**Calculo mental**

**Sumar, restar, multiplicar y dividir**

**Este juego ayuda a manejar con destreza las cuatro operaciones fundamentales y lo que es más importante, a decidir cuál es la operación adecuada para llegar a cada número.**

**El juego se compone de dos tableros, cuatro dados 30 fichas 15 de cada color, se juega preferentemente de dos compañeros se puede jugar solitario o entre tres o más personas.**

**Se reparten las fichas de modo que cada jugador o equipo tenga 15 fichas de un mismo color. Para dar inicio el juego se tira un dado cada integrante y empieza el que le allá salido el numero más grande.**

**El juego consiste en tirar los cuatro dados y con el numero que caiga, realiza operaciones de suma, resta, multiplicación y división, se pueden realizar en cada caso las cuatro operaciones o solo las que hagan falta pero se tiene que usar en todos los casos los cuatro números que aparecen en los dados y nunca se deberá usar un numero dos veces por ejemplo: si se escoge el 7 y los dados caen 3, 2,6 y 5, se puede lograr dicho numero de la manera siguiente: 5x2=10, 10-6=4, 4+3=7.**

**Se recomienda jugar en el orden en el que aparecen los números en el tablero aunque también se elije el numero que desea encontrar a condición de que la elección se haga en voz alta antes de tirar los dados.**

**Los dados se tiran de manera alternada todos los jugadores hacen las operaciones en silencio y el que logre primero el resultado coloca su ficha en el número correspondiente. Al final se cuentan las fichas de cada jugador o equipo y gana el que haya puesto más fichas.**

**Puede ser que excepcionalmente no se encuentre el numero que se busque en este caso se vuelve a tirar los dados no antes agotar todas las posibilidades.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **12** | **0** | **7** |
| **13** | **8** | **1** |
| **9** | **10** | **6** |
| **11** | **3** | **5** |
| **4** | **2** | **14** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **16** | **24** | **19** |
| **21** | **15** | **17** |
| **26** | **18** | **30** |
| **28** | **20** | **27** |
| **22** | **25** | **29** |

La lotería

El juego consiste en repartir una carta a cada alumno para después iniciar un cuento dependiendo de la imagen que le toco se deja la libertad de que el alumno sea creativo y en grupo elaboren su historia, con esta actividad los alumnos abren su mente, su creatividad y sobre todo el trabajo en equipo

El personaje soy yo

Se les da un cuento tradicional para que los alumnos lo lean y después cambien el cuento donde el personaje principal es el alumno entrándolo a la trama del cuento sin perder la secuencia del cuento.

La Creación de Cuentos: El Mundo al Revés

Inicialmente se les comentó que iría una persona muy especial a visitarlos, ya que estaba muy triste y necesitaba de la ayuda de los niños. Esa persona es “La Bruja Escalofroncia” quien viene del “Mundo al Revés”; fue a contarle a los niños que está muy triste porque siempre es la mala en todas las historias y ya no le gusta ese papel, así que por una vez en su vida de fantasía ella quiere ser la bella, la buena del cuento, luego se presenta ante ellos una bruja que ama a los niños y que no se los come en la sopa porque es vegetariana. Seguidamente, las profesoras invitamos a los niños a tener en cuenta las plegarias de la brujita Escalofroncia y a utilizar los personajes de los cuentos vistos en otros talleres, es decir en nuestra “Biblioteca en el Aula”. Finalmente se mezclaron los personajes de diferentes cuentos, donde los malos eran buenos y los buenos malos, luego se leyeron algunas producciones. Al término de la actividad, todos los trabajos serán recogidos y exhibidos en el mural del salón