



MINICÁPSULAS
PARA APRENDER
MATEMÁTICAS CON
CUENTOS

Horrible monstruo verde



**RECUR
SOS**

 EDUCACIÓ
INFANTIL

**D'ESTAR
PER CASA**



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport

**TOTS
A UNA
veu**

 **cefire**



"English to take away"

Elaborat per Ester Solves Garica per al Cefire d'Educació infantil.

Subdirecció General de Formació del Professorat.

Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport.

Baix llicència Creative Commons Reconeixement-Nocomercial-CompartirIgual 4.0 Internacional(1)

Introducción

Los cuentos son un recurso muy utilizado a la infancia, puesto que activan la imaginación, facilitan que se canalizan las emociones y porque tienen una gran potencialidad pedagógica.

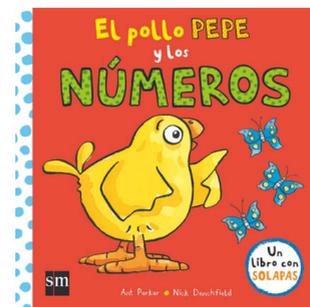
Cuando contamos historias imaginadas, somos capaces de, marcando los límites entre la realidad y la fantasía, activar procesos de diferentes ámbitos.

Con la literatura, a través de un aprendizaje activo, podremos: trabajar la lectura y la escritura, aumentar el vocabulario, propiciar el interés y el gusto por la lectura, potenciar la capacidad de concentración y memoria, dar pie a la imaginación y creatividad, favorecer la mejora del autoconcepto, aumentar la autoestima y una infinidad de habilidades más.

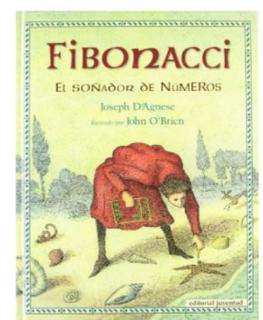
En el caso concreto de la propuesta que llevo, nos concentraremos en un campo no tanto tratado en la literatura pero muy valioso. Vamos a ver las matemáticas que hay detrás de cada relato y los procesos que se activan en la hora de escuchar y entender las historias.

Los cuentos que podemos encontrar para trabajar matemáticas serán de 3 maneras:

- Los cuentos con las matemáticas evidentes. Estos son estos álbumes donde contamos, relacionamos números o colores, clasificamos, etc... Solemos ofrecerlos a los/las más pequeños/se.



- Los relatos donde los personajes nos invitan a resolver situaciones o nos plantean retos matemáticos. Solemos ofrecerlos a jóvenes y niños/se de mediana edad.



- Las narraciones que, no teniendo las matemáticas evidentes, evocan y promueven procesos necesarios para el entendimiento y trabajo de las matemáticas. Será trabajo del relator o lector (protagonista) ser consciente de estos contenidos no visibles para asimilarlos y trabajarlos. Se trabajan en cualquier edad.



En la propuesta de hoy tendremos un ejemplo de este último tipo de libros, donde podremos desgranar los procesos que se activan al vivir la fantasía de la historia.

TÍTULO

Horrible monstruo verde

EDAD

3-7 años (construcción con los más mayores)

CONTENIDOS

- Ordinal
- Descomposición
- Cuenta y retrocuenta
- Cardinal
- Colores y formas
- Relaciones
- Pensamiento computacional.
- Resolución de problemas
- Emociones

MATERIALS

Para trabajar cualquier cuento, podéis dejar volar vuestra creatividad e imaginar la manera de presentarlo. Siempre que los materiales empleados ayudan a relatar la historia, podréis usar todos aquellos que os gustan.

Mi consejo es que intentéis primero contar el cuento sin el libro físico. Cuando explicamos el relato, sin el texto escrito y las imágenes, facilitamos que los y las niños activan su imaginación y creen en su mente la historia con sus imágenes.

Para el cuento del monstruo verde, podéis empezar con muñecos que se montan y desmontan (muñecos que le podemos posar o quitar orejas, ojos y ropa). Detrás de esto podréis mostrar el libro de la editorial si lo tenéis. La propuesta que os hago en el video es para que construyáis con l@s niñ@s su propio monstruo y ell@s puedan interiorizar el proceso de la historia para después contarlo a otras.

HERRAMIENTAS

LIBRO EDITORIAL

<http://www.edemberley.com/pages/main.aspx?section=bl>

PLANTILLAS:

<http://maternelle-bambou.fr/wp-content/uploads/2017/01/morceaux-monstre.pdf>

CONCEPTOS TRABAJADOS

1 ORDINAL

Toda historia explicada en un cuento tiene un principio y un final pasando por una serie de acontecimientos intermedios que construyen el relato.

El hecho de contarlos uno detrás de otro da una estructura que ayuda a interiorizar el concepto de ordinalidad.

2 CUENTA Y RETROCUENTA

El relato del monstruo verde tiene una estructura que otros muchos tienen ya que es una historia que cuando llega a su punto más alto vuelve los pasos atrás para llegar a la situación inicial.

Interiorizar estas dinámicas nos activará el entendimiento del proceso de contar aumentando y disminuyendo (1, 2, 3 - 3, 2, 1).

3 HACER Y DESHACER

En la infancia es muy importante jugar a ordenar y desordenar.

Hay muchas historias que nos llevan hacia un camino para después devolvernos por los mismos pasos al principio.

De la misma manera que ell@s disfrutaban de hacer construcciones para luego hacerlas caer y volverlas a montar, las historias de estos cuentos se construyen y desconstruyen..

4 COLORES Y FORMAS

Conocer las diferentes cualidades y características de los objetos nos sirve posteriormente para classificar y ordenar objetos, describirlos, medirlos o utilizarlos como herramientas de resolución..

5 CANTIDAD

Desde bien pequeños, l@s niñ@s deberían trabajar el concepto y la relación de la numeración-grafia-cantidad. A través de cada paso de composición y descomposición del protagonista, podremos contar los elementos que van surgiendo, relacionarlos con su volumen cuantitativo y escribir si es necesario su grafia correspondiente.

CONCEPTOS TRABAJADOS

6 EL CUERPO

Las primeras relaciones que l@s niñ@s deberían tener con las matemáticas debería pasar por el propio cuerpo y su entorno. Por eso, cuando empezamos a relacionarnos con la cantidad, debemos entenderla a través de contar las partes del cuerpo.

7 RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

A la hora de resolver problemas será muy útil utilizar la descomposición.

La descomposición consiste en el proceso de dividir un problema complejo en partes más pequeñas que son más sencillas y fáciles de entender y resolver.

Cada parte se examina, diseña y resuelve para conseguir el objetivo final del conjunto.

8 PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Todo y que no defendemos el trabajo de este campo en las primeras edades de escolarización, algunos procesos trabajados con anterioridad nos pueden ayudar a entender posteriores contenidos.

La descomposición es una habilidad importante para crear algoritmos y procesos necesarios para la programación. Consiste en dividir en cada uno de los pequeños paos que se tienen que seguir para conseguir la acción global final.

9 EMOCIONES

Todo y que no entra en el campo de las matemáticas, es importante comentar el gran trabajo emocional que se puede realizar con esta historia. A través de obsevar al personaje y el proceso que sigue en el relato, podremos analizar los miedos y las posibilidades de deshacernos o convivir con ellos.

10 ¿QUÉ MÁS ENCUENTRAS TÚ?

Si quieres, puedes compartir con nosotr@s algún aspecto más....