

Índice

INTRODUCCIÓN	9
1. LA RUTINA	13
Establecer correctos hábitos y rutinas. Ejemplo de rutina en clase. <i>Cuento de las mil y una rutinas</i> (caso real). Tabla motivadora de buenos hábitos. Elementos para ayudar a establecer las rutinas.	
2. EL JUEGO	27
Importancia del juego en la infancia. <i>Historia para no dormir</i> (caso real). Cómo favorecer un juego de calidad. Posibilidades de ocio y espacios para desarrollarlo: rincones y talleres.	
3. ESTIMULACIÓN POSITIVA	41
<i>Cuento de ser capaz</i> (caso real). Tabla de frases negativas evitables. Tabla de frases negativas convertidas en positivas. Importancia de la estimulación positiva. La estimulación teniendo en cuenta la coeducación.	
4. MEJORAR LA AUTONOMÍA	51
Cómo fomentar una mayor autonomía en los niños y niñas. Tabla evaluadora del grado de autonomía. <i>Cuento de terror</i> (caso real). La importancia de favorecer el aprendizaje de habilidades sociales. Periodo de adaptación a la escuela. ¿Cómo llevar a cabo el periodo de adaptación?	

5. NORMAS DE COMPORTAMIENTO	63
¿Cómo definir un buen y un mal comportamiento? Actitudes de respuesta ante problemas de comportamiento. <i>El cuento de nunca acabar</i> (caso real). Herramientas para trabajar las normas de comportamiento. Cómo se puede fomentar un buen comportamiento.	
6. POTENCIAR LA INTELIGENCIA	81
Influencia de las expectativas. <i>Crónica de un final anunciado</i> (caso real). Instrumentos para estimular la inteligencia: el juego, la música, la poesía, la lectura y las nuevas tecnologías (TICs).	
7. UN BUEN MODELO	93
<i>Cuento de mentiras arriesgadas</i> (caso real). Tabla de actitudes negativas y malos hábitos. Características que debe tener un buen modelo.	