillos de tal forma que la ecuación se vuelva correcta.

**Reto 4:** Reubica 2 cerillos de tal forma que solo queden 3 triángulos.

**Reto 5:** Reubica 3 cerillos para formar 3 triángulos iguales.

**Reto 6:** Reubica 2 cerillos para formar 3 triángulos iguales.

**Reto 7:** Reubica 3 cerillos para formar 3 cuadrados.

**Reto 8:** Reubica 3 cerillos para formar 4 cuadrados iguales.

**Reto 9:** Reubica 3 cerillos para formar 2 cuadrados.

**Reto 10:** Reubica 3 cerillos para formar 4 cuadrados iguales.