

Actividades para alumnado con TEA

VOLÚMEN 2



 @blogproyecta

 Blog Proyecta

¡Hola a todos! Somos Ruth Torres Vega y Marta Vigil Vázquez, psicólogas especialistas en desarrollo infantil y juntas formamos @blogproyeta.

Hemos creado este dossier en colaboración con otros profesionales de la educación con un objetivo común: ayudar a familias, profesores y otros profesionales a trabajar los diferentes grupos de habilidades en niños con TEA. Queremos hacer una mención especial a María Vega (@pictorina) por haber diseñado esta maravillosa portada de inspiración Proyecto.

Este dossier, que es la continuación a otro volumen que publicamos hace un tiempo, surge por las peticiones que muchos nos habéis hecho dado que tras varios meses sin colegio y la llegada del verano, no sabíais muy bien qué más hacer con los peques.

Esperamos que os guste, lo disfrutéis y saquéis el máximo provecho posible de este trabajo conjunto donde hemos puesto todo nuestro empeño, ganas y corazón.

Un saludo

Ruth y Marta

A continuación, os dejamos las cuentas de IG de todos los colaboradores que han participado en la creación de este magnífico dossier. Sin ellos, nada de esto hubiera sido posible. Agradecerles de nuevo sus ganas, su empeño y su trabajo. Os animamos a que os paséis por sus cuentas y los conozcáis, porque son increíbles.

@en_la_clase_de_la_profe_rebeca

@beatrizdiazpedagoga

@incluactiva

@juanjosepsicologia

@maestra_saritea

@clase_con_alma

@blanbg.pt

@logopedapower

@elviajedeaprender

@queriendo_tea

@elpaisdelamaestrilla

@oposita.blog

@opositoporpt

@caperucitafucsia

@bichiteacher

@opositora_maestra92

@derechoavolar

@incluteach

@inluc2pedagogia

@theteacherscoffee

@elrinconcitoverdementa

@profe_edufis

@elcerezo_recursos

@pictorina

@musicaptyal

@tatatachaaan

@gamiteacherinaction

@maestrapt18

@madred2.maestrad25

@gemelasymaestras

@ladycraftm

@garabateas

@juanjo_audicionylenguaje

@psicovadu

@psico_ymente

@elcreatimundo_

@unatsmolona

@bitacorad1maestragt

@educacion_critica

@otralogopeda

@psico.educa

@miriespacioal

@celiasanchopsicopedagoga

@maestra_esther

@mariteachyou

@miauladept

@profeyeray

@maestraleti

El Trastorno del Espectro Autista (TEA)



Es un trastorno neurobiológico del desarrollo que ya se manifiesta durante los tres primeros años de vida y que perdurará a lo largo de todo el ciclo vital.

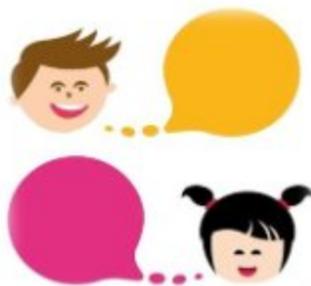
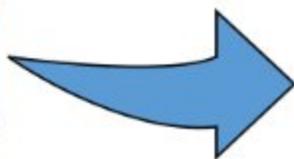
Los síntomas fundamentales del autismo son

Patrones restrictivos y repetitivos de comportamiento, intereses o actividades

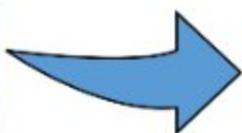
Deficiencias persistentes en la comunicación y en la interacción social

Características

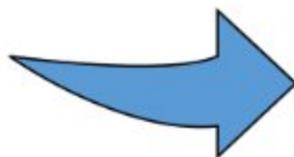
Problemas en la comunicación y el lenguaje



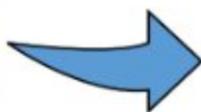
Dificultades sociales



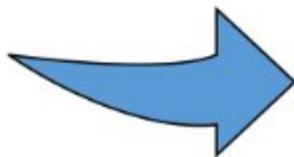
Comportamiento rígido



Alteraciones sensoriales



Dificultades en la atención, planificación y memoria





MOTRICIDAD FINA



MOTRICIDAD GRUESA



CONCEPTOS GENERALES



LECTURA



MATEMÁTICAS



COMUNICACIÓN Y LENGUAJE



FUNCIONES EJECUTIVAS



CREATIVIDAD



EDUCACIÓN FÍSICA



AUTONOMÍA Y RUTINAS



HABILIDADES SOCIALES

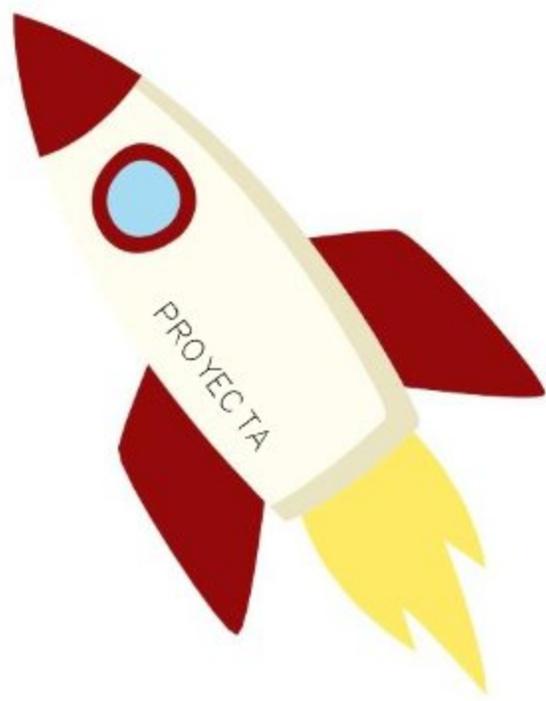


EMOCIONES



JUEGO

MOTRICIDAD FINA



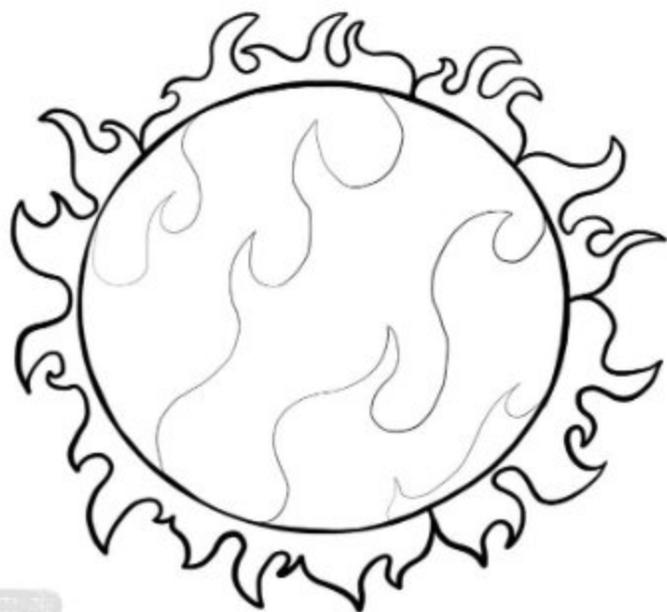
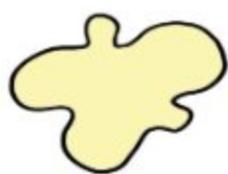


Colorea el dibujo en tonos amarillos

Amarillo claro

Amarillo medio
oscuro

Amarillo



SOL

Si prefieres puedes usar otros colores que te gusten



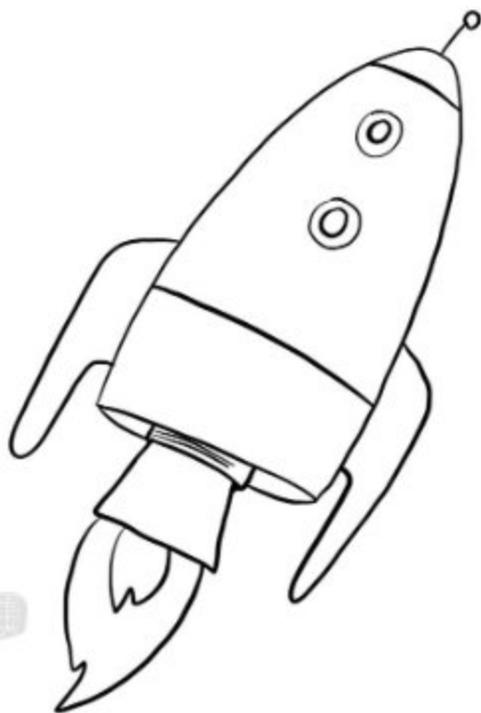
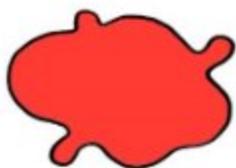
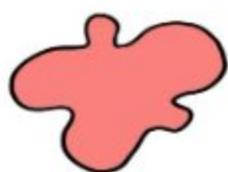


Colorea el dibujo en tonos rojos

Rojo claro

Rojo medio
oscuro

Rojo



COHETE

Si prefieres puedes usar otros colores que te gusten



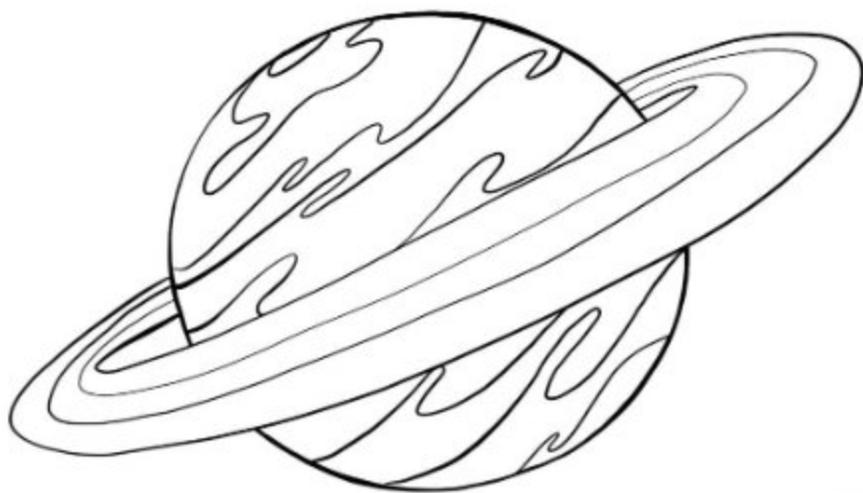


Colorea el dibujo en tonos azules

Azul claro

Azul medio
oscuro

Azul



SATURNO

Si prefieres puedes usar otros colores que te gusten



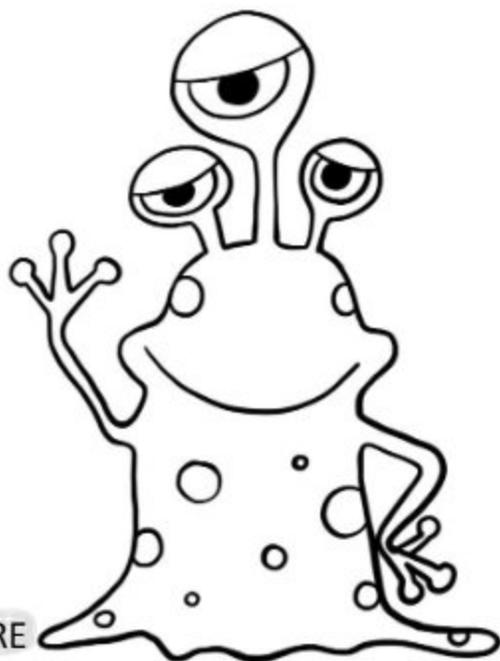
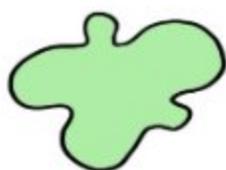


Colorea el dibujo en tonos verdes

Verde claro

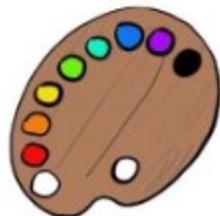
Verde medio
oscuro

Verde



EXTRATERRESTRE

Si prefieres puedes usar otros colores que te gusten



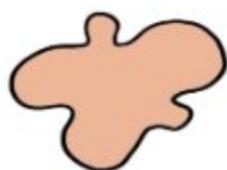


Colorea el dibujo en tonos naranjas

Naranja claro

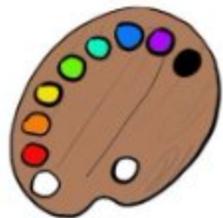
Naranja medio
oscuro

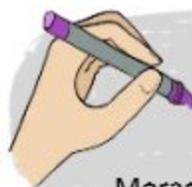
Naranja



MARTE

Si prefieres puedes usar otros colores que te gusten



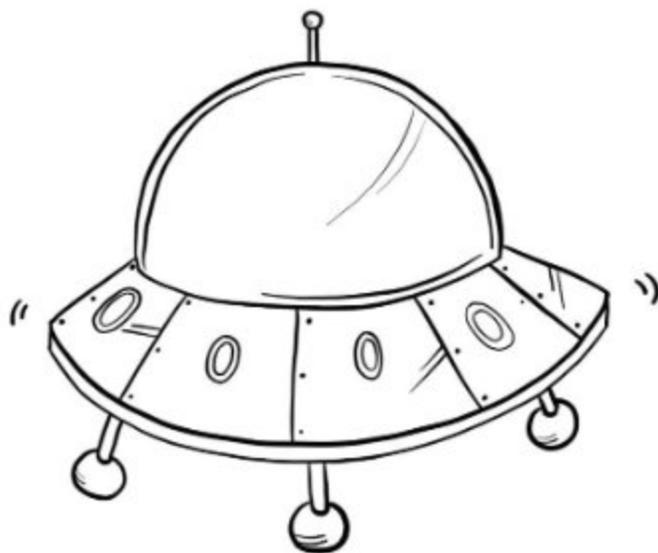


Colorea el dibujo en tonos morados

Morado claro

Morado medio
oscuro

Morado



OVNI

Si prefieres puedes usar otros colores que te gusten



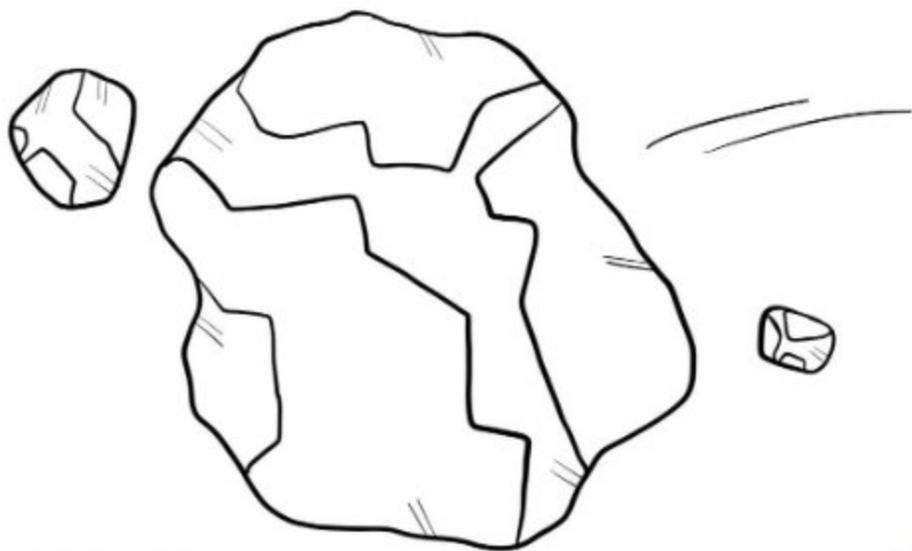
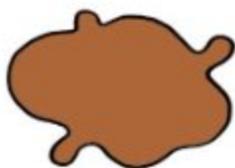
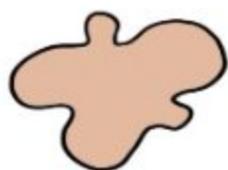


Colorea el dibujo en tonos marrones

Marrón claro

Marrón medio
oscuro

Marrón



ASTEROIDE

Si prefieres puedes usar otros colores que te gusten



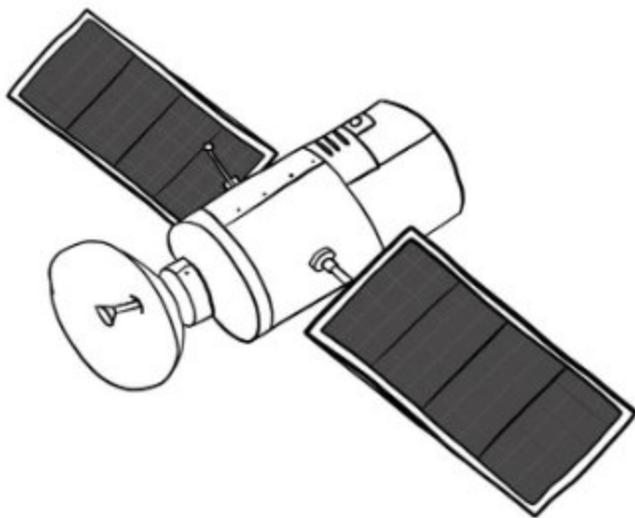


Colorea el dibujo en tonos rosas

Rosa claro

Rosa medio
oscuro

Rosa



SATÉLITE

Si prefieres puedes usar otros colores que te gusten



Cuidamos de la granja



Cuidamos de la granja



En esta actividad trabajamos la motricidad fina al alimentar a nuestros animales de la granja.

Si queremos incrementar o disminuir la dificultad del juego se pueden hacer variaciones al juego como el tamaño de los animales y de los alimentos.

Cuidamos de la granja

Además para incrementar la dificultad, se puede establecer una norma extra en la que los animales tienen que ser alimentados por su comida:

- Gato → pescado.
- Pollo → semilla.
- Conejo → zanahoria.

Materiales

- Una caja de zapatos.
- Pegamento.
- Cúter y/o tijeras.
- Papel de fieltro (para el tejado)
- Imprimibles o colores (si preferís dibujar los animales).
- Pinzas.

Cuidamos de la granja

Elaboración

1. Forra (si lo crees necesario la caja de zapatos).
Añade tejado (papel de fieltro) y/o puerta.
2. Elige la dificultad/tamaño de
3. Da la vuelta a la tapa de zapatos y bien dibuja o imprime los animales y pégalo en la tapa.
4. Haz los agujeros de la boca de cada animal (líneas discontinuas).
5. Prepara los alimentos (dibújalos o imprímelos), cuanto más grueso sea el material, más sencillo será cogerlo con las pinzas.

Cuidamos de la granja

MATERIALES IMPRIMIBLES

DIFICULTAD: baja. (recortar los animales sin los círculos si no caben en la tapa)



Cuidamos de la granja

MATERIALES IMPRIMIBLES

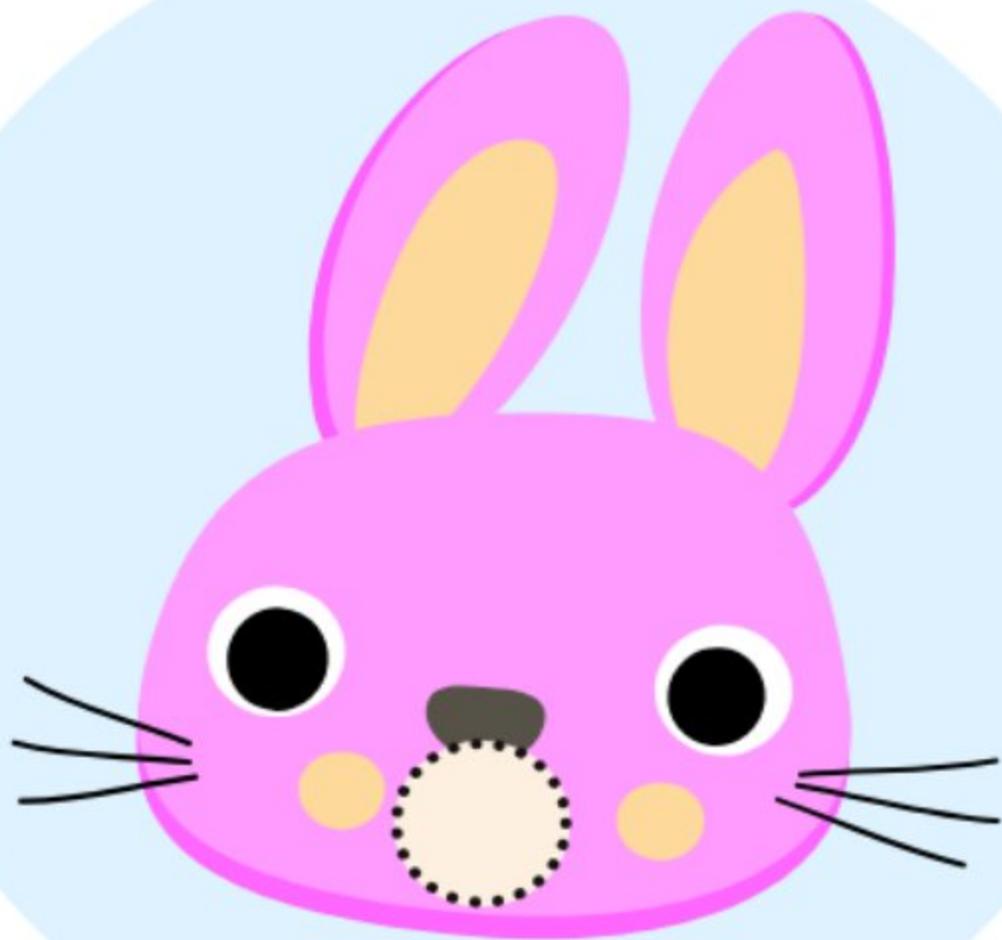
DIFICULTAD: *baja.*



Cuidamos de la granja

MATERIALES IMPRIMIBLES

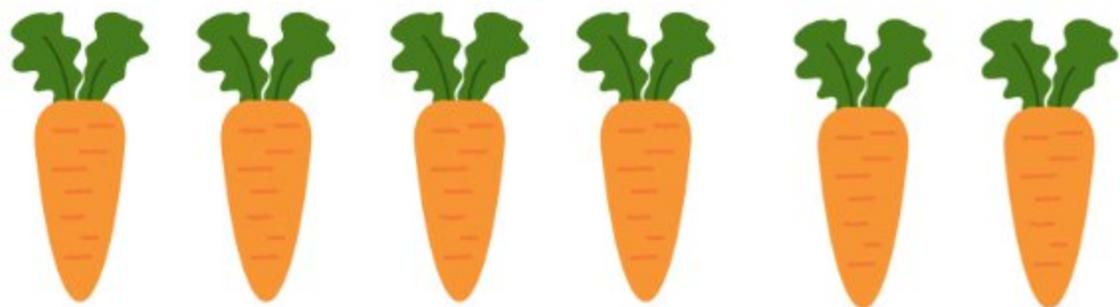
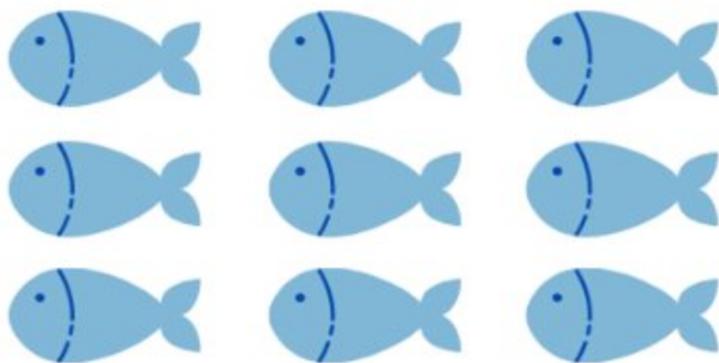
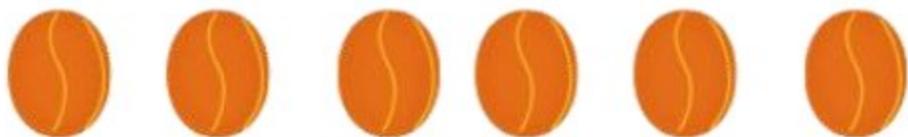
DIFICULTAD: *baja*



Cuidamos de la granja

MATERIALES IMPRIMIBLES

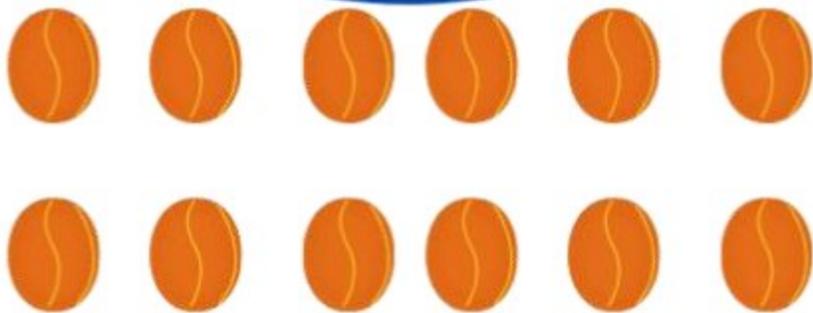
DIFICULTAD: *baja.*



Cuidamos de la granja

MATERIALES IMPRIMIBLES

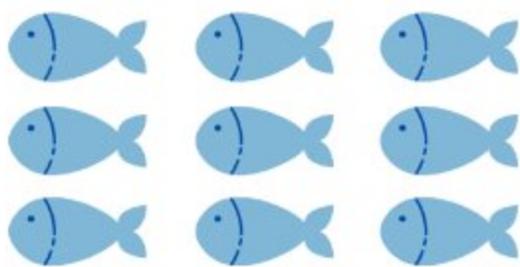
DIFICULTAD: media. (recortar los animales sin los círculos si no caben en la tapa)



Cuidamos de la granja

MATERIALES IMPRIMIBLES

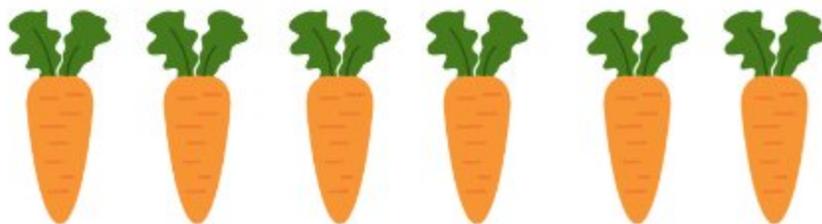
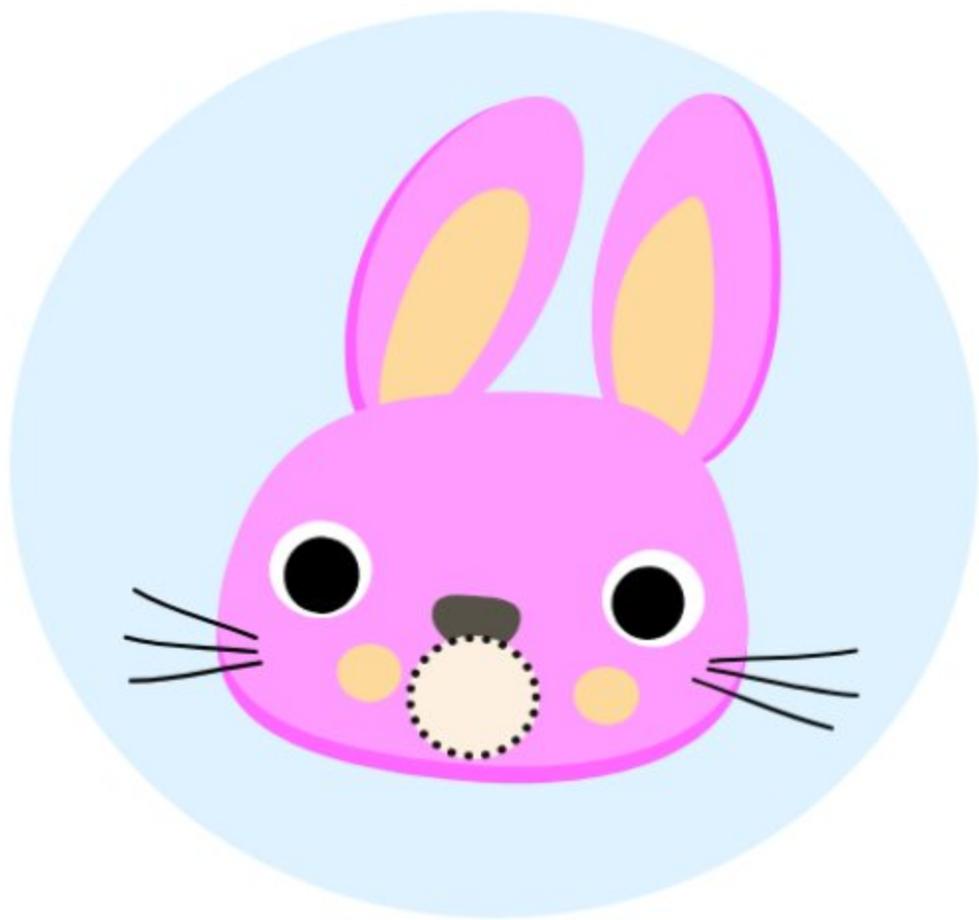
DIFICULTAD: *media.*



Cuidamos de la granja

MATERIALES IMPRIMIBLES

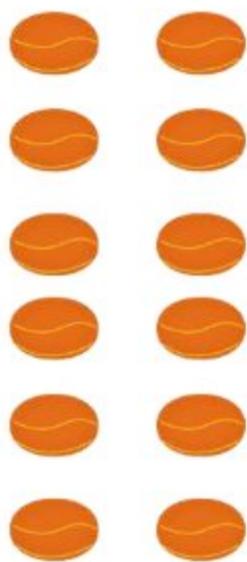
DIFICULTAD: *media.*



Cuidamos de la granja

MATERIALES IMPRIMIBLES

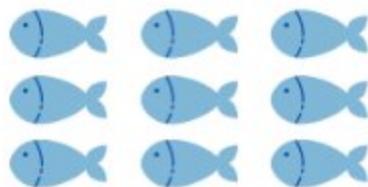
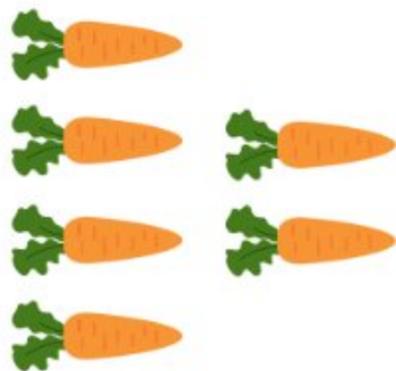
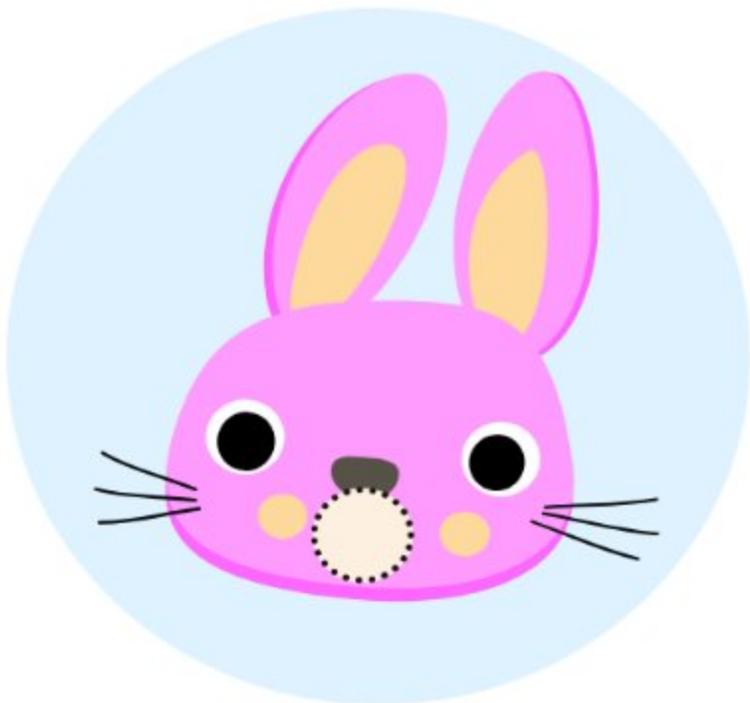
DIFICULTAD: alta. (recortar los animales sin los círculos si no caben en la tapa)



Cuidamos de la granja

MATERIALES IMPRIMIBLES

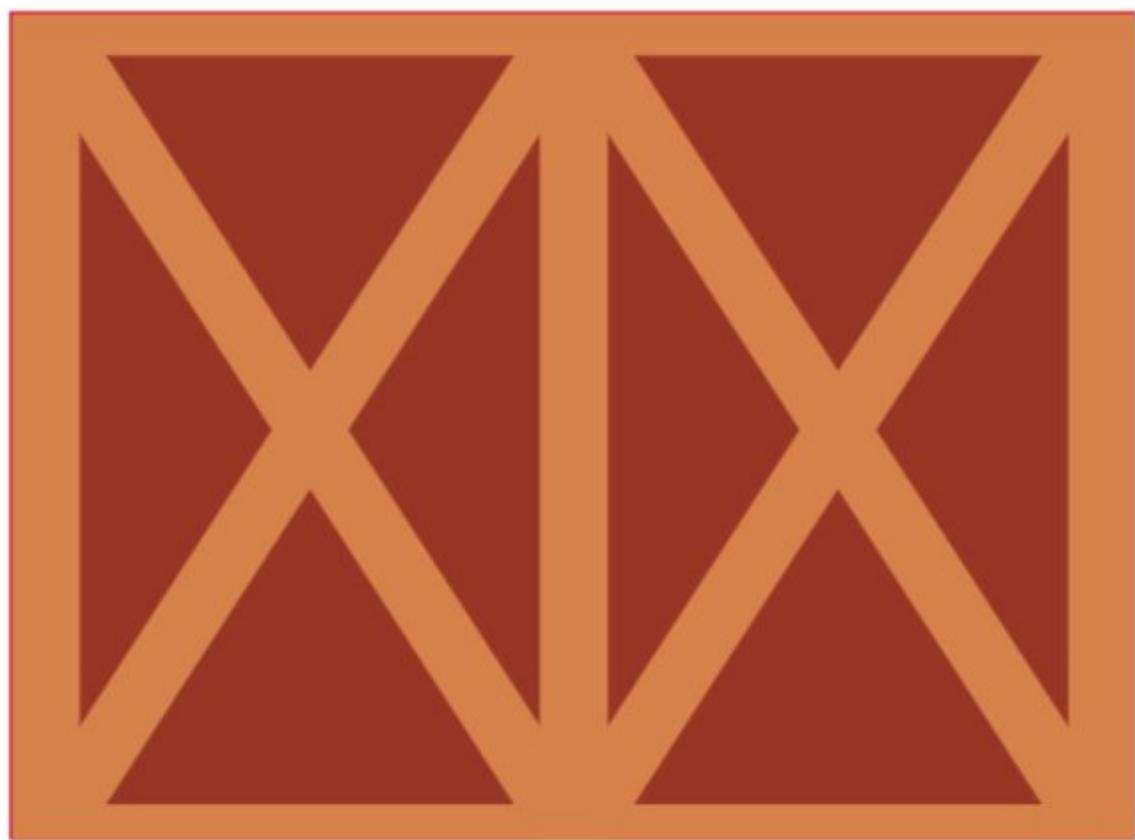
DIFICULTAD: *alta.*



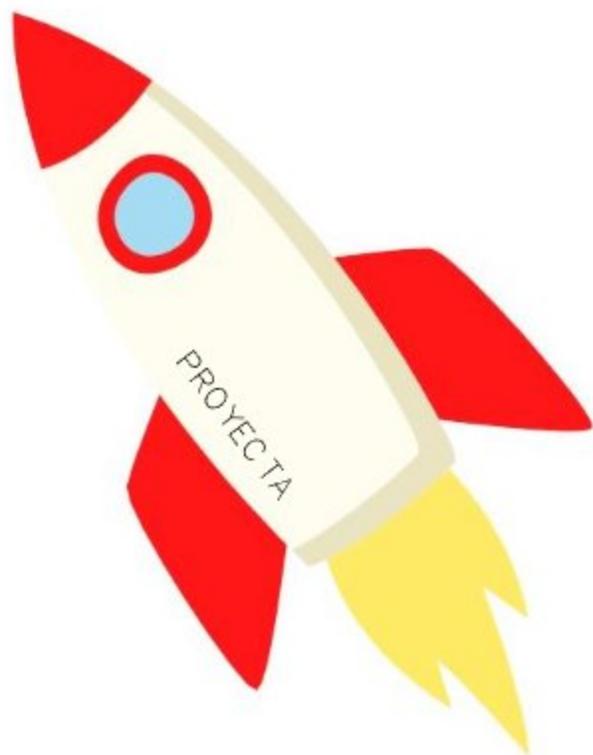
Cuidamos de la granja

MATERIALES IMPRIMIBLES

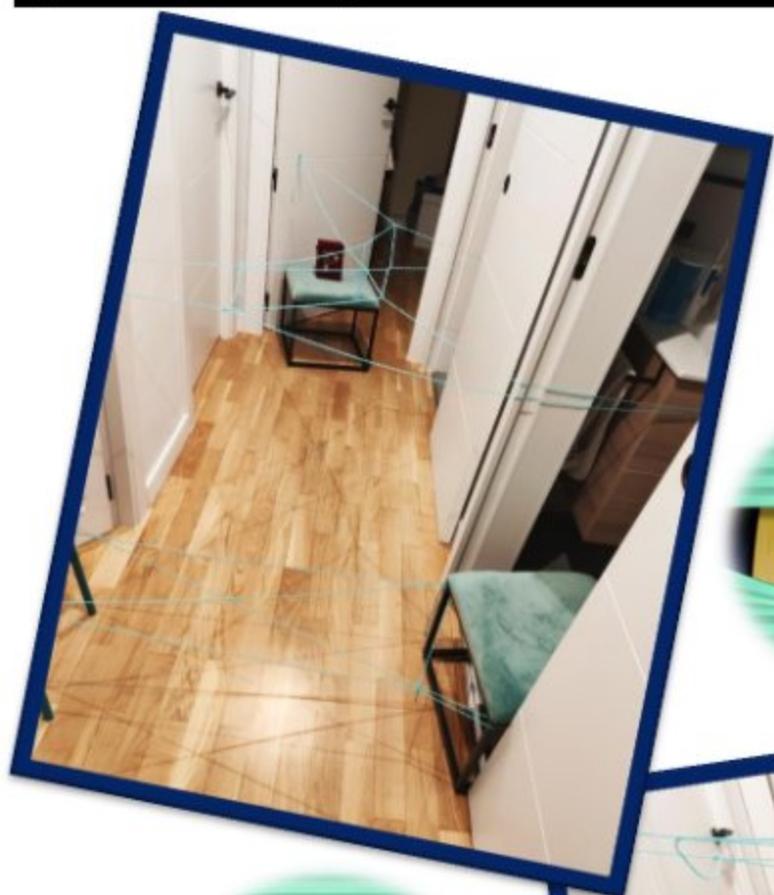
DECORACIÓN.



MOTRICIDAD GRUESA



¡Recupera el tesoro!



¡Recupera el tesoro!

En esta actividad trabajamos la motricidad gruesa, vamos a crear un circuito con lana, para que los peques pasen por él sin tocarlo.

Materiales:

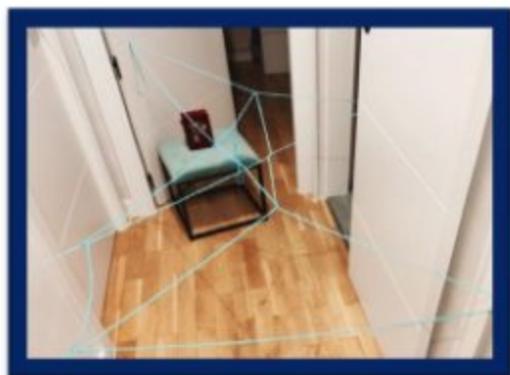
- Lana.
- Tesoro secreto (un cofre, cualquier cosa que tengáis por casa).
- Dispositivo para distribuir música.
- Carta de misión imprimible (si el alumno sabe leer se la puede encontrar y que le lleve a la prueba).

¡Recupera el tesoro!

Ambientación

- Narración: *“El rey de Enigmalandia necesita tu ayuda. Ayer, unos ladrones robaron su más preciado tesoro y decidieron esconderlo en tu casa. Han comprobado que tienes unas grandes habilidades de espía y podrás superar la seguridad que han construido y recuperar el tesoro. El sistema de seguridad es muy efectivo pero confiamos en que puedas pasar sin activarlo. Es muy importante que no toques la cuerda con ninguna parte de tu cuerpo. Confiamos en tus habilidades de espía, ¿nos quieres ayudar?”*

¡Recupera el tesoro!



Elaboración

1. Con una cuerda de lana (u otro material) crea un circuito. Se pueden establecer zonas, zonas para arrastrarse, zonas para pasar de pie introduciendo el pie en los huecos...
2. Elige un tesoro y ponlo al final del circuito.
3. Imprime la carta o cuéntale a tus peques la misión en persona.
4. ¡A conseguir el tesoro!

¡Recupera el tesoro!

Carta



LOS ENIGMALANDIOS TE NECESITAMOS

Hola _____:

Soy el rey de Enigmalandia, un país secreto escondido en los Pirineos. Ayer, unos ladrones robaron nuestro más preciado tesoro y decidieron esconderlo en tu casa.

Sí, a nosotros también nos resultó muy extraño, pero por suerte hemos comprobado que tienes unas grandes habilidades de espía oculto y podrás superar la seguridad que han construido y recuperar el tesoro.

El sistema de seguridad es muy efectivo pero confiamos en que puedas pasar sin activarlo. Es muy importante que no toques la cuerda con ninguna parte de tu cuerpo.

Confiamos en tus habilidades de espía, ¿nos quieres ayudar?

Un saludo,

El Rey de Enigmalandia.

123 CALLE SECRETA,
CIUDAD MISTERIO, ENIGMALANDIA



CONCEPTOS GENERALES



DISCRIMINACIÓN POR CATEGORÍAS.

Tarjetas para trabajar diversas categorías:

- Colores.
- Dibujos.
- Formas.
- Letras.

Elaboración

Recortar las tarjetas. Es recomendable plastificarlas.

Con bolígrafo para pizarra blanca se debe señalar, tachar o rodear según lo que establece la tarjeta.

Orientaciones de uso

Antes de comenzar, es importante leer la información proporcionada en el rectángulo superior de la tarjeta ya que contiene las instrucciones. Es recomendable decir los nombres de los dibujos o letras en voz alta. Con estas tarjetas, además de trabajar la discriminación de objetos y de categorías, se trabaja la atención y el rastreo visual. Podemos aprovechar las tarjetas para fomentar el lenguaje, pidiéndole al niño que diga el nombre de los objetos que aparecen representados, en caso de que posea la habilidad.

DISCRIMINACIÓN: FORMAS.

¿En qué se parecen y en qué se diferencian?



www.proyecta.com

DISCRIMINACIÓN: DIBUJOS.

Busca y tacha la imagen que no encaja en la fila.



DISCRIMINACIÓN: LETRAS

Rodea todas las letras p.

p k g h a r d p d p

g p p l d c r p g f

d f a z g p j a y a

g d p l a p f d p a

xu xu. p c r a a p e m i d a e x o b i

DISCRIMINACIÓN: LETRAS

Rodea todas las letras d.

d g g h a h d p d p

g f p o d a r p d f

d f d z g p g o y a

d a p o a d f d a a

xu xu. p c r a a p e m i d a e x o b i

DISCRIMINACIÓN: LETRAS.

Rodea todas las letras b.

p d b d p d b b d p q q p q p q b
d b q p b q p q b q q p q q b p p b
p b q b d q p d q d q b d q d p p b
b d p q b d q d p d b d q d b d b b
d q p b d q d b d q p d g p d b d p q

xu xu

DISCRIMINACIÓN: DIBUJOS.

Tacha los dibujos que lleven el sonido N.



xu xu

DISCRIMINACIÓN: DIBUJOS

Tacha los dibujos que lleven el sonido M.



ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ

DISCRIMINACIÓN POR CATEGORÍAS.

Temática Fairytale.

- Discriminación: colores.
- Discriminación: dibujos.
- Discriminación: formas.
- Discriminación: letras.



ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ ଝ

BINGO DE ANIMALES Y FLASHCARDS EN CASTELLANO E INGLÉS

Con la siguiente actividad trabajamos los animales de la granja, además de la discriminación auditiva o visual, dependiendo de las habilidades del niño@.

Orientaciones de uso:

1. Utiliza la plantilla de repaso para familiarizarte con los animales que aparecerán en el juego.
 2. Repasa los nombres con el niño@, puedes aprovechar esta ocasión para trabajarlos también en inglés. También, puedes utilizar la clave de color para clasificarlos (castellano, inglés e imágenes).
 3. Comienza el juego del bingo, para ello reparte un cartón a cada uno.
 4. El organizador del juego debe ir diciendo nombres aleatorios y los jugadores debe marcar la casilla que se dice.
- * Esto podemos hacerlo diciendo el nombre en castellano, diciendo el nombre del animal en inglés, o bien mostrando su imagen y ellos deben relacionarlo con la palabra.
- * No olvide utilizar un tono de voz suave y ser paciente dándole tiempo suficiente para localizar el animal. Además podemos repetir varias veces el nombre si fuese necesario.
- ¡Espero que os guste!

BINGO DE ANIMALES Y FLASHCARDS CASTELLANO E INGLÉS



Os presento un bingo con el que podréis jugar en familia además de practicar el vocabulario de animales o incluso repasar sus nombre en inglés.

Además, Podríamos utilizar estas fichas a modo de Memory, Haciendo parejas de la imagen con el nombre e castellano o en inglés.

BINGO DE ANIMALES Y FLASHCARDS CASTELLANO E INGLÉS



IGUALACIÓN IDÉNTICA Y ARBITRARIA

Con la siguiente actividad se trabajan diferentes habilidades y conceptos relacionados con las partes de la casa.

Elaboración:

Han de imprimirse las láminas y las tarjetas de los objetos. Se recomienda plastificarlas para su mejor conservación.

Orientaciones de uso:

La actividad está dividida en dos fases, la primera se corresponde con una igualación idéntica y la segunda con una igualación arbitraria. Si el niñ@ no es capaz de superar la primera fase, no se pasará a la segunda. Además pueden aprovecharse las láminas para trabajar discriminación de objetos cotidianos y lenguaje. Del mismo modo puede utilizarse para trabajar la funcionalidad de los objetos y la partícula interrogativa dónde.

FASE 1 - APRENDIZAJE PREVIO - IGUALACIÓN A LA MUESTRA

En primer lugar vamos a trabajar la igualación a la muestra, partiendo de dos habitaciones fundamentales en cualquier casa, **LA COCINA** y el **BAÑO**, y los objetos que podemos encontrarlos en ellas.

1. Comenzamos con la **cocina** y vamos a hacer hincapié en los objetos que normalmente hay en esta habitación. Para ello vamos a partir de la siguiente imagen, en la cual iremos señalando cada objeto y nombrándolo en varias ocasiones.
2. Una vez que nos hemos familiarizado con nombres y objetos, utilizaremos esta misma imagen y tarjetas con estos objetos. El alumno tendrá que colocar cada tarjeta encima de la imagen, realizando una igualación de los estímulos que le hemos proporcionado.



COCINA



Para imprimir

*Tarjetas de objetos que hay en la
cocina*



Para imprimir y recortar

FASE 1 - APRENDIZAJE PREVIO - IGUALACIÓN A LA MUESTRA

1. Continuamos con el **baño** y vamos a hacer hincapié en los objetos que normalmente hay en el cuarto de baño. Para ello vamos a partir de la siguiente imagen, en la cual iremos señalando cada objeto y nombrándolo en varias ocasiones.
2. Una vez que nos hemos familiarizado con nombres y objetos, utilizaremos esta misma imagen y tarjetas con estos objetos. El alumno tendrá que colocar cada tarjeta encima de la imagen, realizando una igualación de los estímulos que le hemos proporcionado.

BAÑO

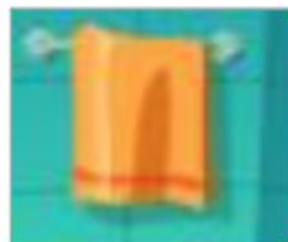
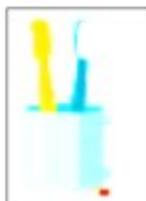


BAÑO



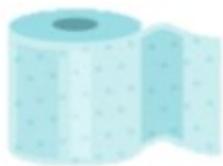
Para imprimir

Tarjetas de objetos que hay en el baño



Para imprimir y recortar

*Tarjetas de objetos que hay en el
baño*



Para imprimir y recortar

FASE 2 - IGUALACIÓN ARBITRARIA

Una vez que tenemos claro qué objetos están en la **COCINA** y cuáles están en el **BAÑO**, vamos a realizar la siguiente actividad:

1. Comenzamos con la **COCINA** vamos a volver a mostrar la misma imagen de la **FASE 1**, con la cocina y sus objetos. En la parte de abajo, tendremos una serie de objetos que pueden ser objetos que están en la cocina (pero no son iguales a los que tenemos), y objetos que no son de esta habitación.
2. El alumno deberá rodear aquellos objetos que reconoce que son de la **COCINA**, aunque el estímulo de la muestra sea distinto.

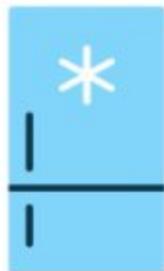
COCINA



FASE 2 - IGUALACIÓN ARBITRARIA

Marca aquellos objetos que reconozcas que son de la **COCINA**

COCINA

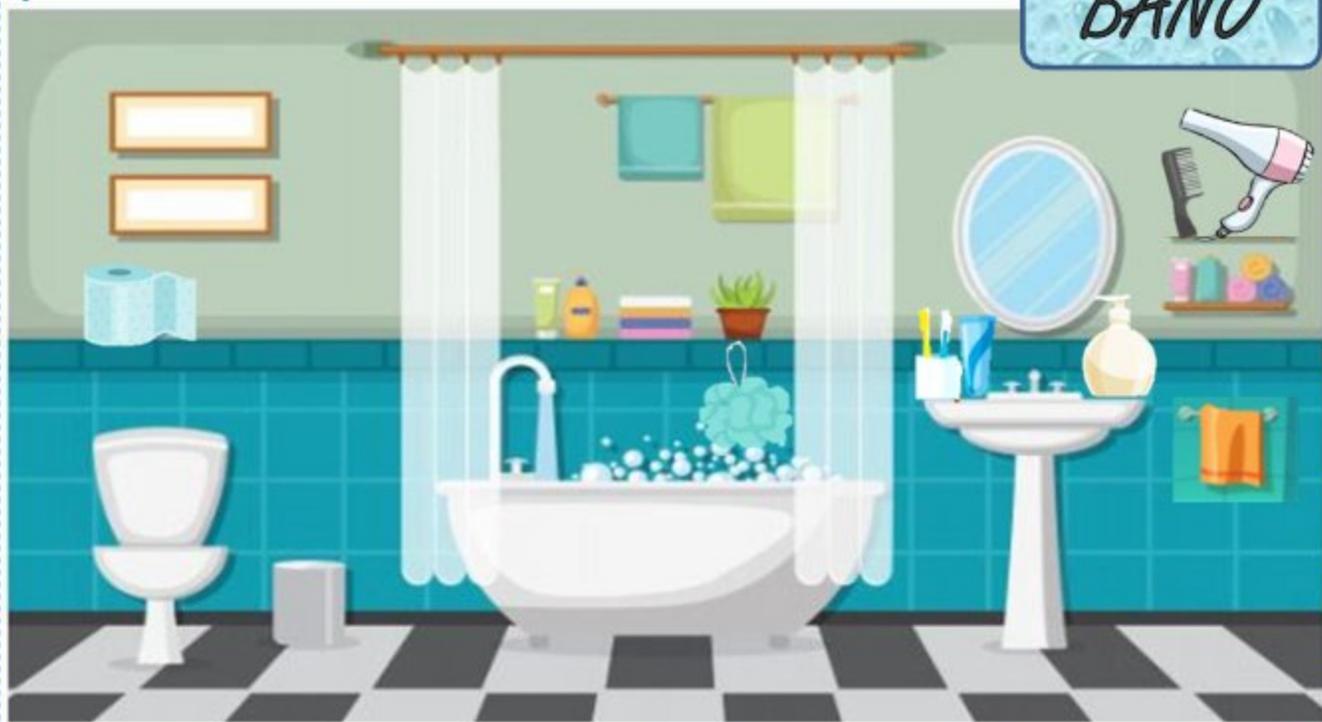


FASE 2 - IGUALACIÓN ARBITRARIA

Una vez que tenemos claro qué objetos están en la **COCINA** y cuáles están en el **BAÑO**, vamos a realizar la siguiente actividad:

1. Continuamos con el **BAÑO**, vamos a volver a mostrar la misma imagen de la **FASE 1**, con el baño y sus objetos. En la parte de abajo, tendremos una serie de objetos que pueden ser objetos que están en el baño (pero no son iguales a los que teníamos), y objetos que no son de esta habitación.
2. El alumno deberá marcar aquellos objetos que reconoce que son del **BAÑO**, aunque el estímulo de la muestra sea distinto.

BAÑO



FASE 2 - IGUALACIÓN ARBITRARIA

Marca aquellos objetos que reconozcas que son del **BAÑO**

BAÑO



¿Qué va con qué?

¿Me ayudas? Conozco distintos sitios pero necesito saber qué elemento puedo encontrar allí para después no sorprenderme y estar preparado.

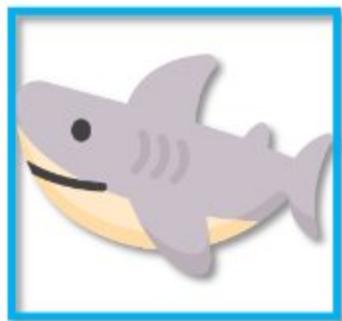
¿Practicamos la memoria jugando a este juego de clasificación?

Orientaciones de uso

Se trata de un juego de memoria. El clásico "Memory. En este caso, en lugar de emparejar dos imágenes iguales, se trata de emparejar el concepto escrito con un elemento que podamos encontrar en ese lugar.

En un lado de la mesa ponemos bocabajo los conceptos escritos (los lugares). En el otro lado ponemos bocaabajo los dibujos.

Se trata de darle la vuelta a una de las palabras al azar y acto seguido, a uno de los dibujos. Si tienen sentido como pareja, se retiran ambas fichas y se las queda el jugador que las ha adivinado. Si no tienen sentido, se vuelven a quedar ambas bocabajo.



Playa

Parque

Museo

Gimnasio

Circo

Restaurante

Supermercado

Cine

Biblioteca

Zoo

Acuario

Bosque

FORMA- COLOR

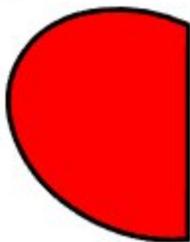
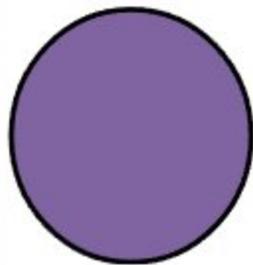
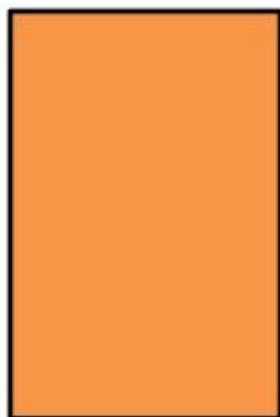
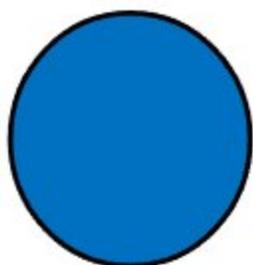
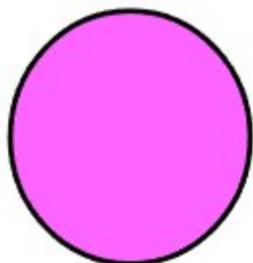
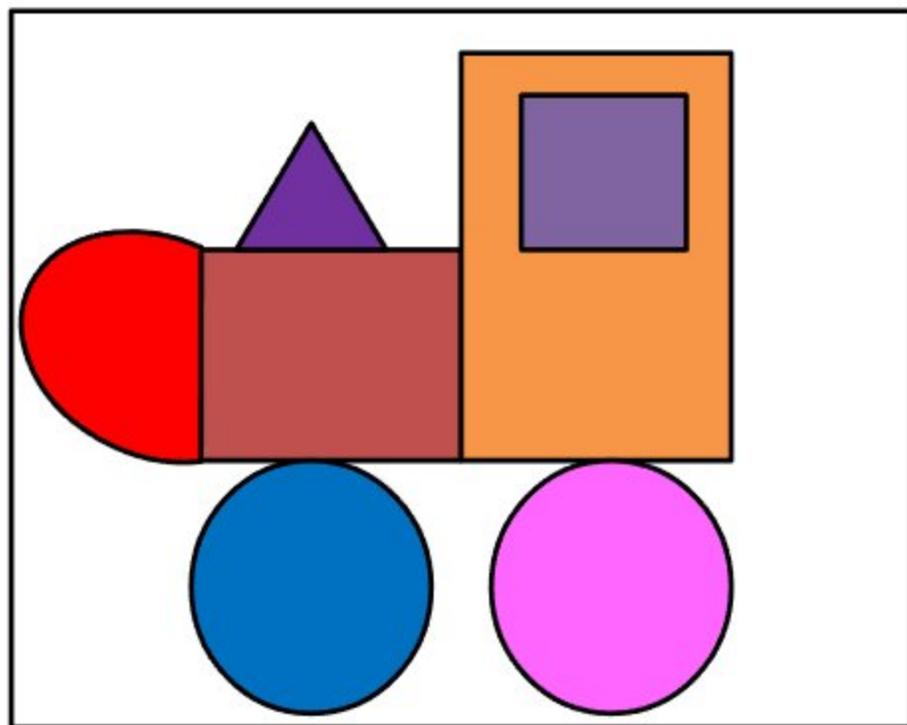
La siguiente actividad se trata de una especie de tangram con el que se puede trabajar la forma y los colores de los objetos y a su vez la proyección abstracta mediante la creación de objetos diferentes con las piezas del rompecabezas.

IGUALACIÓN POR FORMA-COLOR

Adivina, adivinanza...

En las siguientes actividades tendrás que adivinar las adivinanzas y recortar las figuras geométricas que aparecen junto a la representación de la respuesta, para pegarla en su lugar correspondiente en función de su forma y color.

1. Soy muy rápido y llevo a muchas personas de una estación a otra. ¿Qué soy?

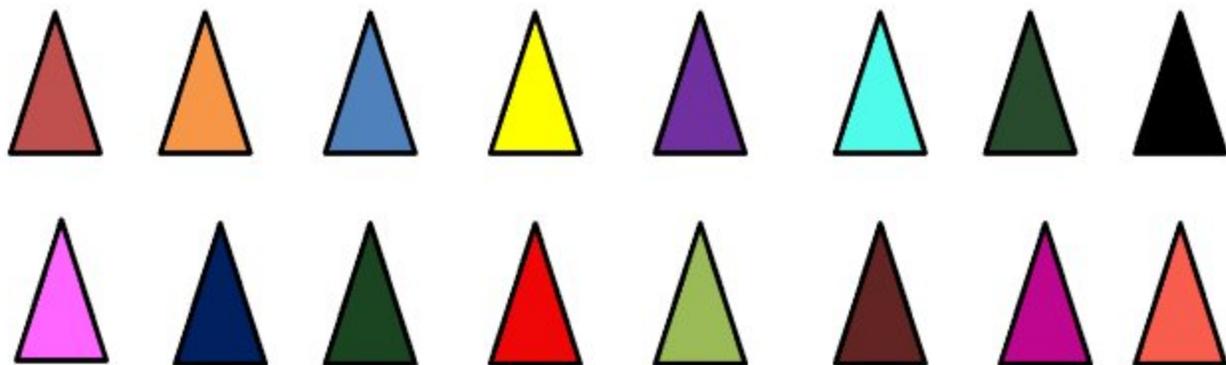
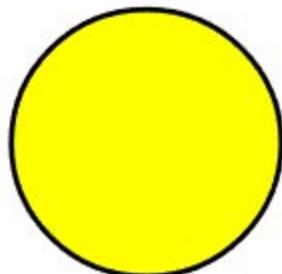
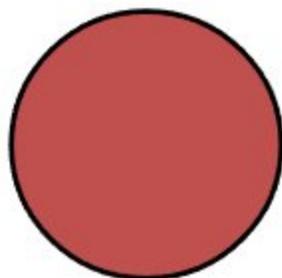
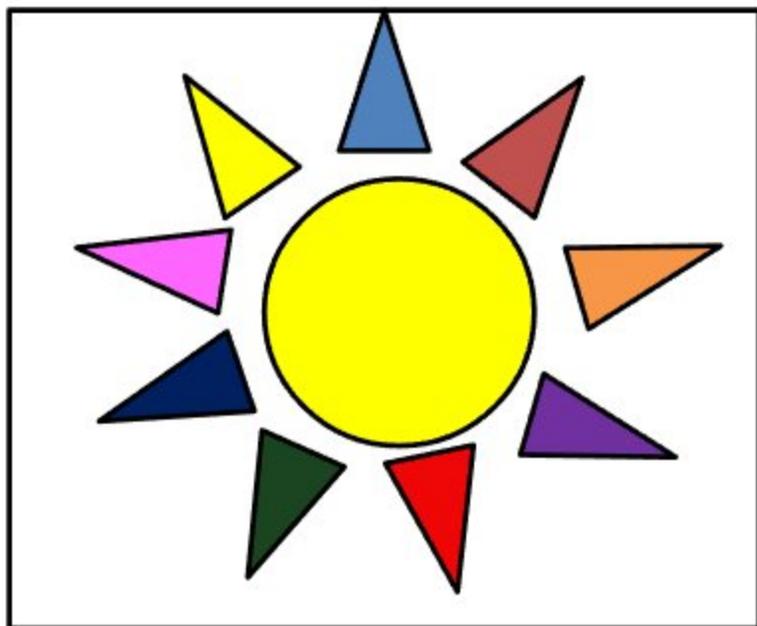


IGUALACIÓN POR FORMA-COLOR

Adivina, adivinanza...

En las siguientes actividades tendrás que adivinar las adivinanzas y recortar las figuras geométricas que aparecen junto a la representación de la respuesta, para pegarla en su lugar correspondiente en función de su forma y color.

2. Doy mucha luz por el día y si no te pones crema puedo quemarte una mijita.
¿Qué soy?

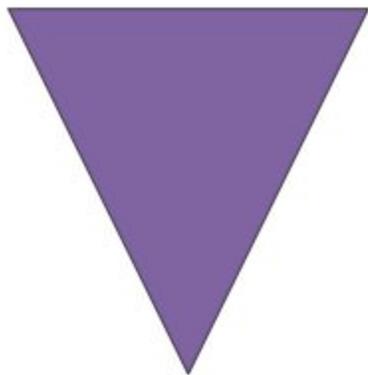
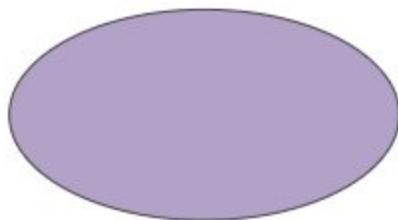
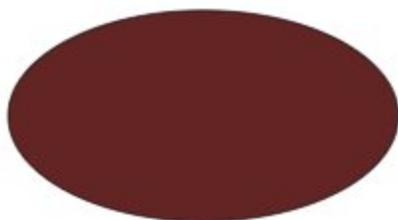
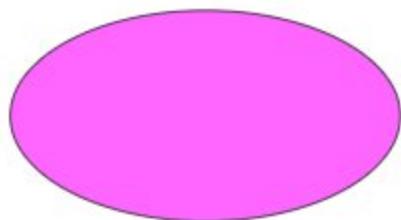
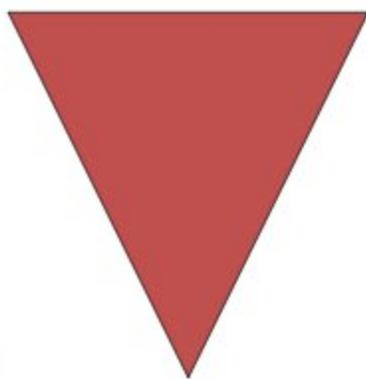
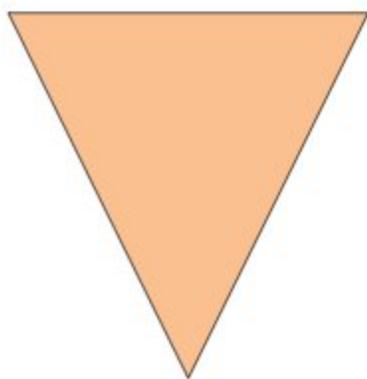
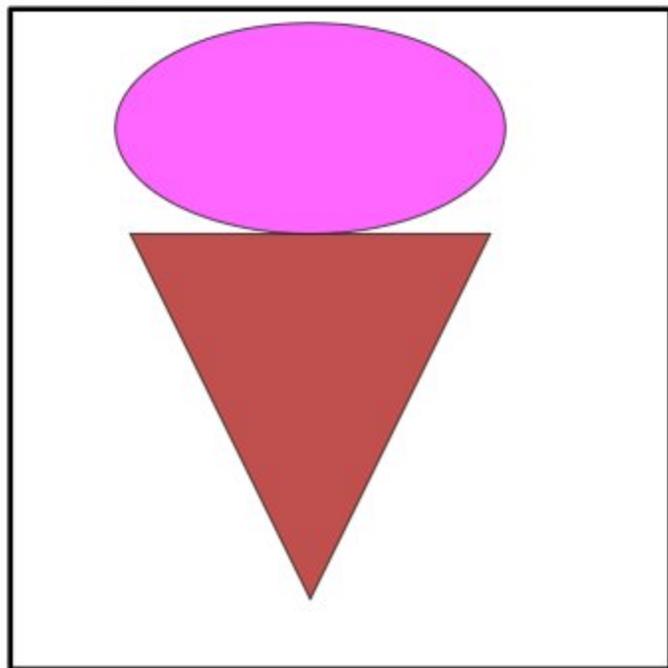


IGUALACIÓN POR FORMA-COLOR

Adivina, adivinanza...

En las siguientes actividades tendrás que adivinar las adivinanzas y recortar las figuras geométricas que aparecen junto a la representación de la respuesta, para pegarla en su lugar correspondiente en función de su forma y color.

3. Me comen en verano, estoy muy fresquito y si hace mucho calor me derrito. ¿Qué soy?

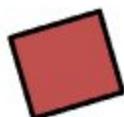
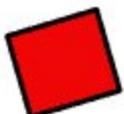
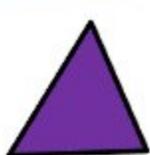
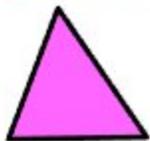
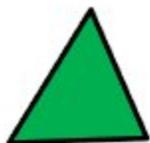
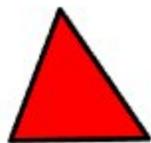
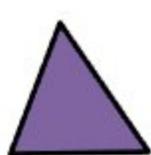
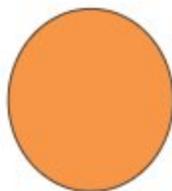
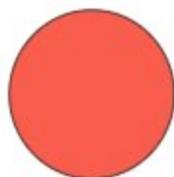
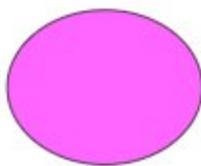
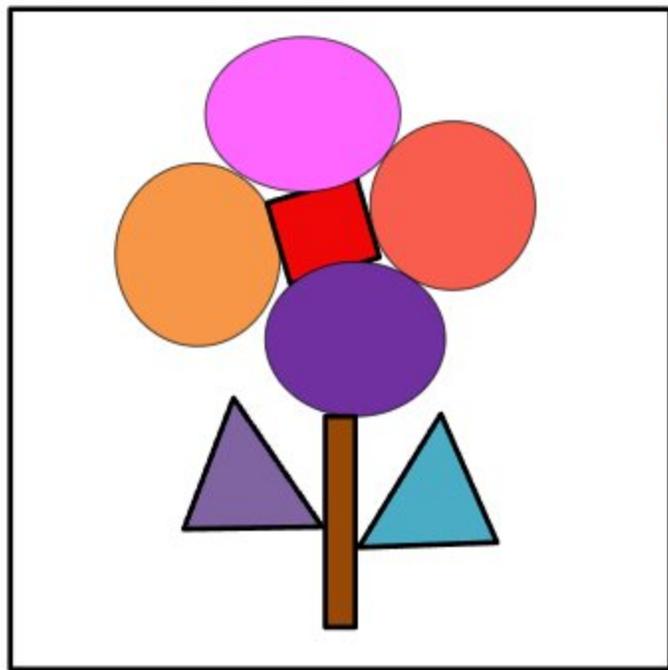


IGUALACIÓN POR FORMA-COLOR

Adivina, adivinanza...

En las siguientes actividades tendrás que adivinar las adivinanzas y recortar las figuras geométricas que aparecen junto a la representación de la respuesta, para pegarla en su lugar correspondiente en función de su forma y color.

4. Necesito agua y sol para vivir, soy de muchos colores y mi olor recuerda a un perfume. ¿Qué soy?

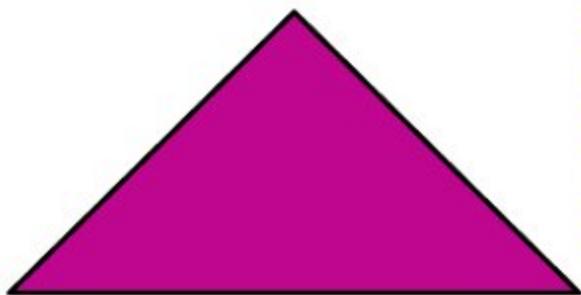
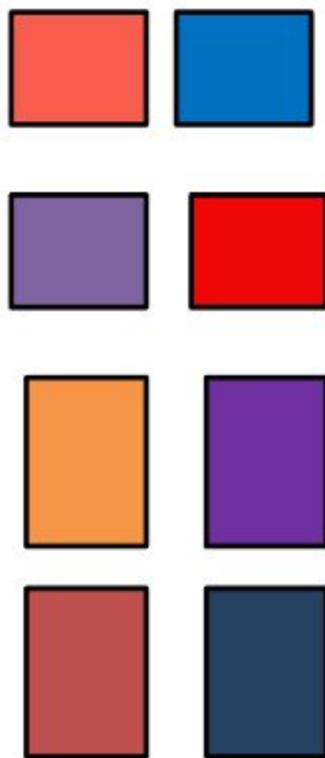
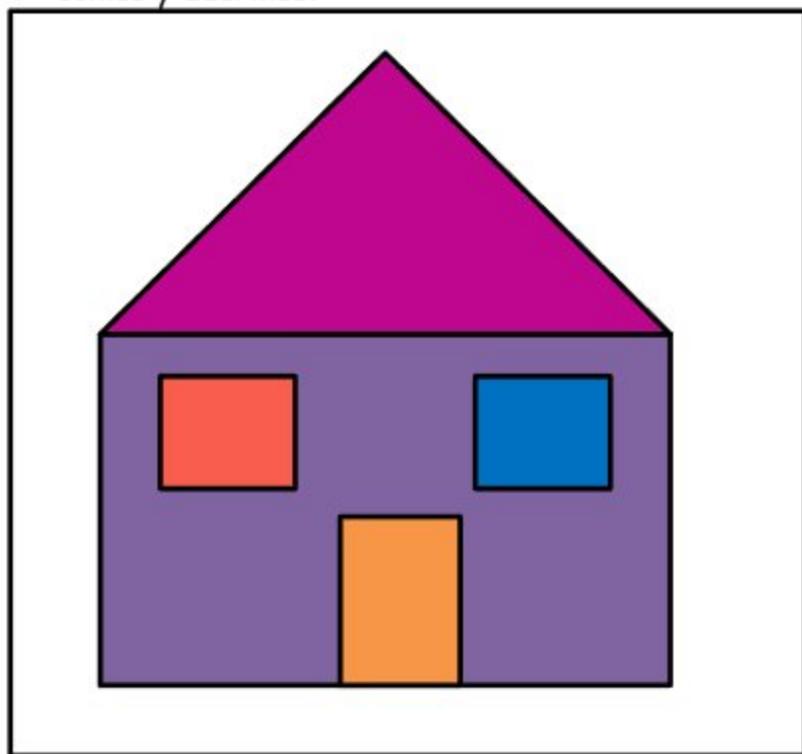


IGUALACIÓN POR FORMA-COLOR

Adivina, adivinanza...

En las siguientes actividades tendrás que adivinar las adivinanzas y recortar las figuras geométricas que aparecen junto a la representación de la respuesta, para pegarla en su lugar correspondiente en función de su forma y color.

5. Estoy rodeada de paredes, tengo una puerta para que entres y aquí es donde comes y duermes.

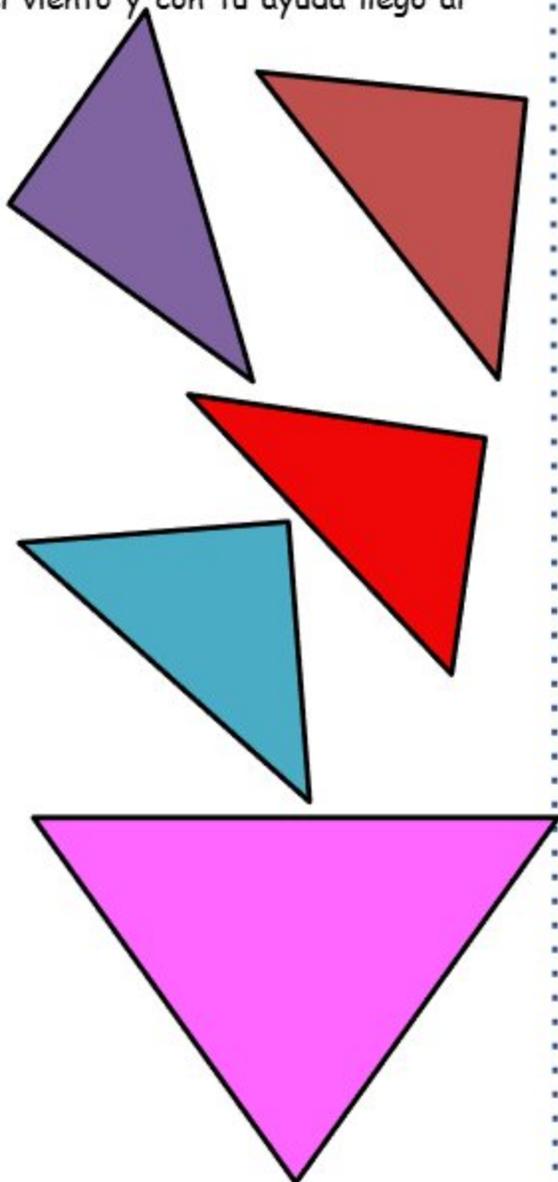
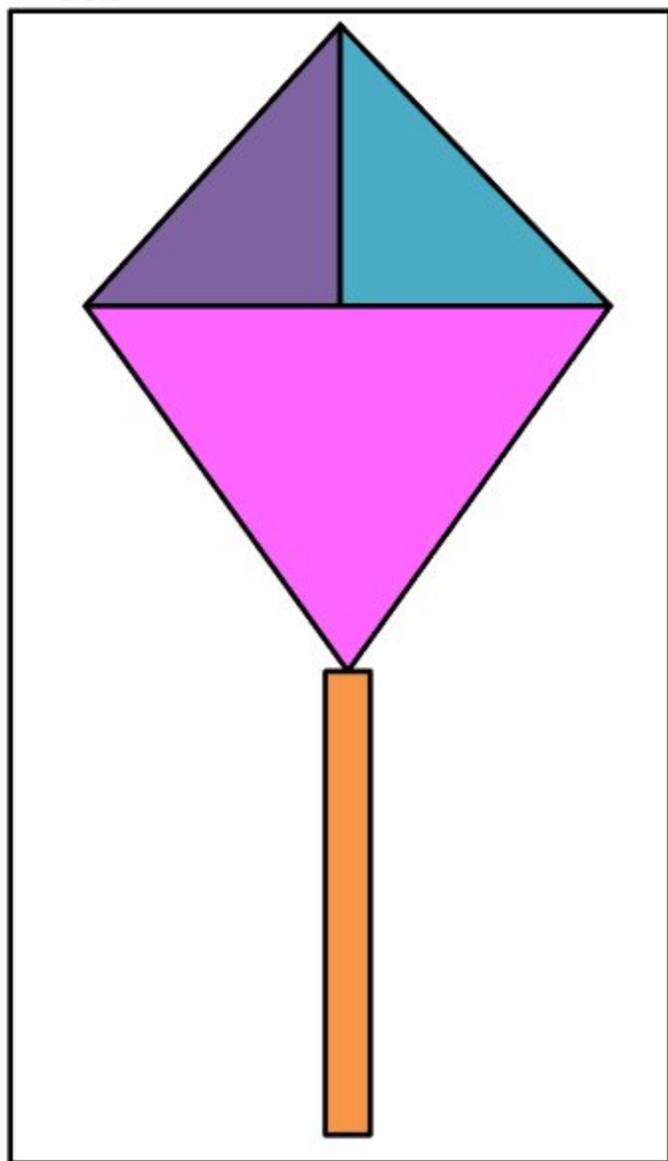


IGUALACIÓN POR FORMA-COLOR

Adivina, adivinanza...

En las siguientes actividades tendrás que adivinar las adivinanzas y recortar las figuras geométricas que aparecen junto a la representación de la respuesta, para pegarla en su lugar correspondiente en función de su forma y color.

6. Tengo una cola muy larga, me gusta mucho el viento y con tu ayuda llego al cielo



ANALOGÍAS

LAS ACTIVIDADES QUE SE PRESENTAN TIENEN COMO OBJETIVO COMPARAR Y RELACIONAR CONCEPTOS, OBJETOS Y EXPERIENCIAS.

ESTAS ACTIVIDADES DESARROLLAN LA CAPACIDAD DE RAZONAR Y BUSCAR SEMEJANZAS, POTENCIANDO HABILIDADES COMO LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, EL RAZONAMIENTO Y LA AMPLIACIÓN DEL VOCABULARIO.

ACTIVIDADES

Las actividades se han organizado siguiendo tres niveles de dificultad.

NIVEL 1

LA OCA

Lectura de imágenes.

NIVEL 2

LA CASA DE
LOS ANIMALES

Lectura de palabras.

NIVEL 3

PASAPALABRA

Lectura de frases.

Pág 266

La



¿QUÉ VA CON QUÉ?

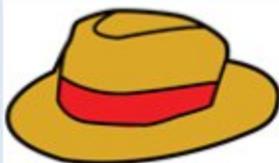
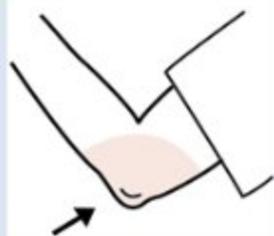
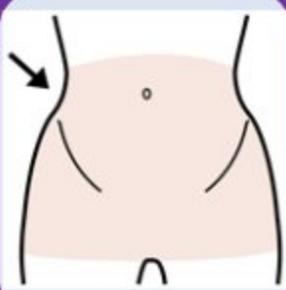
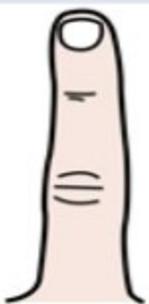
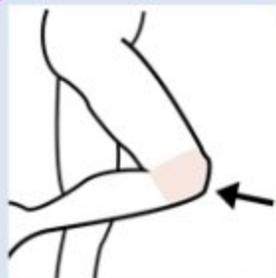
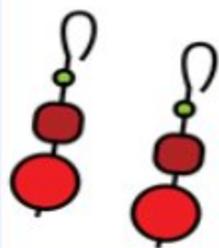
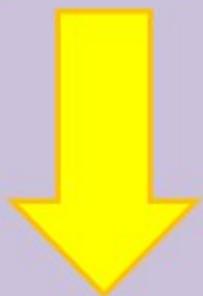
COMO JUGAR

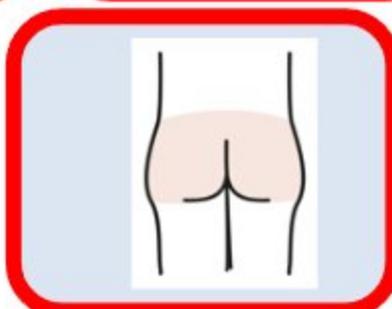
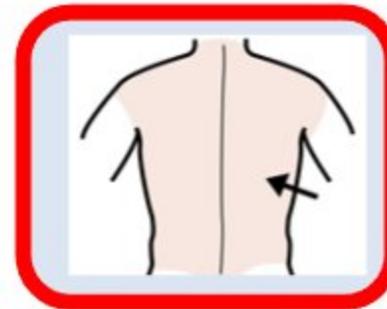
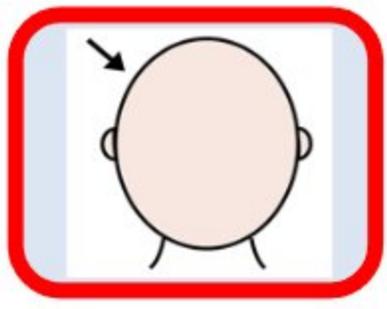
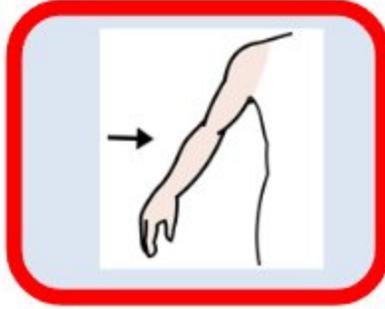
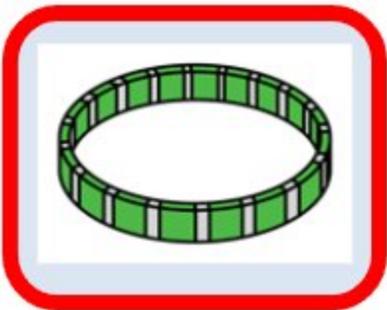
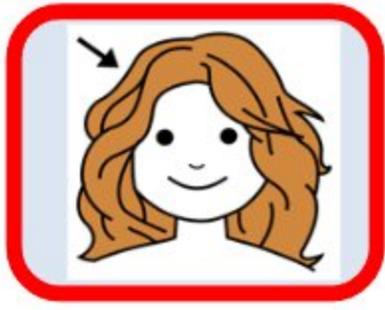
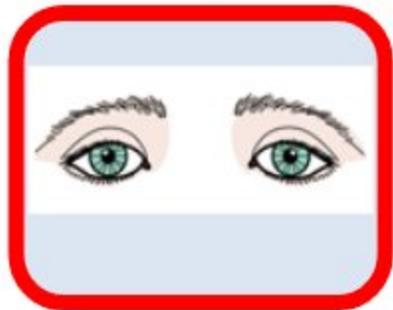
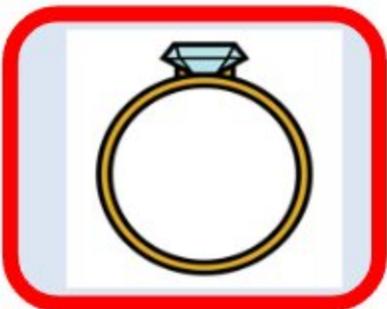
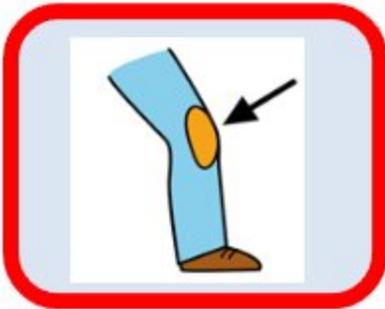
- Recortar las tarjetas de la página que continúa al tablero de la OCA.
- Buscar la tarjeta que tenga relación a la imagen de la casilla en la que se encuentre nuestra ficha.

Este juego sigue las reglas de la OCA tradicional. Se tira el dado y se avanza casillas.



Comprobar, previamente, que el/la niño/a identifica los pictogramas.

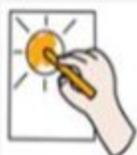




ANIMALES REUNIDOS



Lee las palabras.



Colorea del color del animal que corresponda.



Recortar las palabras.



Comprobar, previamente, que el/la niño/a lee y comprende las palabras.



Pega cada palabra en la casa del animal que corresponda.

PÁJARO

TIBURÓN

ELEFANTE

ALETA

TROMPA

PICO

ANDA

VUELA

NADA

TORTUGA

LEÓN

GALLINA

GRANDE

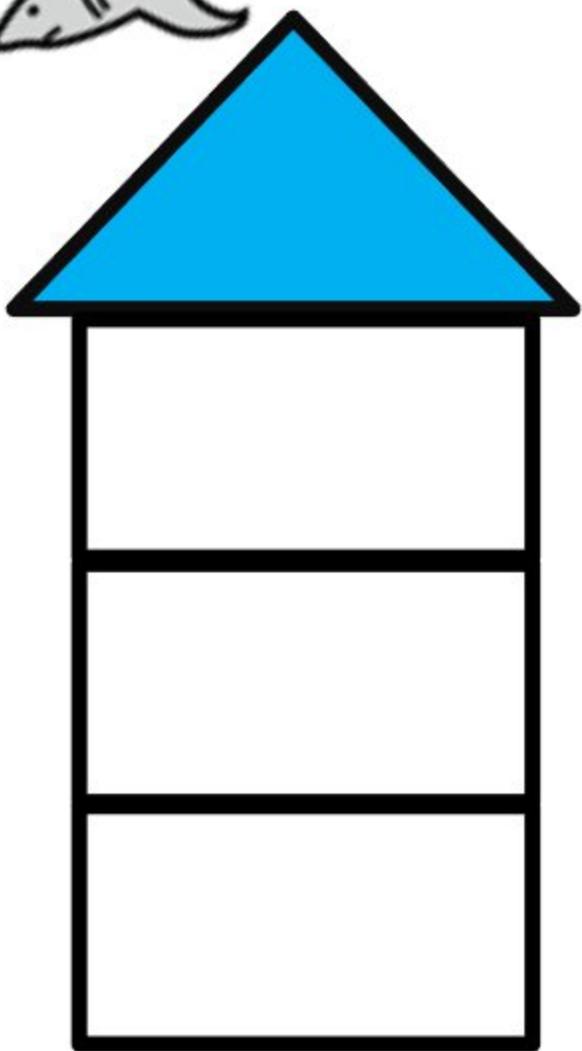
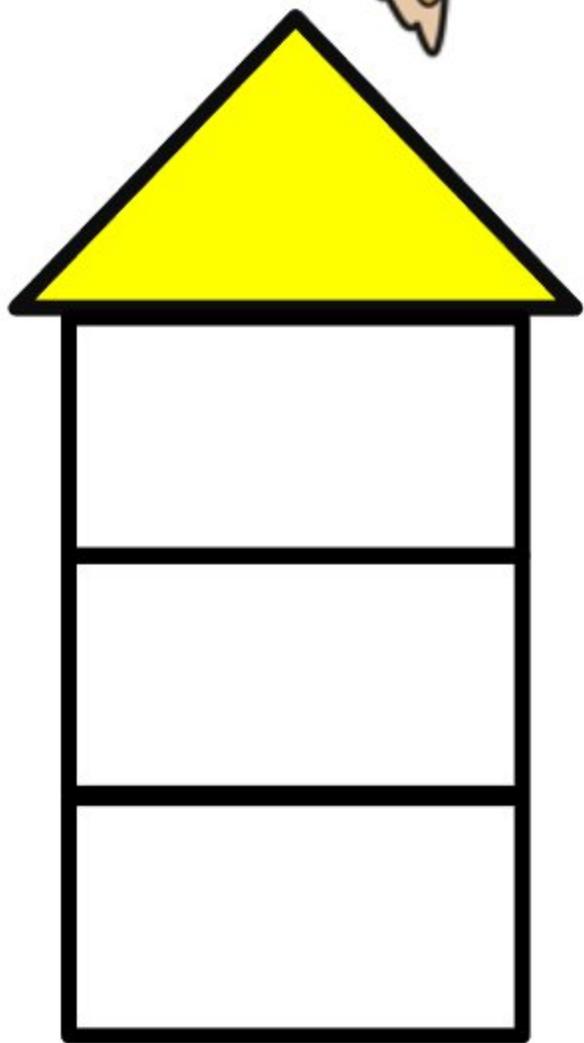
LENTA

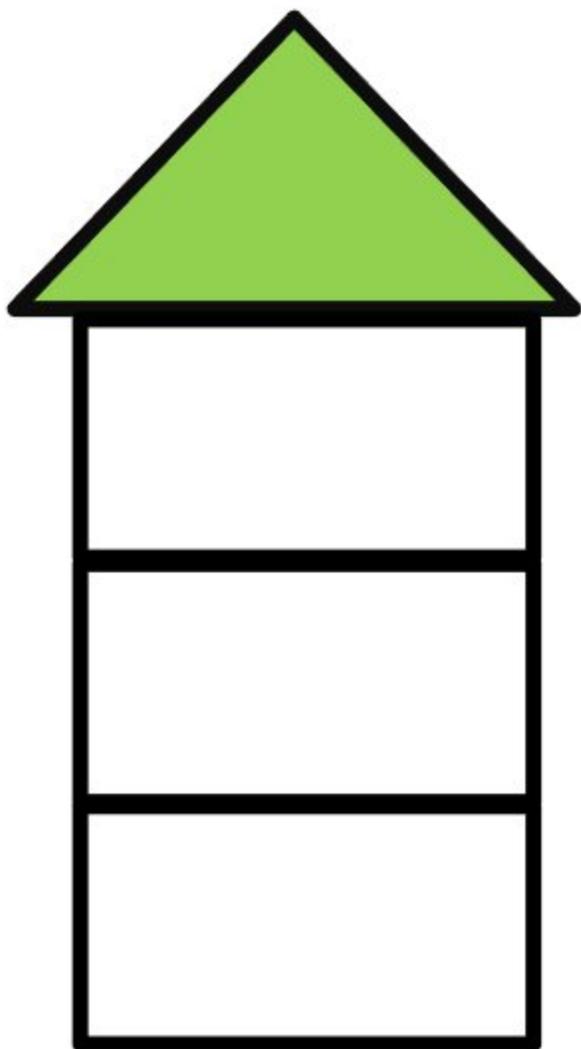
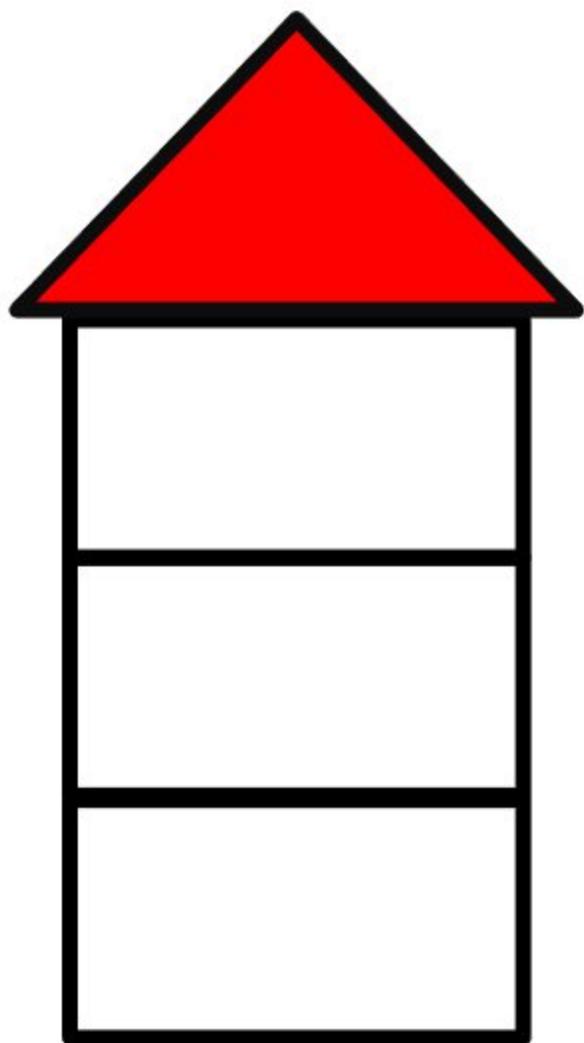
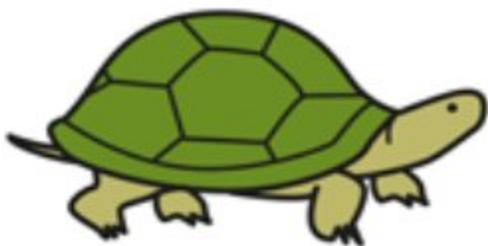
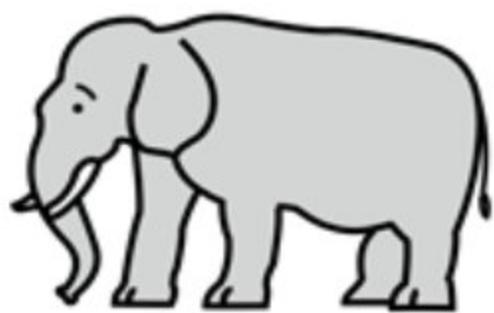
HUEVO

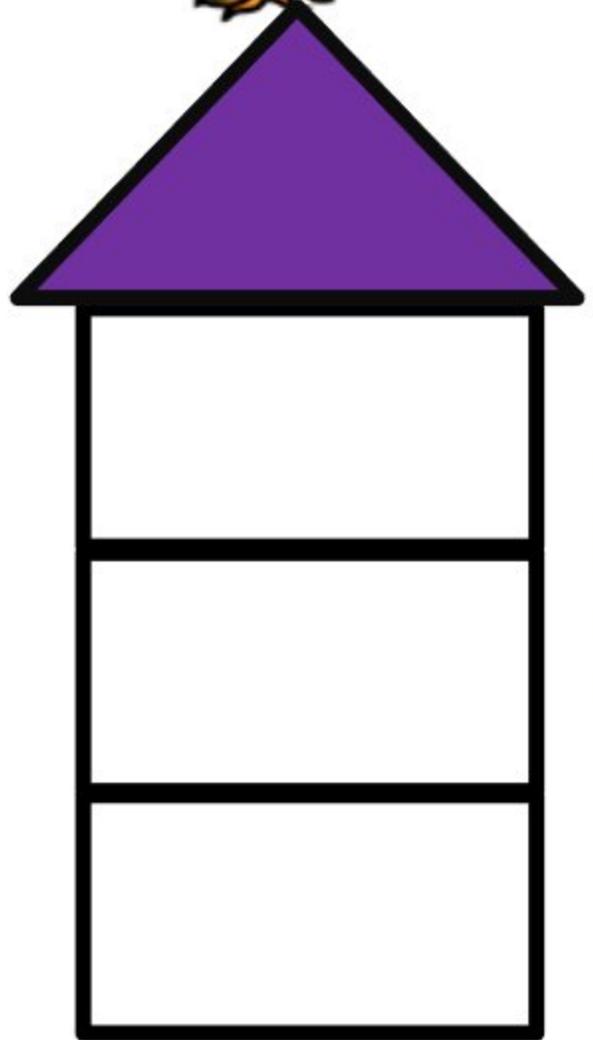
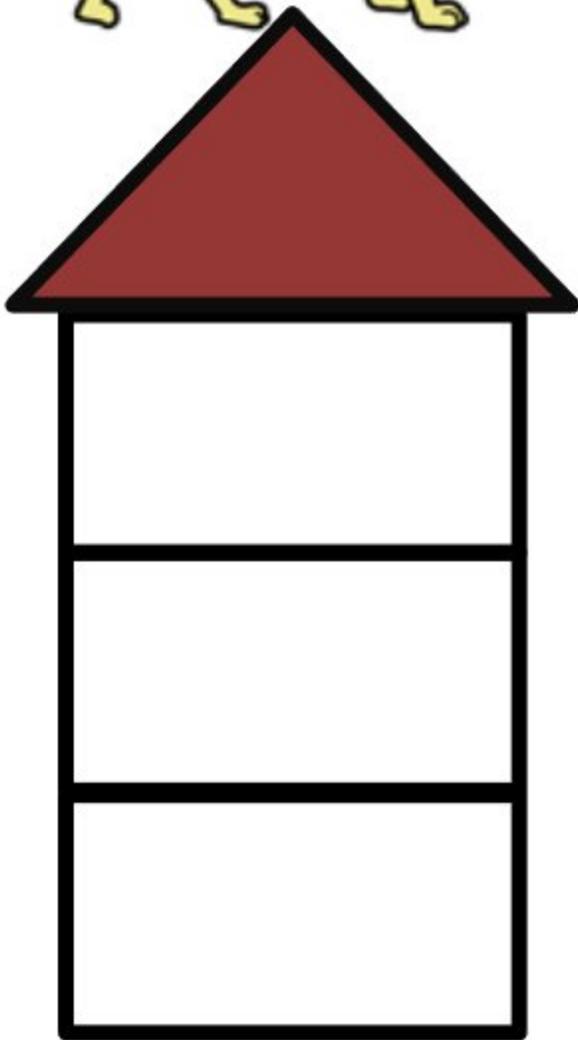
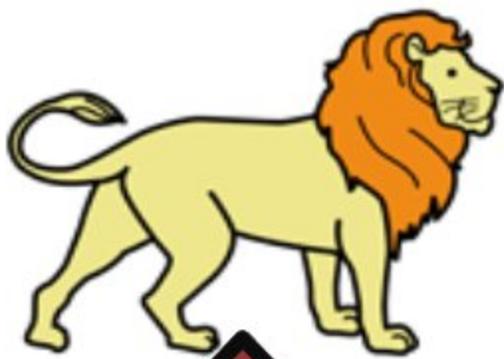
CAPARAZÓN

PLUMAS

PELO







TRABAJAMOS LAS ACCIONES

Conocer e identificar las diferentes acciones es importante para el desarrollo de muchas habilidades básicas en el desarrollo de l@s niñ@s, como: el seguimiento de instrucciones, el juego simbólico, la comprensión...

Por ello, hemos diseñado esta tarea muy versátil y que se puede adaptar a diferentes niveles.

Orientaciones de uso

1º. IGUALACIÓN DE TARJETAS DE ACCIONES.

Esta tarea consiste en recortar todas las tarjetas e ir dándole al niño una para que la coloque encima de la que es igual. Además, también podemos utilizarlas a modo de “memory” colocándolas boca abajo. De este modo trabajamos no sólo la atención y la concentración sino los turnos y la espera.

2º. CONOCEMOS LAS ACCIONES.

Lo primero, debemos comprobar que el niñ@ conoce todas las acciones que se presentan. Podemos decirle: “¿Qué hace?” o “señala el que está corriendo”, por ejemplo.

En segundo lugar, tenemos una ficha donde el niño deberá realizar la tarea que se le pide en cada apartado.

Finalmente, tenemos unas inferencias donde el niño deberá leer lo que pone y colocar debajo la tarjeta que cree que está realizando esa acción.









¿Qué puedo encontrar en la cocina?

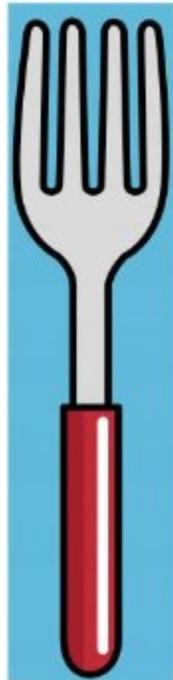
Es un lavavajillas



¿Para qué sirve?

Sirve para lavar los platos y los cubiertos.



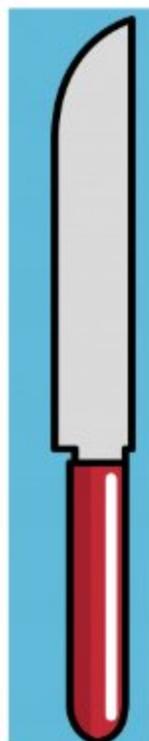


¿Qué es?

Es un tenedor

¿Para qué sirve?

Sirve para pinchar los alimentos y comer.



¿Qué es?

Es un cuchillo

¿Para qué sirve?

Sirve para cortar los alimentos en trozos más pequeños..

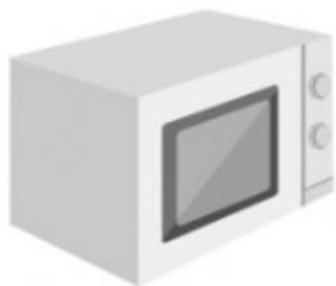


¿Qué es?

Es una cuchara.

¿Para qué sirve?

Sirve para comer alimentos
líquidos, como una sopa, un
caldo, cacao con leche,...



¿Qué es?

Es un microondas.

¿Para qué sirve?

Sirve para calentar comida
o líquidos.



¿Qué es?

Es una tostadora..

¿Para qué sirve?

Sirve para calentar el pan.



¿Qué es?

Es una batidora

¿Para qué sirve?

Sirve para picar los alimentos
y hacerlos casi líquidos.



¿Qué es?

Es un frigorífico.

¿Para qué sirve?

Sirve para enfriar
y mantener en
buen estado los
alimentos y bebidas.



¿Qué es?

Es una cafetera.

¿Para qué sirve?

Sirve para hacer café
muy rápido.



¿Qué es?

Es una olla.



¿Para qué sirve?

Sirve para calentar la comida.



¿Qué es?

Es una varilla.

¿Para qué sirve?

Sirve para mezclar líquidos..





¿Qué es?

Es un rodillo.

¿Para qué sirve?

Sirve para amasar la masa.

¿Qué más puedo encontrar en casa?



¿Qué es?

Es una aspiradora.

¿Para qué sirve?

Sirve para absorber el polvo y pelusas muy rápido y dejar el suelo muy limpio.

¿Qué es?

Es una
plancha.



¿Para qué sirve?

Sirve para alisar la ropa
con calor.

¿Qué es?

Es un ventilador.



¿Para qué sirve?

Sirve para refrescarnos
cuando hace mucho calor.

¿Qué es?

Es un radiador.



¿Para qué sirve?

Sirve para calentarnos cuando hace mucho frío.



¿Qué es?

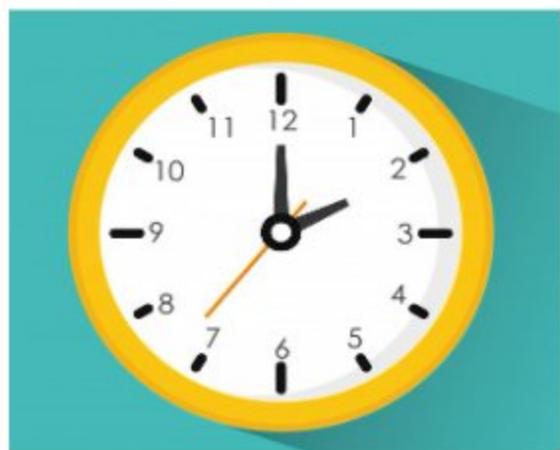
Es un aparato de aire acondicionado.



¿Para qué sirve?

Sirve para refrescarnos cuando hace calor y para calentarnos cuando hace frío.

¿Qué son?



Son relojes.

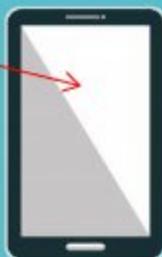
¿Para qué sirven?

Sirven para ver la hora y
poner una alarma que nos
avise de algo.

¿Qué son?



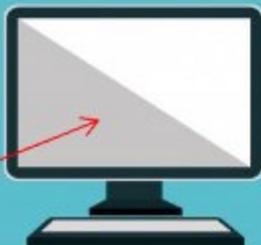
Móvil



Ordenador portátil



Ordenador de mesa



Tablet



¿Para qué sirven?

Sirven para comunicarse con todo el mundo, ver películas, series, dibujos,, vídeos,, escuchar música, hacer trabajos,...

¿Qué es?



Es una linterna.

¿Para qué sirve?

Sirve para iluminar y poder ver en la oscuridad. Funciona con pilas o batería.

¿Qué es?



Es una vela.

¿Para qué sirve?

Sirve para iluminar en la oscuridad o para decorar la casa. Algunas tienen olores distintos.

¿Qué es?



●
Es un
secador.

¿Para qué sirve?

Sirve para secarnos el pelo
mojado.

¿Qué es?



Es un
paraguas.

¿Para qué sirve?

Sirve para protegernos de la
lluvia y lo guardamos cerrado
en el paraguero.

¿Qué es?



Es una goma de borrar.

¿Para qué sirve?

Sirve para borrar palabras que escribimos y nos equivocamos.

¿Qué es?

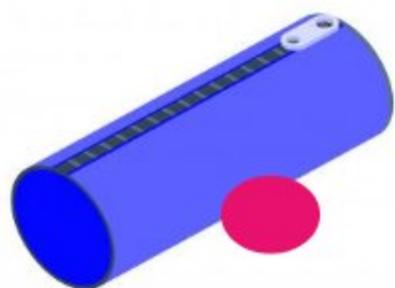


Es un sacapuntas.

¿Para qué sirve?

Sirve para afilar la punta de los lápices y ceras.

¿Qué es?



Es un estuche.

¿Para qué sirve?

Sirve para guardar lápices,,
ceras, gomas, sacapuntas,
rotuladores,...

¿Qué es?



Es una mochila.

¿Para qué sirve?

Sirve para guardar
libros y estuche.

¿Qué es?



Es un pendrive.

¿Para qué sirve?

Sirve para almacenar
Información desde el
ordenador.

¿Qué es?



Es una calculadora.

¿Para qué sirve?

Sirve para hacer sumas, restas,
multiplicaciones y divisiones.

Ahora te toca jugar a ti

Sacarás una carta de la baraja.

Primero describirás el objeto sin decir su nombre para que tu compañero/a intente adivinarlo.

Después,, sacarás otra carta de la baraja y no podrás decir nada, solo hacer gestos (mímica) para que intente adivinar tu compañero/a de qué se trata.

Cada uno tiene 10 minutos para hacer su turno. Las cartas que acierte tu compañero/a se las queda y seguís jugando con el montón que queda.

Baraja





Lavavajillas



Tenedor



Cuchillo



Cuchara



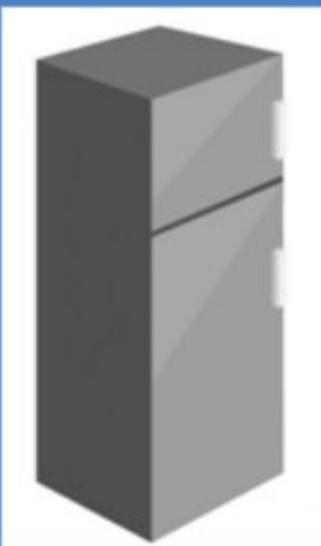
Microondas



Tostadora



Batidora



Frigorífico



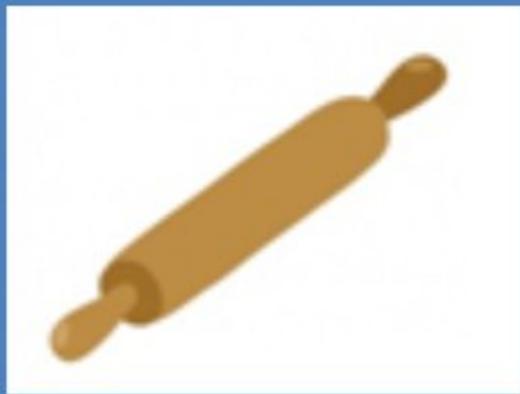
Cafetera



Olla



Varilla



Rodillo



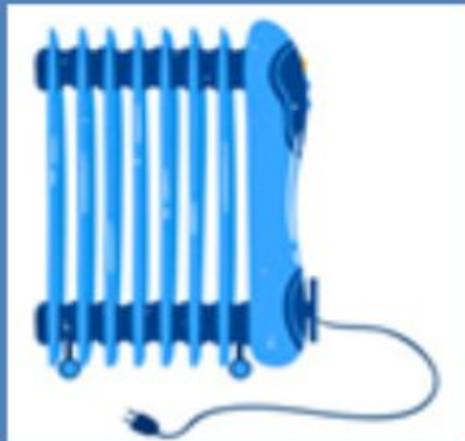
Aspiradora



Plancha



Ventilador



Radiador



**Aire
acondicionado**



Reloj



Móvil



Ordenador



Tablet



Linterna



Secador



Paraguas



Lápiz



**Goma de
borrar**



Sacapuntas



Mochila



Calculadora

POSICIONES ESPACIALES

Con esta actividad trabajaremos las posiciones espaciales. Para ello tenemos varios paisajes y por otro lado animales, niños, objetos, que tendremos que recortar. La idea es darle al niño/a algunas pautas como por ejemplo:

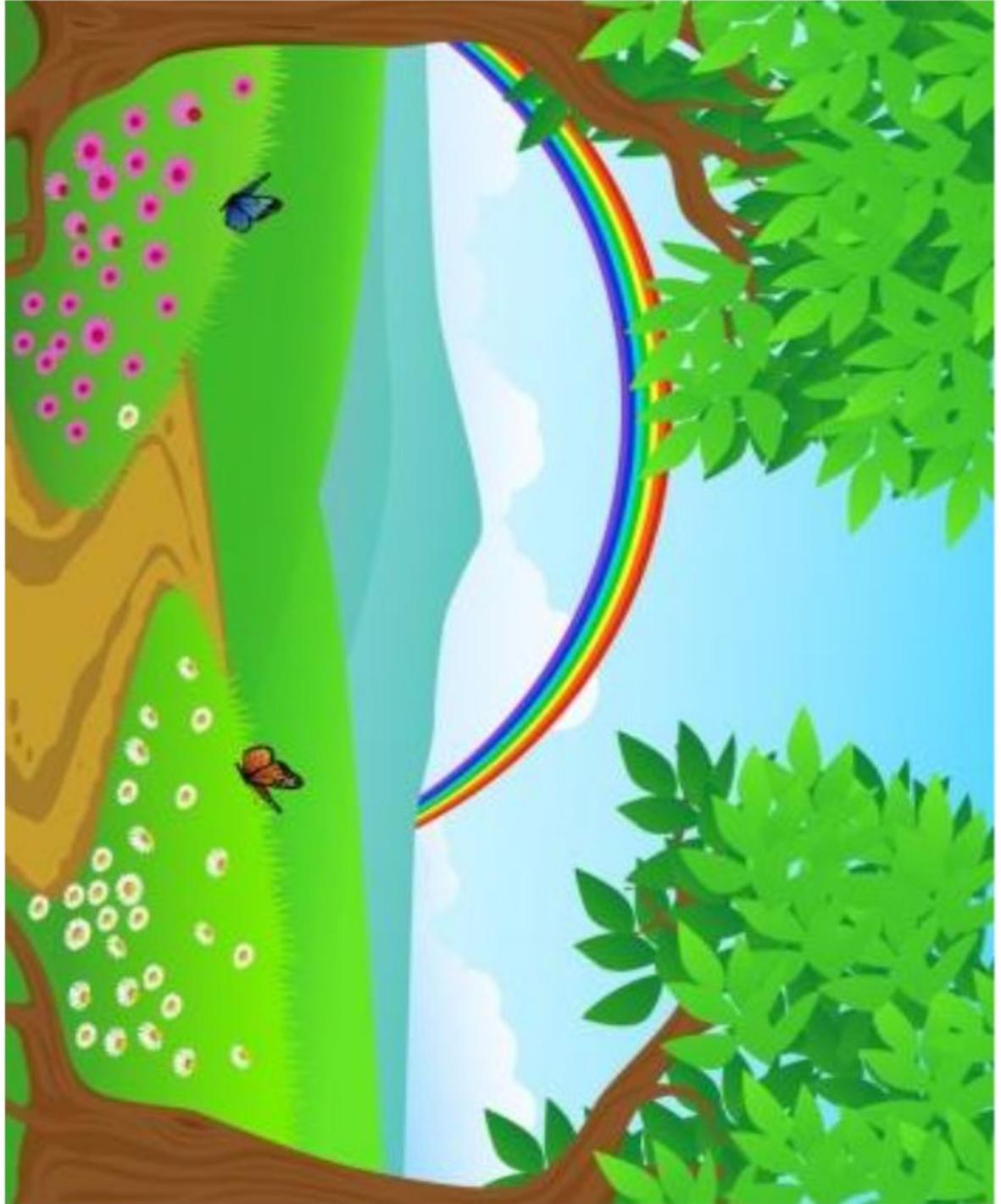
- El perro esta al lado del banco.
- La jirafa grande está encima del columpio.
- La nube grande esta debajo del arcoíris.

Otra forma en la que podemos jugar es poniéndole las imágenes y que él/ella nos diga en qué posición espacial se encuentra. O que él/ella ponga las imágenes y vaya diciendo en que posición espacial están.

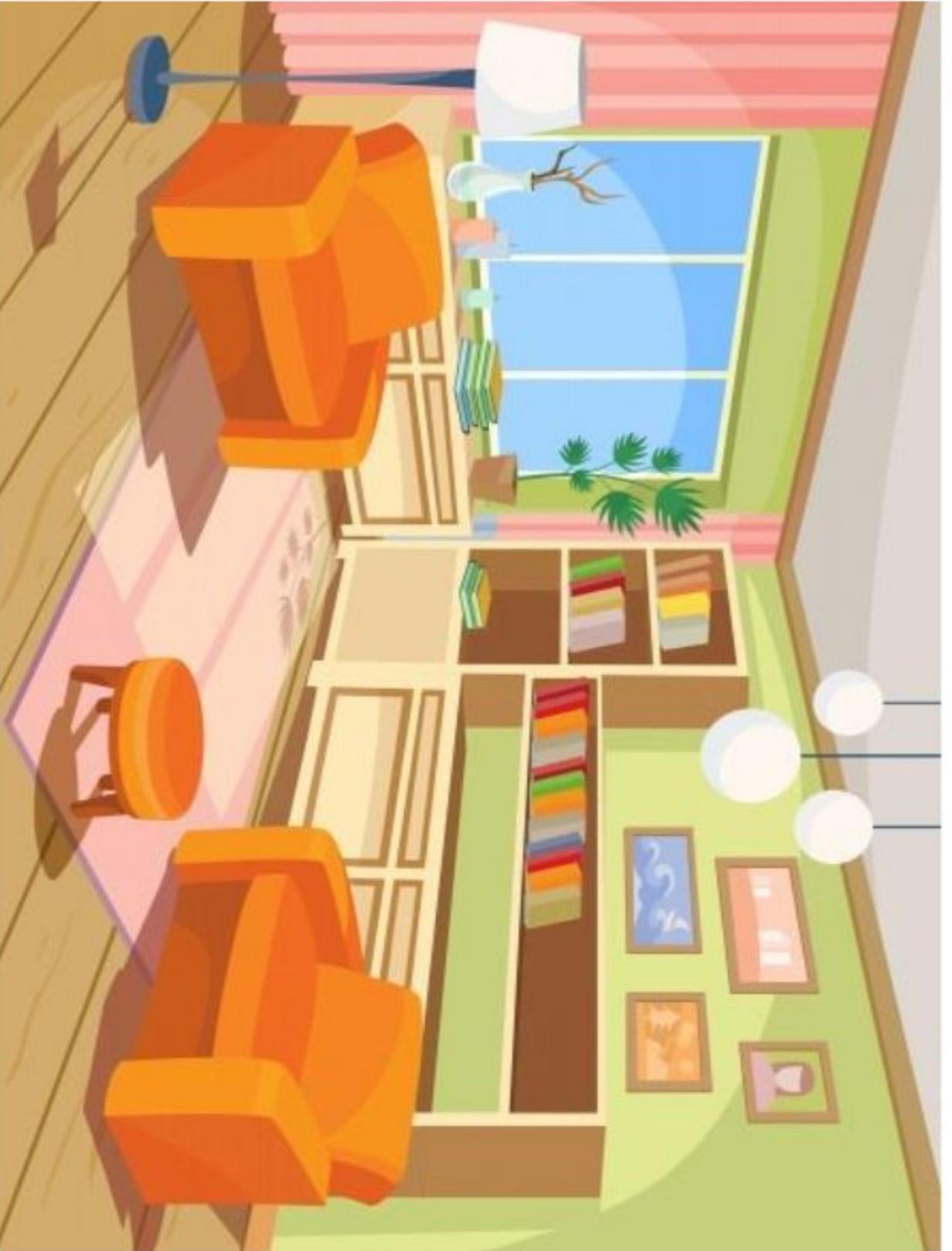
Algunas de las **posiciones espaciales** que podemos trabajar son:

- Arriba-abajo.
- Encima-debajo.
- Cerca-lejos.
- Al lado, junto a...
- Dentro-fuera.
- Delante-detrás.
- Grande-pequeño.

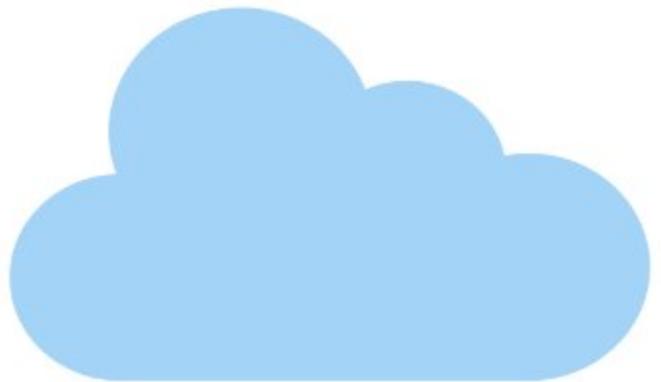
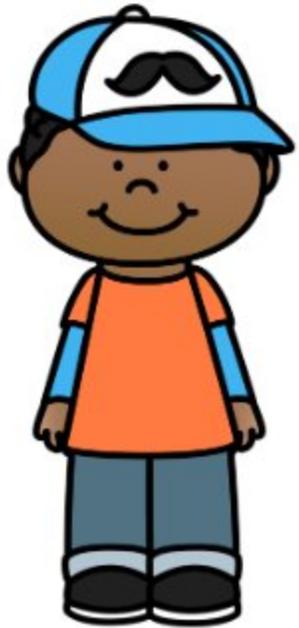
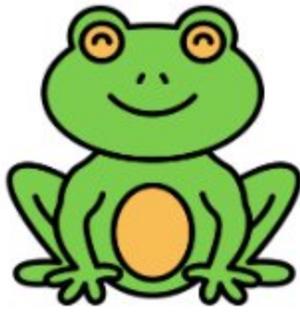




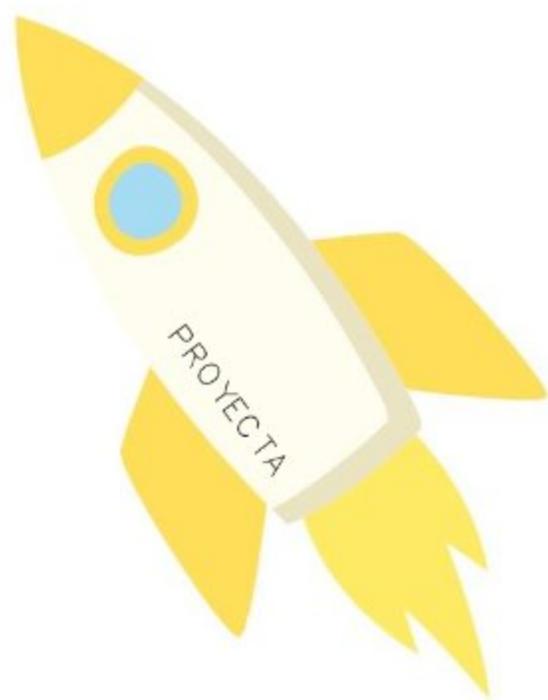








LECTURA





Detective de letras



**Las letras se han escondido,
¿Nos ayudas a encontrarlas?**

Contenido:

- 4 lupas
- 27 letras mayúsculas
- 27 letras minúsculas
- 27 letras mayúsculas (abecedario scrap)
- 27 letras minúsculas (abecedario scrap)
- 3 tableros con letras minúsculas
- 3 tableros con letras mayúsculas
- 1 tablero con letras de animales

Objetivo del juego:

Se el primer detective en encontrar todas las letras antes que los demás.

Número de jugadores:

De 1 a 4 jugadores.

Preparación:

1. Imprime y recorta las lupas, y letras. Puedes pegarlos en una cartulina u hoja de color y emplasticar para que te seas más duraderos.
2. Imprime los tableros, también puedes pegarlos en una cartulina y emplasticar para que no se te deterioren tan rápido.
3. Coloca el material dentro de una caja o bolsa.



Detective de letras



Las letras se han escondido,
¿Nos ayudas a encontrarlas?

Modo de juego: (4 jugadores)

1. Cada jugador selecciona un tablero y toma una lupa.
2. Por turnos saca una tarjeta, con la ayuda de la lupa buscan la letra y el que la encuentre primero se gana la tarjeta.
3. Gana el jugador que tenga más tarjetas.

Otras maneras de jugarlo:

Detective de parejas:

(para esto necesitarás fichas, frijoles o piedritas para poder ir marcando las letras).

1. Selecciona el tablero de tu preferencia junto al abecedario que le corresponde.
2. Saca una tarjeta, mírala y con la lupa busca la misma letra. Al encontrarla márcala.
3. Realiza lo mismo hasta encontrar todas las letras.

Bingo detectivesco:

(para esto necesitarás fichas, frijoles o piedritas para poder ir marcando las letras).

Juega el tradicional bingo como todo un detective. Elige tu tablero preferido y con ayuda de tu lupa, encuentra las letras. Cuando encuentres todas grita: **¡Detective de bingo!**



Detective de letras

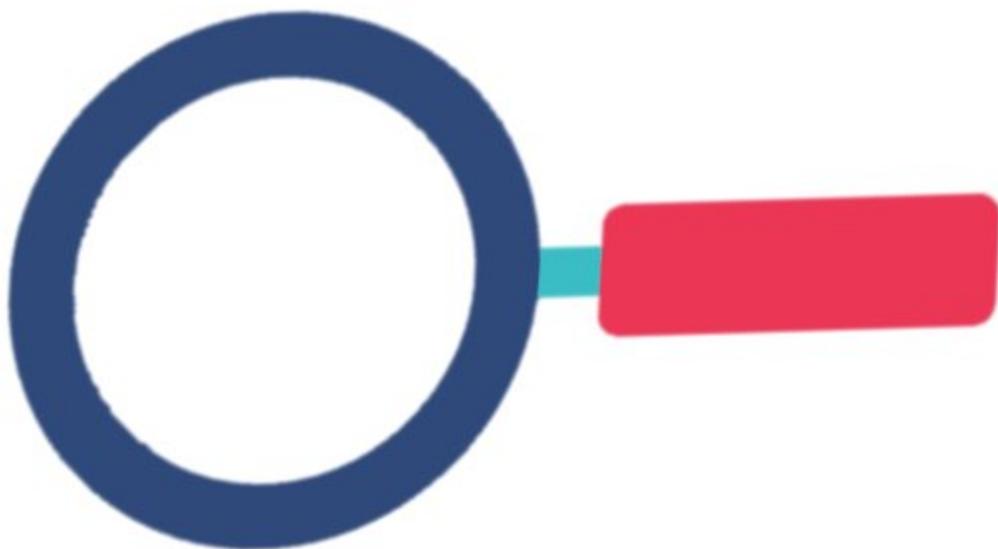
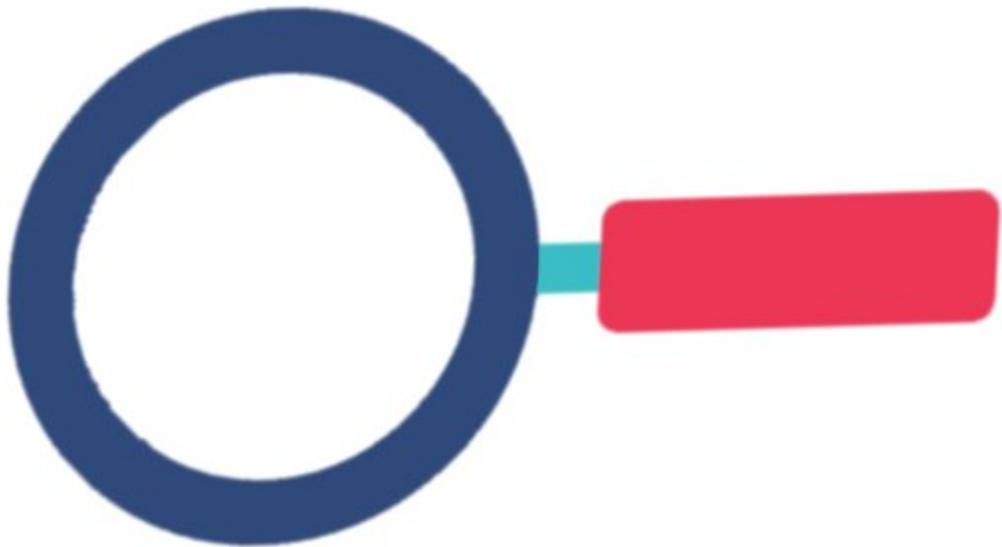


Las letras se han escondido,
¿Nos ayudas a encontrarlas?

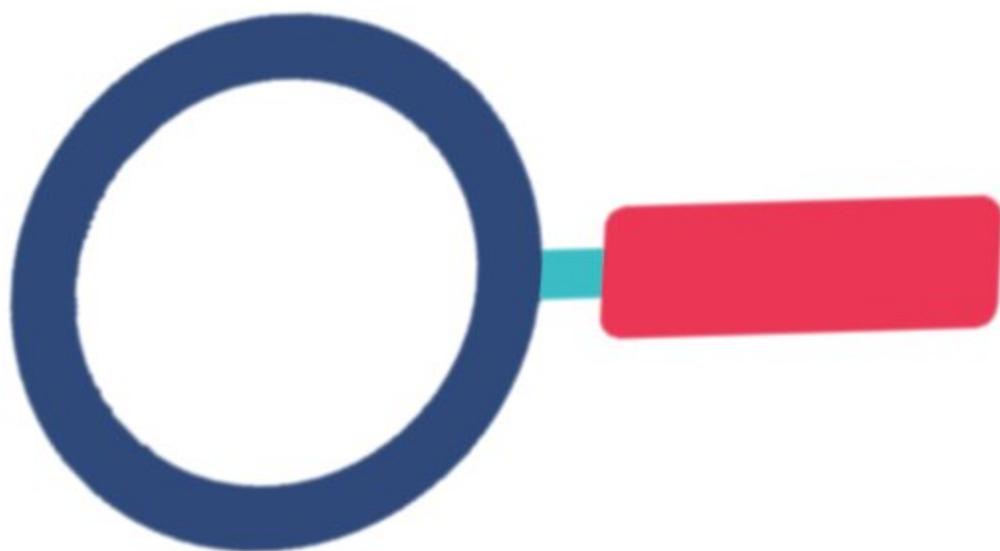
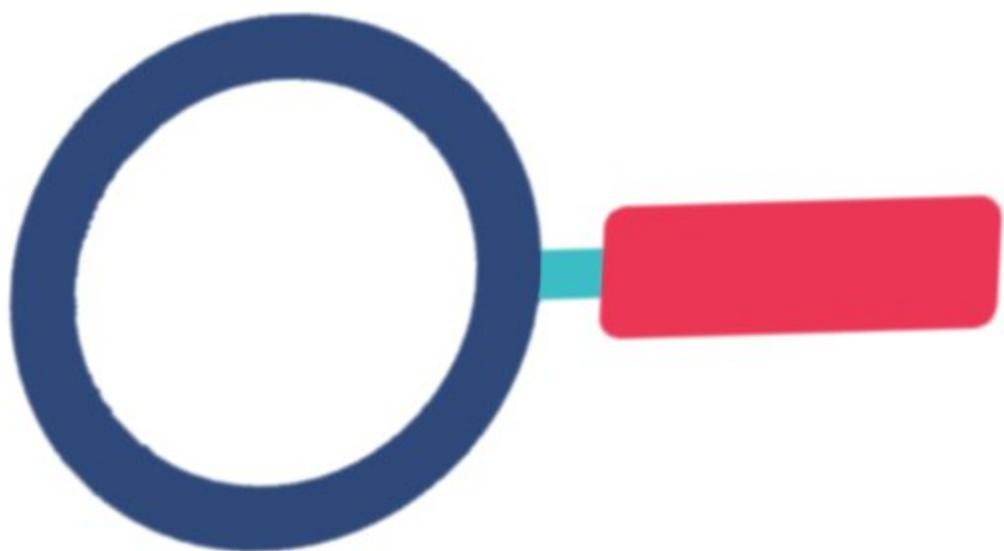
Sugerencias para los padres y el profesorado:

- Pueden combinar los tableros y abecedarios entre sí para trabajar la flexibilidad cognitiva.
- Imprimir más tableros para que todos utilicen los mismos, con esto estaremos trabajando la atención.
- Las fichas pueden ser utilizadas para repasar las letras e inclusive pueden jugar memoria con ellas, buscando la mayúscula con la minúscula.
- Pueden subirle el nivel de dificultad utilizando un tablero con letras minúsculas y jugar con las tarjetas de un abecedario en mayúsculas o viceversa.

Recorta las lupas



Recorta las lupas





A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

Recorta las letras

M

N

Ñ

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

Recorta las letras

X

Y

Z

a

b

c

d

e

f

g

h

i

Recorta las letras

j

k

l

m

n

ñ

o

p

q

r

s

t

Recorta las letras

U

V

W

X

Y

Z

a

b

c

d

e

f

Recorta las letras

g

h

i

j

k

l

m

n

ñ

o

p

q

Recorta las letras

r

s

t

u

v

w

x

y

z

A

B

C

Recorta las letras

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

Ñ

Recorta las letras

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

Recorta las letras

detective de minúsculas

a	c	q	w	e	r
t	y	u	i	o	s
p	f	g	h	j	k
l	ñ	m	n	b	v
x	c	z	d	o	u

detective de minúsculas

a	c	q	w	e	r
t	y	u	i	o	s
p	f	g	h	j	k
l	ñ	m	n	b	v
x	c	z	d	o	u

detective de minúsculas

a	c	q	w	e	r
t	y	u	i	o	s
p	f	g	h	j	k
l	ñ	m	n	b	v
x	c	z	d	o	u

DETECTIVE DE MAYÚSCULAS

E	Q	W	T	R	Y
U	I	O	K	P	L
J	Ñ	G	F	D	S
A	Z	C	V	B	N
M	X	H	I	U	A

DETECTIVE DE MAYÚSCULAS

E	Q	W	T	R	Y
U	I	O	K	P	L
J	Ñ	G	F	D	S
A	Z	C	V	B	N
M	X	H	I	U	A

DETECTIVE DE MAYÚSCULAS

E	Q	W	T	R	Y
U	I	O	K	P	L
J	Ñ	G	F	D	S
A	Z	C	V	B	N
M	X	H	I	U	A

DETECTIVE DE letras



CONCIENCIA FONOLÓGICA

Este recurso está pensado para trabajar la conciencia fonológica con cuatro temáticas diferentes: animales de la granja, medios de transporte, alimentos y colores.

Elaboración

Imprime a color, plastifica y recorta cada tarjeta. Si haces en la esquina superior izquierda un agujerito, puedes hacer un llavero.

Orientaciones de uso

Los niños deben contar el número de sílabas que tiene cada imagen, en la parte inferior pueden colocar tantos gomets como sílabas tenga la palabra o, directamente escribir el número con un rotulador o separar la palabra en sílabas.

Este recurso aunque esté pensado para trabajar conciencia fonológica, es muy versátil y puede utilizarse también para trabajar discriminaciones y lenguaje.

**CONCIENCIA
FONOLÓGICA**

**Animales de la
granja**

Pon tantos gomets como sílabas tienen



**CONCIENCIA
FONOLÓGICA**

**Medios de
transporte**

Pon tantos gomets como sílabas tienen



**CONCIENCIA
FONOLÓGICA**

Alimentos

Pon tantos gomets como sílabas tienen

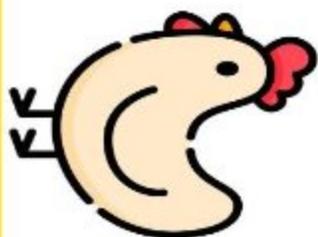
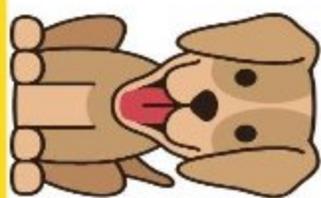


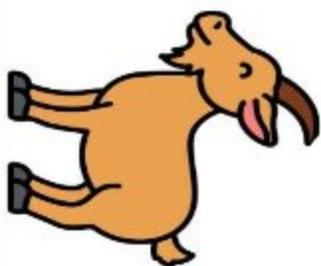
**CONCIENCIA
FONOLÓGICA**

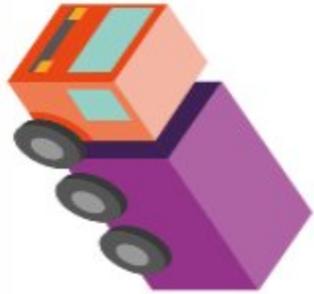
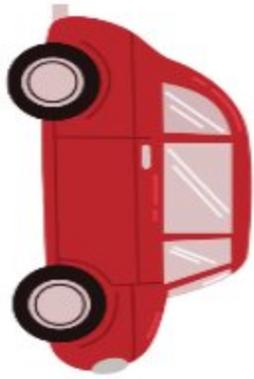
Colores

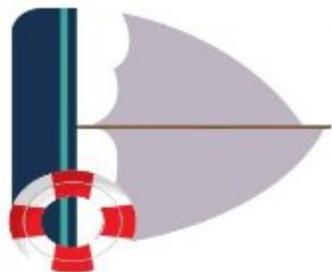
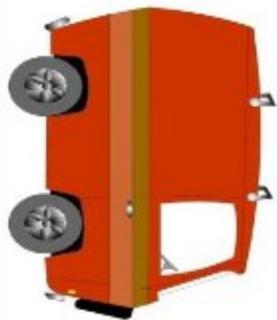
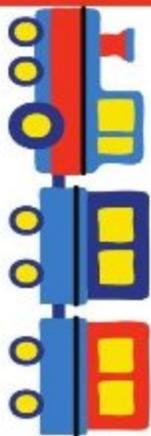
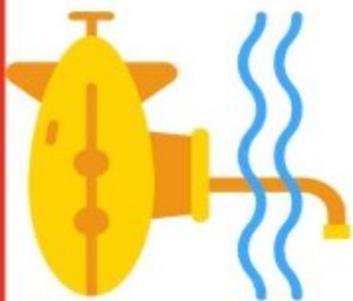
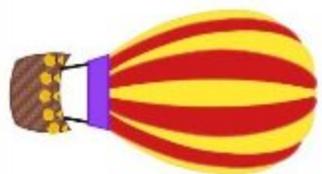
Pon tantos gomets como sílabas tienen

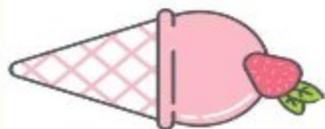
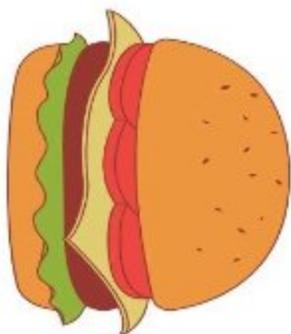
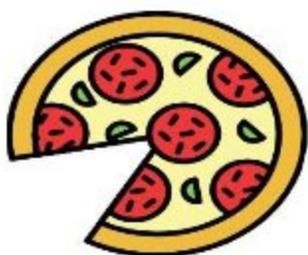
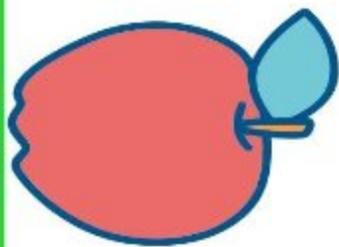
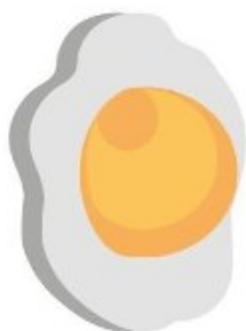


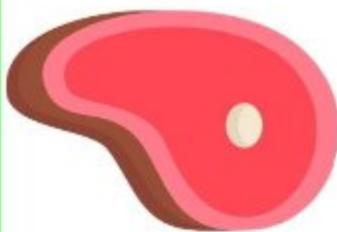
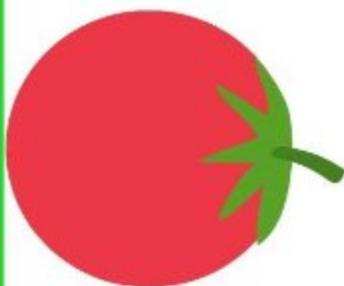
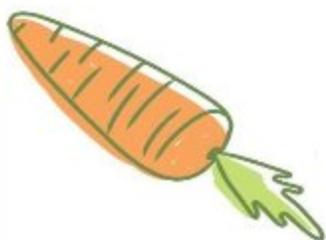
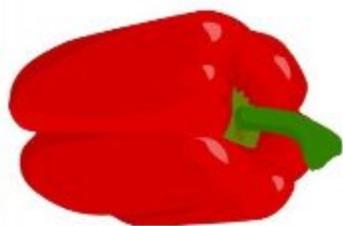


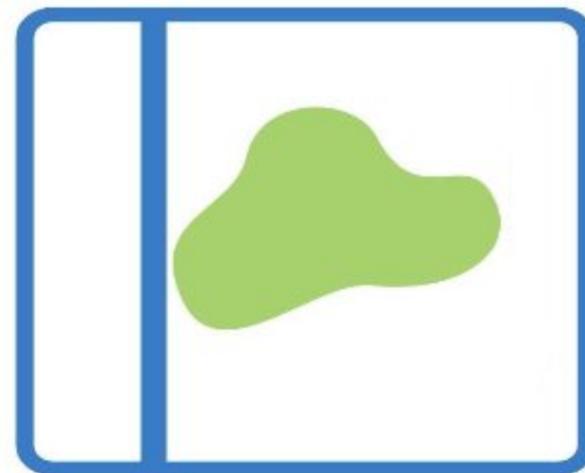
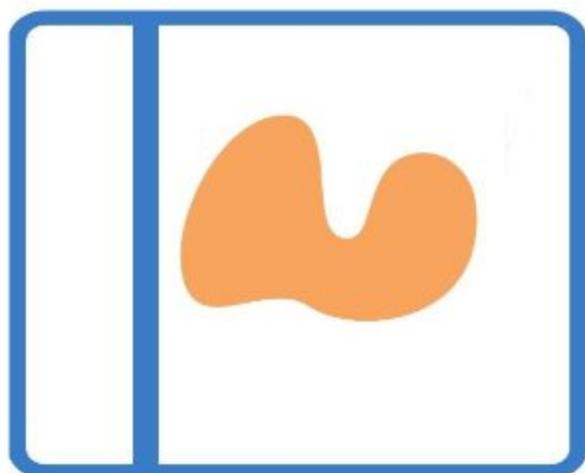
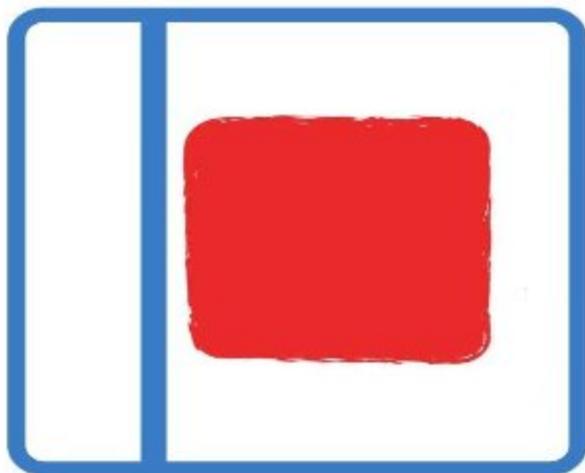
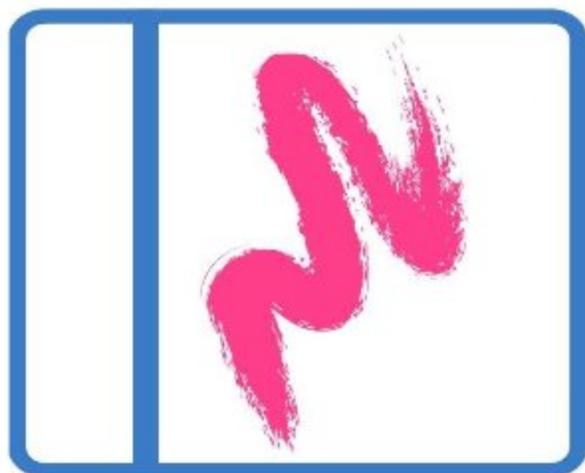
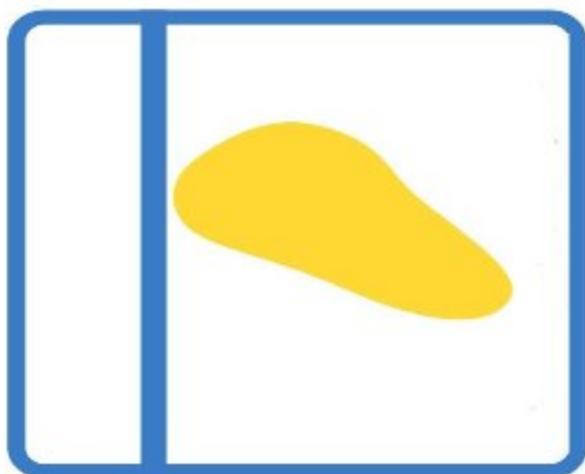
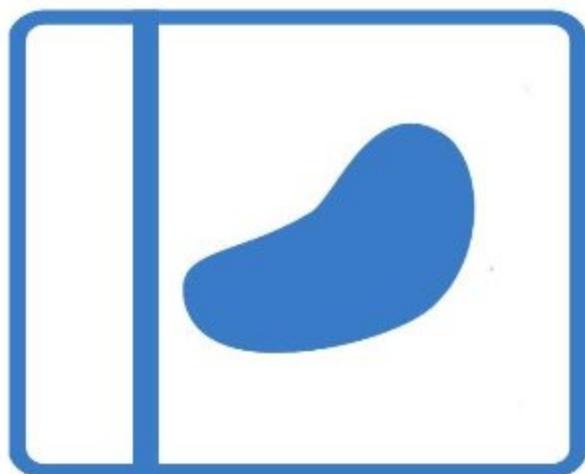


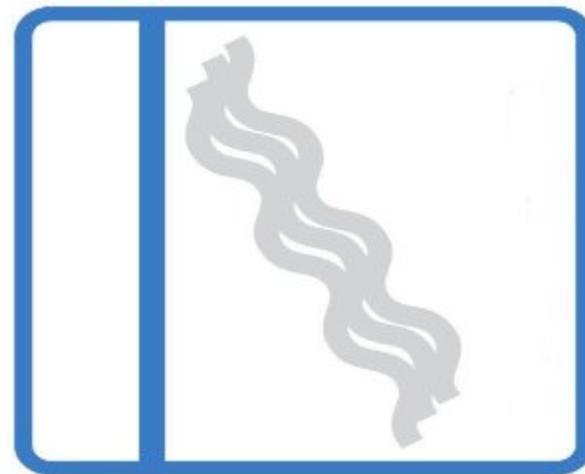
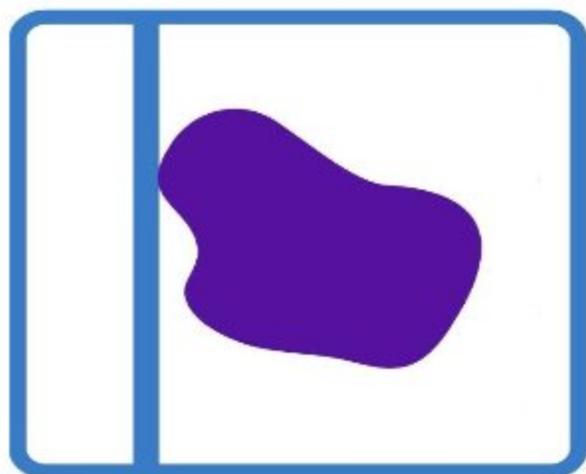
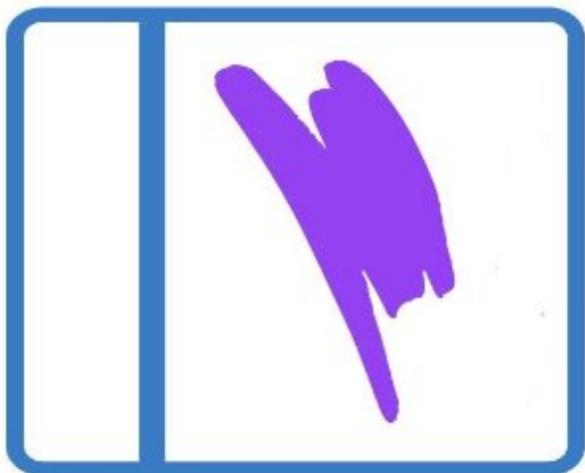
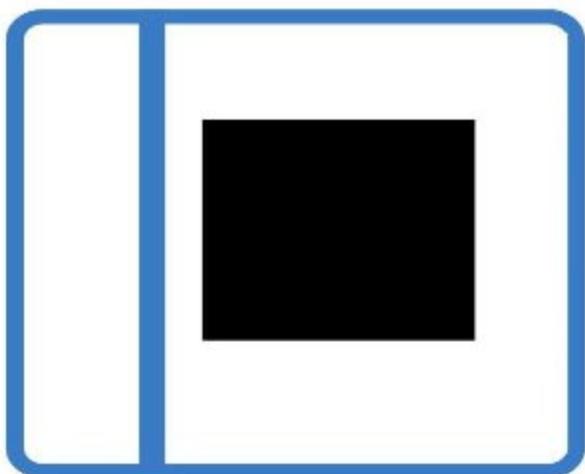
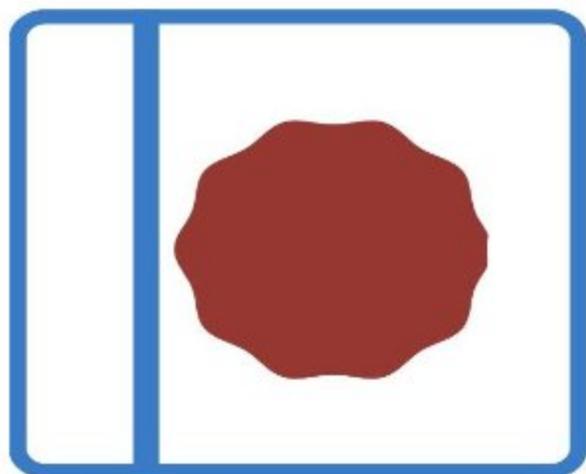












LECTURA

Las siguientes actividades están enfocadas a trabajar la prelectura (clave para facilitar el desarrollo de la lectura), la lectura y la comprensión lectora y oral.

Orientaciones de uso

La primera actividad contiene unas tarjetas emparejadas por sonoridad (ej: mesa-pesa). Podemos colocarlas sobre la mesa de dos en dos, e ir pidiéndole un ejemplar para ver si discrimina los sonidos y además, reconoce el objeto. Por otro lado, si esto ya les resulta fácil, podemos colocarlas todas sobre la mesa e ir pidiéndole de una en una la que queremos que nos entregue.

Las siguientes actividades están enfocadas a trabajar, no sólo la lectura sino también la comprensión lectora. Se trata de un texto acompañado de apoyos visuales mediante el cuál el niño puede seguir la historia con mayor facilidad y responder a las preguntas que en ella se plantean para ver si está comprendiendo y siguiendo la historia.

ACTIVIDAD PRELECTORA

Resulta imprescindible trabajar **actividades previas** a la lectura que forjen una base lingüística sólida en el niño/a.

En muchas ocasiones, pasamos directamente a intentar convertirlos en lectores y no comprendemos por qué motivo no lo estamos consiguiendo.

Y aquí está la respuesta, hay que comenzar trabajando a través de **mecanismos prelectores**. En este caso, os he diseñado una actividad para trabajar la **sonoridad** de las palabras a través de **rimas**.

Crear **conciencia** sobre los **sonidos** que tienen las palabras y su **discriminación auditiva**, es un ejercicio fundamental en la enseñanza de la lectura, así como de otras competencias lingüísticas como son el **lenguaje oral**.

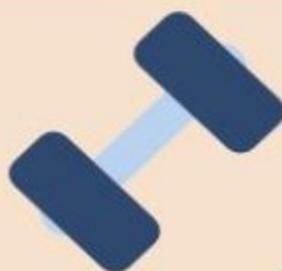




@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



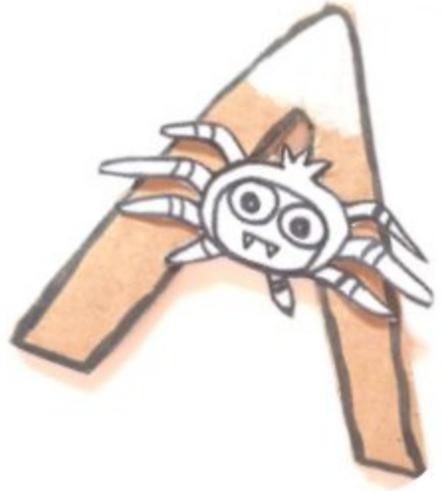
Imágenes gratuitas de CANVA



@miriespacial



Imágenes gratuitas de CANVA



LA RIMA DE

LAS

VOCALES



LA **A** ES UNA ARAÑA
QUE BAJA POR LA
MONTAÑA,
A MEDIO CAMINO PARÓ
Y UNA FOTO SE LLEVÓ

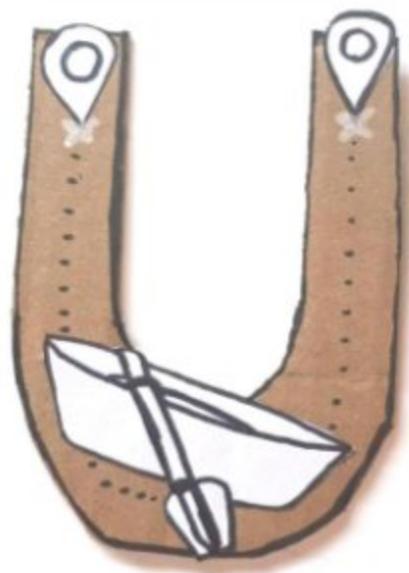


LA **E** ES UNA ESCALERA
QUE NO TIENE AGARRADERA,
CUANDO EL SEÑOR LLEGA A
SU FIN
PARECE UN BALANCÍN

LA **I** TIENE UNA IGUANA
QUE FIRME PASA LA ADUANA,
INMÓVIL Y MUY SENSATA
A TODOS LOS MOSQUITOS
ATRAPA.



LA **O** TIENE UNA ORUGA
UN POCO TESTARUDA
SIN DARSE CUENTA Y BIEN FUERTE
SE HA CLAVADO TODOS LOS DIENTES.



LA **U** NOS INDICA LA UBICACIÓN
DE PUNTO A PUNTO EN UN MAPA,
NOS MARCA TODO EL CAMINO
PARA SEGUIR CON TU BARCA

ASÍ APRENDEMOS LAS VOCALES,
DE UNA MANERA ESPECIAL
ACORDÁNDONOS DE COSITAS
QUE NOS PUEDEN AYUDAR

El espectáculo de las palabras

La actividad consiste en rellenar los huecos añadiendo las letras que faltan para completar las palabras.

Al final de cada ficha están escritas las palabras con el objetivo de facilitar la tarea a los niños y a las niñas en caso de dificultad.

Por último, los niños y las niñas deberán tachar aquellas palabras que no correspondan a ninguna imagen. Para ello, deberán leer cada una de ellas y observar detalladamente la misma.



las

casa
amor
mano



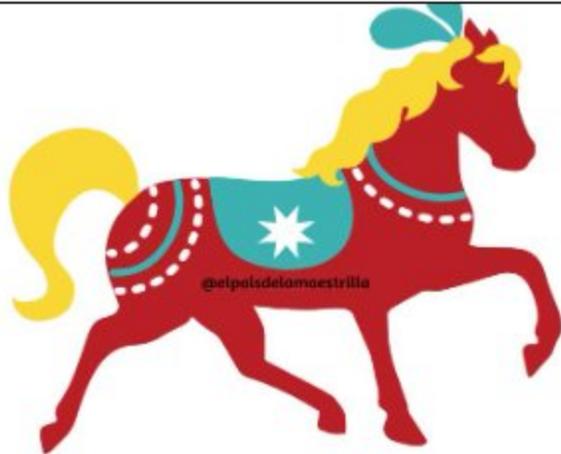
las

ABC...





C _ _ c o



_ _ b a _ _ o



E _ _ f a n _ _



P a _ _ s o

Elefante

Payaso

Caballo

Circo

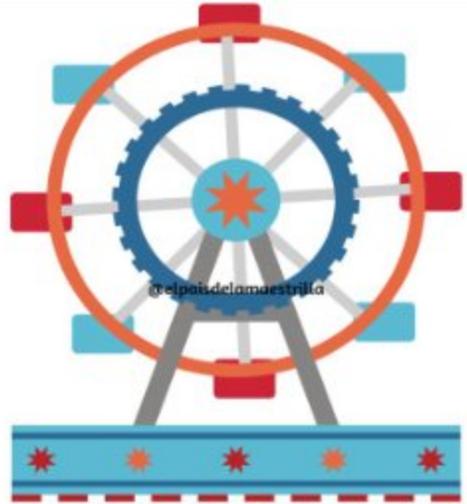
Marioneta

Pintor



@elpaisdelamoestrilla

_ a _ o



@elpaisdelamoestrilla

N _ r _ _



@elpaisdelamoestrilla

P _ l o _ _ t a s



@elpaisdelamoestrilla

D _ m a _ o r

Helado
Domador
Palomitas

Mascota
Noria
Mago



Bailarina	Camarero
Taquilla	León
Monedas	Pelota



Un día en Hogwarts



**LEE ESTE TEXTO CON
IMÁGENES:**



Este chico es Harry Potter. Él tiene 10 años y vive en Hogwarts.



Por las mañanas, Harry se levanta, se viste, se da una ducha y desayuna.



Por las tardes, Harry hace los deberes, juega y lee un libro..



Por las noches, cena y se va a dormir.



Un día en Hogwarts



UNE LAS IMÁGENES CON EL TEXTO



Por la noche, él se va a dormir



Por las tardes, él juega



Harry tiene 10 años



Por las mañanas, él desayuna



Por las mañanas, él se viste

1. Rodea el que está comiendo.



2. Tacha el que tiene un cubo amarillo.



3. Rodea de azul el que se ata y de verde el que escucha música.



1. Tacha el que se está riendo.



2. Rodea el que tiene un cubo azul.



3. Rodea de amarillo el que está jugando y de morado el que escucha música.



Para esta actividad, podemos rescatar las imágenes de acciones de actividades previas.

Se cayó chocolate al suelo
y hay que recogerlo.

Hacía mucho calor cuando
salieron del cole

La canasta estaba muy alta
pero sabía que lo lograría.

Su amiga le contó un chiste.

Su madre le pidió que lo llenase en la fuente.

Se cayó del columpio.

Las plantas necesitaban cuidados.

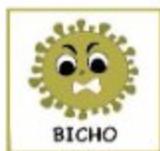
Siempre estaba escuchando su canción favorita.

LECTURA

Imágenes originales



Antonia es una niña que tiene miedo de un bicho.



Este bicho se llama Coronita y no podemos verlo con los ojos.



Una mañana, Antonia estaba en el baño y escuchó una voz.



Hola Antonia, soy "Súper Jabón".



Antonia estaba sorprendida.



Juntos vamos a eliminar a Coronita.



SÚPER JABÓN



¿CÓMO?



ELIMINAR



CORONITA

Súper Jabón, ¿cómo podemos eliminar a Coronita?



TIENE QUE



LAVAR MANOS



SÚPER JABÓN



VARIAS VECES



DÍA

Solo tienes que lavarte las manos con Súper Jabón varias veces al día.



CONTAR



10

DIEZ



LAVAR MANOS

y contar hasta 10 mientras te lavas las manos.



LAVAR MANOS



VER



CORONITA



DESAPARECE



MANOS

Lávate las manos y verás como Coronita desaparece de tus manos.



¿CÓMO?



VER

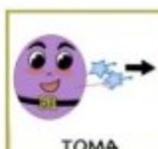


CORONITA



INVISIBLE

¿Cómo lo voy a ver?. Coronita es invisible.



TOMA



GAFAS MÁGICAS

Toma estas gafas mágicas



ME ENCANTAN



GAFAS MÁGICAS

Me encantan estas gafas mágicas.



ANTONIA



LAVAR MANOS

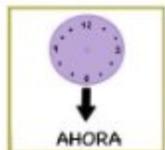


CONTAR

10

DIEZ

Antonia se lava las manos mientras cuenta hasta 10.



AHORA



MANOS



ANTONIA



NO



SUCIAS

Ahora las manos de Antonia ya no están sucias.



ANTONIA



CONTENTA



CORONITA



DESAPARECE



MANOS



SÚPER JABÓN

Antonia está muy contenta porque Coronita ha desaparecido de sus manos con Súper Jabón.

PREGUNTAS



MIEDO



ANTONIA

¿A qué tiene miedo Antonia?



BICHO



OSCURIDAD

BICHO

OSCURIDAD



¿CÓMO?



BICHO

¿Cómo se llama el bicho?



CORONITA



PRINCESITA

CORONITA

PRINCESITA



VER



CORONITA



OJOS

¿Podemos ver a Coronita con los ojos?



SI



NO

SI

NO



¿DÓNDE?



ANTONIA



ESCUCHO



VOZ

¿Dónde estaba Antonia cuando escuchó la voz?



BAÑO



COCINA



¿QUIÉN?



ESCUCHO



ANTONIA

¿A quién escuchó Antonia?



SÚPER JABÓN



PERRO

SÚPER JABÓN PERRO



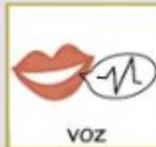
¿CÓMO?



ANTONIA



ESCUCHO



VOZ



SÚPER JABÓN

¿Cómo estaba Antonia cuando escuchó la voz de Súper Jabón?



SORPRENDIDA



TRISTE

SORPRENDIDA TRISTE



TIENE QUE



ELIMINAR



JUNTOS



CORONITA

¿Tienen que eliminar juntos a Coronita?



SI



NO

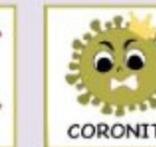
SI NO



¿CÓMO?



ELIMINAR



CORONITA

¿Cómo se elimina a Coronita?



LAVAR MANOS



CANTAR

LAVAR MANOS CANTAR



¿Hasta qué número tiene que contar mientras de lavas las manos?

10

DIEZ

DIEZ

5

CINCO

CINCO

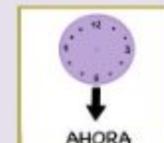


¿Cómo puede ver Antonia a Coronita?



GAFAS MÁGICAS

LUPA



Antonia se ha lavado las manos. ¿Cómo tiene las manos ahora?



SUCIAS



LIMPIAS



¿Cómo está Antonia cuando elimina a Coronita?



TRISTE



CONTENTA

¿CUANDO SALEN LAS FLORES?



EN PRIMAVERA.

POEMA DE LA PRIMAVERA.

Coloca los dibujos en las frases que corresponda.

LA HA VENIDO

TRAYENDO OTRA VEZ

Y AL PELADITO

DE LO

VISITO

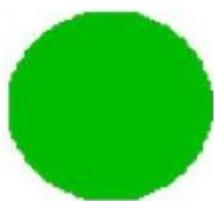
LAS HAN CRECIDO

Y SE CONVIERTEN EN

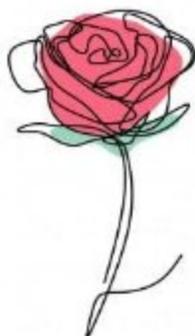
Y YA TODOS LOS

ESTAN LLENOS DE

Primavera

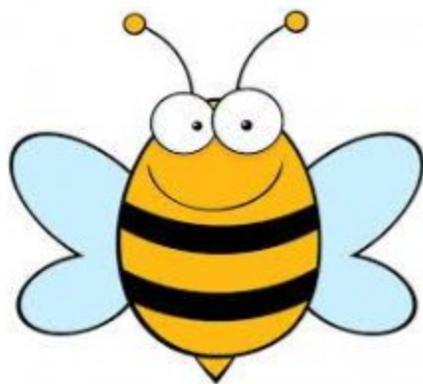


Verde



ABECEDARIO DE LA PRIMAVERA

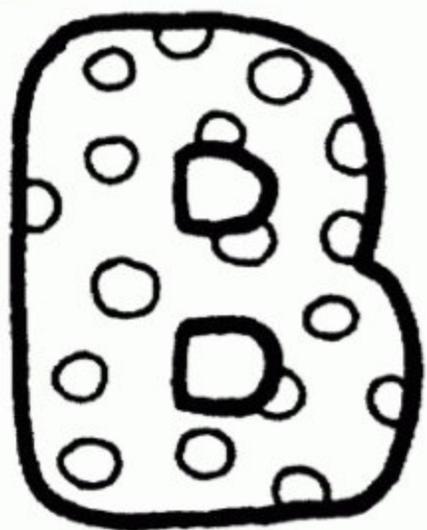
Colorea las letras y aprende vocabulario de la primavera.



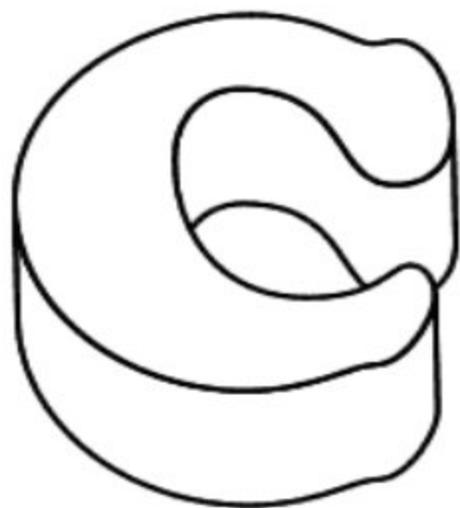
ABEJA



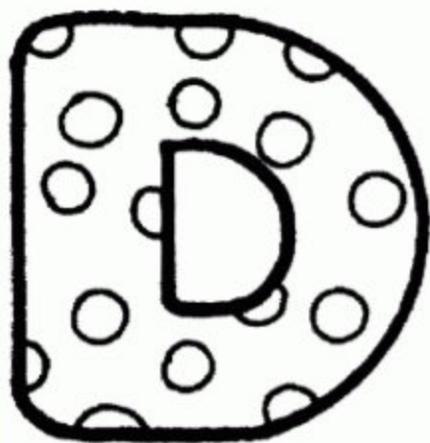
ÁRBOL



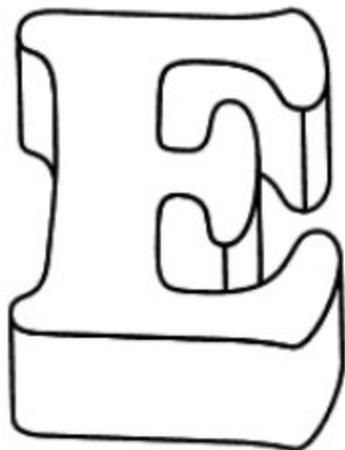
BROTE



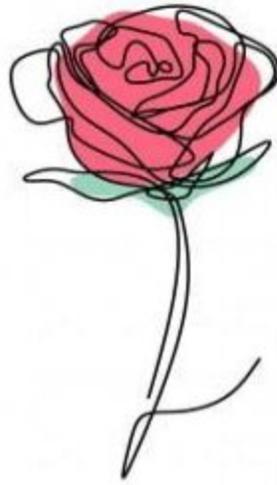
CARACOL



DIENTE DE LEÓN



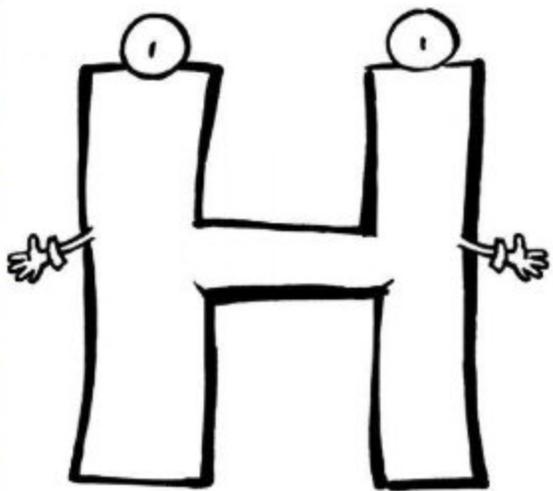
EXCURSIÓN



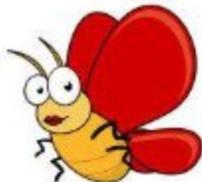
FLOR



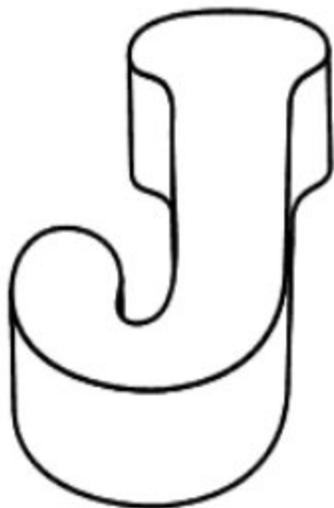
GOTAS DE LLUVIA



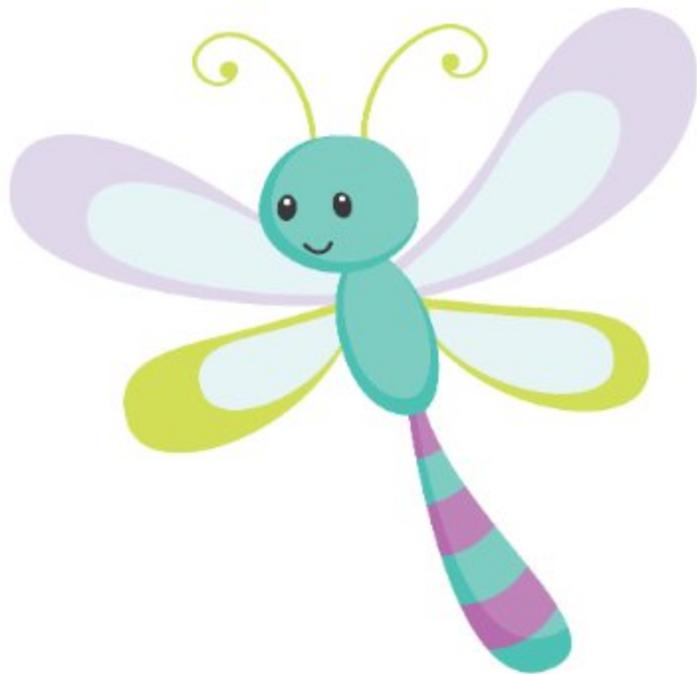
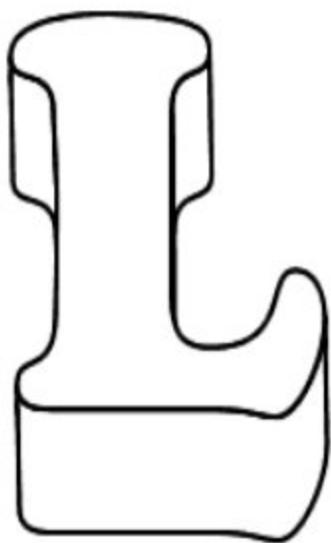
HIERBA



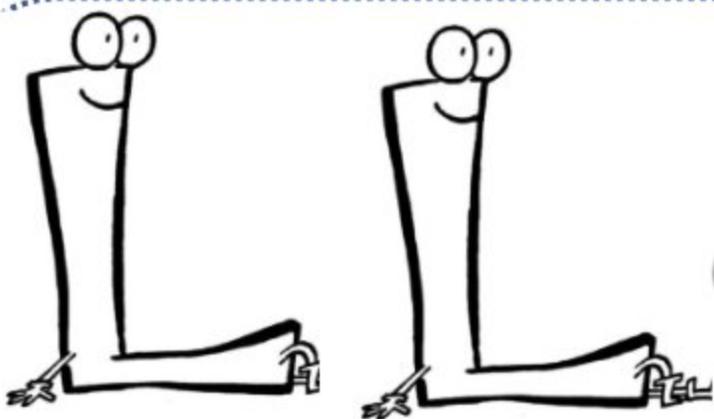
INSECTOS



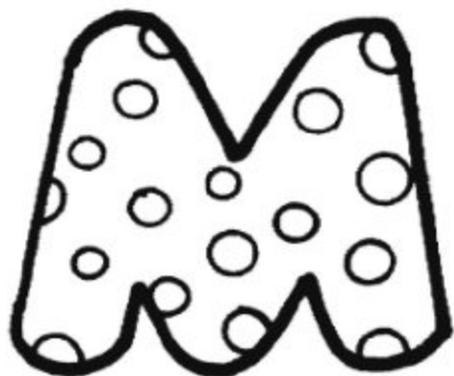
JARDÍN



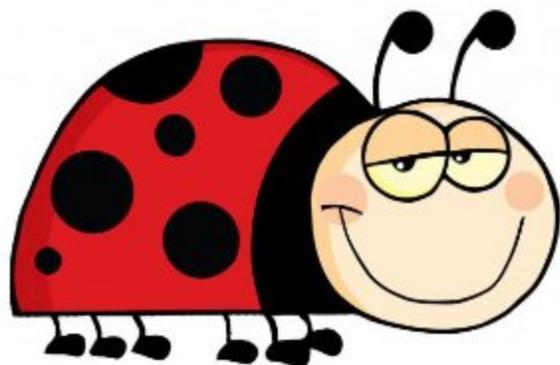
LIBÉLULA



LLUVIA



MARIPOSA



MARIQUITA

N

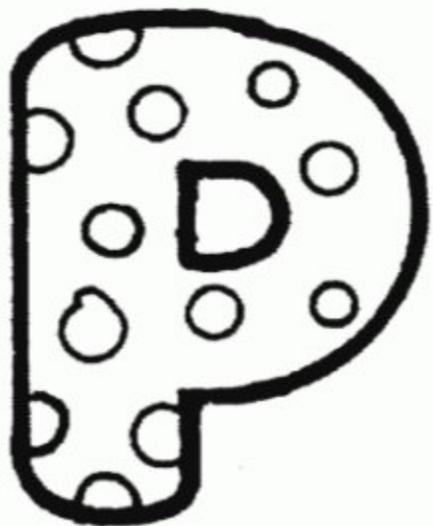


NIDO

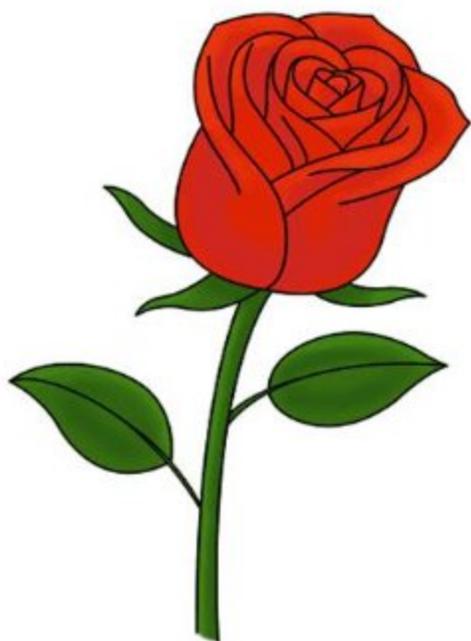
O



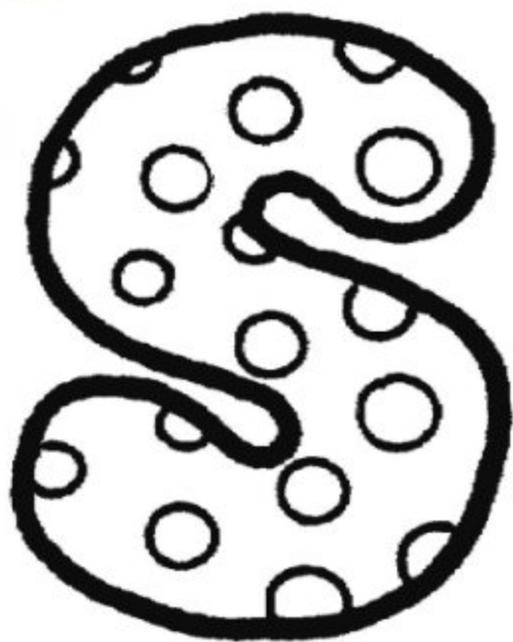
COLOR



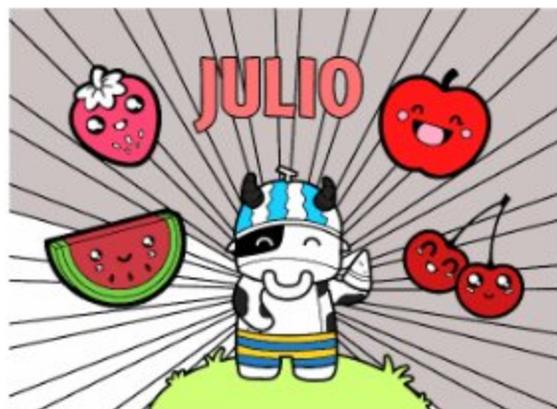
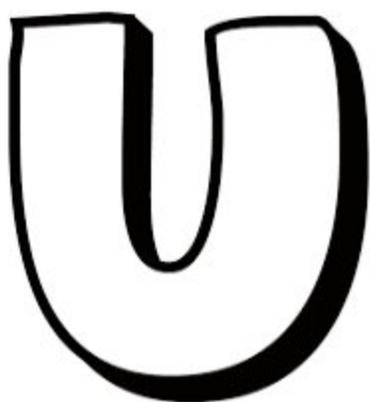
PÁJAROS

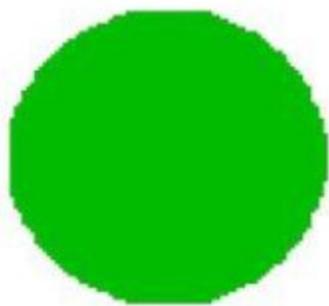


ROSA



SALTAMONTES





Verde



MATEMÁTICAS



ACTIVIDADES MATEMÁTICAS

A continuación se proponen una serie de actividades para trabajar algunos aspectos y conceptos matemáticos como el conteo o las cantidades. Con estos ejercicios simples, se trabajan las bases matemáticas que posteriormente se necesitarán para tareas más complejas.

Orientaciones de uso

Se le dará al niñ@ el apoyo y la ayuda que necesite, se pueden hacer adaptaciones en 3D con posibilidad de manipularse, tarea que suele facilitar la comprensión de conceptos tan abstractos.

Previa realización de estas actividades, debemos cerciorarnos de que el niño conoce los números y los discrimina. Si los desconoce, se trabajarán por separado antes de realizar otra actividad.

Los números nos rodean ,están por todas partes, por lo que el interés en ellos es algo que aparece aunque no les prestemos demasiada atención. Desde bebés les pedimos 1 beso, les cantamos 5 lobitos moviendo una mano entera. En su primer cumpleaños, se les enseña a soplar 1 vela y a poner 1 dedito para la foto. El teléfono o el mando (con sus teclas de números) son uno de los primeros juguetes estrella. Ya más mayores, nuestra vida la marcan las rutinas y los horarios (a través de las horas del reloj), a algunos les entusiasman las señales y las velocidades que indican. Poco a poco se dan cuenta de que pesan y miden NÚMEROS, y la ropa y el calzado tiene NÚMEROS, y para repartir los caramelos necesitamos CONTAR

Por no decir, lo que les gusta jugar con el dinero a las tiendas, y simular que las cosas cuestan muchos “euros”

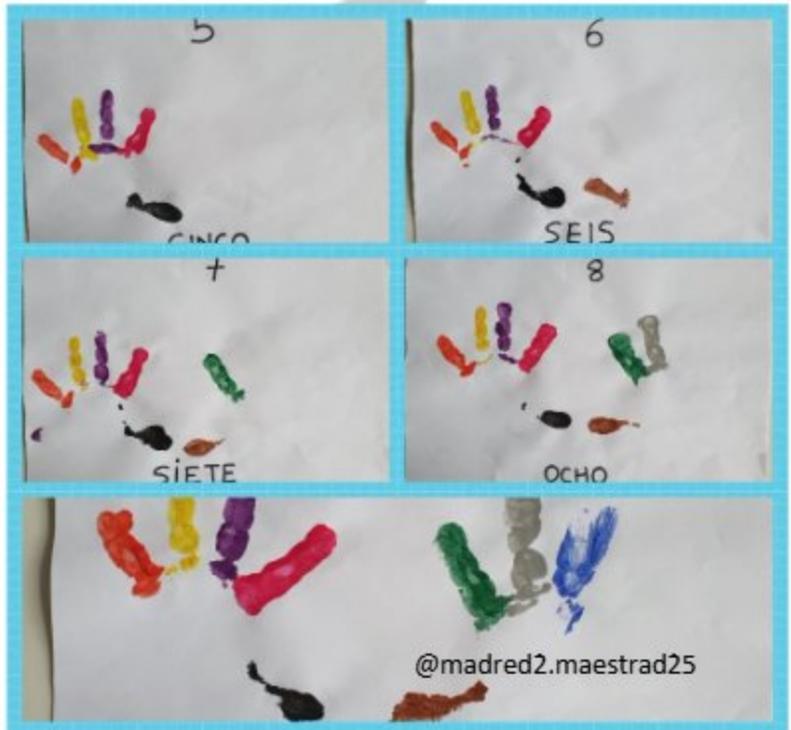
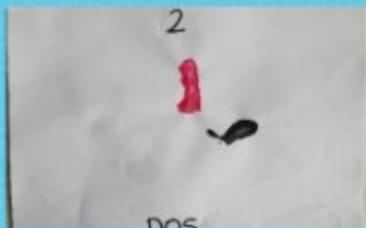
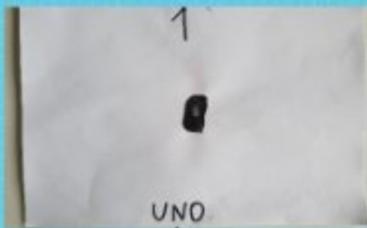
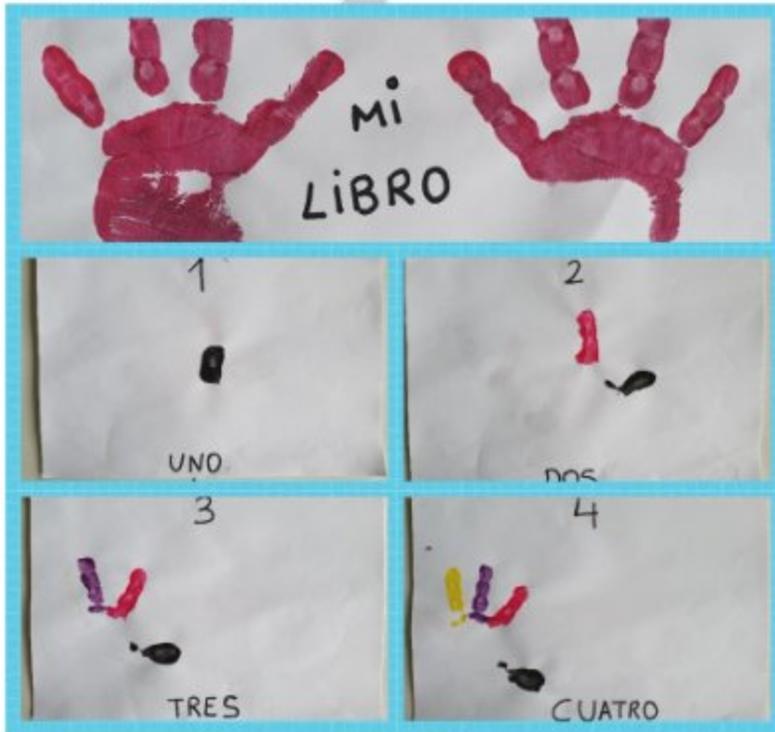
Por ello, la primera actividad que propongo es jugar a buscar número, tanto en casa, como al aire libre (las matriculas dan mucho juego) Se puede sacar fotos y hacer un librito clasificándolas para que entiendan la multitud de números que nos rodean, o simplemente observar.

A continuación, voy a presentar algunas actividades que organicé por niveles de adquisición .Luego siempre debemos adaptarlas a nuestro caso en concreto, modificándolas si fuese necesario a cada peque y sus necesidades

Primero necesitamos VIVENCIARLOS, primero a *través del propio cuerpo*, con actividades como:

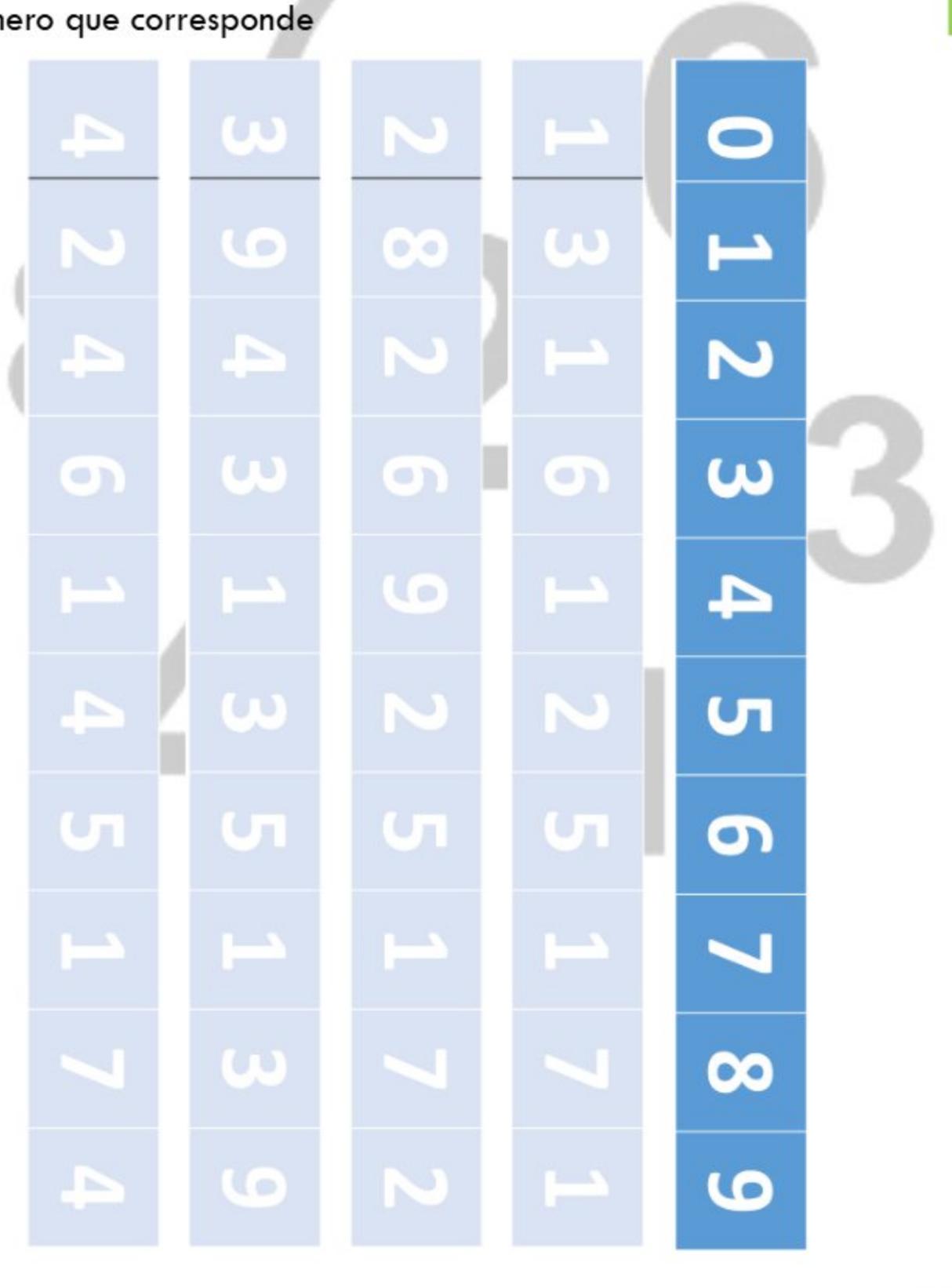
- Escribir los números en las uñas de las manos
- Descalzarse y ver que en los pies también tenemos 10

-Como manualidad propongo el libro del 10 pintando sus deditos, podemos en cada dedo escribir el número, al igual que en la foto anterior



@madred2.maestrad25

-Una vez vivenciadas, debemos RECONOCER LAS GRAFÍA
Propongo el llavero donde tienen que marcar o rodear el
número que corresponde



A large, faint number '3' is visible in the background. In the foreground, there is a keychain with five keys. Each key is a light blue rectangle with a white number on it. The keys are arranged in a vertical line, with the top key being highlighted in a darker blue. The numbers on the keys are: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. The first key (0) is highlighted.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	6	1	2	5	1	7	1
2	8	2	6	9	2	5	1	7	2
3	9	4	3	1	3	5	1	3	9
4	2	4	6	1	4	5	1	7	4

3

5 3 5 6 5 2 5 8 7 0

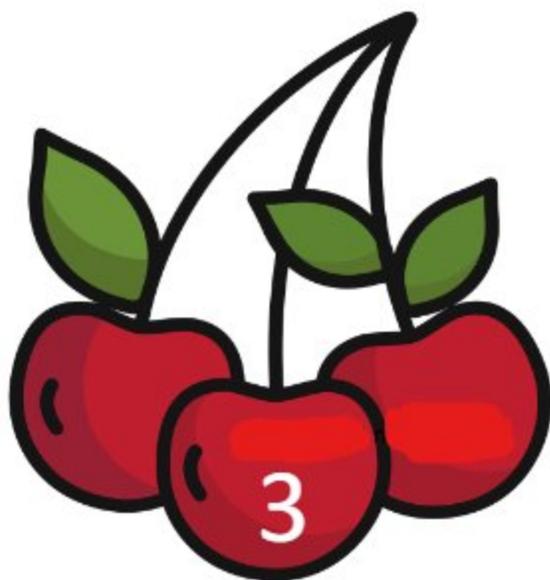
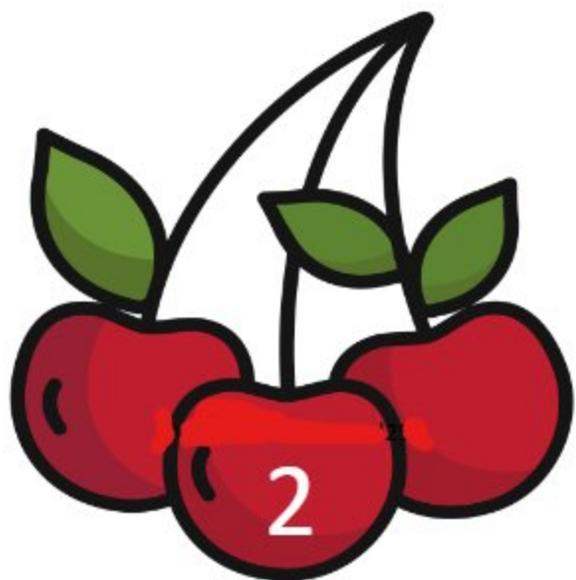
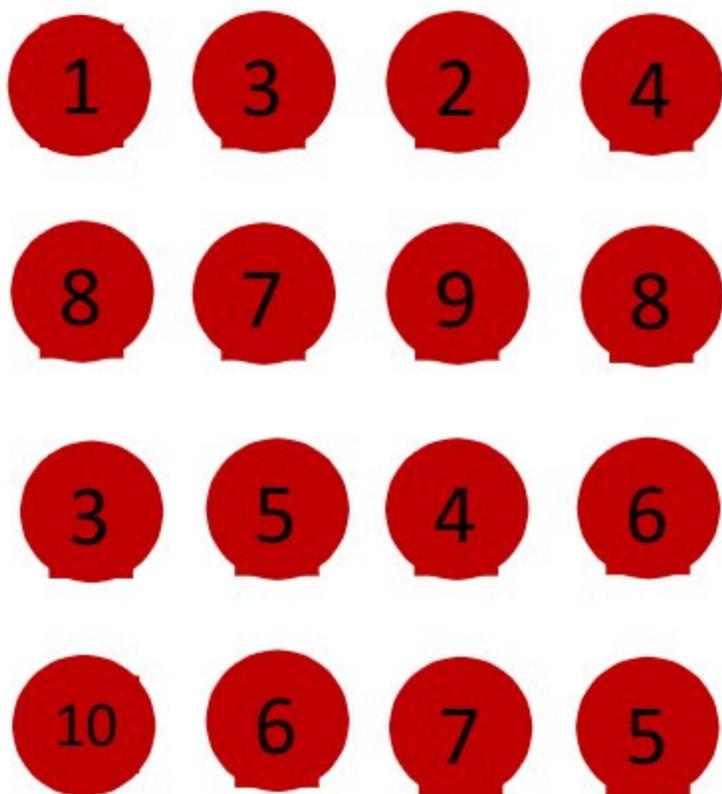
6 1 6 4 6 1 2 6 3 7 8

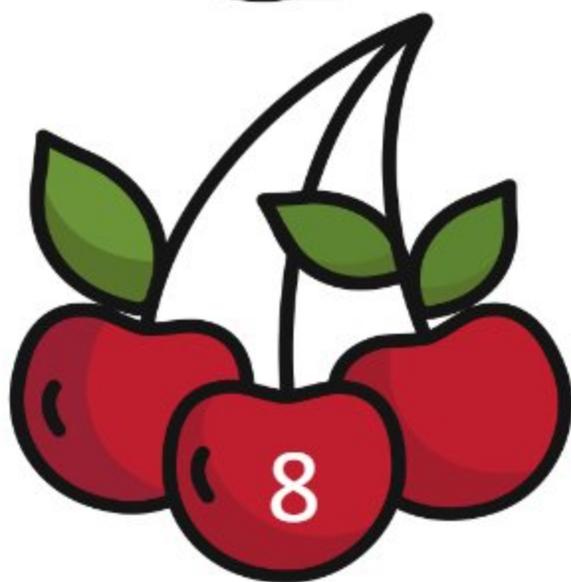
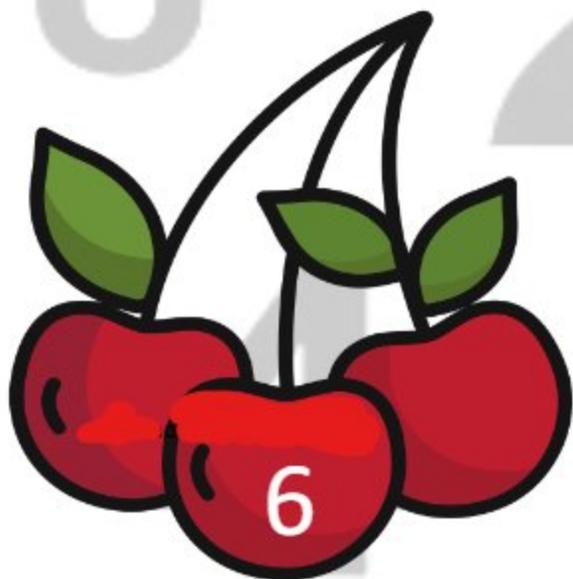
7 9 7 6 1 7 5 1 7 9

8 8 4 7 1 2 8 1 8 2

9 1 9 6 9 2 5 8 3 9

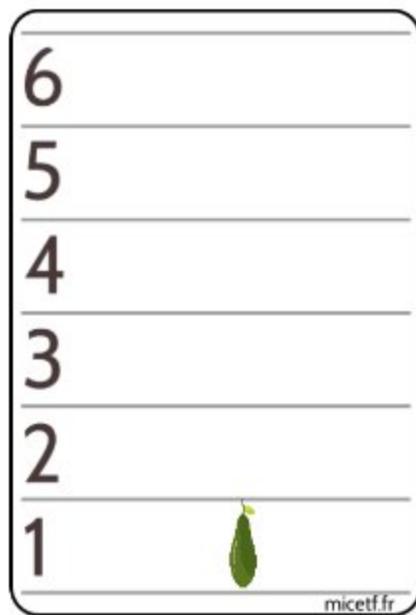
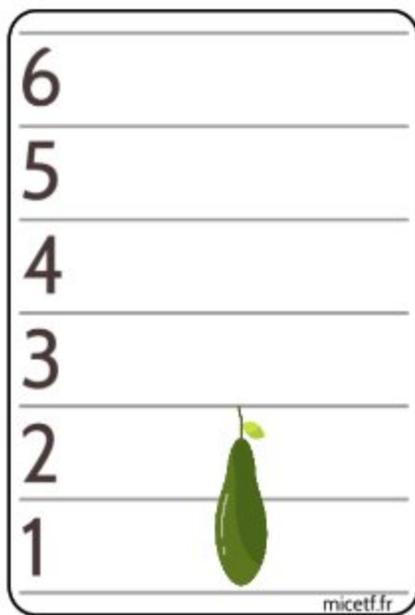
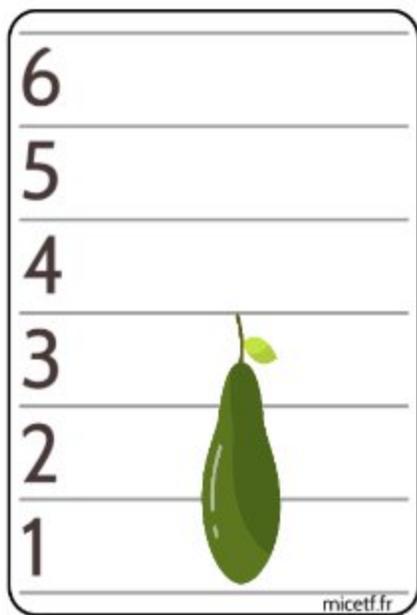
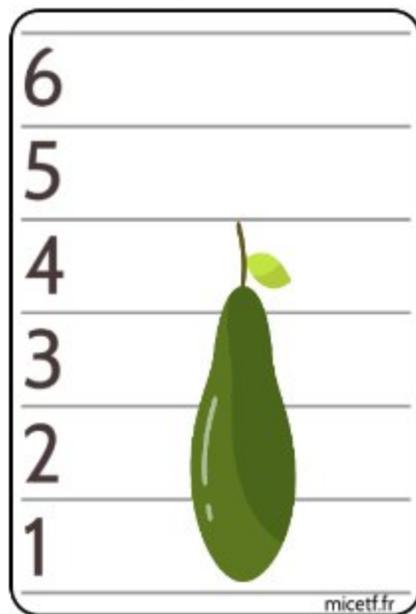
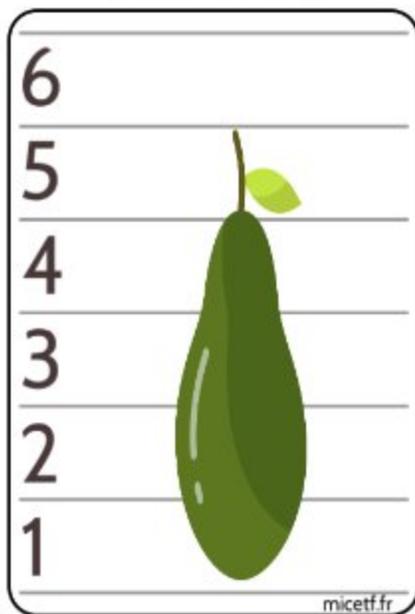
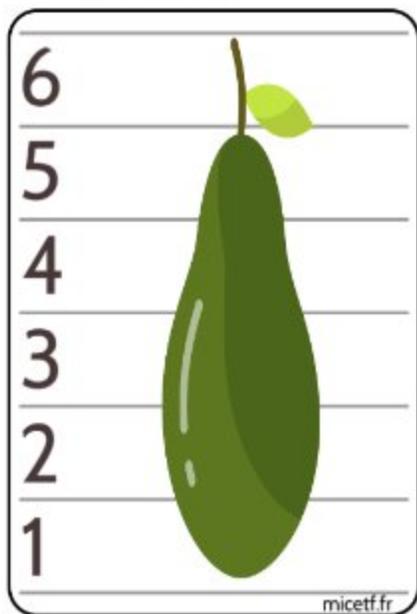
-Interiorizar la SERIE NUMÉRICA(antes-después), por lo que tienen que buscar el número que corresponde y ponerlo antes o después del dado en la cereza





.y el número más ALTO o más BAJO

El juego consiste en repartir todas las cartas entre los jugadores. Cada jugador guarda sus cartas en un montón boca abajo, y a la de 3, todos los jugadores sacaran la primera carta de su montón dándole la vuelta y poniéndola en el medio. Se las lleva el que saque el número más alto. (el dibujo ayuda a comprender que cantidad es mayor gracias al tamaño)



7



6
5
4
3
2
1



micetf.fr

6
5
4
3
2
1



micetf.fr

6
5
4
3
2
1



micetf.fr

6
5
4
3
2
1



micetf.fr

6
5
4
3
2
1



micetf.fr

6
5
4
3
2
1

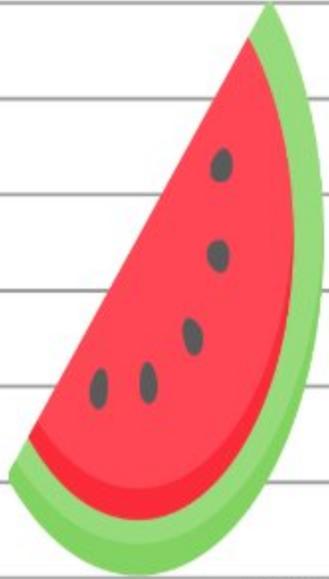


micetf.fr

7

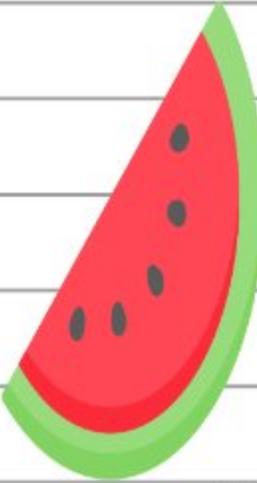


6
5
4
3
2
1



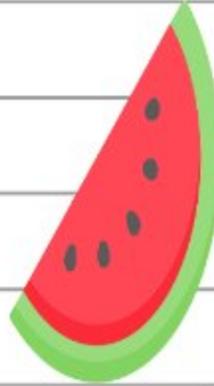
micetf.fr

6
5
4
3
2
1



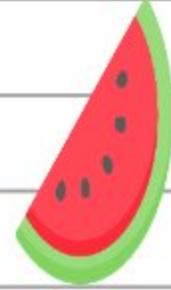
micetf.fr

6
5
4
3
2
1



micetf.fr

6
5
4
3
2
1



micetf.fr

6
5
4
3
2
1



micetf.fr

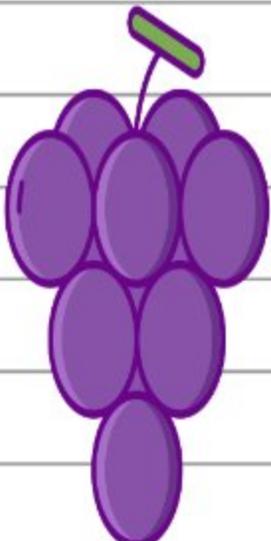
6
5
4
3
2
1



micetf.fr

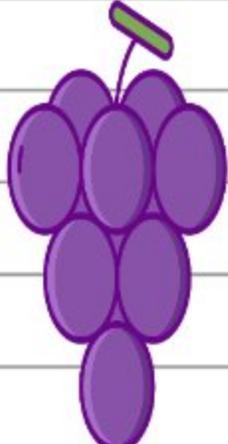
7

6
5
4
3
2
1



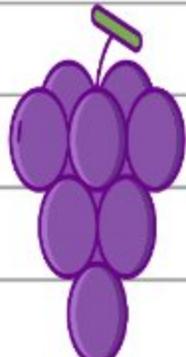
micetf.fr

6
5
4
3
2
1



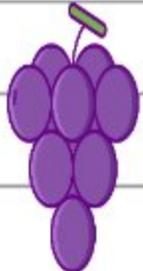
micetf.fr

6
5
4
3
2
1



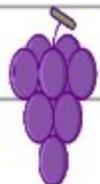
micetf.fr

6
5
4
3
2
1



micetf.fr

6
5
4
3
2
1



micetf.fr

6
5
4
3
2
1



micetf.fr

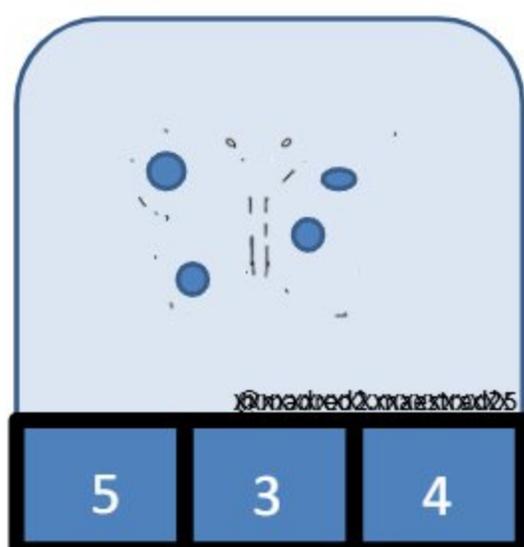
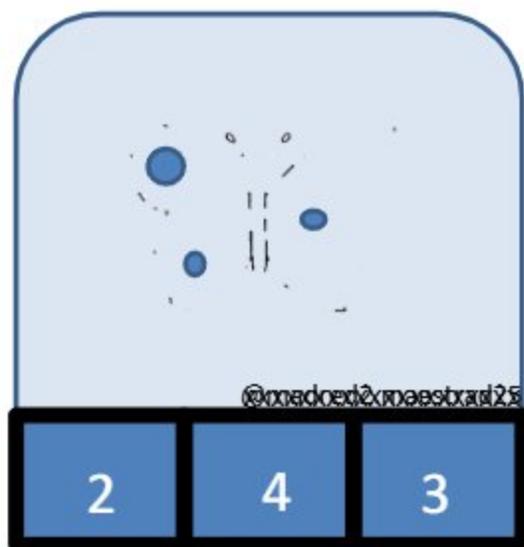
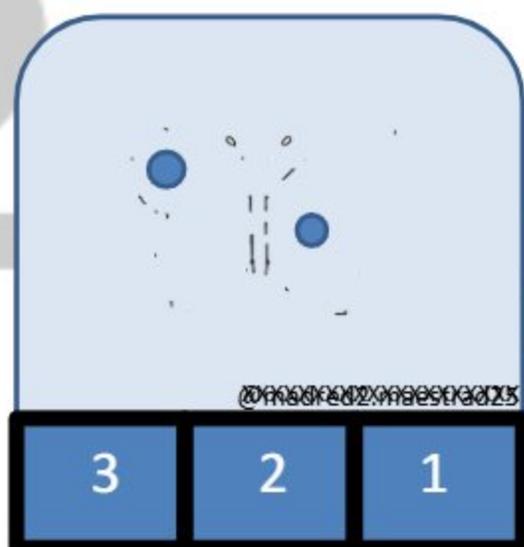
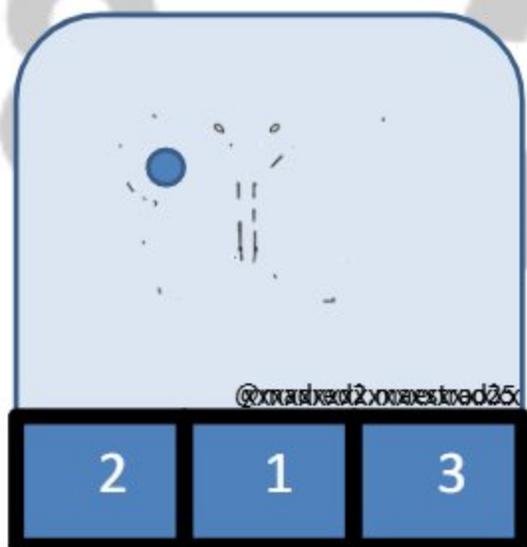
Imágenes de FLATICON

-Una vez conocen a que número corresponde cada grafía, han trabajado con la serie numérica, y los han vivenciado, será mucho más fácil CONTAR para llegar a la cantidad que indica el número con actividades como:



-A continuación os dejo unas actividades que podéis imprimir
Se trata de seleccionar el número correspondiente a las manchitas
de la mariposa. Podemos marcarlo con una pinza, un clip o
simplemente con un rotulador

En mi Instagram podéis encontrar modelos diferentes, al igual que
en la web, ya que existen multitud de temáticas



@madred2maestra25

6	5	4
---	---	---

@madred2maestra25

5	6	4
---	---	---

@madred2maestra25

5	7	6
---	---	---

@madred2maestra25

8	6	7
---	---	---

@madred2maestra25

8	9	7
---	---	---

@madred2maestra25

6	9	1
---	---	---

-Para acabar mis propuestas voy a hablar de la **DESCOMPOSICIÓN NÚMÉRICA**.

A través de las casitas de descomposición del método ABN, donde comprenden que un mismo número se puede descomponer de diferentes maneras (repartir de manera irregular)

Les explicamos que en cada piso solo pueden vivir X vecinos (según sea la casita del n° X) ponemos introducir los número cardinales. Al principio les colocamos los vecinos de la letra A (azul clarito), como en el ejemplo, para seguir un orden. En un nivel superior este orden no es necesario

LA CASITA DEL 10

A

B

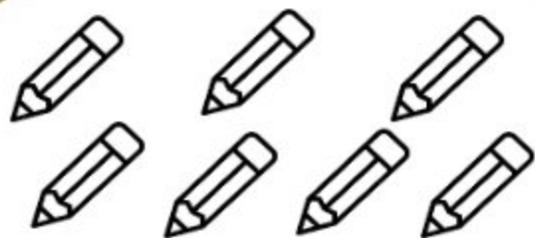
	A	B
11º	Si en la letra A no vive nadie	En la B? 10, porque en cada planta pueden vivir 10
10º	POR TANTO 1	9
9º	2	8
8º	3	7
7º	4	6
6º	5	5
5º	6	4
4º		3
3º	8	2
2º	9	1
1º	10	0

LOS PEQUEÑOS PUEDEN PONER GOMETS EN CADA FILA

Una buena manera de entender las casita de descomposición es vivenciándolas, jugando con ellas, manipulándolas. Por lo que, utilizando los objetos de su entorno inmediato, sus juguetes favoritos, pueden interiorizar mucho mejor la descomposición y realizar cambios y comprobaciones de manera mas lúdica y significativa.



CUENTA Y COLOREA



5

2

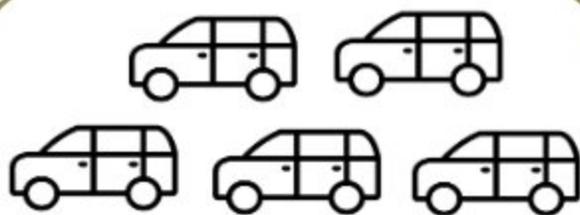
7



4

3

7



5

2

4



7

4

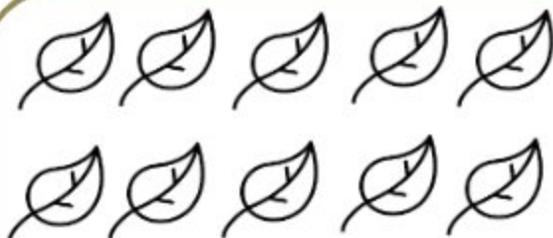
5



7

1

6

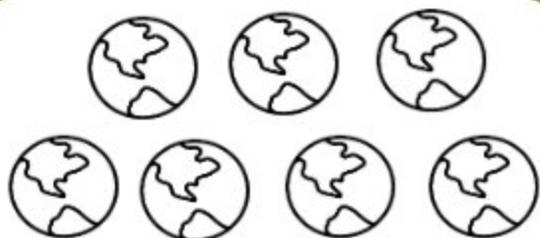


8

10

9

CUENTA Y COLOREA



5

2

7



4

2

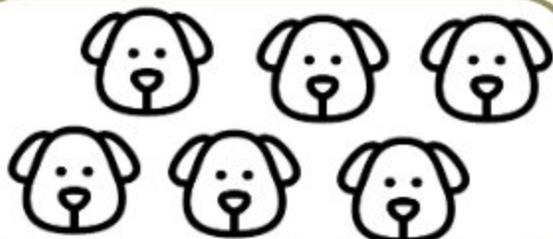
9



5

3

4



2

6

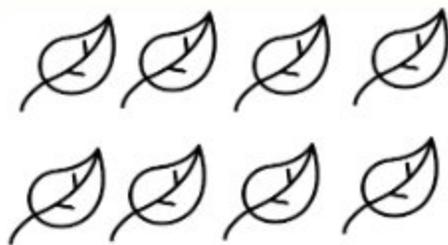
5



7

4

6



8

10

9

ANTERIOR Y POSTERIOR

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

	18	
--	----	--

	19	
--	----	--

	12	
--	----	--

	14	
--	----	--

	15	
--	----	--

	9	
--	---	--

	7	
--	---	--

ANTERIOR Y POSTERIOR

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

	8	
--	---	--

	9	
--	---	--

	13	
--	----	--

	4	
--	---	--

	16	
--	----	--

	9	
--	---	--

	17	
--	----	--

PON ATENCIÓN Y RODEA CADA

1 rojo 2 azul 3 morado 4 amarillo

5 marrón 6 rosa 7 naranja 8 verde

9 gris 10 negro

1	5	8	3	4
1	7	8	5	10
9	3	7	8	6
9	10	4		
2	1	5	6	3
5	2	9	7	
2	4	1	2	5
3	2	5	2	1

PON ATENCIÓN Y RODEA CADA

11 rojo 12 azul 13 morado 14 amarillo

15 marrón 16 rosa 17 naranja 18 verde

19 gris 20 negro

11 15 18 17

18 15 20 12

13 17 18

16 19 20

14 13 11 15

16 11 20

19 14 12 15

12 15 12 11

DIBUJA LA CANTIDAD

2



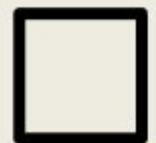
7



5



9



8



DIBUJA LA CANTIDAD

4



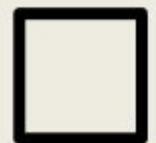
6



3



4



10



ANIMALANDIA

Con la siguiente actividad se trabaja la habilidad de conteo y la atención. También puede utilizarse para trabajar el vocabulario relativo a los animales.

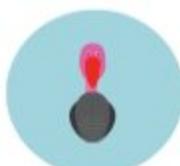
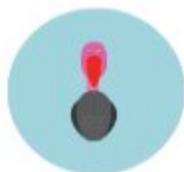
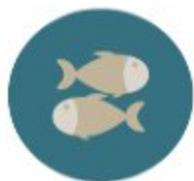
Orientaciones de uso

Se le debe pedir al niño que cuente cuantos ejemplares hay de cada animal. Para ello debemos tener en cuenta que conozca y domine los números. Si la actividad resulta muy compleja, podemos separarla en filas o grupitos más pequeños recortando la lámina, así el rastreo será más sencillo.

Otra propuesta para aprovechar la lámina es para trabajar la discriminación y la comprensión oral. Podemos pedirle que busque por ejemplo “una oveja”, “un animal que viva en el mar” o “el que hace croac”. Le daremos los apoyos que consideremos necesarios.

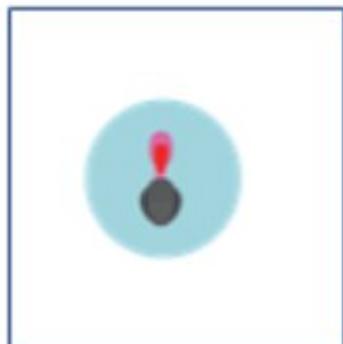
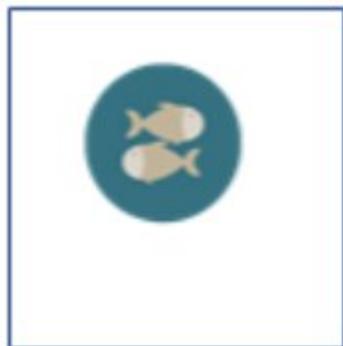
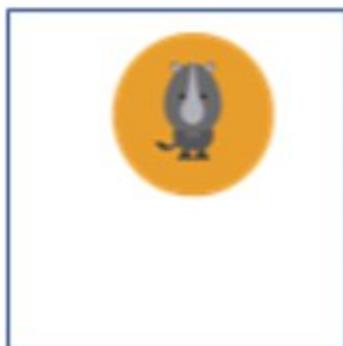
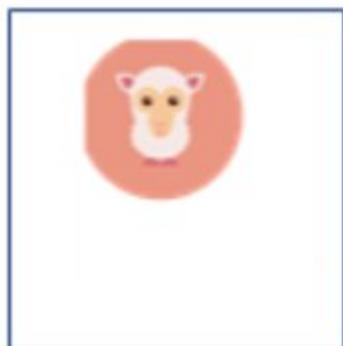


ANIMALANDIA





Cuenta los animales que hay en total.



¿QUÉ SON LAS SERIES?

Una serie puede ser cualquier secuencia de objetos que hayamos ordenado siguiendo un criterio.

Vamos a ver ejemplos con dos tipos de series: de orden creciente o decreciente y de una secuencia establecida por un patrón.

1. De orden creciente o decreciente.

Consiste en secuenciar un conjunto de objetos, en función de un atributo, en orden creciente o decreciente. Por ejemplo, podemos hacer una serie según su altura con unos palitos que recojamos en alguna salida. Colocaremos los dos primeros para indicar que es en orden creciente.



2. De secuencia en función de un patrón.

Los objetos se ordenan según uno o varios atributos, siguiendo un patrón determinado. Es fundamental que empecemos primero trabajando series de sólo **dos elementos**, en función de distintos atributos:

En función del **color**: con unas judías o habas teñidas en agua con colorante alimentario rojo y azul.



En función del **tamaño**: usando cucharas grandes y pequeñas de casa.



En función de la **forma**: usando círculos y cuadrados del mismo color, en este caso rojo. (En el anexo hay modelos para recortar y hacer la serie).



Series de tres elementos:

En función del **color**: rojo- azul- blanco



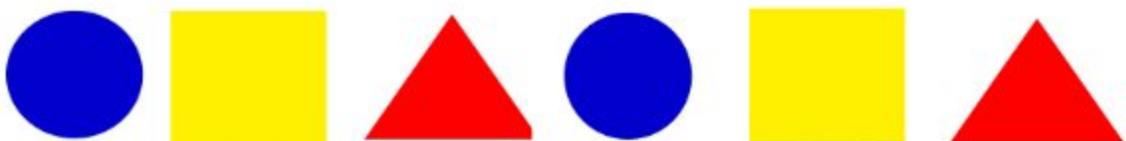
En función del **tamaño**: usando cucharas grandes, medianas y pequeñas de casa



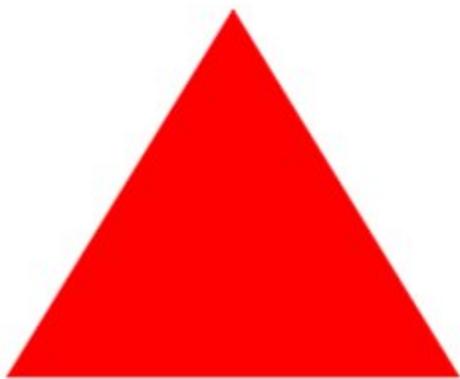
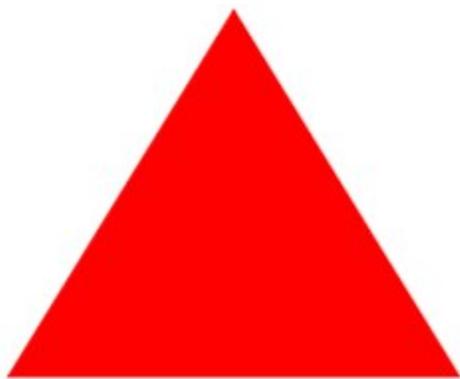
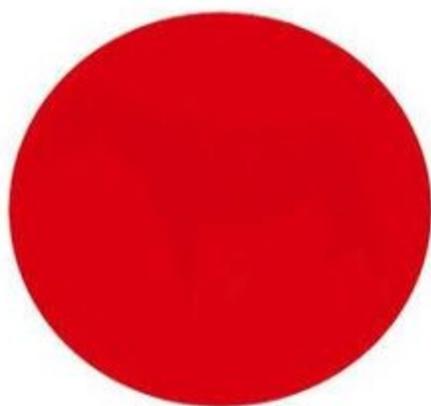
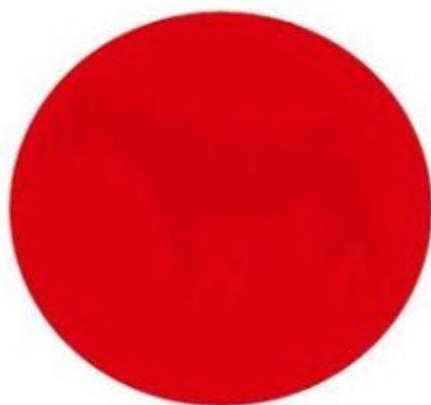
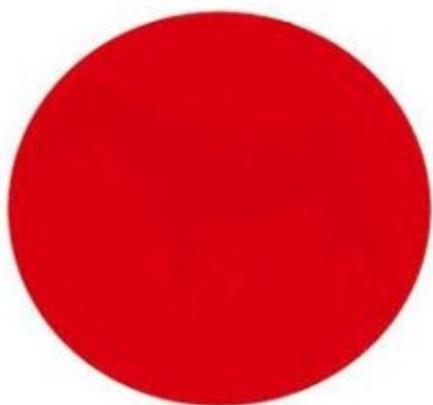
En función de la **forma**: usando círculos, cuadrados y triángulos del mismo color, en este caso rojo. (En el Anexo I hay modelos para recortar y hacer la serie).

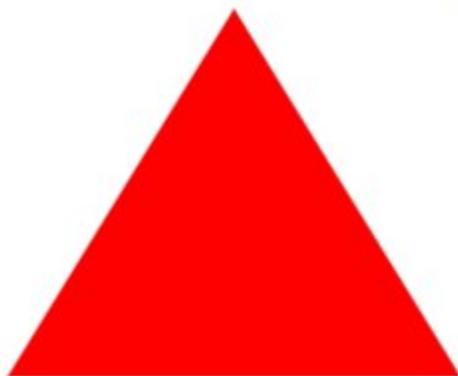
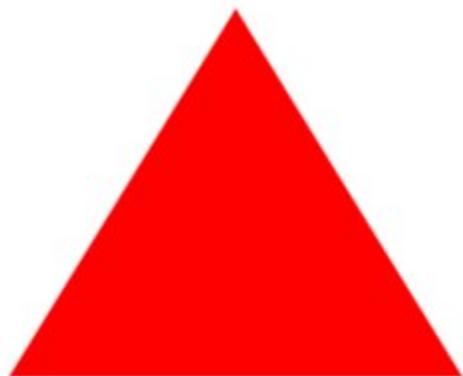


* También podríamos crear series mezclando **varios atributos**, como son la **forma y el color**. (En el Anexo II hay figuras de mayor tamaño para hacer este tipo de series. Lo ideal es plastificarlas para que tengan mayor durabilidad).

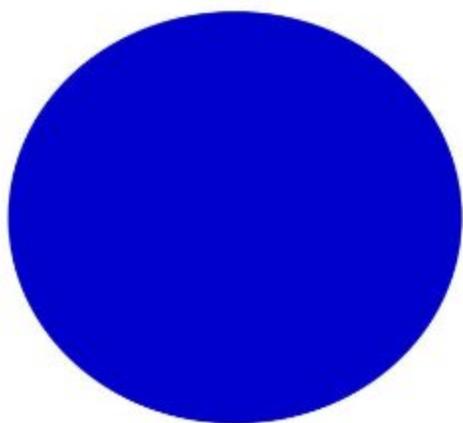
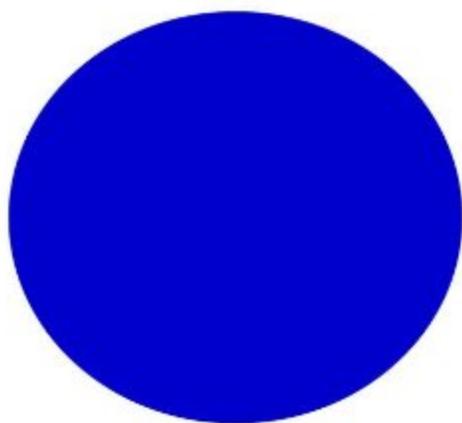
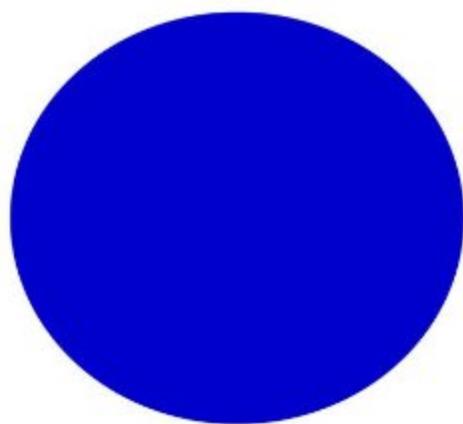
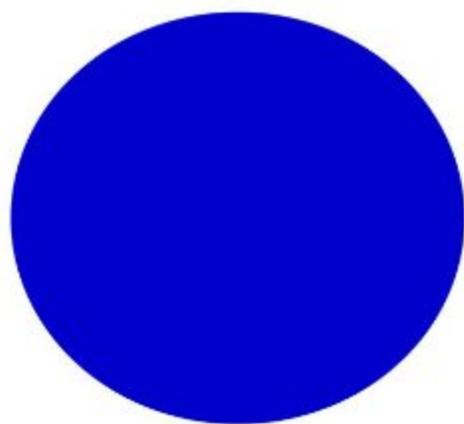


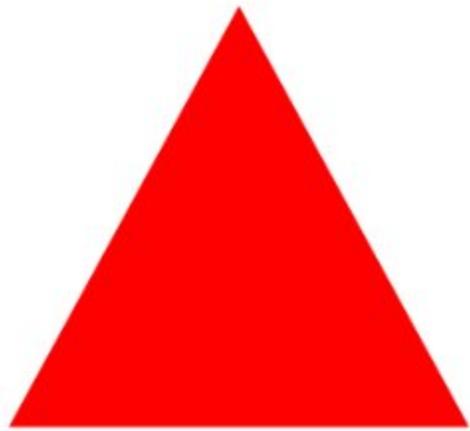
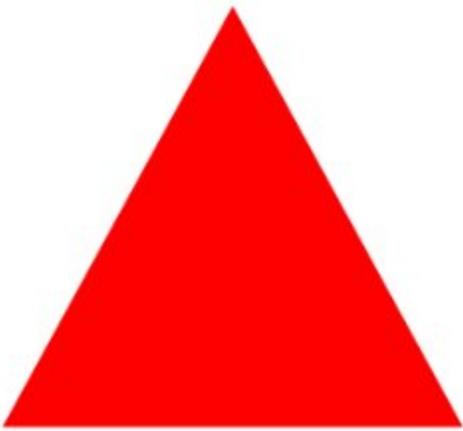
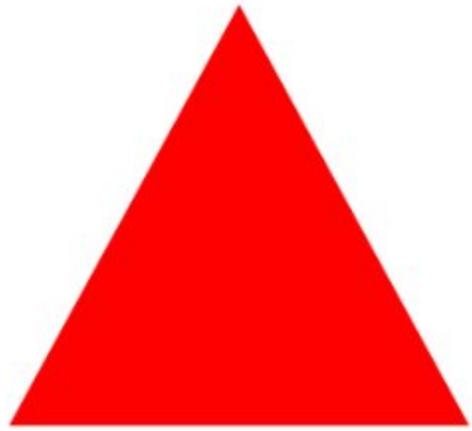
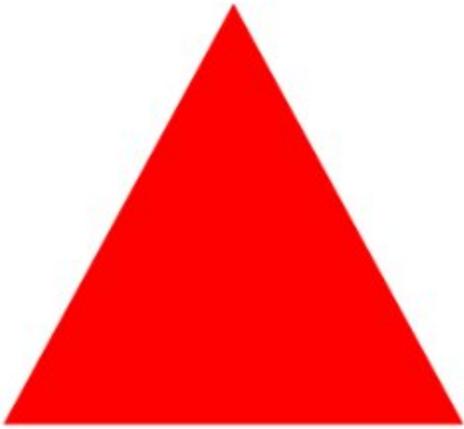
ANEXO I:





ANEXO II





SUMAMOS CABALLEROS Y PRINCESAS

La siguiente actividad se trata de una propuesta lúdica y atractiva para trabajar la suma. Del mismo modo puede utilizarse para trabajar conteo y los conceptos MÁS y MENOS.

Elaboración y orientaciones de uso

Primero recorta el castillo y las cartas. ¡Ya está listo para jugar! Baraja las cartas y escoge una. Escribe en el castillo cuántas princesas y cuántos caballeros hay en la carta.

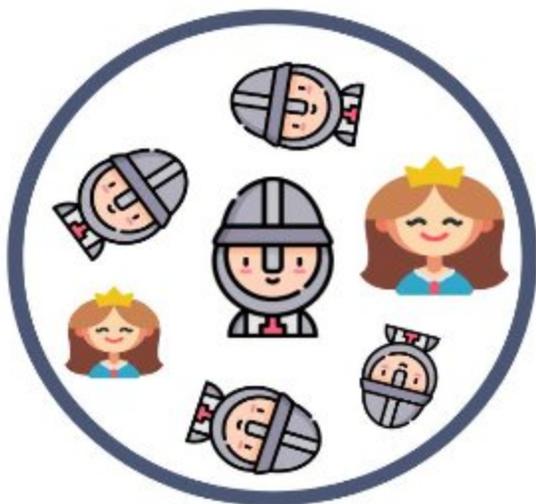
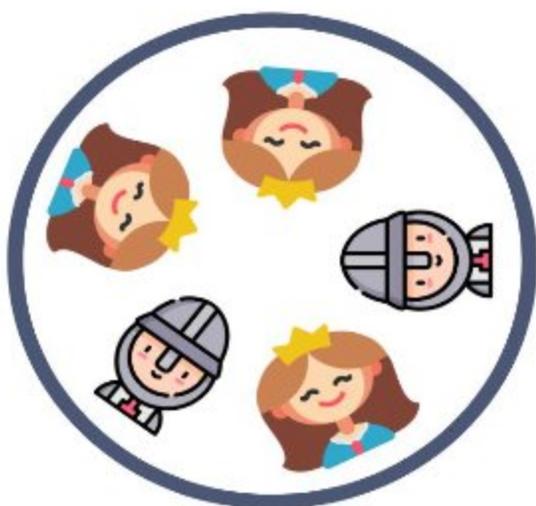
Ahora haz la suma, ¿Cuántos hay en total?

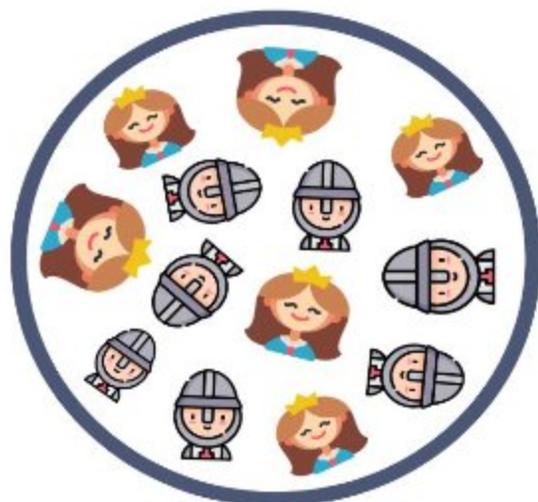
CONSEJO: Plastifica el castillo y utiliza un rotulador de pizarra para utilizarlo una y otra vez.

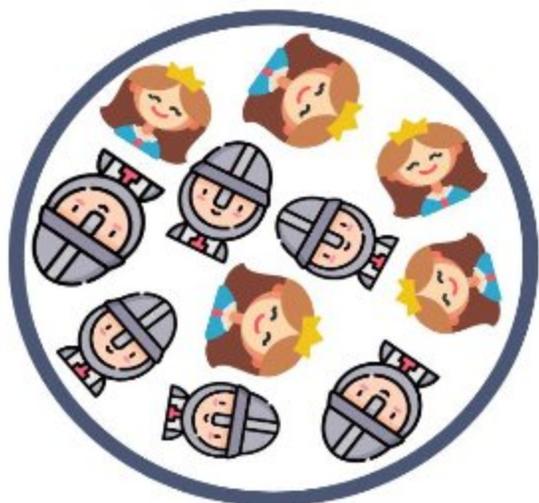
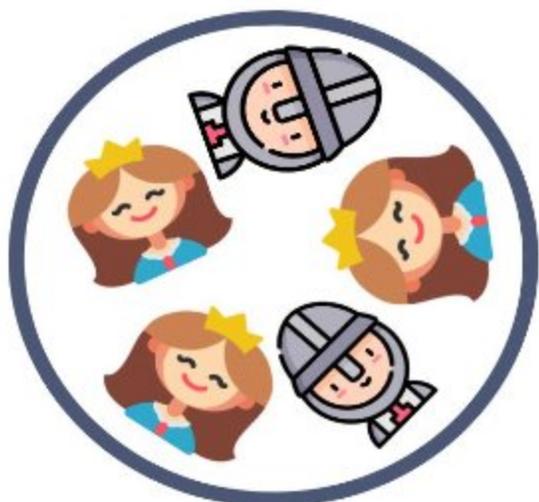
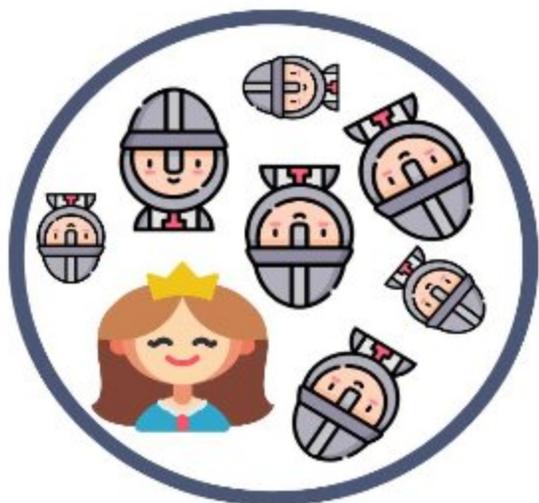
También podemos pedirle al niñ@ que busque aquella tarjeta en la que hay más/ menos caballeros/princesas.

CABALLEROS Y PRINCESAS











RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

A continuación se presenta un recurso a modo de ayuda visual en la resolución de problemas.

Orientaciones de uso

Se proponen una serie de pasos que el niñ@ debe llevar a cabo a la hora de realizar un problema matemático. Se pondrá la pegatina una vez terminado cada paso, de esta manera, con la práctica, el niñ@ conseguirá interiorizar los pasos, y se le podrá retirar la ayuda.

Estos pasos son orientativos, dependiendo del caso, necesitará unos u otros. Se adaptará la actividad a las características personales del niñ@ centrando la ayuda en la parte que le resulte de mayor dificultad.

Pasos para resolver un problema

1 Leo el problema



2 Subrayo la pregunta de azul



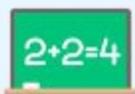
3 Subrayo los datos de rojo



4 Pienso en las operaciones que debo realizar



5 Realizo las operaciones



6 Escribo la solución



7 Reviso y compruebo



8 Me felicito



Aprendo paso a paso

1 Leo el problema 

2 Subrayo la pregunta de azul 

3 Subrayo los datos de rojo 

4 Pienso en las operaciones que debo realizar 

5 Realizo las operaciones 

6 Escribo la solución 

7 Reviso y compruebo 

8 Me felicito 



Problema 1

Marcos tiene 38 euros. Ha comprado una pelota que le ha costado 12 euros.
¿Cuánto dinero le queda?

Datos

Operación

Solución:



Problema 2

En el autobús del cole van 17 niños. En la primera parada se bajan 6 niños.
¿Cuántos niños quedan en el autobús?

Datos

Operación

Solución:



Problema 3

En la nevera de Marta hay 25 fresas. Para desayunar se ha comido 11 fresas.
¿Cuántas fresas quedan en la nevera?

Datos

Operación

Solución:



Tablero: Cálculo



Puente



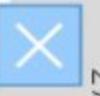
Pierdes 1 turno

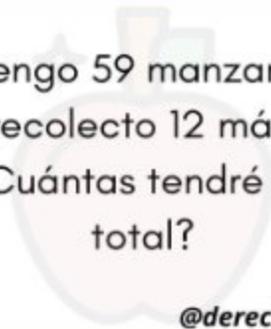


Cárcel



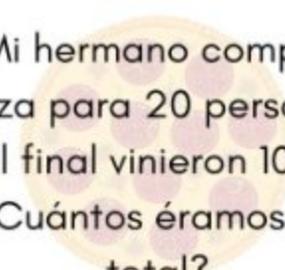
Comienza de nuevo

 SALIDA 1	 18	 17	 16	 15
 2	 19	 28	 27	 14
 3	 20	 26	 13	 13
 4	 21	 25	 12	 12
 5	 22	 23	 24	 11
 6	 7	 8	 9	 10



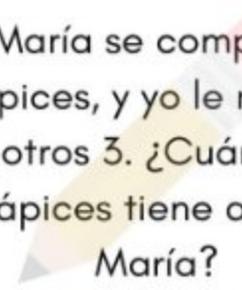
Si tengo 59 manzanas y recolecto 12 más, ¿Cuántas tendré en total?

@derechoavolar



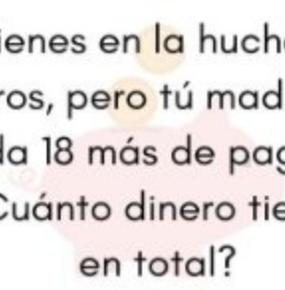
Mi hermano compró pizza para 20 personas, si al final vinieron 10 más ¿Cuántos éramos en total?

@derechoavolar



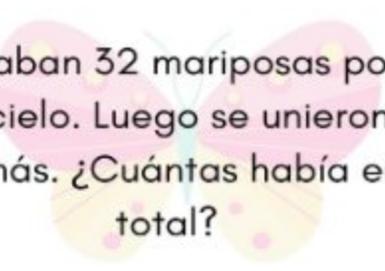
María se compró 7 lápices, y yo le regalé otros 3. ¿Cuántos lápices tiene ahora María?

@derechoavolar



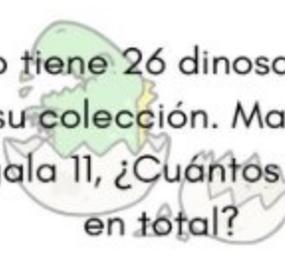
Tienes en la hucha 5 euros, pero tú madre te da 18 más de paga. ¿Cuánto dinero tienes en total?

@derechoavolar



Volaban 32 mariposas por el cielo. Luego se unieron 12 más. ¿Cuántas había en total?

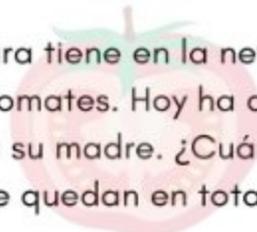
@derechoavolar



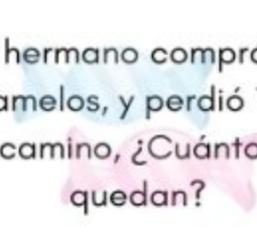
Leo tiene 26 dinosaurios en su colección. Mateo le regala 11, ¿Cuántos tiene en total?

@derechoavolar

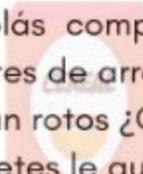




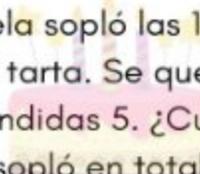
Laura tiene en la nevera 18 tomates. Hoy ha dado 5 a su madre. ¿Cuántos le quedan en total?



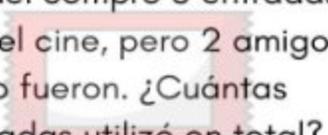
Mi hermano compró 29 caramelos, y perdió 11 por el camino, ¿Cuántos le quedan?



Nicolás compra 15 paquetes de arroz, pero 7 venían rotos ¿Cuántos paquetes le quedan?

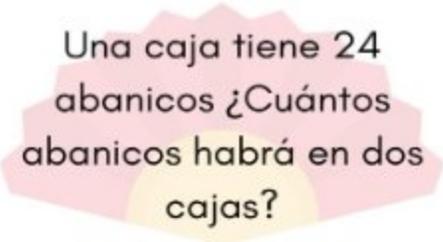


Micaela sopló las 17 velas de su tarta. Se quedaron encendidas 5. ¿Cuántas sopló en total?

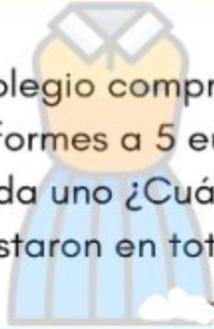


Manuel compró 5 entradas para el cine, pero 2 amigos no fueron. ¿Cuántas entradas utilizó en total?

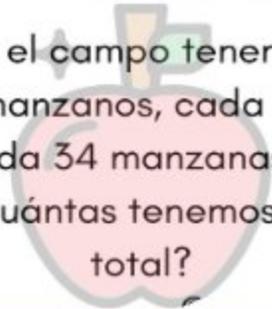




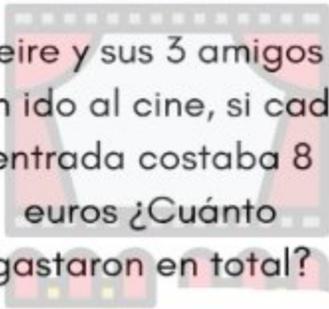
Una caja tiene 24 abanicos ¿Cuántos abanicos habrá en dos cajas?



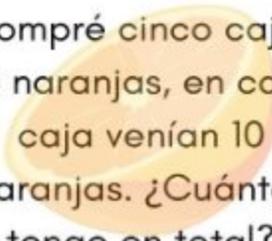
El colegio compró 32 uniformes a 5 euros cada uno ¿Cuánto costaron en total?



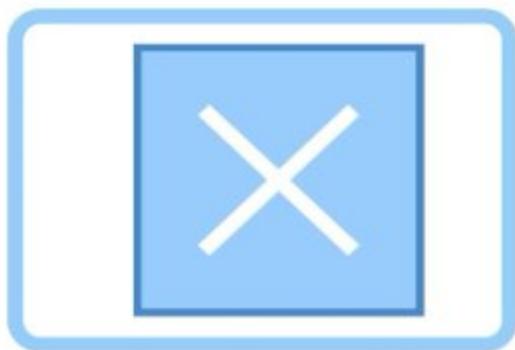
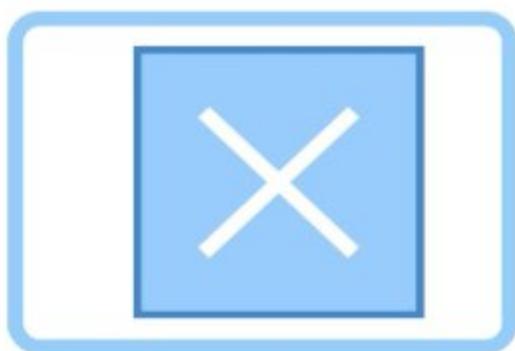
En el campo tenemos 5 manzanos, cada uno da 34 manzanas ¿Cuántas tenemos en total?

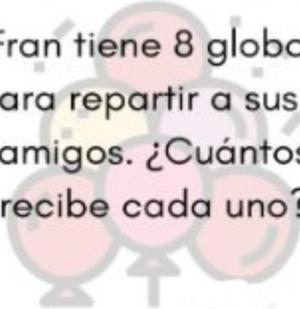


Leire y sus 3 amigos han ido al cine, si cada entrada costaba 8 euros ¿Cuánto gastaron en total?

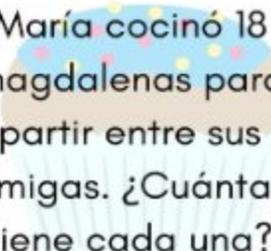


Compré cinco cajas de naranjas, en cada caja venían 10 naranjas. ¿Cuántas tengo en total?

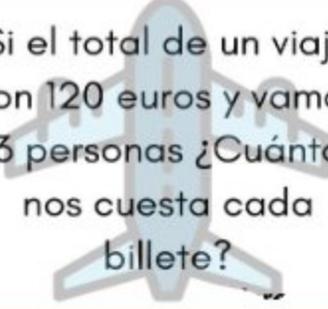




Fran tiene 8 globos para repartir a sus 4 amigos. ¿Cuántos recibe cada uno?



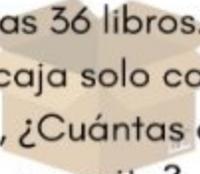
María cocinó 18 magdalenas para repartir entre sus 2 amigas. ¿Cuántas tiene cada una?



Si el total de un viaje son 120 euros y vamos 3 personas ¿Cuánto nos cuesta cada billete?



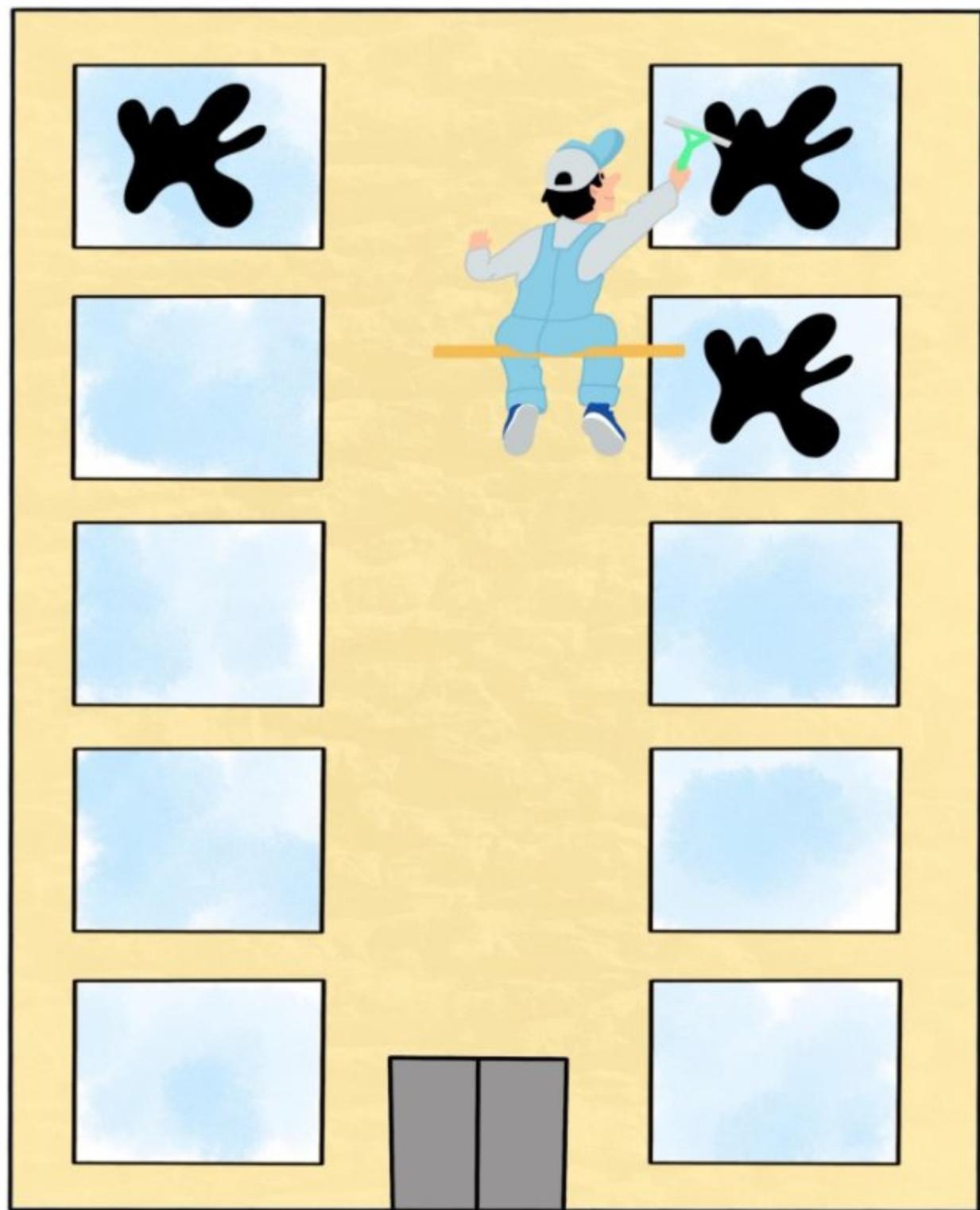
Juan se encontró 20 rosas y las va a repartir entre sus 5 amigas ¿Cuántas rosas tiene cada una?



Patricia necesita colocar en cajas 36 libros. Si en cada caja solo caben 6 libros, ¿Cuántas cajas necesita?



EL EDIFICIO DE LA RESTA



EL EDIFICIO DE LA RESTA

El objetivo de esta actividad consiste en iniciarse en las restas.

Consta de cuatro láminas en las que se encontrarán el edificio de las restas a color y en blanco y negro, para que el niño o niña pueda elegir los colores que prefiera, una página con los números y los limpiacristales y diferentes láminas de restas donde situaremos los números.

Se debe plastificar el edificio y recortar el resto de imágenes: el limpiacristales, los números y las láminas de las restas. Una vez recortadas, lo ideal sería plastificarlas para que no se deterioren con su uso.

Al limpiacristales se le pegará un trozo de esponja por la parte trasera para limpiar con él los cristales del edificio.

Modo de uso:

1. El adulto pintará con un rotulador de pizarra los cristales del edificio que estime oportunos. En la lámina de la resta se colocará o escribirá el número correspondiente a los cristales manchados en el primer hueco.
2. Se limpiarán una serie de esos cristales manchados con el limpiacristales, los que el adulto estime oportuno, y se colocará o escribirá ese número en el siguiente hueco de la lámina de la resta.
3. Finalmente, se contarán los cristales que siguen manchados para completar la resta y se escribirá o colocará el número sobre el último hueco.

EL EDIFICIO DE LA RESTA

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



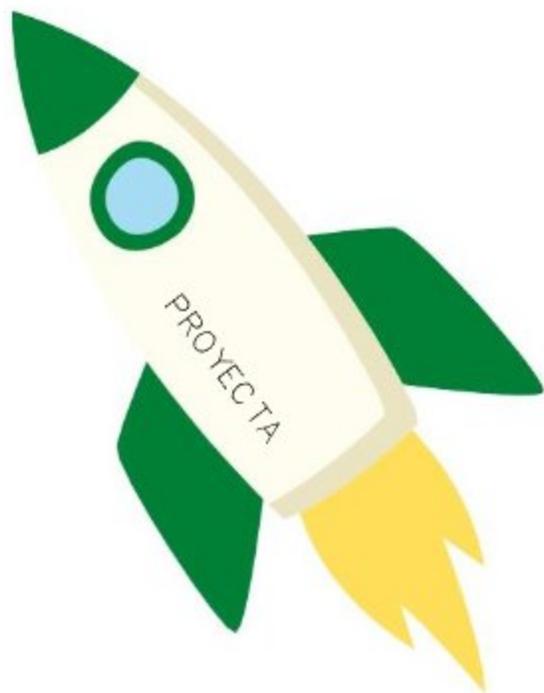
EL EDIFICIO DE LA RESTA

$$\square \times \square - \square \times \square = \square \times \square$$

$$\square \times \square - \square \times \square = \square \times \square$$

$$\square \times \square - \square \times \square = \square \times \square$$

COMUNICACIÓN Y LENGUAJE



¿Dónde podemos encontrar...?

“¡Oh no! ¡Se ha desordenado todo! Teníamos todos los dibujos ubicados dentro de su correspondiente caja pero un golpe de viento ha mezclado todo. ¡Necesitamos tu ayuda!”

La actividad consiste en ubicar los conceptos que se ubican en la tercera página mediante dibujos, dentro de la caja de la que se han escapado.

Esta actividad reutilizable favorece a la retención y memorización de conceptos, así como a establecer relaciones cotidianas entre los objetos o conceptos, dentro de distintos lugares.

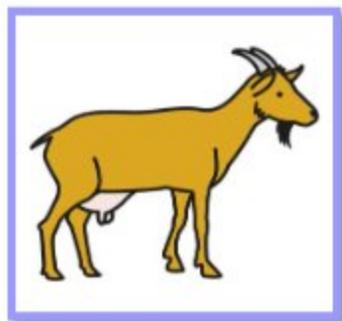
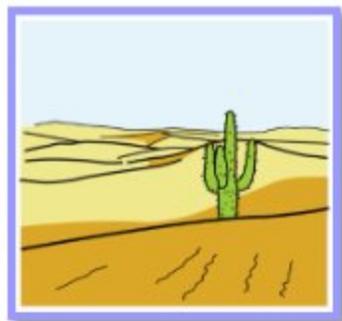
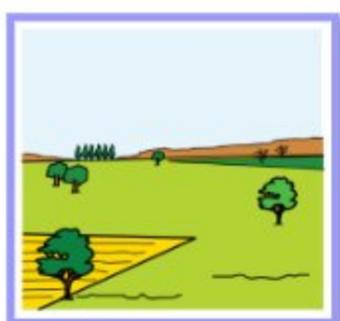
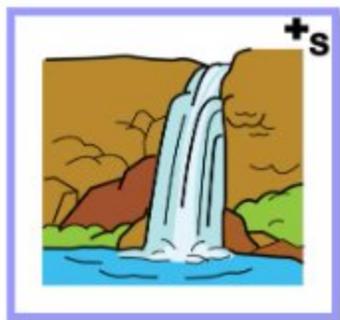
Se trabaja especialmente el concepto DÓNDE, generando conexiones y redes semánticas de los distintos sitios propuestos.

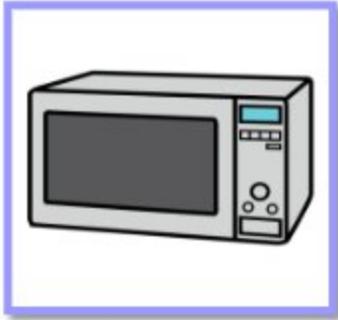
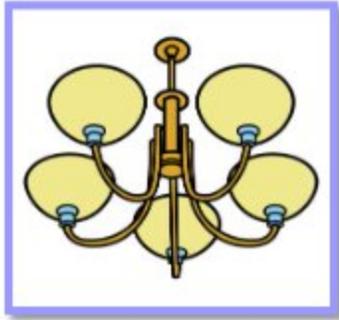
Al ser manipulable puede conducir a un aprendizaje significativo mayor.

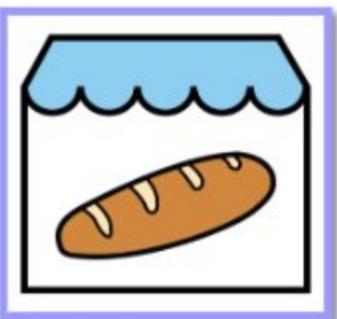
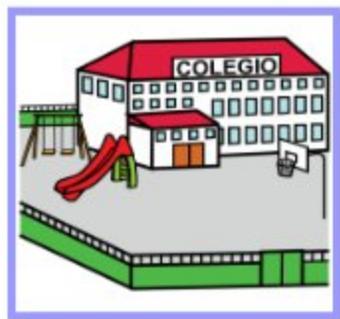
Elaboración

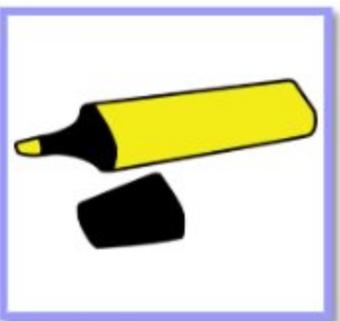
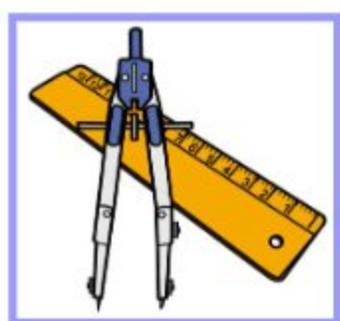
- Recortar las Cajas con las categorías Generales.
- Recortar los iconos con los dibujos que están enmarcados con un borde lila.
- Una vez estén todos recortados mezclarlos.
- Los podéis meter en una bolsita, cajita...
- En la mesa o en el área de juego/trabajo, ubicar las “cajas” en sitios separados pero todos igual de visibles y accesibles.
- A partir de aquí, ir sacando los iconos de la bolsita o cajita e ir ubicándolos en el lugar correspondiente.











SECUENCIAS Y CAUSALIDAD

Esta actividad está diseñada para trabajar las partículas POR QUÉ y PORQUE, es decir, la causalidad. Se puede trabajar tanto a nivel visual como a nivel visual+oral dependiendo de las habilidades del niñ@.

Elaboración

Se deben recortar las tarjetitas para posteriormente ordenarlas. Se recomienda plastificarlas para mejorar su conservación.

Orientaciones de uso

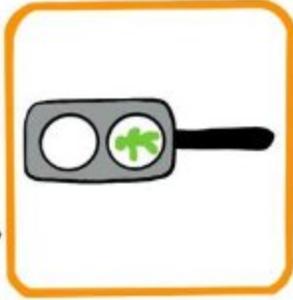
Se le debe pedir al niño que ponga en orden la secuencia con la flecha en medio, remarcando que lo primero causa lo segundo. Para trabajar el lenguaje y la comprensión, podemos variar la actividad acompañando la secuenciación de preguntas.

Por ejemplo: "Está verde-el niño cruza; ¿Por qué cruza? Porque está verde"

El niño cruza la calle



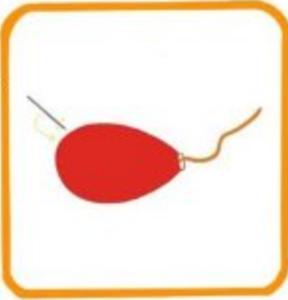
Semáforo en verde



El globo explota



Pinchar un globo



Lavamos la ropa en la lavadora



La ropa está manchada





ÁREA DE TRABAJO: PRAGMÁTICA

En primer lugar, encontramos una serie de frases que se asocian a emociones (gestos o tonos de voz) determinadas.

Por lo que, lo primero que tendremos que hacer será escribir y/o leer las frases que nos muestran.

Si vamos a escribirlas, fomentando la grafía de nuestro peque, aquí encontráis una plantilla; sino, pasamos a la siguiente hoja.

Otras áreas que trabajaremos serán: **grafomotricidad, lectura, motricidad fina.**

Te me ha respaldado

Te me despidió de mis amigos

Te quise a mi familia

Te me quise la mamá

Me encantan mis cumpleaños.

Me encantan los cumpleaños.

Me encantan mis amigos.

Me encantan mis amigos.

Me encantan mis amigos.



Ahora tendremos que seguir los siguientes pasos:

- 1º** Leer las frases
- 2º** identificar cada frase con una emoción
- 3º** Recortar frases y fotos
- 4º** Unir cada frase con su emoción
- 5º** Decir cada frase con la entonación correspondiente a cada emoción (como si estuviésemos en un teatro).

Mis abuelos me sorprendieron

Él me ha regañado

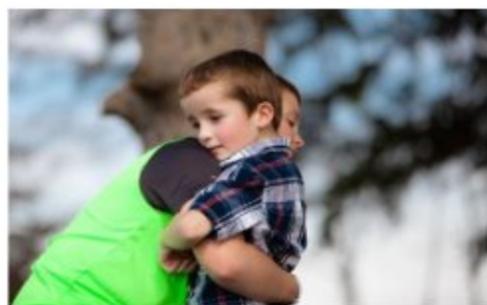
Me encanta jugar

Yo me despido de mis amigos

Yo quiero a mi familia

No me gusta la verdura

La oscuridad me asusta



“Transfórmame”

Para los más **mayores**, les podemos ofrecer frases con un tono agresivo para que las transformen en frases asertivas, en las que no hieran los sentimientos de los demás. Aquí os dejamos algunos ejemplos:

- ¡Eres un egoísta! Nunca hacemos lo que yo quiero.

- ¡Déjame en paz!

- Lo que dices me parece una tontería

- Siempre llegas tarde. Estamos hartos de esperarte.

- ¡Eres una tramposa! Lo has hecho queriendo. Ahora me vas a ganar.

- ¡Relájate, que no es para tanto!

- ¡Madre mía, tranquilízate, te lo tomas todo muy a pecho!

- Cállate, solo malmetes.

PASAPALABRA



CONTIENE

Ruleta.

Tarjetas con preguntas.

Fichas de puzzle con respuestas.



Comprobar, previamente, que el/la niño/a lee y/o comprende las frases.

COMO JUGAR

- Recortar: La ruleta, las tarjetas de preguntas y las piezas del puzzle con las respuestas.
- Montar la ruleta.
- Seguir el orden alfabético e indicar con la flecha la letra.
- Leer la tarjeta con la letra indicada y responder.
- Dar la pieza del puzzle de cada respuesta que se vaya diciendo.
- Montar el puzzle siguiendo el orden alfabético.

EMPIEZA POR A

Cuando lloras estás triste y
cuando ríes estás

EMPIEZA POR B

La tijera la usa el peluquero, la
manguera la usa el

EMPIEZA POR C

En invierno hace frío, en
verano hace

EMPIEZA POR D

En la cabeza tengo pelo, en la
boca tengo

EMPIEZA POR E

La ropa está en el armario, los lápices están en el

EMPIEZA POR F

La sopa está caliente, el helado está

EMPIEZA POR G

Ladra el perro y maúlla el

EMPIEZA POR H

Para despedirte dices adiós, para saludar dices

EMPIEZA POR I

El bañador es para el verano y el abrigo es para el

EMPIEZA POR J

El pelo se lava con champú, las manos se lavan con

EMPIEZA POR K

Me mido en metros y me peso en

EMPIEZA POR L

Por el día sale el sol y por la noche sale la

EMPIEZA POR M

Papá es un hombre, mamá es una
.....

EMPIEZA POR N

Comemos por la boca y respiramos
por la

CONTIENE LA Ñ

La mano tiene dedos y los dedos
tienen

EMPIEZA POR O

Las flores nacen en primavera y las
hojas se caen en

EMPIEZA POR P

La fruta se vende en la frutería,
los pasteles se venden en la
.....

EMPIEZA POR Q

Si subo un piso voy al primero,
si subo cinco pisos voy al
.....

EMPIEZA POR R

Para dormir nos ponemos el pijama,
para salir a la calle nos ponemos la
.....

EMPIEZA POR S

Comemos con tenedor la ensalada
y con cuchara la.....

EMPIEZA POR T

Para pegar usamos el pegamento,
para cortar usamos la

EMPIEZA POR U

Cuando algo no sirve es inútil,
cuando sirve es

EMPIEZA POR V

El barco tiene timón, el coche tiene
.....

EMPIEZA POR W

Nos bañamos en la bañera,
hacemos pis en el

EMPIEZA POR X

Usamos las manos para tocar el piano y palitos para tocar el

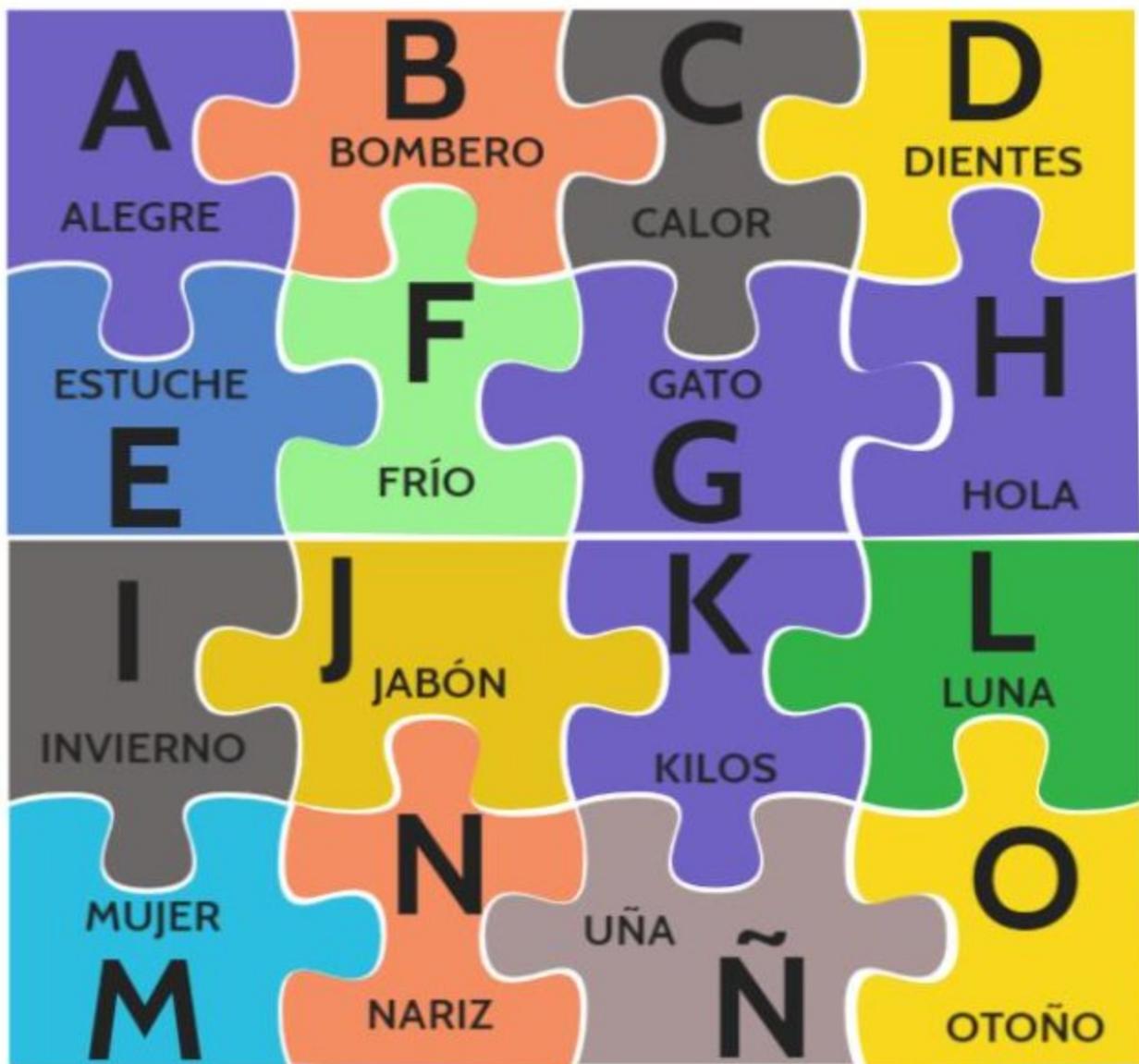
EMPIEZA POR Y

El melocotón tiene un hueso y el huevo tiene una

EMPIEZA POR Z

Para las manos usamos guantes, para los pies







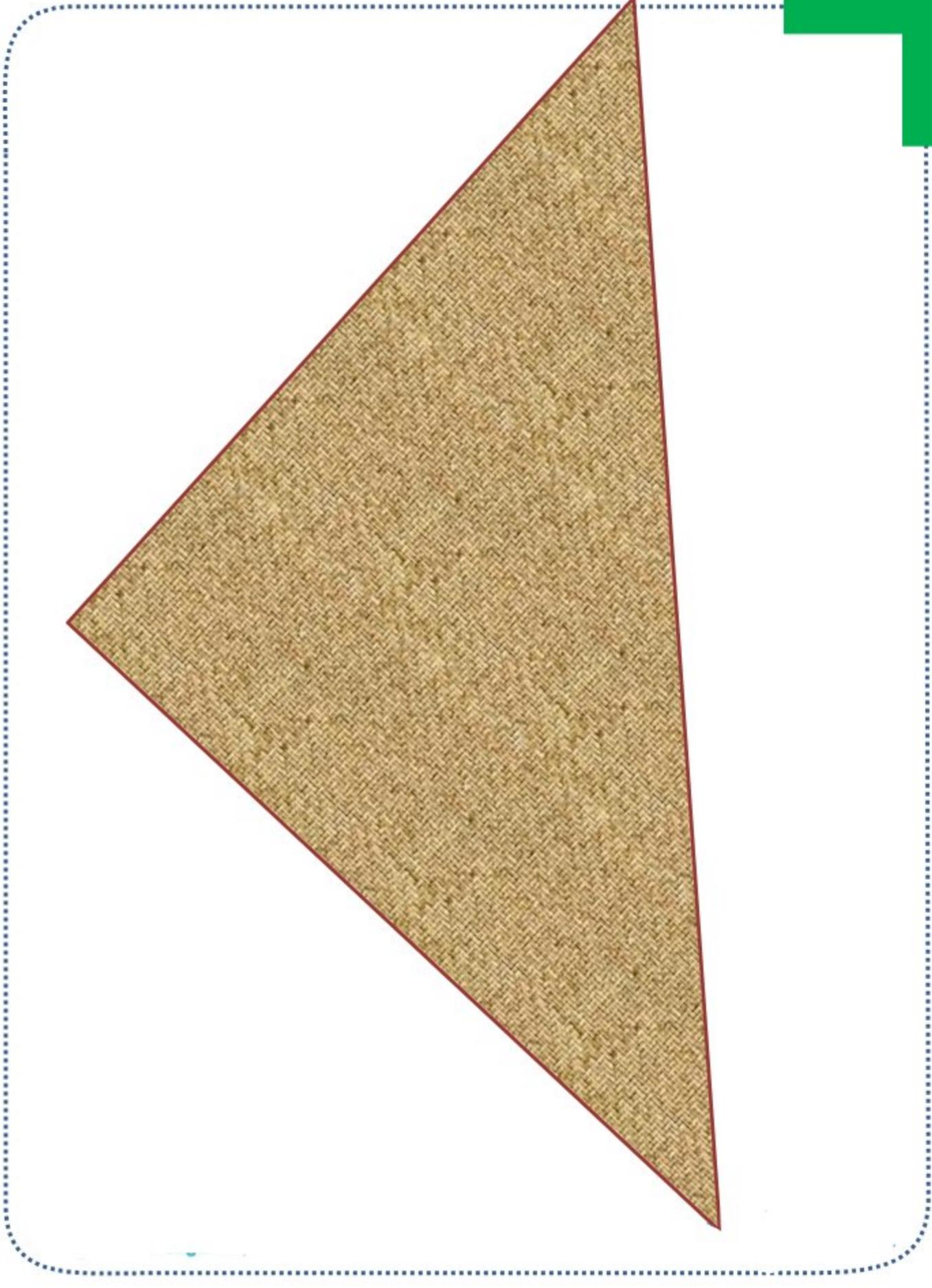
JUEGO - MURAL DE LA CASA

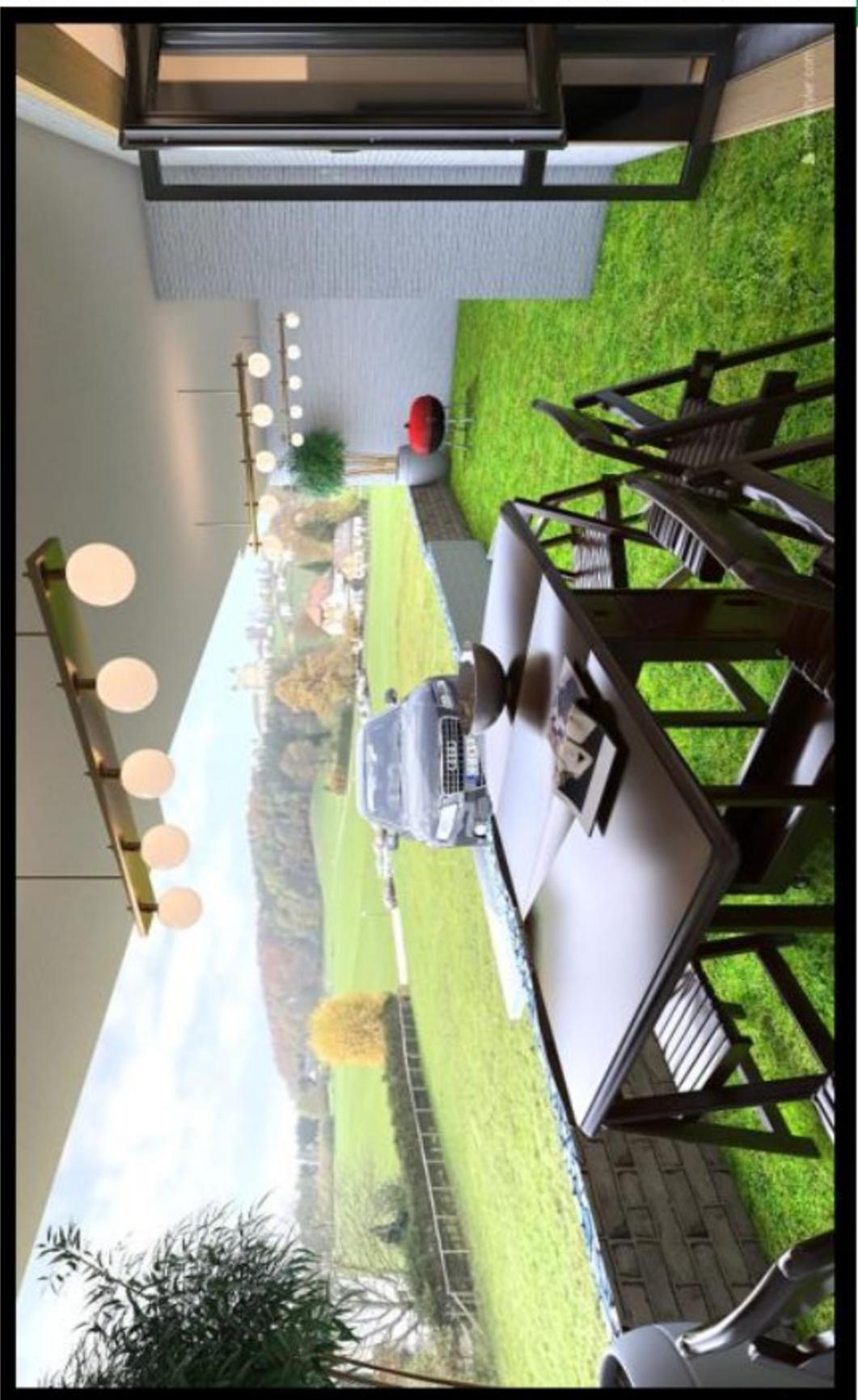
Objetivo

El objetivo del material es trabajar de forma lúdica la estructura lingüística correcta de la función comunicativa de: petición de información. En concreto, la petición de información sobre quién y dónde. Para ello se utiliza un tipo de plantilla modelo para la pregunta y otro para la respuesta.

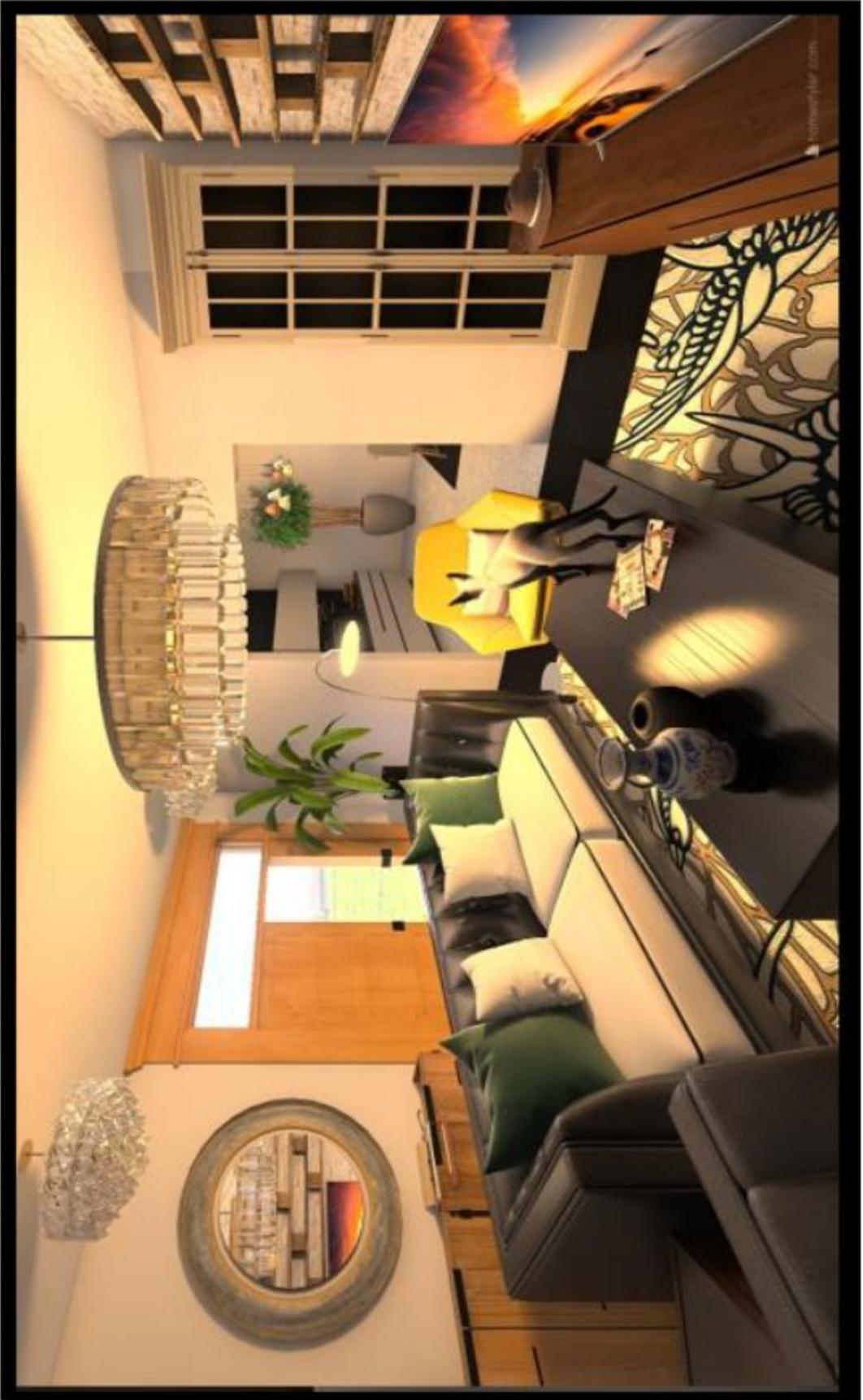
Orientaciones de uso

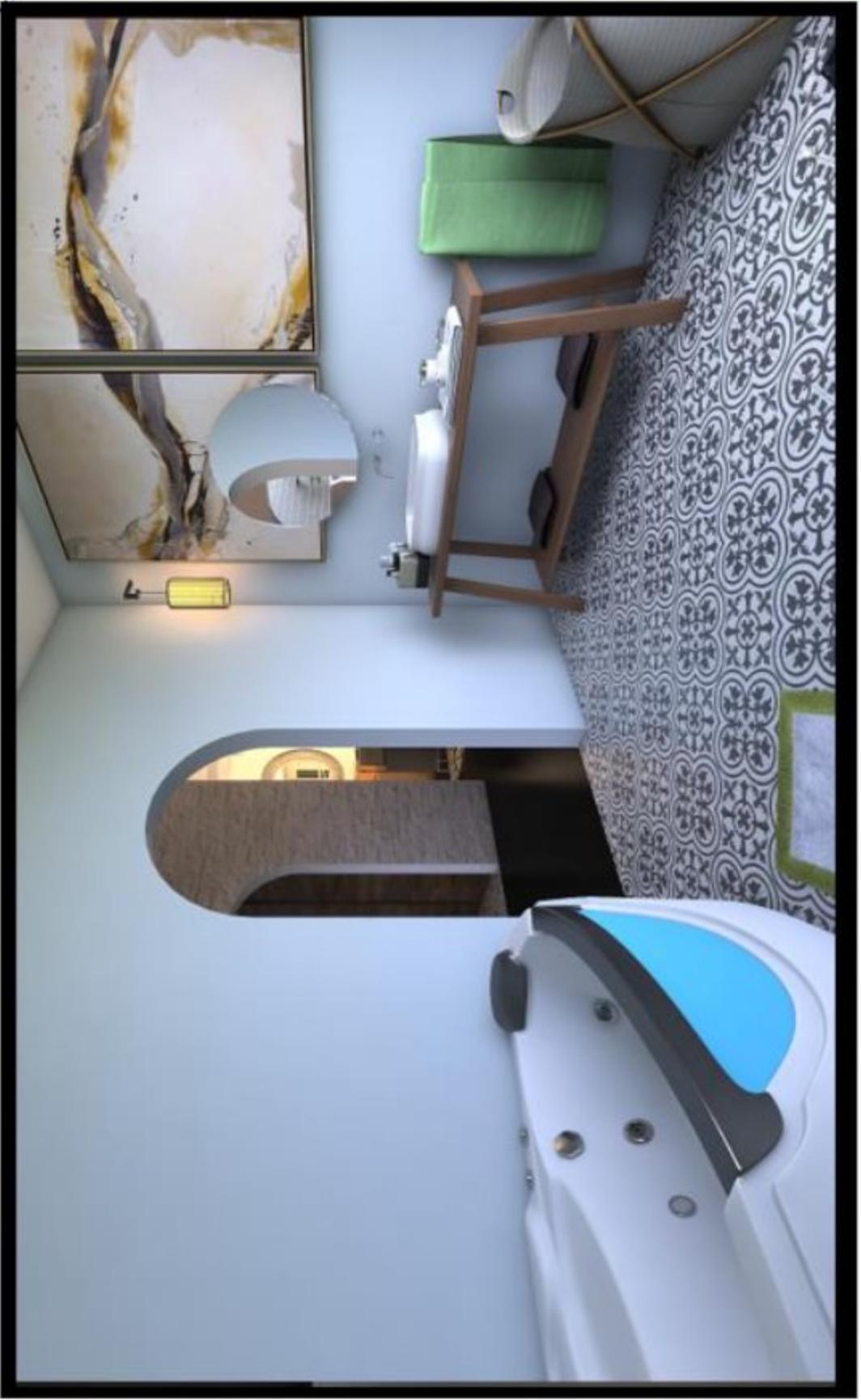
Se recomienda imprimir y recortar cada una de las partes de la casa montándolas como aparece en el modelo. Para ello podemos pegarlas sobre una única estructura (cartón, cartón pluma o incluso sobre la pared) a continuación recomiendo forrarlo con forro de libros para garantizar la conservación del material. Los muñecos podemos intercambiarlos de sitio colocando detrás un poco de pegamento en plastilina. Así el/la niñx los podrá mover.

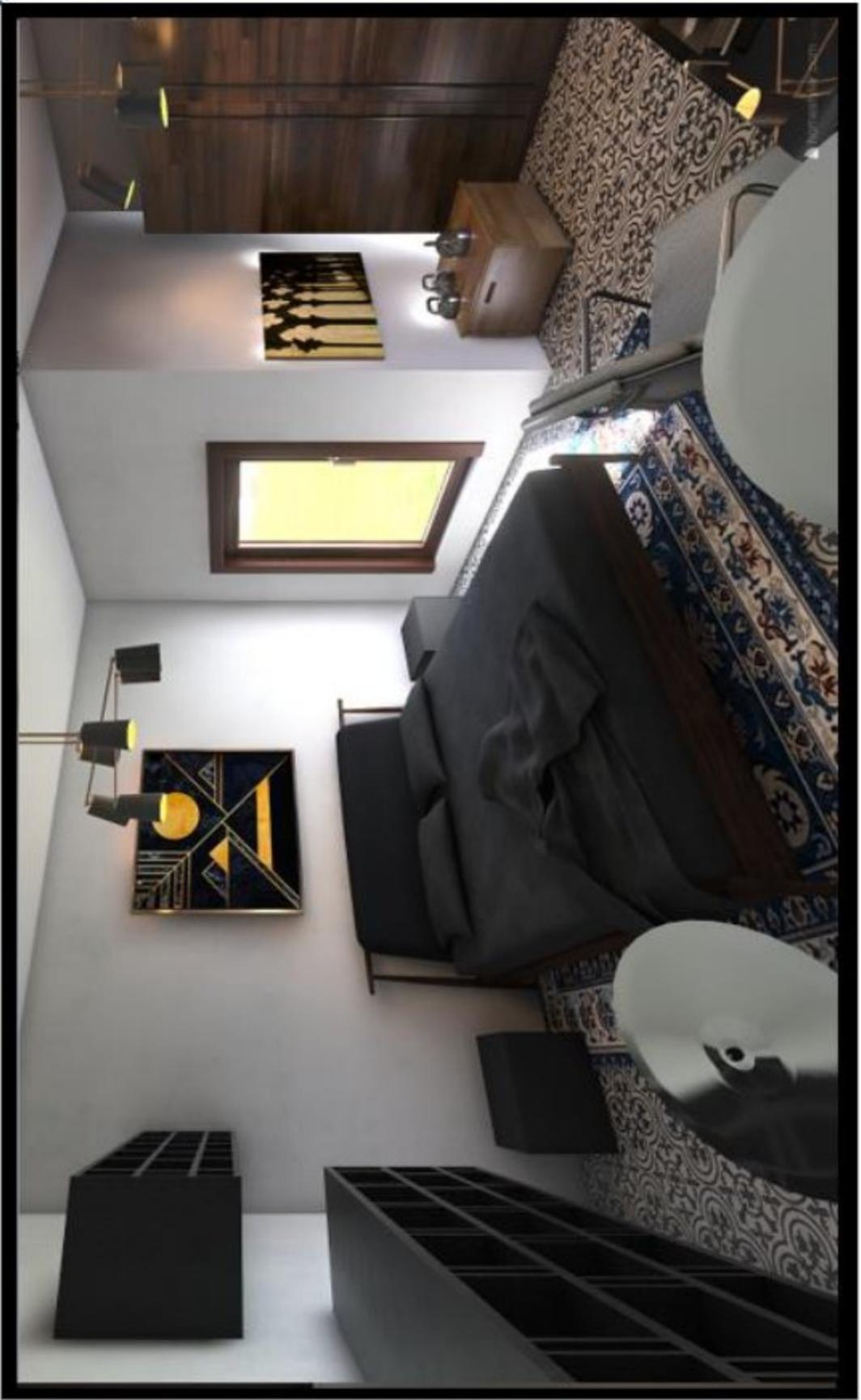






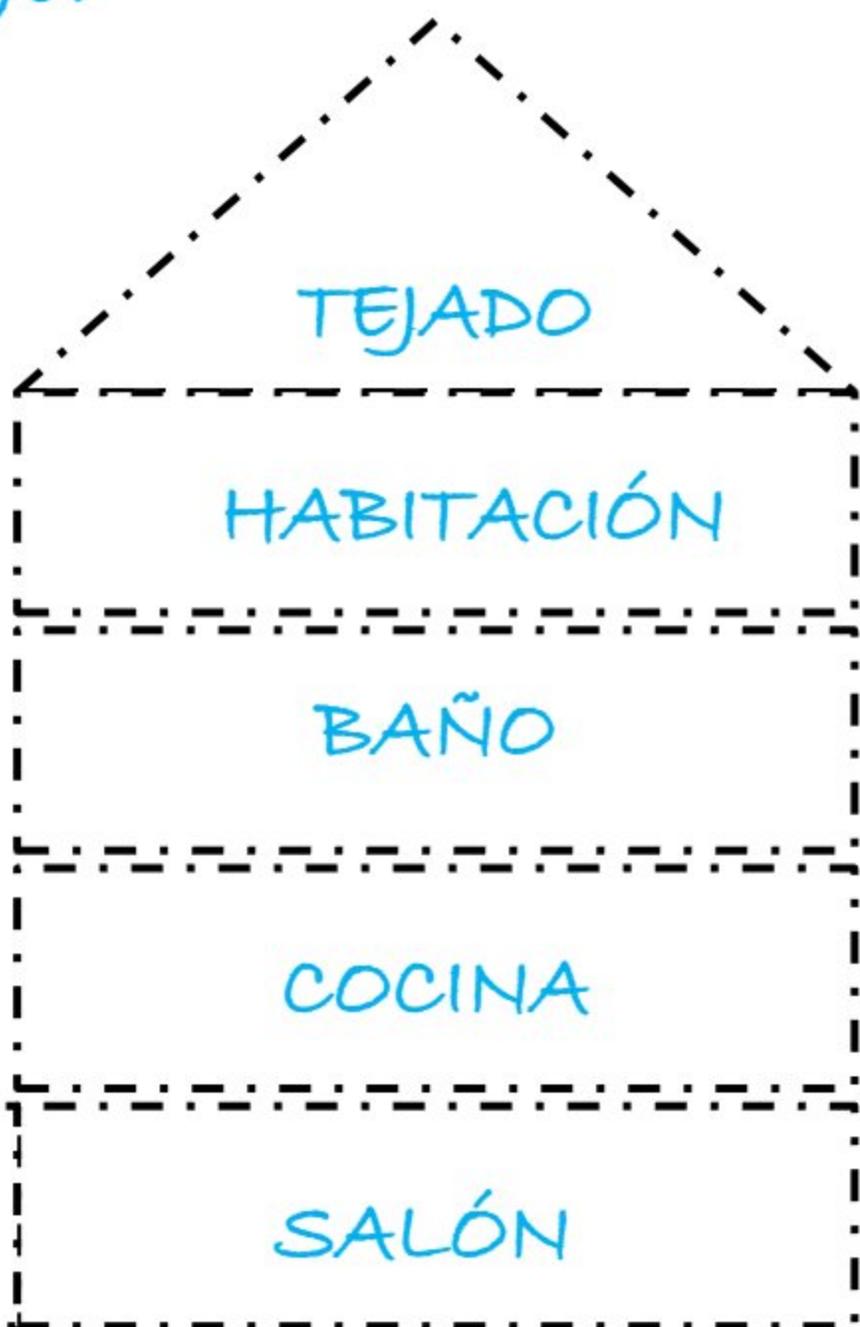




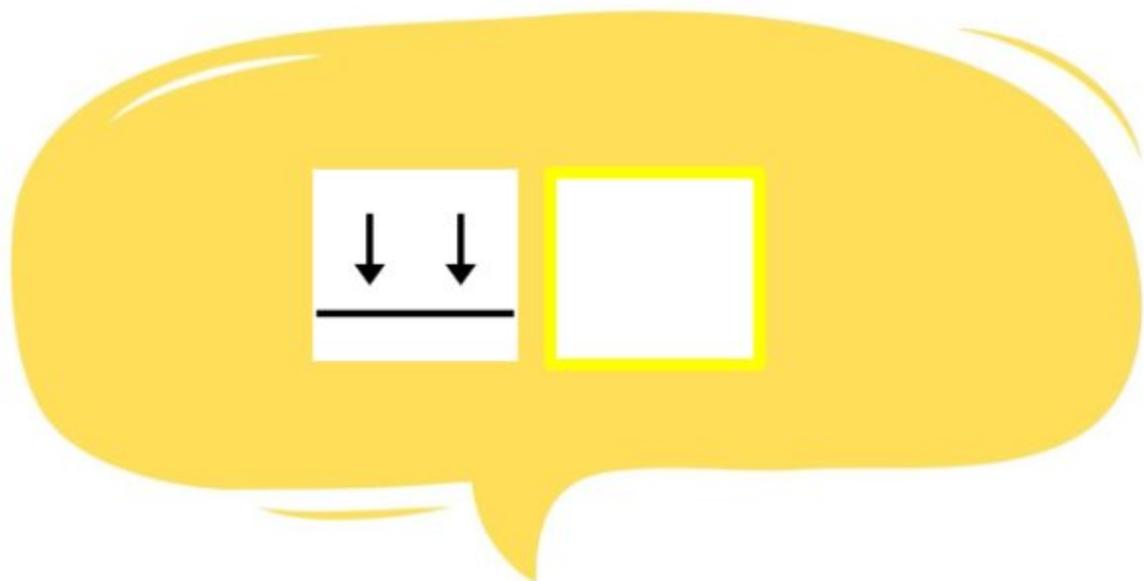
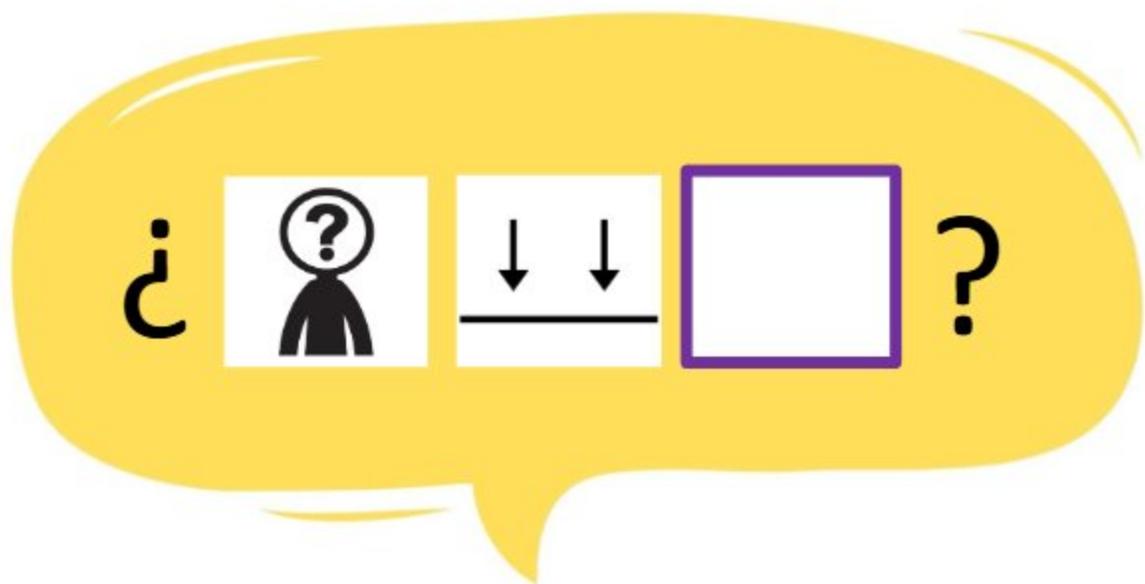


POSIBLE ESQUEMA DE MONTAJE:

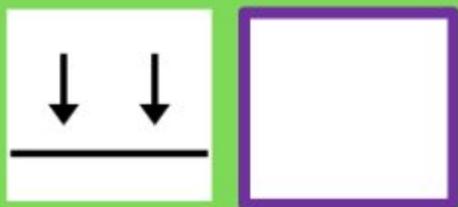
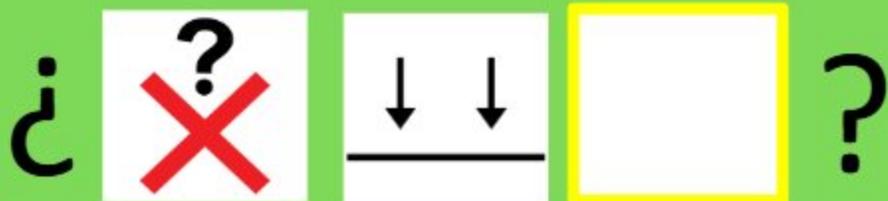
Recortar cada una de las habitaciones por el borde negro y unir sobre un soporte (cartón) para formar la estructura- mural



PLANTILLAS CON PREGUNTAS Y RESPUESTAS "QUIÉN":



PLANTILLAS CON PREGUNTAS Y RESPUESTAS "DÓNDE":



PICTOGRAMAS PARA COMPLETAR LAS PREGUNTAS Y RESPUESTAS Y PERSONAJES PARA EL JUEGO:



PICTOGRAMAS PARA COMPLETAR LAS PREGUNTAS Y RESPUESTAS Y PERSONAJES PARA EL JUEGO:



INTRAVERBALES

En la siguiente actividad se trabaja la conducta intraverbal, que viene explicada en la siguiente diapositiva, del mismo modo, podría emplearse para trabajar las rutinas y la autonomía debido a su temática.

María Corrales Alcañiz-
@logopedapower
Recomendaciones para realizar la
actividad propuesta:

trabajo de conducta intraverbal:

-¿Qué es la conducta intraverbal?: "Es aquella que tiene como antecedente un estímulo verbal. Las intraverbales van a permitir hablar sobre aquellos eventos, objetos, acciones, etc., que no se encuentran presentes en el ambiente físico directo"(Psyciencia).

- Recomiendo imprimir (si se puede) esta actividad en cartulina y seguir los pasos como si fuera una gymkana. Por ejemplo, la primera actividad propuesta es lavarse los dientes... cuando el niño responda correctamente la pregunta, trasladaos al lugar e id siguiendo los pasos de manera real. Esto le dará mayor funcionalidad.

Nivel 1: La actividad consistirá en una ruleta con preguntas relacionadas con actividades de la vida cotidiana. Se hará una pregunta y habrá varias respuestas en forma de imagen. La finalidad no es sólo reforzar esa conducta intraverbal, sino que se realicen actividades más funcionales, que sirvan en el día a día.

Habrá varios niveles de dificultad y se propondrán los actividades en dos niveles de iconicidad diferentes:

¿Nos lavamos los dientes?

4. Con qué nos enjuagamos la boca?

3. ¿Dónde metemos y movemos el cepillo?

1. ¿Dónde nos lavamos los dientes?

2. ¿Con qué nos lavamos los dientes?

The graphic is a large circle divided into four quadrants by a vertical and a horizontal line. In the center is a smaller circle containing the question '¿Nos lavamos los dientes?'. Each quadrant contains a set of images corresponding to a question:

- Top-left quadrant:** A plate of spaghetti, a glass of water, and a red apple.
- Top-right quadrant:** A bathroom with a toilet, sink, and mirror, and a modern living room with a TV and sofa.
- Bottom-left quadrant:** Close-up photos of a smiling mouth showing teeth, an ear, and a nose.
- Bottom-right quadrant:** A stack of wooden sticks, several toothbrushes with different colored handles, a pair of sandals, and a grey sofa.

Esta tarea tiene la misma dificultad pero las imágenes tienen un distinto grado de iconicidad

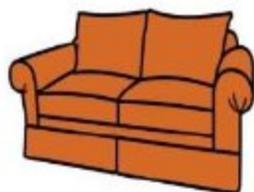
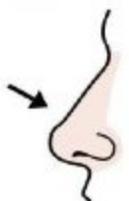
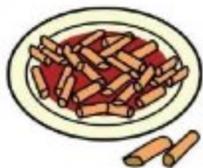
¿Nos lavamos los dientes?

4. Con qué nos enjuagamos la boca?

3. ¿Dónde metemos y movemos el cepillo?

1. ¿Dónde nos lavamos los dientes?

2. ¿Con qué nos lavamos los dientes?



Dificultad 2. Habrá más recuadros pero el modo a realizar la actividad será el mismo.

1. ¿Dónde comemos?



2. ¿Dónde ponemos los platos?



3. ¿Dónde ponemos el filete?



¿Ponemos la mesa?

4. ¿Con qué comeremos la comida?



5. ¿Qué utilizamos para beber?

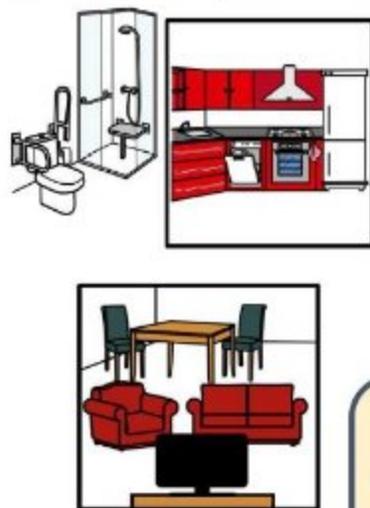


6. ¿Dónde pondremos las cosas al recogerlas?

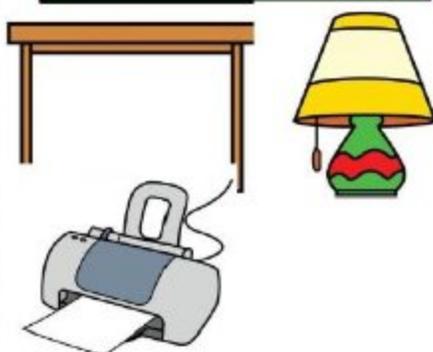


Dificultad 2. Habrá más recuadros pero el modo a realizar la actividad será el mismo

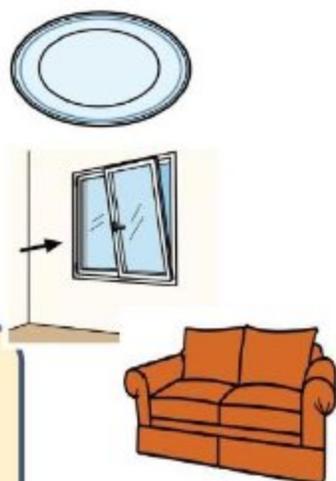
1. ¿Dónde comemos?



2. ¿Dónde ponemos las cosas?

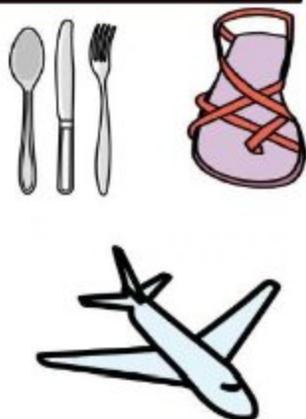


3. ¿Dónde ponemos el filete?

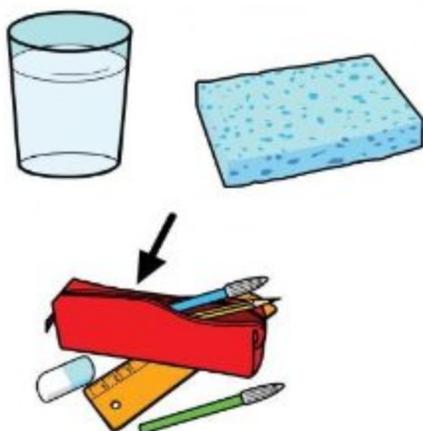


¿Ponemos la mesa?

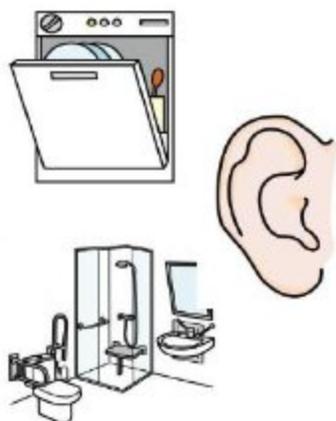
4. ¿Con qué comeremos la comida?



5. ¿Qué utilizamos para beber?



6. ¿Dónde pondremos las cosas al recogerlas?



FUNCIONES EJECUTIVAS



¿Dónde está...?

¿Me ayudas? No he viajado mucho y me gustaría saber dónde se encuentran los monumentos más famosos del mundo...

¿Practicamos la memoria jugando a este juego de clasificación y así aprendemos lugares nuevos?

Elaboración e instrucciones

Se trata de un juego de memoria, el clásico "Memory".

En este caso, en lugar de emparejar dos imágenes iguales, se trata de emparejar el LUGAR escrito con un monumento característico. Es necesario primero hacer la primera actividad de clasificación, es decir, asociar el monumento y el lugar antes de comenzar, si se desconoce, se trabajará antes de jugar.

Después, en un lado de la mesa ponemos bocabajo los conceptos escritos (los lugares). En el otro lado ponemos bocabajo los dibujos.

Se trata de darle la vuelta a una de las palabras al azar y acto seguido, a uno de los dibujos. Si tienen sentido como pareja, se retiran ambas fichas y se las queda el jugador que las ha adivinado. Si no tienen sentido, se vuelven a quedar ambas bocabajo.

Esta actividad es de dificultad elevada.



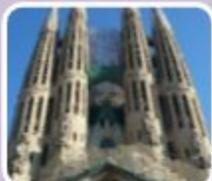
India

- Taj Mahal



París

- Torre Eiffel



Barcelona

- Sagrada Familia



Nueva York

- Estatua de la libertad



Granada

- La Alhambra



Brasil

- Cristo Redentor



Egipto

- El Cairo



China

- La Gran Muralla



Roma

- Coliseo



Sidney

- Opera House



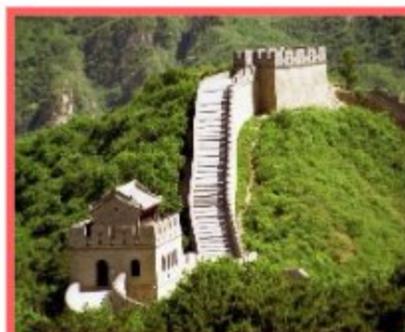
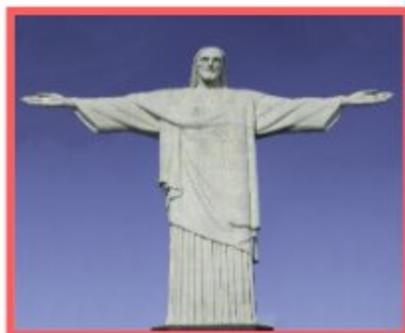
Córdoba

- Mezquita de Córdoba



San Francisco

- Golden Gate



India

París

Barcelona

Nueva
York

Granada

Brasil

Egipto

China

Roma

Sidney

Córdoba

San
Francisco

SECUENCIAS TEMPORALES

Las siguientes actividades están orientadas a trabajar la temporalidad y la secuenciación de acciones.

ORIENTACIONES DE USO

La actividad se plantea de la siguiente manera:

1. Ordenar las secuencias temporales según ocurran (la mayoría son actividades de la vida cotidiana aunque no siendo todas, para aumentar la dificultad dependiendo del grado de exigencia del alumnado).

2. Se deben recortar o picar, recomendamos su plastificación para tenerlas como secuencias manipulativas y ordenarlas tantas veces como se requiera. En caso contrario, se pueden recortar y pegar en la plantilla según el suceso correspondiente.

3. Para ayudar a la secuencia, en la plantilla encontramos números, después una estrella, para al final dejarlo vacío y que el niño@ autónomamente realice la secuencia.

La actividad final trata de secuencias de dos cuentos populares conocidos por los niños@s, como son: "Los tres cerditos" y "Caperucita roja".

SeCuEnCiAs TeMpOrALeS



Ordena las secuencias según hayan ocurrido

1

2

3



1

2

3



SeCuEnCiAs TeMpOrAlEs

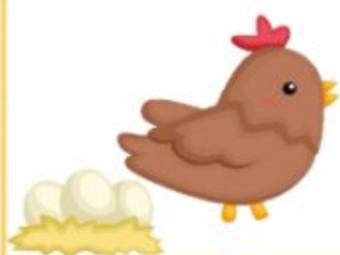


Ordena las secuencias según hayan ocurrido

1

2

3



1

2

3



SeCuEnCiAs TeMpOrAlE



Ordena las secuencias según hayan ocurrido



SeCuEnCias TeMpOrALeS



Ordena las secuencias según hayan ocurrido

Primero

después

Por
último



En primer
lugar

A
continuación

Para
finalizar



SeCuEnCiAs TeMpOrALeS

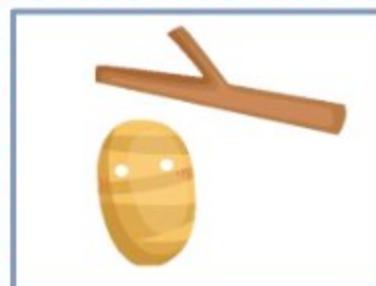


Ordena las secuencias según hayan ocurrido

--	--	--



--	--	--



SeCuEnCiAs TeMpOrALeS

Ordena las secuencias según hayan ocurrido



--	--	--



--	--	--



Funciones ejecutivas

Esta actividad sirve para trabajar diferentes funciones ejecutivas como la atención, la concentración, la memoria y la percepción.

ORIENTACIONES DE USO

La actividad consta de dos ruletas, una con colores y otras con símbolos.

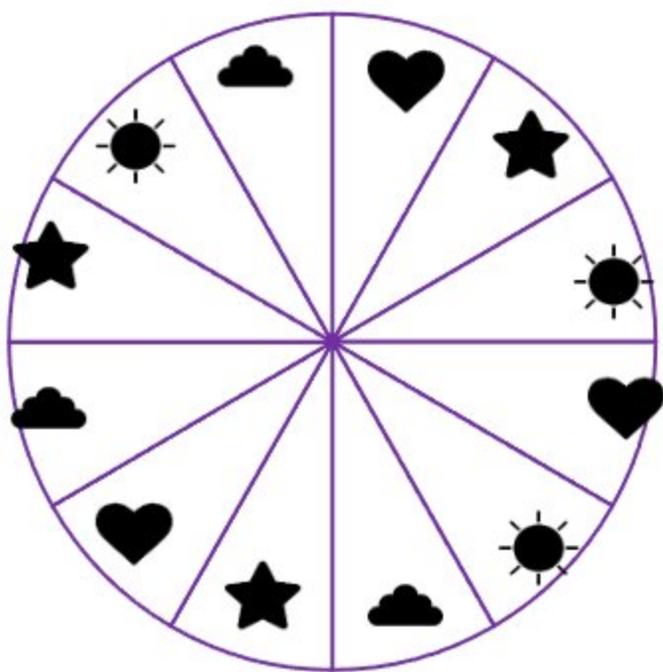
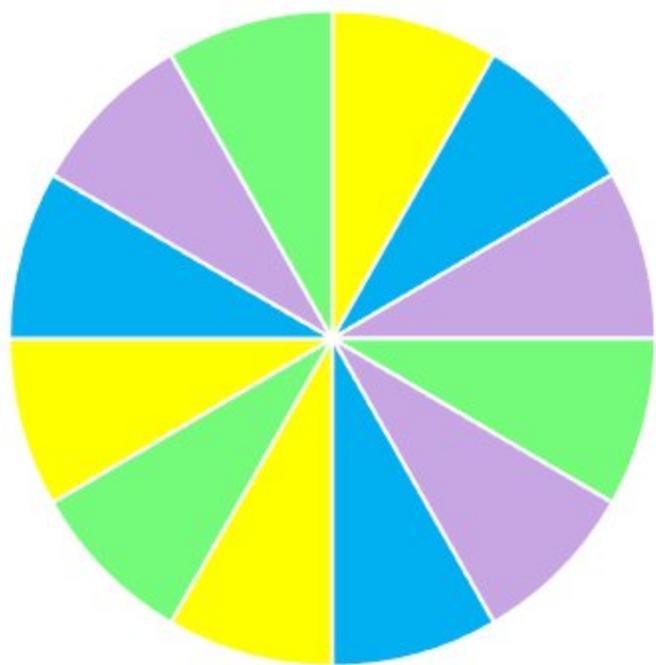
El niñ@ tendrá que girar ambas para dirigirse a la actividad.

Las actividades están clasificadas por colores:

- Amarillo, ordenar secuencias
- Morado, clasificar las diferentes categorías
- Verde, seleccionar la correcta
- Azul, encontrar las diferencias

Si por ejemplo, al girar la ruleta sale morado y nube, tendrá que coger la tarjeta morada que tenga una nube y resolverla.

Añadimos una tabla de puntuaciones, si lo hace correctamente añadirá una V y si falla una X .









ESTACIONES



PARTES DEL CUERPO

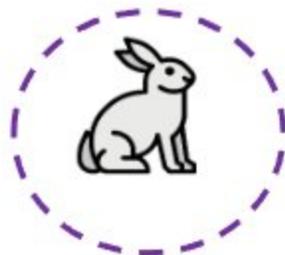
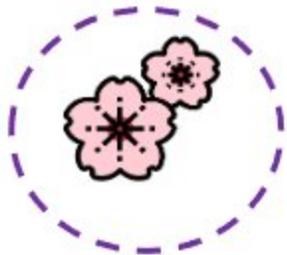
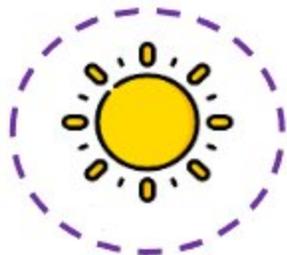


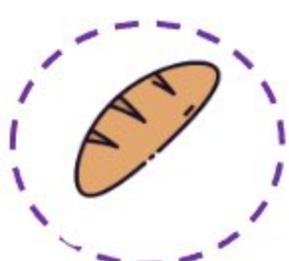
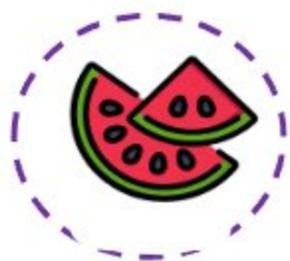
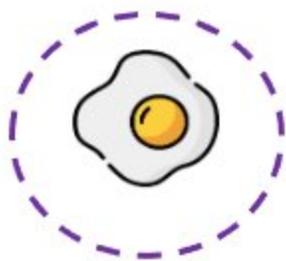
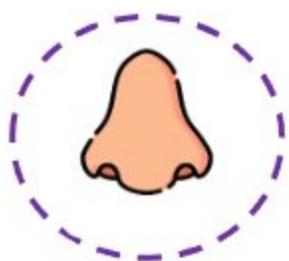
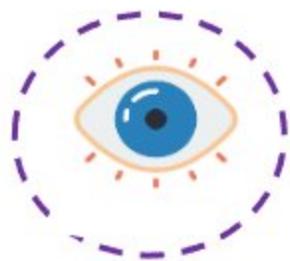
ANIMALES



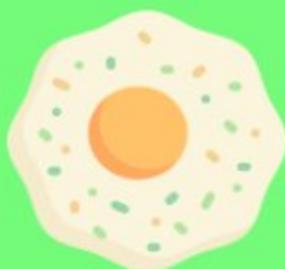
COMIDA







★
En el cine
tomaremos...



★
Jugaremos al
fútbol con...

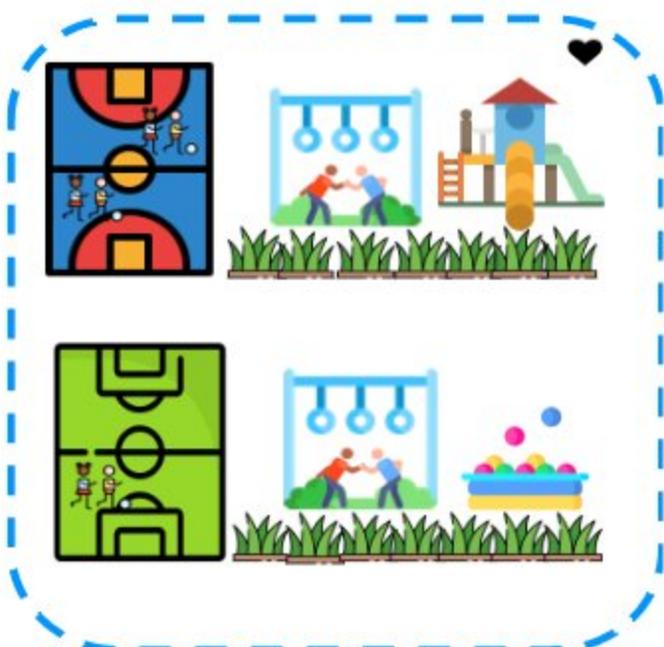
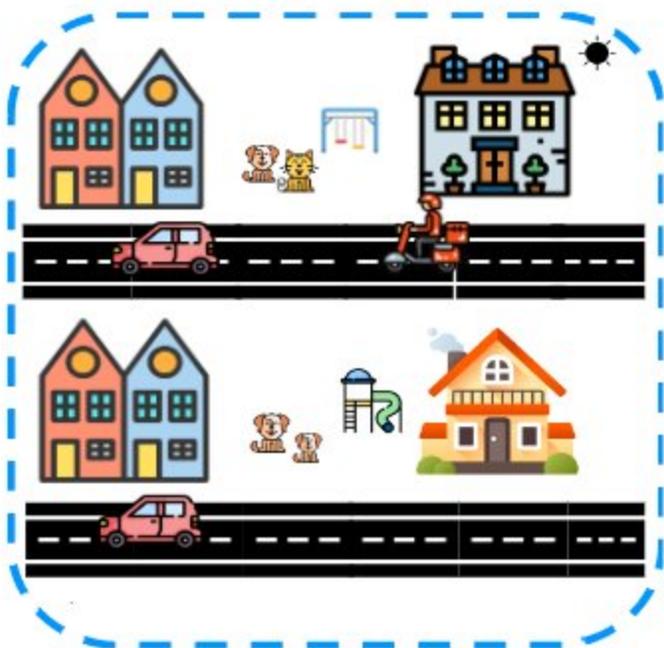


En el árbol de Navidad
colocaremos...



Tomaremos sopa
con...







	Yellow	Purple	Green	Blue
Cloud				
Heart				
Sun				
Star				

ENCUENTRA AL INTRUSO

Esta actividad está pensada para trabajar funciones ejecutivas, como la atención, y para trabajar la clasificación de diferentes elementos dentro de cada categoría (en inglés y en castellano).

ORIENTACIONES DE USO

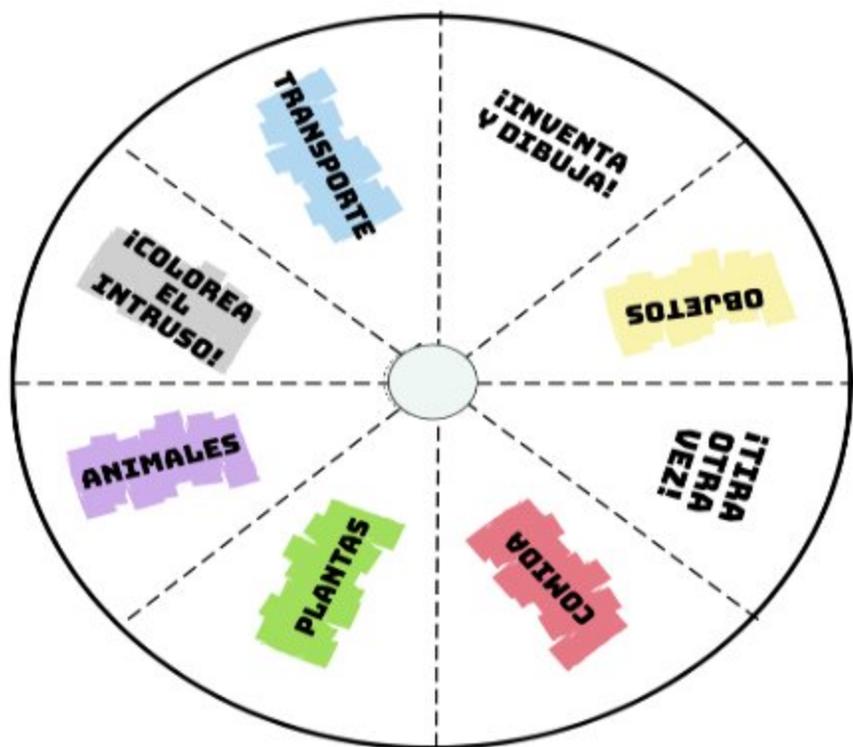
La actividad se plantea de la siguiente manera:

1. Seleccionar la ruleta en el idioma elegido.
2. Se deben recortar y montar, las ruletas y los elementos.
3. Hacer girar la ruleta y ver qué categoría te ha tocado y ¡detectar al intruso!

Para trabajar la concentración y velocidad de procesamiento podemos poner un tiempo límite para hacerlo.

¡ENCUENTRA EL INTRUSO!

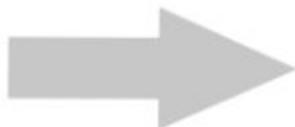
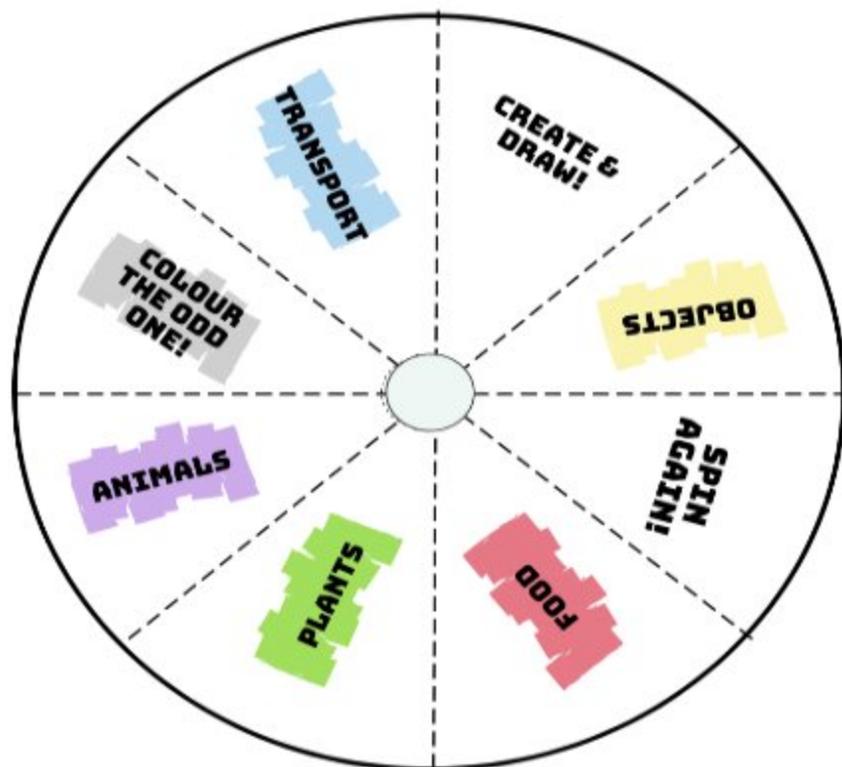
- ★ Recorta la ruleta y coloca la flecha con un pasador para hacerla girar. Como alternativa, puedes usar un clip y hacerlo girar con un lápiz.
- ★ Recorta también las tarjetas de categorías y los circulitos con los elementos que vamos a clasificar. Puedes usar velcro/ blu-tack para fijarlos en las tarjetas durante el juego.
- ★ En la casilla de "Inventa y dibuja" tendrás que crear tu propia categoría y dibujar tus elementos y tu intruso :)
- ★ Para hacerlo más desafiante puedes poner los circulitos boca abajo.
- ★ ¡A jugar!

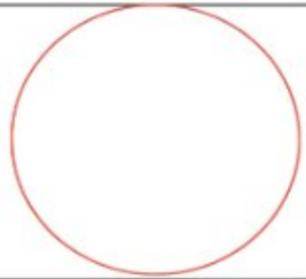
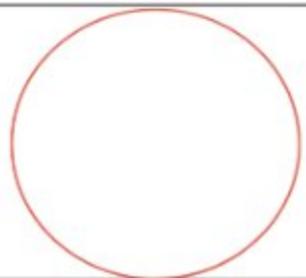
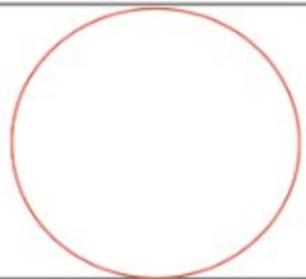
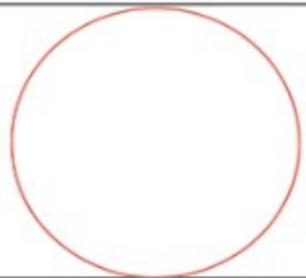
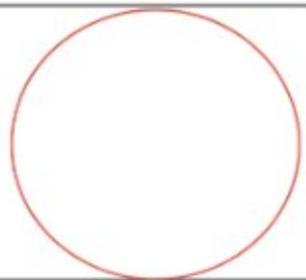


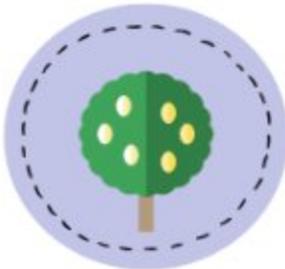
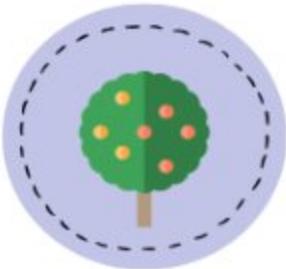
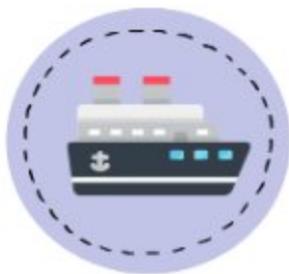
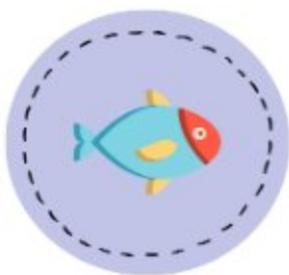
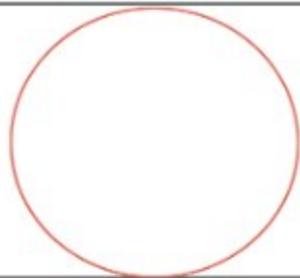
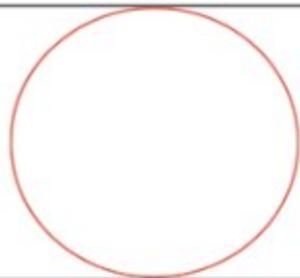
THE ODD ONE OUT!

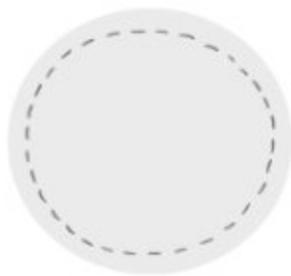
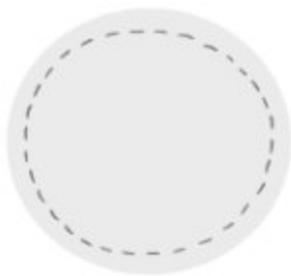
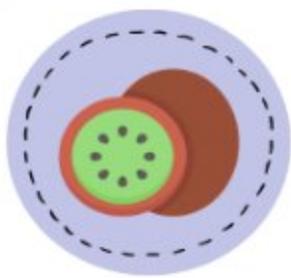
Versión en inglés 

- ★ Recorta la ruleta y coloca la flecha con un pasador para hacerla girar. Como alternativa, puedes usar un clip y hacerlo girar con un lápiz.
- ★ Recorta también las tarjetas de categorías y los circulitos con los elementos que vamos a clasificar. Puedes usar velcro/ blu-tack para fijarlos en las tarjetas durante el juego.
- ★ En la casilla de "Create & Draw" tendrás que crear tu propia categoría y dibujar tus elementos y tu intruso ;)
- ★ Para hacerlo más desafiante puedes poner los circulitos boca abajo.
- ★ ¡A jugar!

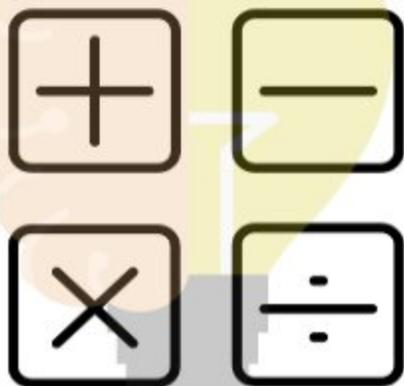








La cesta de la compra



FOOD!!!



¡Es hora de cocinar!

Primero, busca los ingredientes que hacen falta para cada receta que se proponen en el menú semanal.

Luego, elabora la lista de la compra.

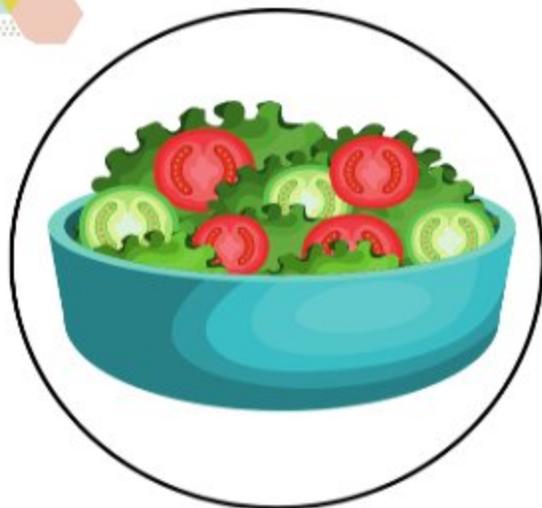
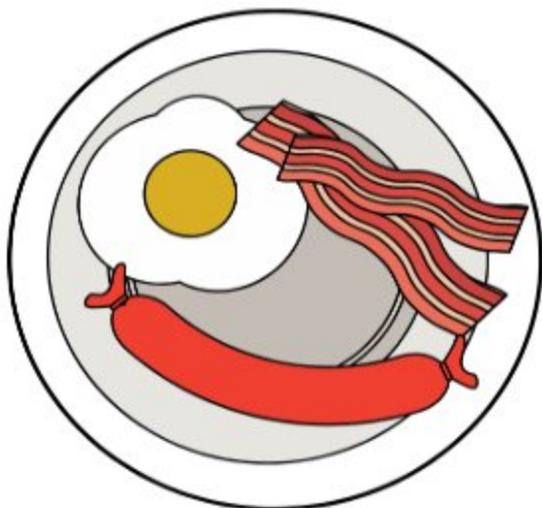
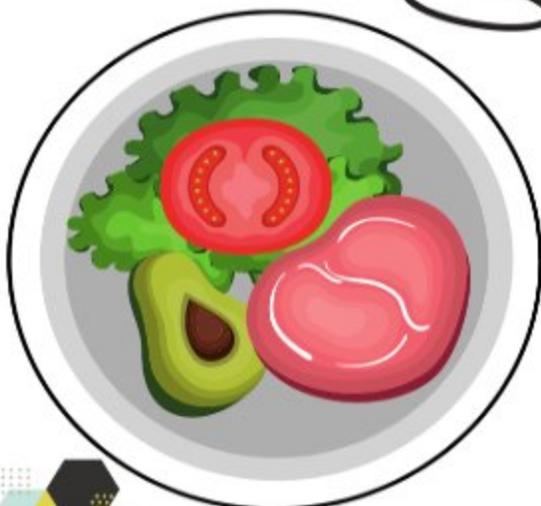
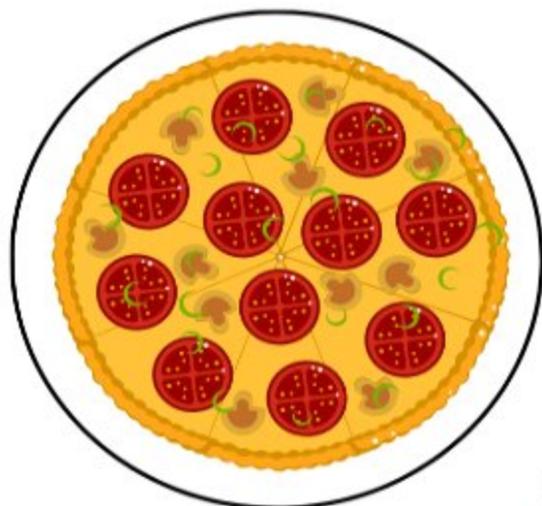
Dispondrás de una tarjeta con un importe para realizar tu compra.

Elige los productos y calcula lo que gastarás. ¡No olvides los necesarios para tu receta!

Si te falta dinero, tendrás que resolver los acertijos para poder conseguir más tarjetas.



Platos para preparar:



Ingredientes:



Espagueti a la boloseña

- 1 kg de carne
- 1 bote de salsa de tomate
- Medio kilo de queso
- Orégano al gusto
- 1 paquete de pasta
- Dos vasos de agua
- Una pizca de sal
- Una cucharadita de mantequilla.

Pizza peperoni

- 500 g de peperoni,
- 1kg de harina
- 1 vaso de agua
- Una pizca de sal
- Un bote de salsa de tomate
- Medio kilo de queso
- Orégano al gusto.

Carne con guarnición

- 1 kg de solomillo de ternera
- 1 aguacate
- 2 tomates
- Lechuga
- 1 pizca de sal
- Aceite de oliva

Ensalada

- 2 latas de millo
- 2 latas de atún
- Lechuga
- 4 tomates
- 1 pepino
- 3 aguacates
- 1 bote de espárragos

Tarta de chocolate y fresas

- 1 kg de fresas
- 1 tableta de chocolate
- 1 paquete de harina
- 3 cucharadas de mantequilla
- 1 litro de leche
- 1 yogur
- Medio kilo de azúcar

Huevos rotos

- 3 lonchas de bacon
- 3 salchichas
- 3 huevos
- Aceite
- Una pizca de sal



MENÚ SEMANAL

Beatriz
Díaz
Profesora
en Pedagogía

PLAN DE COMIDAS

LUNES

ESPAGUETTI BOLOSEÑA
Y
ENSALADA
YOGUR

MARTES

PIZZA PARA CUATRO
YOGUR

MIÉRCOLES

HUEVOS ROTOS Y
ENSALADA
YOGUR

JUEVES

CARNE CON
GUARNICIÓN
YOGUR

VIERNES

PIZZA
TARTA DE CHOCOLATE

SÁBADO



PARA COMPRAR EN SUPERMERCADO



FRUTAS:

VERDURAS:

PESCADO Y CARNE:

TENTEMPÍÉS

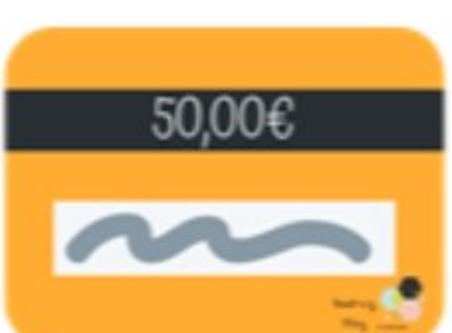
LÁCTEOS:

BEBIDAS:

ASEO:

LIMPIEZA:

Tarjetas:



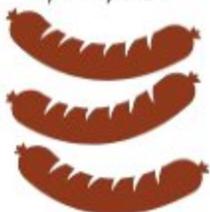
*¿Qué productos
necesitas?*



12 huevos
2,00€



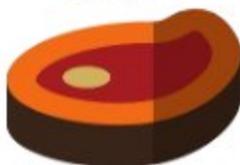
Salchichas
4,00 €/kilo



500 g
Bacon
3,00€



Solomillo de ternera
15,00€/kilo



Lechuga
1,00€



Bolsa de ajos
1,00€





1,00€/litro

Leche

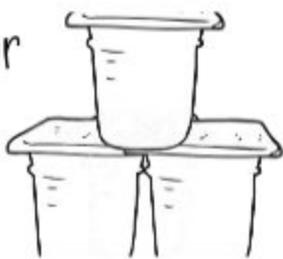
Zumo

1,40€



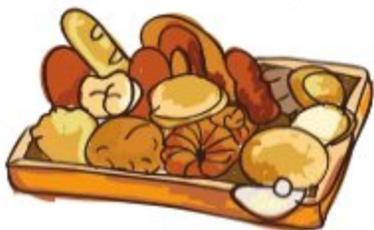
Yogur

0,35€



Galletas

Bandeja desayuno



3,00€

1,00€ / 1 kilo



Plátanos



Salsa especial
para spaghetti

1,00€

Cereales
de
chocolate



CEREAL

2,50€

1 kg de harina



FLOUR

1,00€/kilo

Aceite
de
oliva



4,00€/litro

Bandeja
de
frutas
y verduras

5,00€



Pepino

0,50€



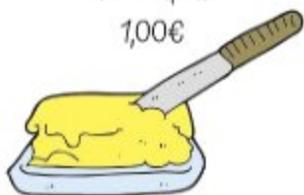


Tableta
de
chocolate
2,00€

1kg de
fresas
5,00€



Mantequilla
1,00€



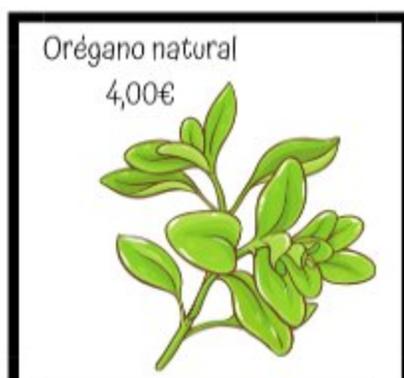
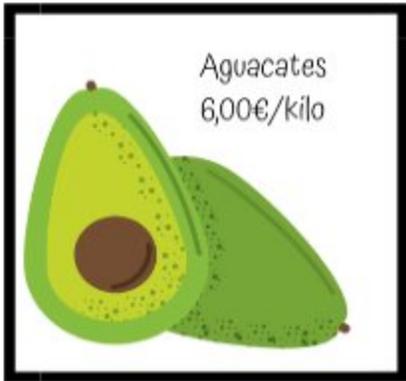
Azúcar
1,00€/kilo



Agua
1€/litro

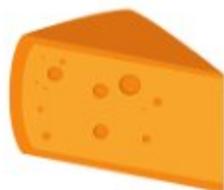


Refresco
2,00€





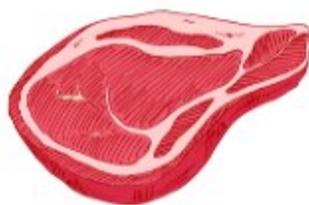
8,00€/kilo
Peperonni



Queso
5,00€/kilo



Sal
1,00€



Carne
12,00€/kilo



Tomates
1,00€/kilo



Atún en lata
6,00€/kilo

OPERACIONES:

No olvides indicar el importe del dinero que te sobra.



Resuelve estos acertijos y conseguirás una nueva tarjeta para tu compra.

Acertijos (6-7 años)



$4+4$



10,00 €

$10-8$



10,00€

$6+5$



15,00 €

$100-50$



15,00 €

$3+2$



20,00 €

$12-6$



20,00 €

Acertijos (6-7 años)



¿Cuál es el número de dos cifras más pequeño?



10,00 €

¿Qué edad tendrá María dentro de 30 años si ayer cumplió 7?



10,00 €

En una clase hay 14 niños y 10 niñas.
¿Cuántos son en total?



15,00 €

¿Qué número entre 30 y 40 se escribe con dos cifras iguales?



15,00 €

Cuenta hacia atrás desde el 28 al 23.



20,00 €

Ordena los números de menor a mayor:

32 - 37 - 26



20,00 €

Acentijos (7 - 10 años)



Laura tenía 28 caramelos. ¿Cuántos le quedan si regaló 6?



10,00 €

Si 1 ficha negra vale 5 fichas blancas, ¿Cuánto valen 3 fichas negras?



10,00 €

Ana tenía 325 euros y le dieron 50 euros más. ¿Cuánto dinero tiene?



20,00€

Carlos tenía 58 cochecitos y le regaló 18 a Jorge. ¿cuántos le quedaron?



20,00€

¿Qué números comprendidos entre 462 y 725 terminan con dos ceros?



30,00€

¿Qué número de tres cifras iguales está comprendido entre 400 y 500?



30,00€

Acertijos (7 - 10 años)



¿Una gallina pone tres
huevos por día?



10,00€

¿En qué se transforma el agua
cuando se congela?



10,00€

Si el 3 de marzo es miércoles, ¿qué
día será el 6 de marzo?



20,00€

¿Qué multiplicación es
igual a $18:3 \times 7$, 18×0
o 6×3 ?



20,00€

¿Cuál es el número total de
puntos que suman las seis caras
de un lado?



20,00€

¿Cuál es el resultado de
 52×0 ?



20,00€

Acertijos (7 - 10 años)



¿Cuál es el menor número de 3 cifras que se puede formar con un 5, un 9 y un 2?



20,00€

José y Ernesto tienen 100 € entre los dos. José aportó 55 euros. ¿Cuánto aportó Ernesto?



20,00€

¿El ancho de una puerta es de aproximadamente: 80 cm, 80 km u 80 m?



50,00€

Si un autobús con 55 asientos hay 34 niños sentados, ¿cuántos lugares quedan libres?



50,00€

¿Cuál de estas cuentas da el mismo resultado que $22+22+22$: 22×3 o 22×22 ?



10,00€

Juan saltó 68 cm y Alejandro, 85 cm. ¿Quién fue el ganador?



10,00€

Acertijos (9- 12 años)



¿Qué operación se debe realizar para calcular el precio de 20 revistas, si se sabe que cada una cuesta 5€?



10,00€

¿Cuál es el resultado de $8,5 \times 100$?



10,00€

¿Qué número hay que restarle a 250 para que el resultado sea 180?



15,00€

Si compré 2 sillones que cuestan 725€ cada uno, ¿cuánto dinero gasté?



15,00€

¿Qué fracción es mayor que $1 \frac{4}{3}$, $\frac{1}{3}$ o $\frac{2}{3}$?



20,00€

¿Por cuánto hay que dividir 72 para obtener 9?



20,00€

Acertijos (9- 12 años)



¿Cuál es la mitad de la mitad de 28?



10,00€

¿Cuál es el resultado de 60×30 ?



10,00€

¿Cuál es el resultado de dividir 5,2 por 10?



15,00€

¿Qué número es mayor: 58,21 o 58,210?



15,00€

¿Cuál es el resultado de 14×101 ?



20,00€

¿Qué operaciones se puede hacer para obtener 23 usando una vez los número 3,8 y 1?



20,00€

Acertijos (9- 12 años)



¿Cuánto es el triple de 25?



20,00€

¿cómo se escribe 24 en número
romanos?



20,00€

Cuando 38 se divide por 5, el
cociente es 7. ¿cuál es el resto?



20,00€

¿cuál es el número entero más
cercano a 3.46?



20,00€

Resultados de los acertijos:

Acertijos 6-7 años

- ¿Cuál es el número de dos cifras más pequeño? 10.
- ¿Qué edad tendrá María dentro de 33 años si ayer cumplió 7? **Suma, 37**
- En una clase hay 14 niños y 10 niñas. ¿Cuántos son en total? **Suma, 24.**
- ¿Qué número entre 30 y 40 se escribe con dos cifras iguales? 33.
- Cuenta hacia atrás desde el 28 al 23. **27-26-25-24-23**
- Ordena los números de menor a mayor. 32 – 37 – 26. **26<32<37**

Acertijos 7-10 años.

- Laura tenía 28 caramelos. ¿Cuántos le quedan si regaló 6? **Resta, 22.**
- Si 1 ficha negra vale 5 fichas blancas. ¿Cuánto valen 3 fichas negras? **Multiplicación, $3 \times 5 = 15$ blancas.**
- Ana tenía 325 euros y le dieron 50 euros más. ¿Cuánto dinero tiene? **Sum, 375**
- Carlos tenía 58 cochecitos y le regalo a 18 a Jorge. ¿cuántos le quedaron? **Resta, 40.**
- ¿Qué números comprendidos entre 462 y 725 terminan en dos ceros? **500,600,700.**
- ¿Qué números de tres cifras iguales está comprendido entre 400 y 500? **444.**
- ¿Una gallina pone tres huevos por día? **No, pone solo 1.**
- ¿En qué se transforma el agua cuando se congela? **En hielo.**
- Si el 3 de marzo es miércoles, ¿Qué día será el 6 de marzo? **Sábado.**
- ¿Qué multiplicación es igual a $18 \times 3 \times 7$, 18×0 o 6×3 ? **6×3**
- ¿Cuál es el número total de puntos que suman las seis caras de un lado? **21.**
- ¿Cuál es el resultado de 52×0 ? **0**
- ¿Cuál es el menor número de 3 cifras que se puede formar con un 5, un 9 y un 2? **259**
- José y Ernesto tienen 100 € entre los dos. José aportó 55 euros. ¿Cuánto aportó Ernesto? **45€**
- ¿El ancho de una puerta es de aproximadamente: 80 cm, 80 km u 80 m? **80 cm.**
- Si un autobús con 55 asientos hay 34 niños sentados, ¿cuántos lugares quedan libres? **Resta, 21.**
- ¿Cuál de estas cuentas da el mismo resultado que $22+22+22$; 22×3 o 22×22 ? **22×3**
- Juan saltó 68 cm y Alejandro, 85 cm. ¿Quién fue el ganador? **Alejandro.**

Acertijos 9-12 años.

¿Qué operación se debe realizar para calcular el precio de 20 revistas, si se sabe que cada una cuesta 5€? **Multiplicación.**

¿Cuál es el resultado de $8,5 \times 100$? **850**

¿Qué número hay que restarle a 250 para que el resultado sea 180? **70**

Si compré 2 sillones que cuestan 725€ cada uno, ¿Cuánto dinero gasté? **1450€**

¿Qué fracción es mayor que 1 : $\frac{4}{3}$, $\frac{1}{3}$ o $\frac{2}{3}$? **$\frac{4}{3}$**

¿Por cuánto hay que dividir 72 para obtener 9? **Por 8.**

¿Cuál es la mitad de 28? **7**

¿Cuál es el resultado de 60×30 ? **1800**

¿Cuál es el resultado de dividir 5,2 por 10? **0,52**

¿Qué número es mayor: 58,21 o 58,210? **Ninguno, son iguales.**

¿Cuál es el resultado de 14×101 ? **1414**

¿Qué operaciones se puede hacer para obtener 23 usando una vez los números 3,8 y 1? **$(3 \times 8) - 1$ y $(8 \times 3) - 1$**

¿Cuánto es el triple de 25? **75**

¿Cómo se escribe 24 en número romanos? **XXIV**

Cuando 38 se divide por 5, el cociente es 7. ¿Cuál es el resto? **3**

¿Cuál es el número entero más cercano a 3,46? **3**

ACTIVIDADES FFEE

FIGURAS GEOMÉTRICAS

En esta actividad se trabaja la orientación espacial, parte de las funciones ejecutivas y fundamental para que nuestros alumnos no tengan en un futuro muchas dificultades a nivel esquema corporal, diferenciar izquierda-derecha... Concretamente, tienen que fijarse las figuras que hay en el modelo de la izquierda y copiarlas exactamente en el mismo lugar en el modelo de la derecha que estará en blanco.

ANIMALES PERDIDOS

En esta actividad lo que buscamos es que mejoren la velocidad de procesamiento. Concretamente tienen que fijarse en los animales y ver que figuras tienen en su interior y dibujar la que corresponda según el animal.

ALIMENTOS ENGAÑOSOS

Esta actividad está dirigida al control de impulsos, ya que he puesto unos alimentos con una palabra encima que no corresponde a la imagen, tendrán que controlar el impulso de leer y decirnos solo el alimento que ven.

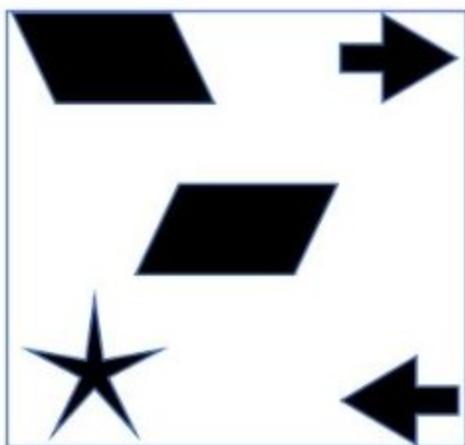
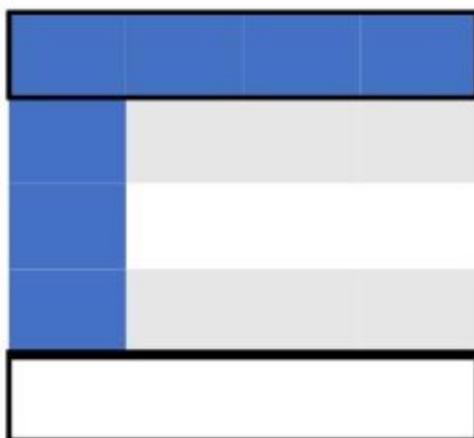
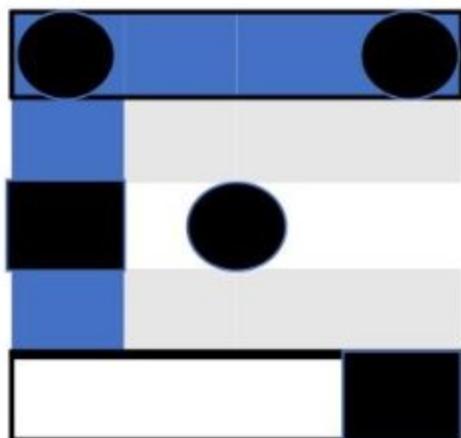
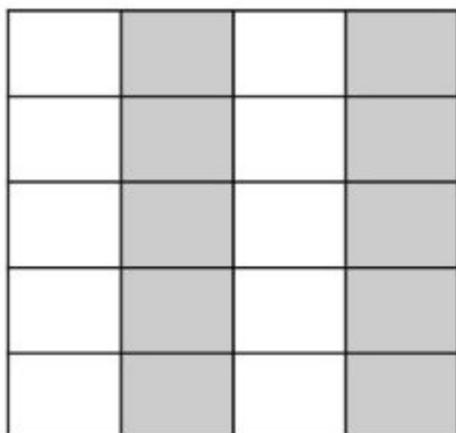
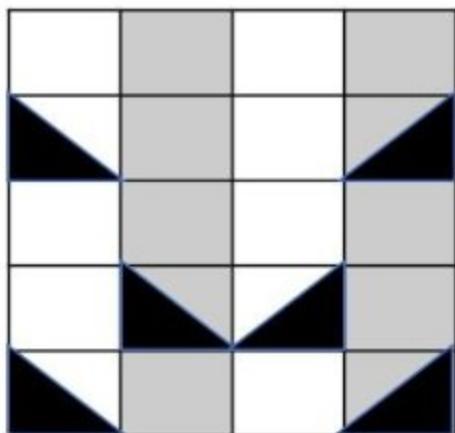
SOPA DE VERANO

El clásico "Sopa de Letras" con vocabulario de Verano, donde trabajaremos la atención, concentración y el vocabulario principalmente.

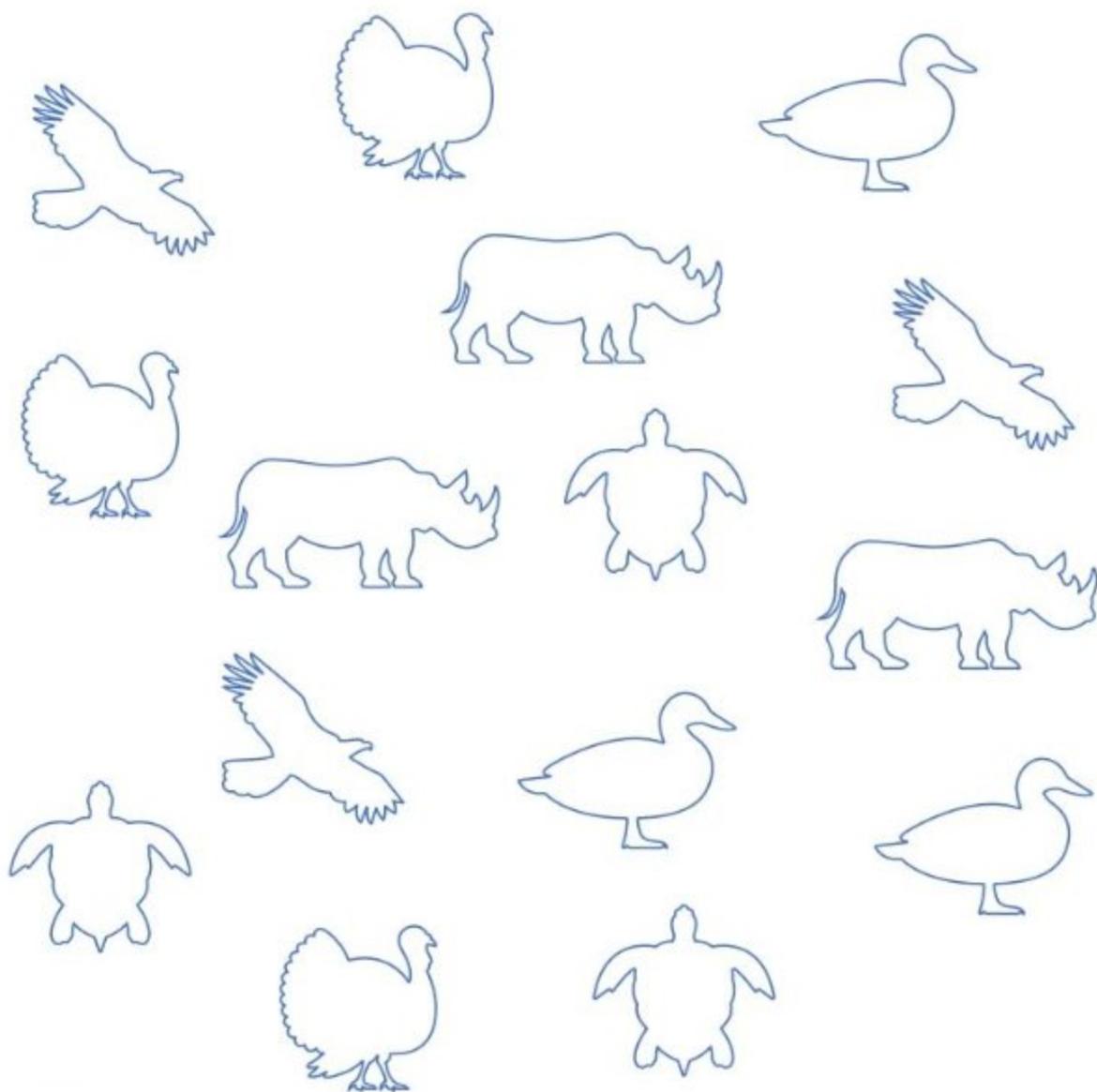
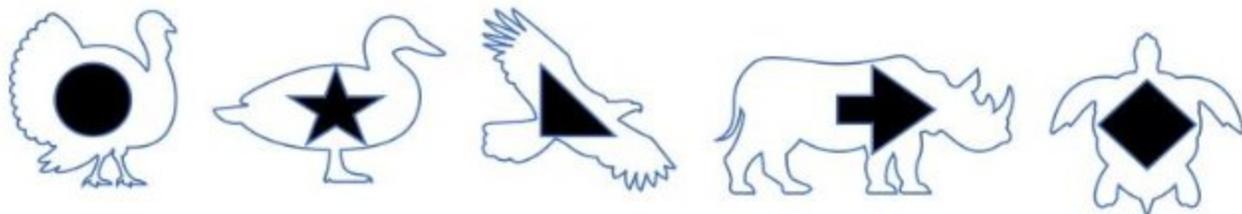
LA SERPIENTE NUMÉRICA

Este ejercicio está hecho para trabajar la memoria operativa, es decir, el alumno tendrá que retener, mantener y manipular la información de los números.

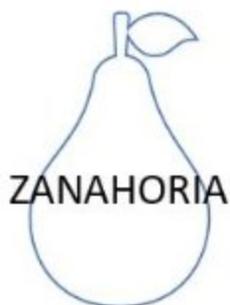
Colora las **figuras geométricas** igual que en el modelo de la izquierda, fíjate bien y cópialos exactamente en el mismo sitio.



Aquí tenemos unos animales con una forma geométrica en su interior, fíjate bien y dibuja la figura que corresponda a cada animal. ¡Tú puedes!



Nombra estos alimentos que ve en las imágenes, no leas porque te llevará a la confusión.



Busca estas 15 palabras relacionadas con el VERANO en esta sopa de letras.

SOL, BAÑADOR, GAFASDESOL, TIRANTES, TOALLA, SOMBRERO
SOMBRILLA, PELOTA, PISCINA, FLOTADOR, CREMA,
CHANCLAS, HELADO, GORRA y BARCO.

P	A	G	C	K	Y	C	R	E	M	A	O
T	G	C	H	A	N	C	L	A	S	B	Z
O	A	A	A	T	O	L	E	P	J	A	V
A	L	G	F	V	O	V	U	I	O	Ñ	V
L	L	P	O	A	V	Z	D	V	R	A	S
L	I	I	B	R	S	Z	T	O	E	D	E
A	R	S	M	A	R	D	D	H	R	O	T
W	B	C	G	F	R	A	E	V	B	R	N
N	M	I	P	R	T	C	E	S	M	C	A
K	O	N	I	O	X	E	O	D	O	B	R
U	S	A	L	J	Z	S	O	L	S	L	I
U	F	F	K	H	E	L	A	D	O	B	T

La serpiente numérica

El adulto tendrá que ir leyendo una serie de números que el alumno tendrá que memorizar, primero en el orden normal y luego a la inversa, es decir, a la orden: 1-8. Primero el alumno dirá 1-8 y luego 8-1.

2 elementos



1-4/3-7/0-5

3 elementos



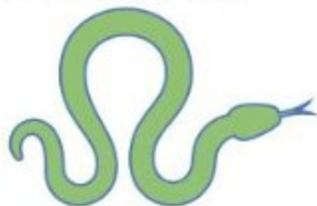
5-3-2/7-3-2/8-3-5

4 elementos



6-2-2-8/6-3-2-7/0-6-4-3

5 elementos



5-3-2-8-5/8-4-2-1-9/8-9-0-5-5

CREATIVIDAD





ARTES PLÁSTICAS



Las artes plásticas permiten a nuestros peques expresarse.

A través del proceso de creación, l@s niñ@s **crean, inventan e imaginan**. Potencian su **creatividad**, trabajan la **atención**, la **comunicación** y **estimulan sus sentidos**. Por ello, debemos estimular de forma permanente este tipo de actividades.

PINTAR SOPLANDO

Materiales

Témperas

Folio o cartulina

Pajitas



Orientaciones de uso

Preparar la pintura. Mezclando t mpera y agua. Echar esta pintura en una hoja. Luego, con una pajita, se va soplando poco a poco esparciendo toda la pintura, haciendo as  formas abstractas y coloridas.



RETRATO 3D



Os proponemos un reto: **crear vuestro propio retrato** utilizando todos los objetos que tenemos en casa olvidados y sin uso.



Materiales

- **Básico:** cartulina, pegamento y tijeras
- **A elegir:** **Objetos que tenemos en desuso con diferentes formas, colores y texturas;** juguetes, gafas, revistas, algodón, frutas de plástico, lazos, plumas, fideos, tapones, llaves, esponjas, telas....

Orientaciones de uso

Para empezar podemos hacerlo de dos maneras:

- Ofreciendo ya al peque los materiales que nosotros mismos hemos seleccionado.
- O intentar que ellos seleccionen los materiales.

Una vez **seleccionados los materiales**, empezaremos por la cara, y será el peque quien elija la forma explorando y manipulando los materiales.

Haremos lo mismo con los ojos, pelo,, boca, nariz y orejas, hasta tener nuestro retrato completado.

Es importante que les vayamos indicando los pasos y guiando si es necesario, pero **serán ellos los que exploren, despierten su curiosidad y desarrollen su imaginación** mediante la adquisición de los materiales a medida que va avanzando el retrato.



CREAMOS HISTORIAS



Vamos a crear una historia a través de la pintura. Se trata de una técnica de pintura de dedos con la cual trabajaremos sobre el **autocontrol**, el tiempo de **espera**, el **contacto** con el otro y el **sentido del tacto**..

Materiales

1. Cartulinas blancas o de colores
2. Pinturas de dedos o témperas
3. Música



Orientaciones de uso

Fotos: Campus Fundación Autismo Diario.

Le explicamos al peque que vamos a **crear un dibujo entre los dos**. Doblamos el folio o cartulina por la mitad y el doblado separará su espacio y el nuestro.

Le daremos a elegir entre varios colores. Los colores que él/ella elija los pondremos en su lado y los que nosotros mismos elijamos, en el nuestro.

Comenzaremos a trabajar **con música** de fondo, **moviendo nuestros dedos y manos**, **mezclando los colores** y **explorando su efecto**...sin prisa...

Cuando creamos oportuno, pediremos permiso a nuestro peque para pasar a su lado y le enseñaremos que también nosotros le damos permiso para que cruce al nuestro. Será en ese momento cuando comencemos a **crear juntos** nuestra propia historia.



Es importante que potenciemos la comunicación y construyamos **nuestra historia** a través de **gestos, sonidos, risas** ...así como todos los indicadores de intenciones comunicativas posibles.



GARABA TEAS

EXPRESIÓN ARTÍSTICA
DIVERSIDAD FUNCIONAL



BOLSA SENSORIAL DE MÚSICA



MATERIALES

1 bolsa tipo ZIP, gomina, purpurina, pompones, rotulador permanente



PASO 1

Con un algodón y alcohol sanitario o líquido quitaesmaltes, borra las marcas de la bolsa

PASO 2

Dibuja elementos musicales en la bolsa con el rotulador permanente



PASO 3

Introduce una buena cantidad de gomina en la bolsa. Luego, añade la purpurina (al gusto) y algunos pompones de colores.

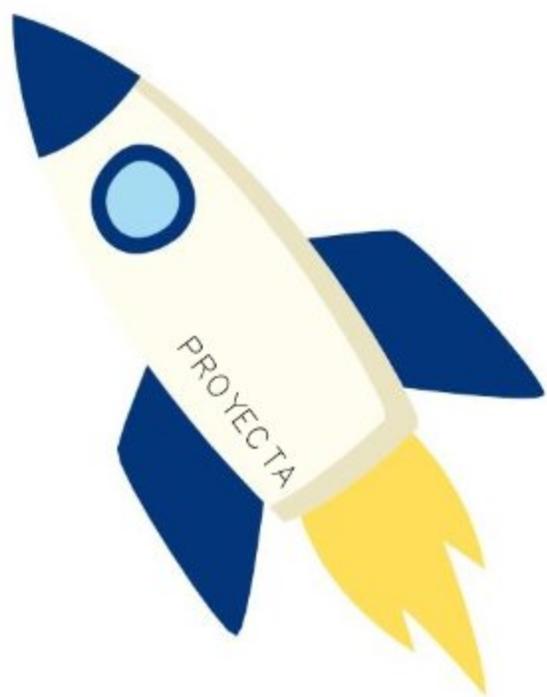


PASO 4

Cierra la bolsa. Puedes asegurarte de su sellado utilizando silicona caliente en el cierre hermético.



EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE



GYM PARTY

Objetivo:

Este juego consiste en ir superando las pruebas de los ... ámbitos de educación física.

Material:

2 tableros con distinta dificultad.

Elaboración:

Se recorta el tablero por los puntos azules.
Si se desea, se pueden plastificar.

Jugadores:

De 2 a 5 jugadores.

Instrucciones:

1. Se tira el dado y el que saque el número más alto, comienza el juego y el segundo será el jugador de su derecha.
2. Se va lanzando el dado y avanzando por las casillas del tablero.
3. Cada casilla tiene una prueba que hay que realizar. Si no se realiza, se penalizará con un turno sin tirar.
4. Si se cae en el corredor, se tendrá que ir al siguiente corredor del tablero diciendo: *"De corredor a corredor y tiro para ser el ganador"*.
5. En la casilla de la calavera, vuelve a la salida.
6. Gana el jugador que llegue antes a la meta.

16

MANTÉN EL EQUILIBRIO SOBRE EL PIE IZQUIERDO

17

CORRE POR EL PASILLO DURANTE 2 MINUTOS

18

HAZ UNA CANCIÓN DE CANTAJUEGOS DE GESTOS



15



14

DA 10 PASOS HACIA DELANTE Y 10 HACIA ATRÁS

13



12

RUEDA 5 VECES CON GIROS LATERALES EN EL SUELO



11

AVANZA 3 CASILLAS

7



8

ENCÓGETE Y SALTA 10 VECES COMO UNA RANA

9

REALIZA 5 SENTADILLAS

10



6

SALTA 5 VECES A LA PATA COJA

5

RETROCEDE 2 CASILLAS



4

BAILA TU CANCIÓN FAVORITA



3

CORRE EN EL SITIO DURANTE 1 MINUTO



1

SALTA 5 VECES CON LOS PIES JUNTOS

2



SALIDA

START

16

MANTÉN EL
EQUILIBRIO
SOBRE EL PIE
IZQUIERDO 3
MINUTOS

17

CORRE POR EL
PASILLO DURANTE 5
MINUTOS

18

CANTA UNA
CANCIÓN CON
GESTOS



15



14
DA 100 PASOS POR
LA CASA CONTANDO
EN ALTO

13



12
HAZ 5 VOLTERETAS
EN LA CAMA



11

AVANZA 3
CASILLAS

7



8
ENCÓGETE Y SALTA
20 VECES COMO UNA
RANA

9

REALIZA 15
SENTADILLAS

10



6

SALTA 10 VECES A LA
PATA COJA CON
CADA PIERNA

5

RETROCEDE 2
CASILLAS

4

BAILA TU CANCIÓN
FAVORITA



3

CORRE EN EL
SITIO DURANTE
10 MINUTO



1

SALTA 15 VECES
CON LOS PIES
JUNTOS

2



SALIDA

START



EXPRESIÓN CORPORAL

Con las siguientes actividades se pretende trabajar el lenguaje corporal desde casa. Ayudarán a desarrollar el esquema motor y la creatividad, tan necesarios para el alumnado TEA. Dentro de las posibilidades, será recomendable contar con la colaboración de algún familiar para llevar a cabo la actividad. Esto se traducirá en trabajo de tareas de equipo, esencial en para este alumnado.

- Objetivo:** trabajar la capacidad de expresión a través del cuerpo.
- Contenido:** el movimiento corporal como elemento comunicativo del alumnado.
- Tiempo:** entre 30 - 45 minutos por actividad.
- Materiales:** material deportivo o cualquier objeto cotidiano usando la imaginación.
- Agrupaciones:** trabajo individual y en pareja.
- Imprescindible:** disfrutar y divertirse.

Cada actividad tiene tres variaciones de ejercicios, a realizar en los momentos de la semana en los que en su agenda esté indicado el momento de actividad física. Con la intención de mantener la rutina de trabajo con la que el alumnado se siente cómodo. Todo ello acompañado de sencillos dibujos que ayudarán a interiorizar y comprender mejor el funcionamiento de la actividad.

Canciones motrices (6 a 8 años)

Vuela la luna



La mané



Cosquillas



Cuentos motores (8 a 10 años)

**EL mago
Píncelín**



**El amigo de
Malequi**



**Bienvenidos
al circo**



Películas a adivinar (al gusto) (10 a 12 años)

Star Wars

El libro de la Selva

Cars II

¿BAILAS CONMIGO?

6 a 8 años

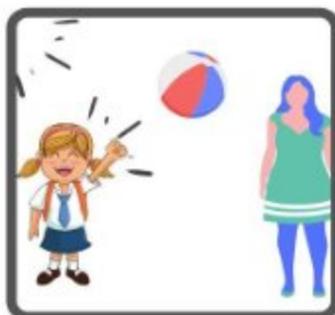
Una vez situados en la zona de actividad física, reproduciremos en cualquier dispositivo el vídeo musical con **la canción** a interpretar. El jugador/a tendrá que aprenderse la mini-coreografía y seguir los pasos junto a los bailarines y bailarinas del vídeo. Durante el juego, cantar la canción ayudará a interiorizar los pasos.



CUÉNTAME UN CUENTO

8 a 10 años

Una vez situados en la zona de actividad física, un miembro de la familia irá narrando en voz alta **el cuento** que el jugador/a tiene que interpretar. Podrá utilizar los materiales que crea necesarios durante la escenificación del cuento. También estará permitido emitir los sonidos característicos de los personajes.



ADIVINA LA PELÍCULA

10 a 12 años

Una vez situados en la zona de actividad física, un miembro de la familia susurrará al oído del jugador/a **la película** a interpretar. A partir de ahí tendrá 15 minutos para pensar qué va a necesitar y cómo la va a representar. Transcurrido el tiempo, escenificará, sin hablar, 3 partes de la película con la intención de que algún familiar la adivine.



RETOS CARACOL

Objetivos:

- Fomentar la actividad física a través de un juego.
- Incrementar las habilidades motoras y sociales.

¿Qué se trabaja?

Habilidades motoras, actividad física, psicomotricidad fina, coordinación, asociación.

Materiales:

- Plantilla del caracol (puede ser elaboración propia)
- Dado
- Cualquier objeto o ficha para indicar la posición en la partida.

¿De qué trata?

La presente actividad puede ser trabajada en un espacio cerrado o al aire libre. Tal y como se observa en la imagen, el caracol tiene diferentes casillas de distintos colores y cada color tiene un reto. Consiste en tirar el dado y según el color, realizar el reto que se asocie. Se finaliza una vez se llega a la meta. Es una actividad apropiada para realizarla en familia o en grupos pequeños.



Reglas del juego

- ➔ Lanzar el 
- ➔ Hacer reto según el color

Retos según los colores

- Blanco: Skipping en sitio 30 seg.
- Rojo: 3 saltos con palmada
- Amarillo: Se vuelve a tirar
- Verde: 5 sentadillas
- Naranja: 3 flexiones
- Rosa: Abrid y cerrar piernas saltando
- Gris: vuelvo a la casilla anterior
- Azul oscuro: Saltar mientras se dicen 3 deportes
- Azul claro: Skipping en el sitio mientras se dice 3 frutas

 Cuando se llegue al sol (final de la partida), ¡nos comemos una fruta! 

Todos los ejercicios y el tiempo de cada uno pueden adaptarse a las características de cada niño/a.

AUTONOMÍA Y RUTINAS



TEMPORALIDAD: PRESENTE-PASADO-FUTURO HOY-AYER-MAÑANA

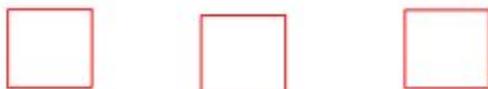
Las siguientes actividades están enfocadas a trabajar la temporalidad, los horarios y las rutinas, fomentándose de esta manera la autonomía.

Orientaciones de uso

La primera actividad consiste en ordenar unas imágenes a modo de secuenciación, la segunda es una actividad muy completa con la que se trabajan varias habilidades.

Primero se presenta una comprensión visual en la que a través de la infografía y las frases que acompañan, el niñ@ debe identificar el día del que se habla. También podemos aprovechar ese horario para trabajar lenguaje pidiéndole que elabore un breve discurso sobre uno de los días o comprensión oral, pidiéndole que identifique el día que estamos narrando. La siguiente parte propone elaborar un horario con el niñ@ con el objetivo de trabajar la temporalidad, las rutinas y los horarios.

1. **Ordena** las secuencias .

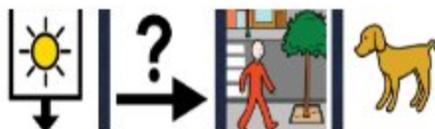


Clara, no sabe en que día es. Y cuenta sus planes para averiguarlo:

★ ● ★ ● ▲
LUNES MARTES MIERCOLES JUEVES VIERNES



AYER FUE A BALONECESTO A LAS 18:00



HOY A LEÍDO UN CUENTO Y AHORA SE VA DE PASEO CON SU PERRO

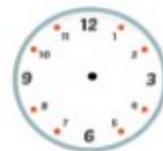


MAÑANA VUELVE A TENER BALONECESTO

Haz tu propio horario y cuenta que hiciste **ayer**, que haces **hoy** y que harás **mañana**.



★ ● ★ ● ▲
LUNES MARTES MIERCOLES JUEVES VIERNES



El tiempo, es un concepto abstracto y por tanto complejo para su aprendizaje. Por ello, deben considerarse diferentes aspectos didácticos para su enseñanza e incorporar variedad de métodos, estrategias y recursos. (La vida, gira en torno al tiempo, para organizarse tanto en el presente, como en el futuro, pero además, constantemente implicamos nuestra memoria recordando momentos o hechos pasados).

En esta propuesta, será el alumno quien de sentido a su propia evolución, haciéndolo participe en cuanto a experiencias y preferencias futuras. (ayer, hoy, mañana) De esta forma se conseguirá, una mejor comprensión del paso del tiempo. Por esa misma razón, para conseguir adquirir mecanismos cronológicos, deberá empezarse por la consolidación de nociones temporales del día a día. (Secuenciación temporal, sucesión causal, cronología...)

Además puede complementarse la actividad con la realización de un árbol genealógico o preguntas ¿Qué quieres ser de mayor? ¿Qué harás estas vacaciones? ¿Qué has hecho este fin de semana pasado?, etc.

HABILIDADES SOCIALES



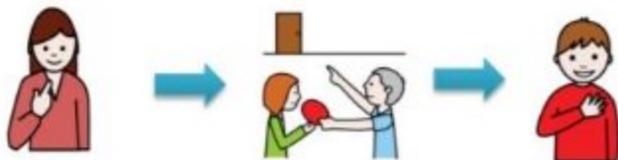


TARJETAS PARA TRABAJAR HABILIDADES SOCIALES

En las siguientes páginas se presentan una serie de propuestas para trabajar habilidades sociales con el apoyo visual de los pictogramas. Se exponen una serie de situaciones cotidianas en la vida de los niñ@s y se les dan estrategias y pautas para actuar correctamente en ese momento.

1. Pretender entrar en el juego de otros. Conseguimos unirnos al grupo

- o Si yo soy el/la que quiere entrar a jugar: pido permiso a mis amigos para que me dejen jugar. Si es así, doy las gracias amablemente.

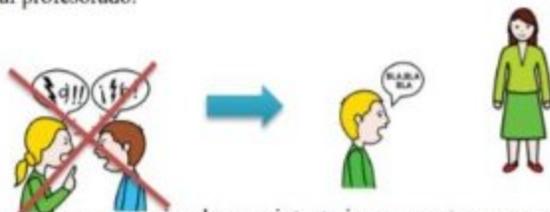


- o Si yo soy el/la que está jugando y un compañero quiere unirse: escucho lo que me quiera decir. Acepto que juegue en nuestro juego.

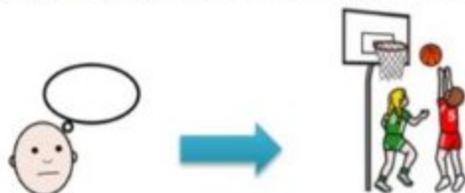


2. Pretender unirse en el juego de otros. Me rechazan. Buscamos alternativas.

- o Si yo soy el/la rechazada: no discuto con ellos. Si algo me ha molestado se lo digo al profesorado.



Pienso en otra cosa que quiera hacer e intento jugar con otros compañeros.



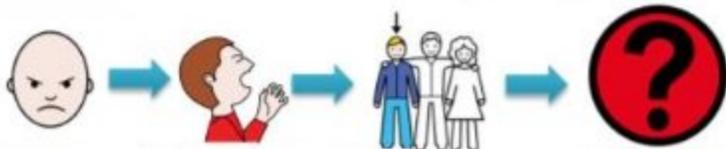
- o Situación 1: Estás jugando en el recreo y sin darte cuenta pisas a un compañero. ¿qué haces?



- o Situación 2: Estás jugando en el recreo y empujas a un amigo sin querer. ¿Qué haces?



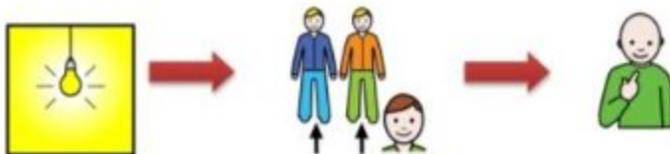
- o Situación 3: Te has enfadado mucho con un amigo y le has gritado. ¿Qué haces?



¿Cómo iniciamos conversaciones?

- o Si el/la que hablo soy yo:

1. Tengo que tener una idea de qué quiero hablar y con quién quiero hacerlo. Además, debo estar tranquilo y ser agradable con los demás.



2. Si mis compañeros están ocupados o hablando de otra cosa, espero a que terminen y comunico de forma clara lo que quiero decir.



COMPRENSIÓN LECTORA

Las habilidades sociales se encuentran especialmente afectadas en el TEA, lo cuál repercute en las relaciones interpersonales y la comunicación y comprensión dentro de conversaciones. Por ello, es muy importante trabajar las bromas, las metáforas, los dobles sentidos...

ORIENTACIONES DE USO

Esta actividad está compuesta de diferentes fichas donde aparece una frase con doble sentido de uso común y varias opciones de respuesta acerca de lo que significa la frase, todo ello junto a pictogramas para facilitar la comprensión.

El niñ@ debe rodear aquella que cree que es la correcta.

Además, mediante esta actividad podemos trabajar la producción oral preguntándole por qué cree que es esa y por qué las demás no pueden ser. Así, también estaremos trabajando la capacidad de razonamiento y la comprensión.

ACTIVIDADES PARA TRABAJAR BROMAS Y DOBLE SENTIDO.

1. BREVES INSTRUCCIONES

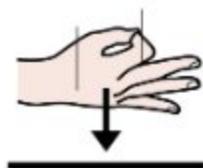
Antes de comenzar, explicaremos la siguiente historia social.



La manzana es roja



VAMOS A ESTUDIAR FRASES DIVERTIDAS



La manzana es roja

2



SON FRASES CON DOS SENTIDOS

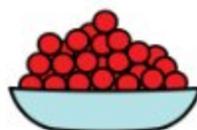
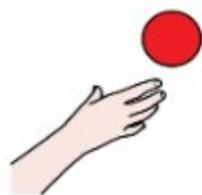


POR EJEMPLO: UNA PERSONA TERMINA DE COMER

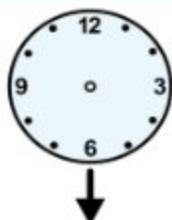
ACTIVIDADES PARA TRABAJAR BROMAS Y DOBLE SENTIDO.



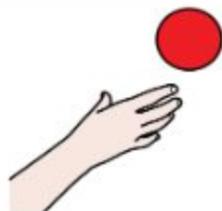
ESTA PERSONA DICE: ME HE PUESTO LAS BOTAS



QUIERE DECIR QUE HA COMIDO MUCHO



OTRO EJEMPLO: AHORA NO CAIGO



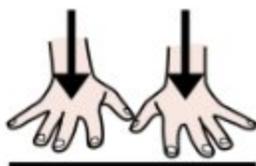
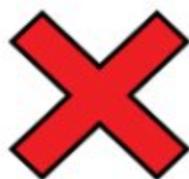
QUIERE DECIR: NO RECUERDO

ACTIVIDADES PARA TRABAJAR BROMAS Y SENTIDO FIGURADO.

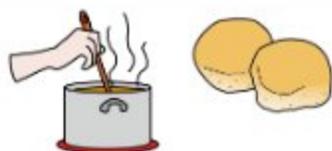
FICHA 1



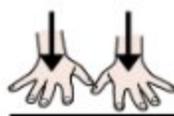
RODEA LA OPCIÓN CORRECTA



NO ESTA EL HORNO PARA BOLLOS



COCINAR BOLLOS



ESTAR ENFADADO



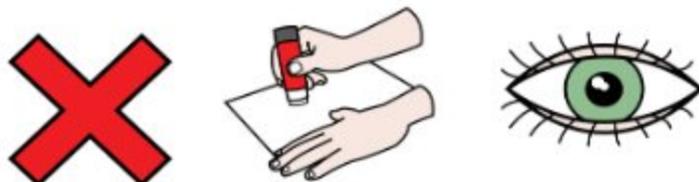
IR A LA PANADERÍA

ACTIVIDADES PARA TRABAJAR BROMAS Y SENTIDO FIGURADO.

FICHA 2



RODEA LA OPCIÓN CORRECTA



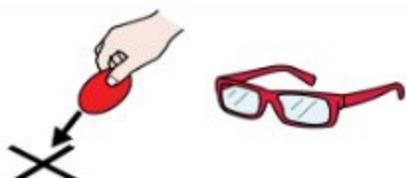
NO PEGAR OJO



NO DORMIR



TENER LOS OJOS CERRADOS



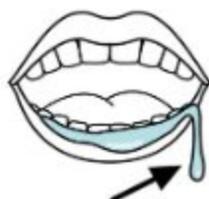
PONERSE LAS GAFAS

ACTIVIDADES PARA TRABAJAR BROMAS Y SENTIDO FIGURADO.

FICHA 3



RODEA LA OPCIÓN CORRECTA



HACERSE LA BOCA AGUA



BEBER AGUA



ENJUAGARSE LA BOCA



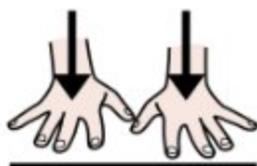
DESEAR UNA COMIDA QUE TE GUSTA MUCHO

ACTIVIDADES PARA TRABAJAR BROMAS Y SENTIDO FIGURADO.

FICHA 4



RODEA LA OPCIÓN CORRECTA



EL EJERCICIO ESTÁ CHUPADO



EJERCICIO ESTÁ MOJADO



EJERCICIO ES FÁCIL



UNA PERSONA HA CHUPADO EL EJERCICIO

Habilidades Sociales

La idea de esta actividad es conocer cómo piensan nuestros alumnos respecto a temas del día a día y aportarles herramientas positivas a la hora de enfrentarse a diferentes situaciones.

Para ello, tendrán que coger una de las cartas ilustradas y responder a las siguientes preguntas.

¿Qué está pasando?

¿Cómo se sienten?

¿Está bien o mal?

¿Has visto alguna vez algo así?

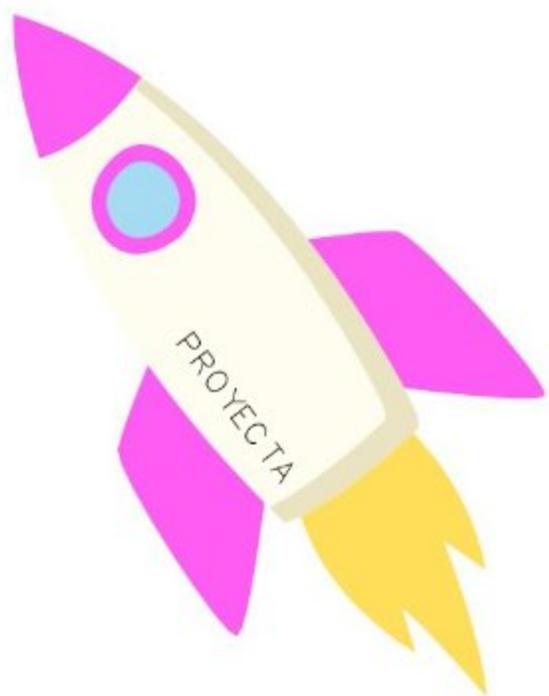
¿Has actuado alguna vez así?

¿Qué cambiarías?





INTELIGENCIA EMOCIONAL



TRIVIAL DE HABILIDADES SOCIALES



INSTRUCCIONES

Cada jugador elige un color de "tarta" y se sitúa en el corazón  que es la casilla de salida.

Tiramos el dado y en cada casilla que caigamos hay que coger una tarjeta del color correspondiente y responder a la pregunta. Si caemos en una de las casillas con tarta y si respondemos a la pregunta ganaremos una porción de tarta, quien consiga las 4 porciones de tarta debe volver al corazón de salida  y será el ganador.

Es un juego en el que no hay una respuesta específica sino que se trata de reflexionar sobre lo que está bien o está mal y si se debe hacer o no.

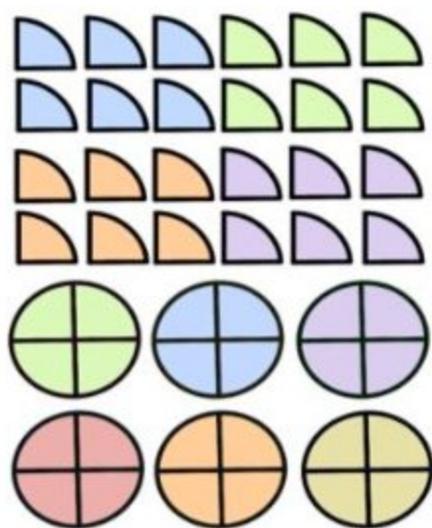
También se puede jugar a la modalidad sin ganadores, sin usar las porciones de tarta, vamos cayendo en las distintas casillas y respondiendo hasta que hagamos el recorrido entero.

Instrucciones para montar el juego

Debemos imprimir, recortar y plastificar todas las tarjetas, incluidas las de categorías para saber qué pregunta debemos responder según el color que nos toque. Hay que hacer lo mismo con el tablero, aunque si este se puede imprimir en DIN A3 mejor.

Las tartas, que son las fichas de jugadores, deben recortarse, plastificarse y poner velcro o algo similar para que cada vez que ganemos una porción la pongamos encima de nuestra tarta.

TARTAS, FICHAS DE LOS JUGADORES



CATEGORÍAS

¿QUÉ
HARÍAS SI...?



¿CÓMO TE
SIENTES
SI...?



¿QUÉ DIRÍAS
SI...?



¿SE DEBE O
NO SE DEBE
HACER?



UN AMIGO TE
DICE QUE
EMPUJES A UN
NIÑO EN EL
PATIO



TU AMIGO
QUIERE
JUGAR A ALGO
QUE A TI NO
TE GUSTA



A UN
COMPAÑERO
LE CASTIGAN
POR ALGO QUE
NO HA HECHO



NOTAS A UN
AMIGO
TRISTE



TE DICEN QUE
SI SE PUEDE
COPIAR DE TU
EXAMEN



TUS PADRES TE
DICEN QUE
JUEGUES CON
TU HERMANO Y
NO TE APETECE



NO
ENTIENDES
UNA
PREGUNTA DEL
EXAMEN



ESTÁS
ABURRIDO Y
TUS PADRES
ESTÁN
TRABAJANDO



UN AMIGO
QUIERE IR A
TU CASA A
JUGAR



TE DICEN
ALGO QUE ES
MENTIRA



HAY PARA
CENAR ALGO
QUE NO TE
GUSTA NADA



NO CONSIGUES
CONCENTRARTE
EN LOS
DEBERES



UN AMIGO NO
TE PARA DE
HABLAR Y
QUIERES
ESTAR SOLO



UNOS NIÑOS
TE HAN
INSULTADO
EN EL
COLEGIO



HAS PERDIDO
EN UN JUEGO
Y TE DA
MUCHA RABIA



UN AMIGO SE
HA ENFADADO
CONTIGO Y NO
SABES POR
QUÉ



TUS PADRES TE
PREGUNTAN
QUÉ TAL EL DÍA
Y A NO TE
APETECE
HABLAR



ESTAS
NERVIOSO
PORQUE NO
CONSIGUES QUE
TE SALGA BIEN
UN DIBUJO



TE QUITAN EL
JUEGO QUE
ESTABAS
UTILIZANDO



NADIE
QUIERE
JUGAR
CONTIGO



TUS PADRES
TE DAN UNA
SORPRESA POR
TUS BUENAS
NOTAS



OYES UN
RUIDO
EXTRAÑO EN
LA COCINA



HAY PARA
CENAR LA
COMIDA QUE
MÁS ODIAS



TUS PADRES SE
ENFADAN
CONTIGO
PORQUE SE TE
HA OLVIDADO
LA AGENDA



PIERDES A UN
JUEGO DE
MESA



TU HERMANO
DICE QUE HAS
HECHO UNA
COSA QUE ES
MENTIRA



TU PADRE
LLEVA UNA
SEMANA
FUERA POR
TRABAJO



TE HACEN UNA
FIESTA
SORPRESA



SACAS MALA
NOTA EN UN
EXAMEN



UN AMIGO TE
REGALA TU
CROMO
FAVORITO



NO TE
INVITAN A UN
CUMPLEAÑOS



UNOS NIÑOS
SE RÍEN DE TI



UN PERRO MUY
GRANDE TE
LADRA



VAIS A COMER
A TU
RESTAURANTE
FAVORITO



ESTAS
JUGANDO CON
EL IPAD Y
DEJA DE
FUNCIONAR



NO TE SABES
LA PREGUNTA
DEL EXAMEN



UN
COMPAÑERO
DICE UNA
MENTIRA
SOBRE TI A
LOS DEMÁS



TUS PADRES TE
PREGUNTAN
SOBRE ALGO
QUE NO
QUIERES DECIR



UN AMIGO TE
DA UNA
SORPRESA POR
TU
CUMPLEAÑOS



UN AMIGO
ESTÁ RARO
CONTIGO Y NO
SABES POR
QUÉ



LA PROFESORA
TE PREGUNTA
SOBRE ALGO
QUE NO
SABES



TU HERMANO
TE DICE QUE
HAGÁIS ALGO
Y TÚ NO
QUIERES



HAY UN GRUPO
DE CHICOS EN
EL PARQUE Y
QUIERES
JUGAR CON
ELLOS



TE HAN
PEGADO EN EL
PATIO



QUIERES
CONTAR ALGO
IMPORTANTE
A TUS PADRES
PERO ESTÁN
OCUPADOS



ALGUIEN TE
ESTÁ
MOLESTANDO
PERO TU
ESTÁS
OCUPADO



TUS PADRES
TE DICEN QUE
APAGUES LA
TELE Y TÚ NO
QUIERES



UN AMIGO TE
ESTÁ
HABLANDO
SOBRE UN
TEMA QUE NO
TE INTERESA



ESTÁS TRISTE
POR ALGO QUE
TE HA
OCURRIDO



NO
ENTIENDES EL
EJERCICIO
QUE HA
MANDADO LA
PROFE



HAY PARA
COMER ALGO
QUE NO TE
APETECE NADA



TUS
COMPAÑEROS
TE DICEN QUE
ERES "UN
PESADO"



ESTÁS
CONTANDO
ALGO PERO LA
PERSONA NO
TE HACE CASO



TUS AMIGOS
QUIEREN
JUGAR A UNA
COSA Y TÚ A
OTRA



NO
CONTESTAR
CUANDO TE
PREGUNTAN
ALGO



FELICITAR A
UN
COMPAÑERO
POR SU BUENA
NOTA



EMPUJAR A UN
NIÑO PORQUE
TE ESTÁ
MOLESTANDO



MIRAR PARA
OTRO LADO
CUANDO TE
ESTÁN
HABLANDO



AYUDAR A
UNA PERSONA
QUE SE HA
CAIDO AL
SUELO



PREGUNTAR
¿CÓMO
ESTÁS? SI TE
ENCUENTRAS
A ALGUIEN



DECIR A UN
COMPAÑERO
QUE ESTÁ
GORDO



SI VES A UN
COMPAÑERO
TRISTE
PREGUNTARLE
QUE LE PASA



AYUDAR A TUS
PADRES CON
LAS BOLSAS
DE LA COMPRA



HABLAR
SIEMPRE DE
LAS COSAS
QUE TE
INTERESAN A
TI



GRITAR A TUS
PADRES
CUANDO
ESTÁS
NERVIOSO



DECIR A UN
AMIGO QUE
NO TE GUSTA
SU CORTE DE
PELO



ELEGIR
SIEMPRE EL
JUEGO CON
TUS AMIGOS
O FAMILIA



OFRECER A
LOS DEMÁS SI
ESTÁS
COMIENDO
ALGO Y ELLOS
NO



SEGUIR
HABLANDO
CUANDO TE
DICEN QUE
LES ESTÁS
MOLESTANDO



SÓLO QUERER
JUGAR SI VAS
A GANAR



SEGUIR CON
EL IPAD SI
TUS PADRES
TE HAN DICHO
QUE LO
APAGUES



INTENTAR
AYUDAR A UN
NIÑO DEL QUE
SE ESTÁN
BURLANDO



EL ESPEJO DE LAS EMOCIONES

Como ya sabemos, uno de los problemas de los niños con TEA es la dificultad que poseen para comprender los estados mentales, tanto propios como los de otras personas. Por ello, el objetivo principal de esta actividad es facilitar a los niños la comprensión de las emociones en su día a día. Otros objetivos que se pretenden alcanzar son: Reconocer, identificar y expresar emociones a través de la comunicación no verbal.

Para llevar a cabo este juego, necesitaremos un espejo de mano y unas tarjetas de imágenes. Aparecerán en las siguientes páginas, con las diferentes emociones básicas. También incluye algunas imágenes de emociones secundarias como lo son "Aburrido" y "Dudoso". En cada una de las tarjetas está plasmada la emoción con su nombre correspondiente, esto facilitará la comprensión. También contamos con una viñeta en forma de nube, en la que aparecerá la pregunta ¿Cómo me siento?...será esta pregunta la que dará comienzo al juego.

Elaboración

-Recortaremos las tarjetas de emociones acompañados de los pequeños a ser posible. Así podemos aprovechar ese momento para mostrarle la imagen de cada emoción, hablar sobre las expresiones que las acompañan, nombrar situaciones en las que el pequeño se ha sentido así etc.

-Una vez recortadas. En el borde de arriba del espejo, colocaremos la viñeta con la pregunta. A continuación, alrededor del espejo, pegaremos las emociones a ambos lados, bien las que nos gustaría trabajar o la que el pequeño haya escogido para ese día. Al estar las imágenes pegadas en el espejo (con celo)le será más fácil identificar y representar las distintas emociones, ya que estarán viéndolas y a la vez podrá verse a sí mismo imitándolas.

Leticia Toledano Rivas

El espejo quedará de la siguiente manera



Orientaciones de uso

1- Invitaremos al niño a observarse a si mismo en el espejo y a las imágenes que hemos colgado. Las comentaremos para saber más sobre ellas, si no lo hemos hecho antes(Por ejemplo: Cuando me enfado empiezo a sentir mucho calor y aprieto mis dientes , ¿ Te acuerdas cuando volvimos de la piscina, que enfadado estabas ? ¡Mira! Está asustado y sus cejas se han levantado) De esta manera, le ayudaremos a reconocer sus sentimientos y emociones para que así le sea más fácil identificarlas y elegir en ese momento.

2-Después, le preguntaremos ¿Cómo se siente ? o como le gusta sentirse, con la ayuda de las imágenes y con la información que hemos dado antes, le será más fácil reconocer lo que siente . Una vez que haya escogido una emoción, se mirará en el espejo y le ayudaremos a imitar esa emoción a través de la observación de la imagen y de su cara . En el espejo puede observar como están sus cejas, su boca.. con cada emoción. Incidiremos en la identificación de las expresiones faciales y los cambios físicos que provocan en nosotros (Coloretos , lagrimas, calor, frío etc..) Podemos empezar nosotros como referentes para que él continúe.



3- Otra forma de jugar sería dos jugadores a la vez . Imitando una emoción que elijamos juntos , mirándonos los dos en el espejo. O que él niño adivine una emoción que nosotros representamos .

4- Por último, Si el niño no acaba de reconocer o entender bien como se siente, podemos imitar una a una las imágenes. Por el orden en el que las hemos colocado y hablar sobre ellas como hicimos anteriormente

Incluso, podemos echar una carrera , cambiando las expresiones rápidamente frente al espejo.

¡Jugar en el espejo provocará momentos muy divertidos !

¿Cómo me
siento ?

Feliz

WWW.BOSQUEDEFANTASIAS.COM



Enfadado

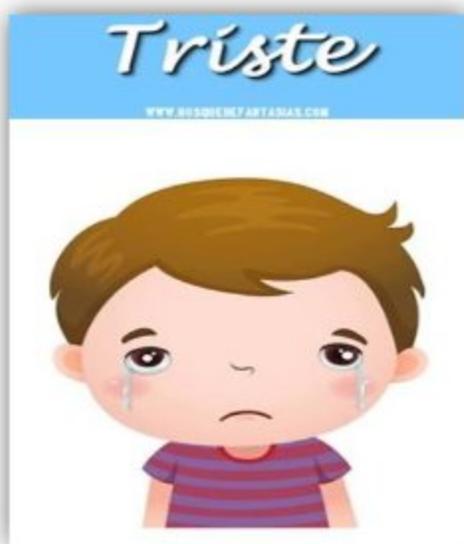
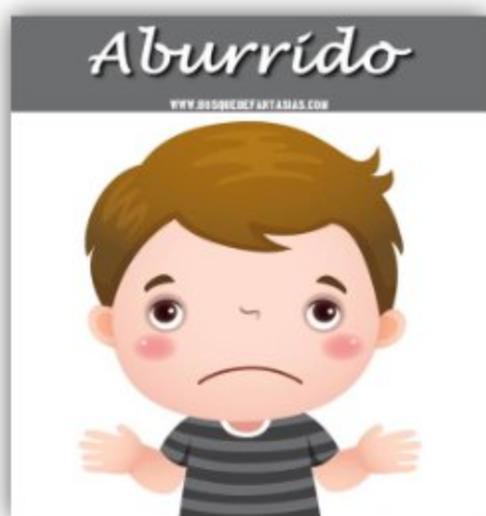
WWW.BOSQUEDEFANTASIAS.COM



Sorprendido

WWW.BOSQUEDEFANTASIAS.COM





imágenes emociones : El bosque de fantasías

JUEGO SOCIOEMOCIONAL "EL OBSERVADOR"

En esta segunda parte de la actividad , me gustaría que prestarais atención a esta frase **"Nuestras expresiones faciales pueden comunicar más sobre nuestro estado de ánimo que un discurso entero"**

Por el papel fundamental de las expresiones faciales en las emociones, es importante desarrollar la segunda parte de la actividad. La cual hemos llamado " EL OBSERVADOR " . Esta segunda parte sirve para profundizar y fijar lo aprendido en la actividad del espejo .Este juego les motivará mucho, ya que al haber trabajado la observación de las expresiones faciales en la primera parte, ya saben en que hay que fijarse.

El material que utilizaremos para desarrollar esta segunda parte, serán unas fichas con unos puzzles de emociones . El puzzle estará formado por una cara, en la que se separaran las partes que desempeñan un papel fundamental en las expresiones faciales, por ejemplo los ojos (con las cejas) y la boca.

Objetivos

- Distinguir las expresiones faciales que acompañan a las emociones básicas
- Identificar y reconocer las expresiones faciales y gestos que producen las emociones en nosotros mismos y en los demás. A través de imágenes
- Adquirir una serie de conductas básicas para facilitar la interacción con otras personas en contextos familiares , sociales y escolares . (Reconocer la emociones de otras personas por sus expresiones faciales . Y saber como actuar en esos momentos ,por ejemplo; Abrazar a una persona si está triste , jugar con él etc.. . De todo eso podemos hablar según vayamos montando los puzzles)

Elaboración

Recortar y pintar los puzzles de caras que están en las hojas siguientes .

Orientaciones de uso

1. Antes de recortar la cara por la línea de puntos para convertirla en puzzle, conviene que el niño se fije en las expresiones de la cara sin dividir, mientras colorea. De esta manera ,después le será más fácil reconocer las expresiones que forman una emoción en concreto y volverla a juntar.
- 2.Una vez recortado el puzzle y coloreado removeremos todas las fichas y con ayuda de la plantilla(Que también ponemos a continuación) elegirá una cara con su emoción correspondiente y la tendrá que formar escogiendo entre las expresiones que él crea que son.
3. Cuando tengamos el puzzle formado correctamente o durante el proceso de búsqueda, hacemos hincapié en las formas de las cejas, ojos, bocas que nos vamos encontrando e intentamos asociarlas a las emociones (“No , estás cejas son de enfadado y nosotros buscamos contento”) Una vez formado ,podemos imitarlas de nuevo en el espejo que usamos anteriormente. Esta vez tenemos más conciencia sobre las expresiones ,ya que la hemos trabajado por separado.
4. Por último ,podemos hablar de como actuar cuando identifique alguna de estas emociones en otras personas. En este caso, trabajaremos el último objetivo. Por ej;Si está triste otra persona , buscaremos maneras para ayudarle, como jugar con él etc.. Si está contento compartiremos su felicidad saltando, sonriéndole, bailando etc.. Aprender esta serie de conductas le facilitara su interacción con el medio en el que se relaciona.

Emociones básicas



Alegría



Enfado



Sorpresa

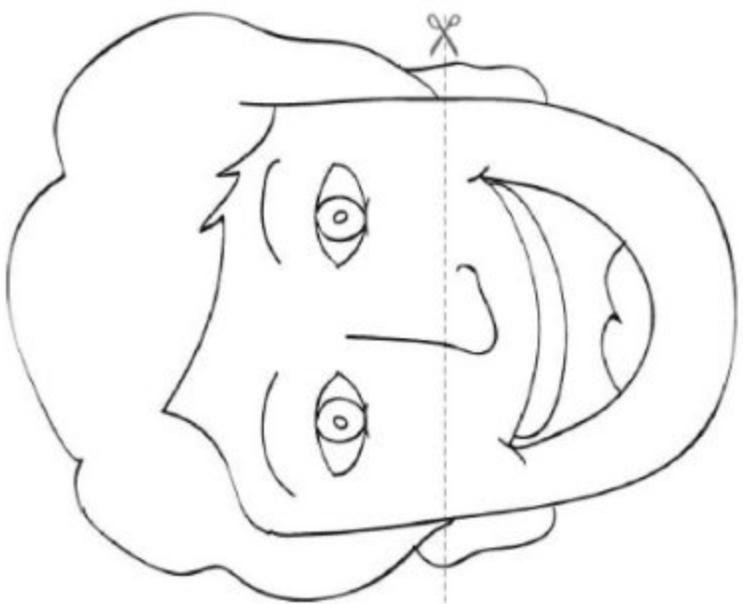


Tristeza

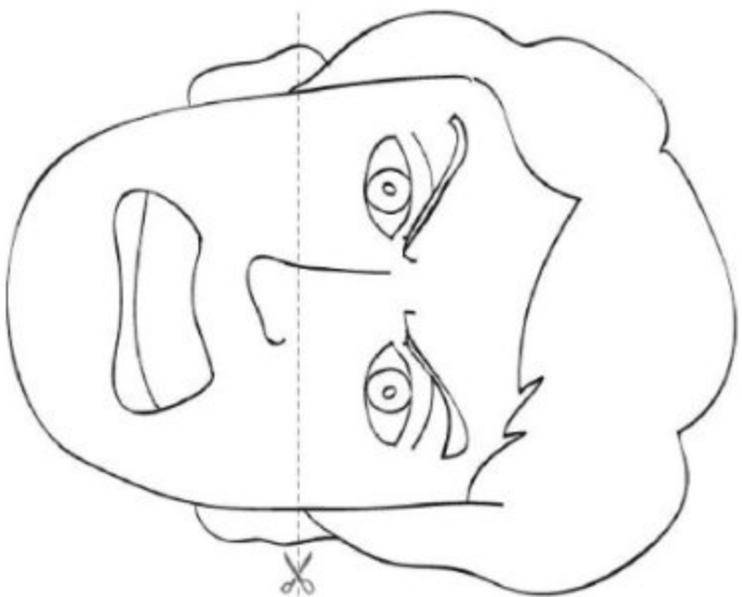


Miedo

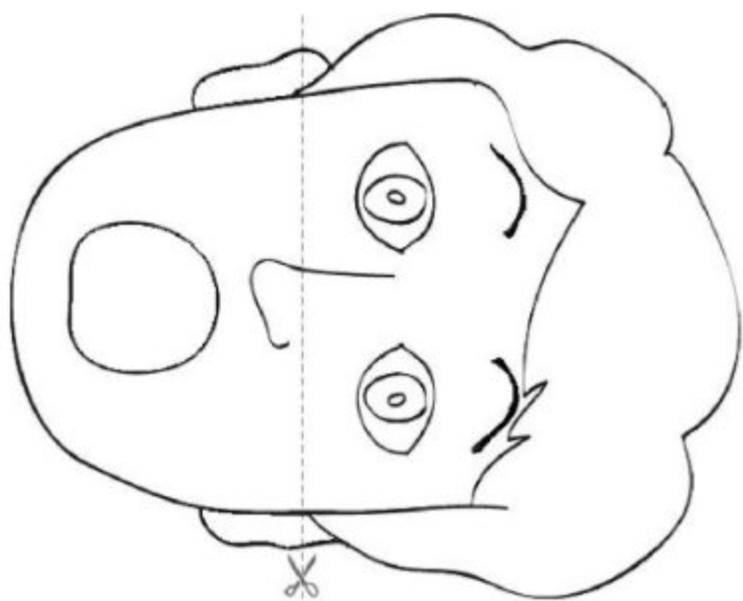
Colorea y recorta



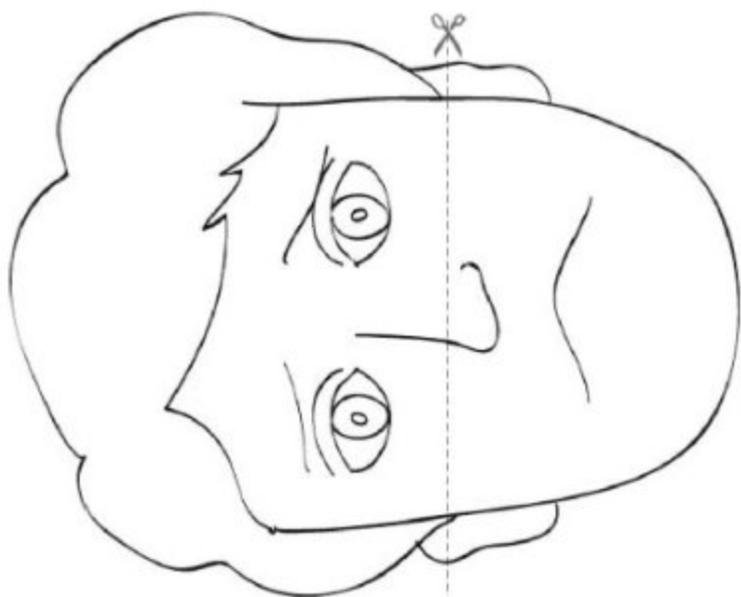
Colorea y recorta



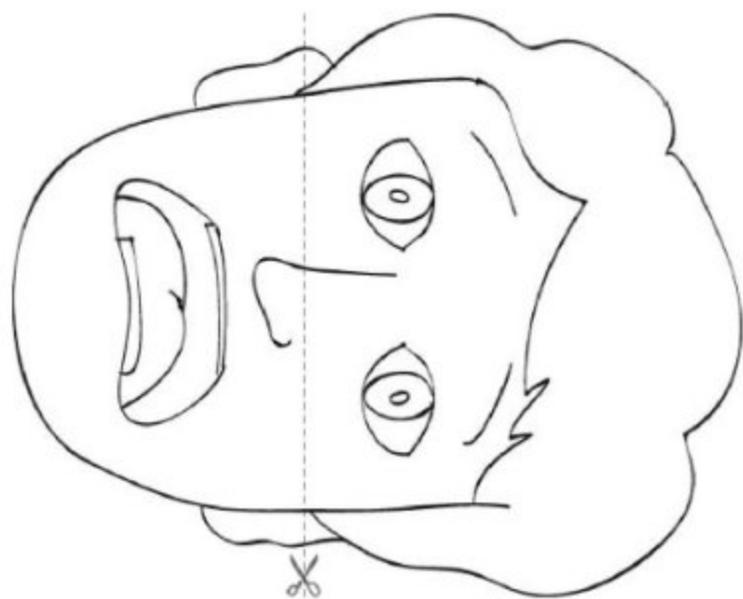
Colorea y recorta



Colorea y recorta



Colorea y recorta



Puzzles de emociones : WIKISABER

JUEGO



¿SABES QUIÉN SOY?

Elaboración

Para este juego se nos presentan dos siluetas (una con el pelo corto y otra con el pelo largo).

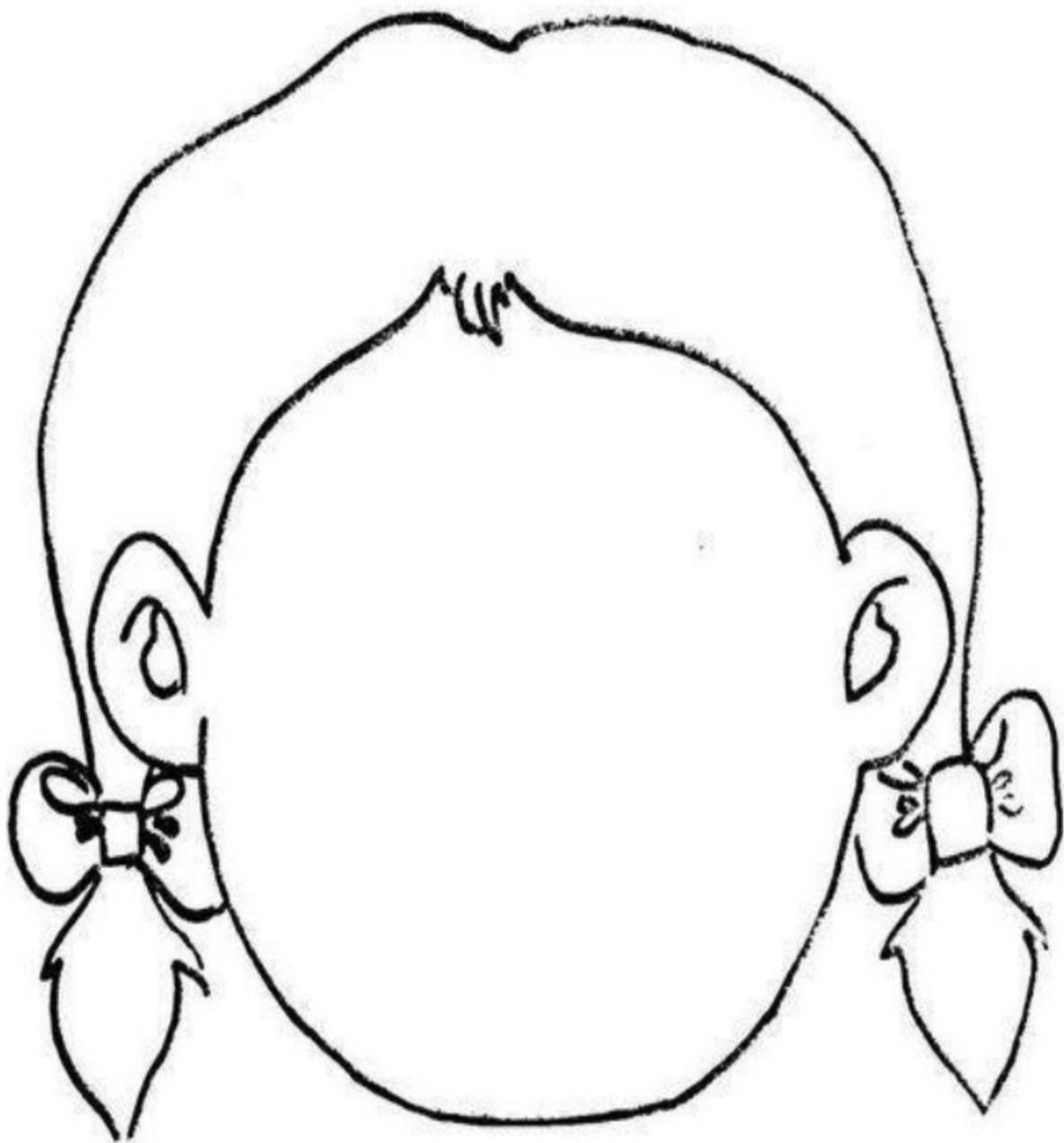
Estas siluetas están en blanco para que con las partes que encontraréis de la cara y complementos varios (gafas, objetos de sus profesiones, etc).

Para ello tendréis una serie de cartas en las cuales se describirá el personaje para que lo vayáis completando.

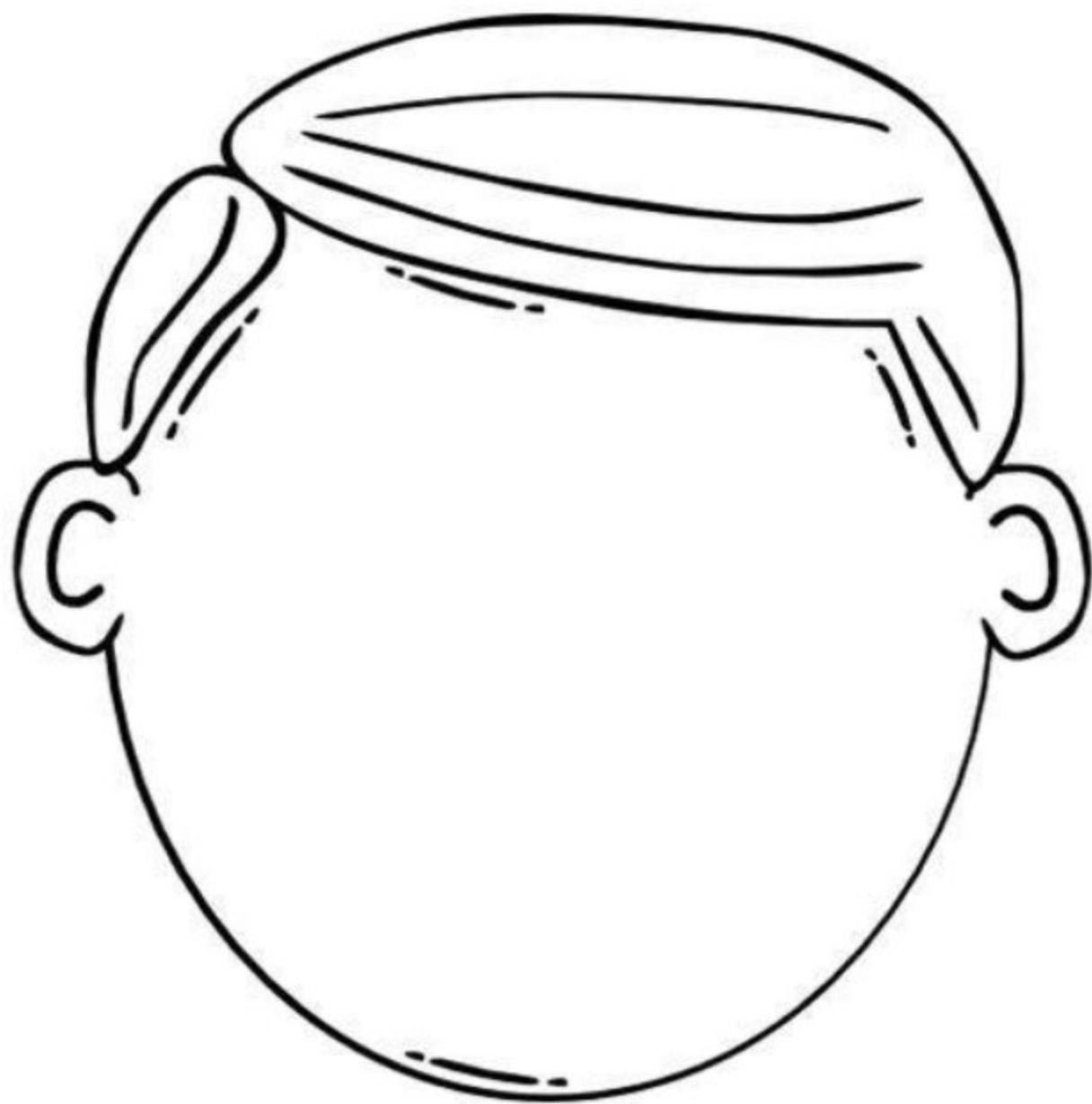
Ánimo y lo más importante.

¡A pasarlo bien!

SILUETA 1



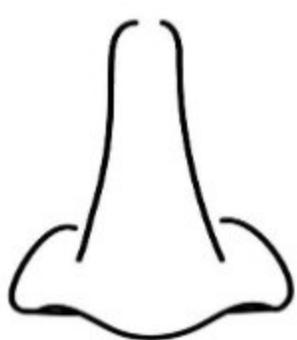
SILUETA 2



Color de pelo

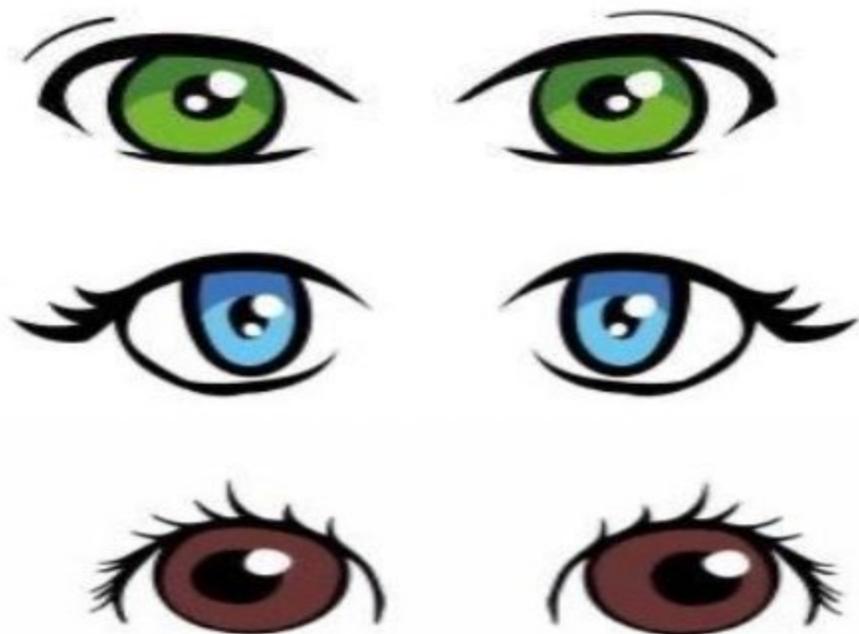


Nariz

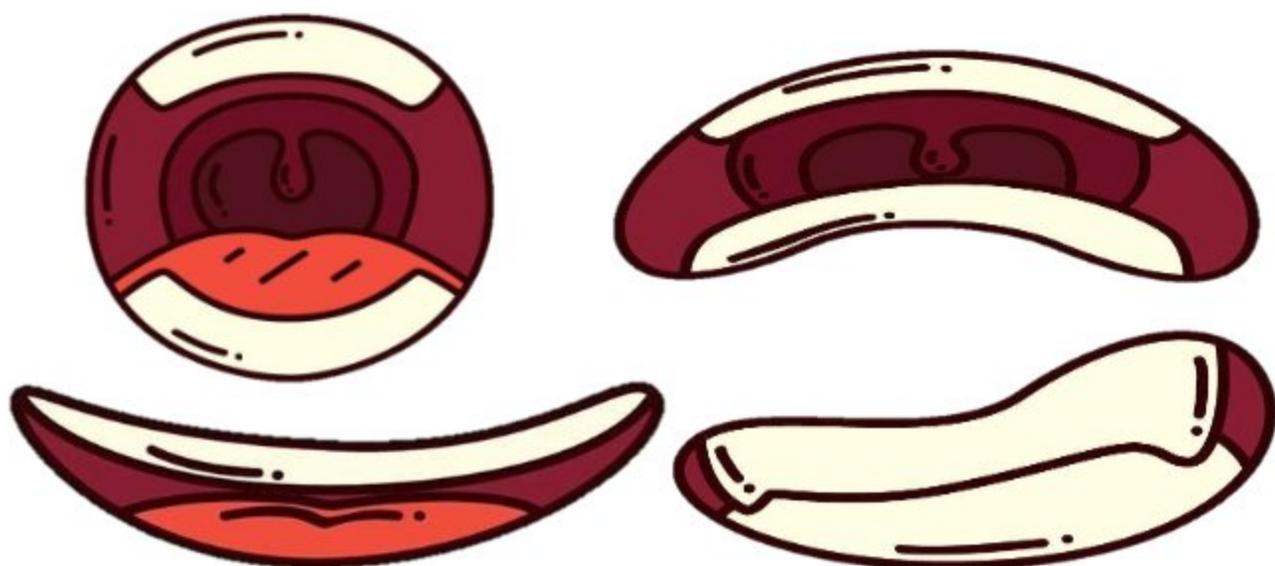


Partes de la cara y complementos para recortar

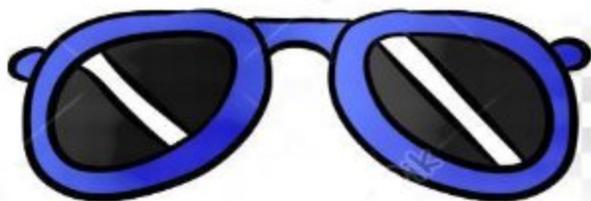
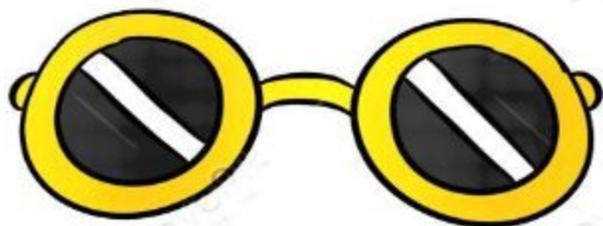
Ojos



Boca con expresiones



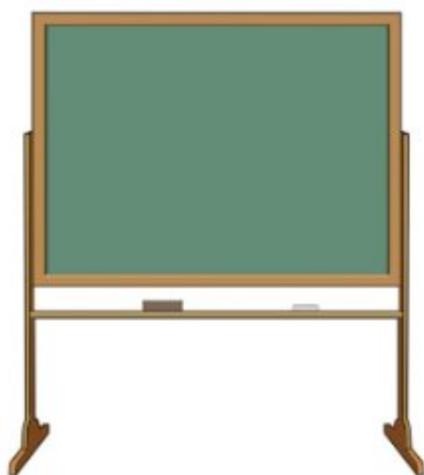
Gafas



Profesiones



k



Tarjetas

Tengo el pelo: LARGO Y NEGRO
Tengo la nariz: PEQUEÑA
Los ojos: AZULES
Uso: GAFAS DE COLOR ROSA
Estoy: ENFADADO/A
Soy: VETERINARIO/A



Tengo el pelo: CORTO Y CASTAÑO
Los ojos: MARRONES
Tengo la nariz: GRANDE
Estoy: CONTENTO/A
Soy: POLICÍA



Tengo el pelo: LARGO Y RUBIO
Los ojos: VERDES
Tengo la nariz: PEQUEÑA
Uso: GAFAS DE COLOR AZUL
Estoy: SORPRENDIDO/A
Soy: JUGADOR/A DE BALONCESTO



Tengo el pelo: CORTO Y PELIRROJO
Tengo la nariz: PEQUEÑA
Los ojos: AZULES
Uso: GAFAS DE COLOR VERDES
Estoy: TRISTE
Soy: BOMBERO/A



Tengo el pelo: LARGO Y PELIRROJO
Tengo la nariz: AGUILEÑA
Los ojos: MARRONES
Uso: GAFAS DE COLOR AMARILLAS
Estoy: CONTENTO/A
Soy: MAESTRO/A



Tengo el pelo: CORTO Y RUBIO
Tengo la nariz: AGUILEÑA
Los ojos: MARRONES
Uso: GAFAS DE COLOR ROJAS
Estoy: CONTENTO/A
Soy: FOTÓGRAFO/A



Espero que te hayas divertido con este juego.

Puedes hacer muchas más combinaciones solo tienes que dejar volar tu imaginación.

Así que ya solo me queda darte las gracias y que sigas divirtiéndote con muchas otras actividades que vas a encontrar.



MISIÓN



CUMPLIDA

JUEGOS TRADICIONES ADAPTADOS

A continuación, se proponen una serie de juegos tradicionales. Las normas del juegos están adaptadas con pictogramas para facilitar la comprensión. Antes de jugar debemos asegurarnos de que el niñ@ ha comprendido bien las reglas y que conoce todos los pictogramas que se han utilizado para explicarlo.

El teléfono

1. Todos estamos de pie formando una fila.

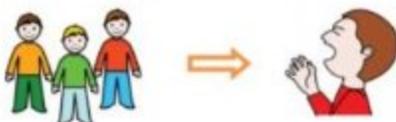


2. ↑ El primero de la fila la queda.

3. Su función es decirle al compañero una frase al oído sin que el resto se entere.



4. Cuando este escuche la frase deberá realizar lo mismo.
5. El último compañero dirá en voz alta lo que ha escuchado.



El pañuelo

1. Uno de los participantes la queda.



2. Deberá taparse los ojos con un pañuelo y el resto lo rodeará.



3. Los compañeros harán sonar varios instrumentos musicales y el de los ojos tapados lo tiene que adivinar.

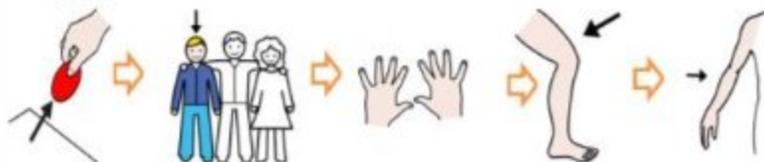


¡Pirañas y turistas!

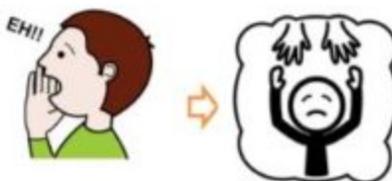


En primer lugar, tenemos que saber cuál es nuestro rol ¿piraña? ¿turista? o ¿turista atrapado?

- **Si soy una piraña:** tengo que intentar coger a los turistas por las manos, piernas, brazos, dedos, etc. Tengo que evitar que mis compañeros, los turistas, crucen el río.



- **Si soy un turista atrapado:** tengo que pedir ayuda a mis compañeros e intentar escapar de las pirañas.

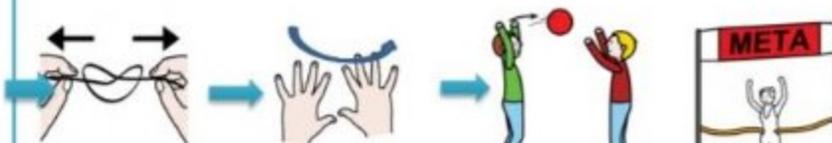


- **Si soy un turista:** tengo que intentar correr por el recreo sin que las pirañas, mis compañeros, **intenten** atraparme y ayudar a los compañeros atrapados por las pirañas.



¡La atadura!

En primer lugar, mi compañero y yo nos ataremos una de nuestras manos. Posteriormente, transportaremos un globo de un lado a otro realizando pases.

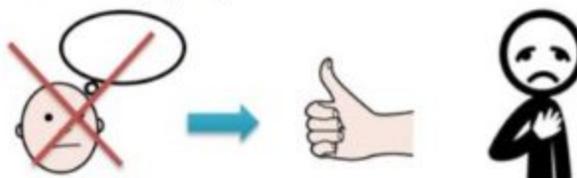


Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://cateu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

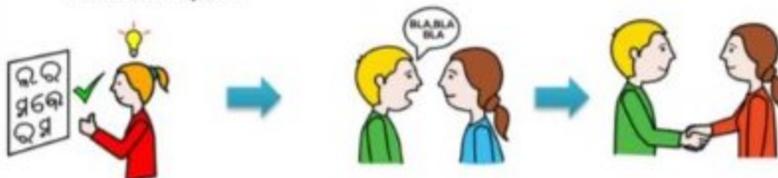
Anexo 9: 8ª sesión. Pedir perdón

¡Nos equivocamos y pedimos perdón!

- o Si yo soy el/la que se equivoca: Pienso en lo que he hecho. Me doy cuenta de que eso no está bien y pido perdón.



- o Si yo no soy el/la que se equivoca: Intentaré comprender lo que le ocurre al otro. Puedo acudir a un docente para que nos ayude a resolver el problema y hacemos las paces.



¡La cadena!

- Si yo soy el/la que la queda: pillo a uno de mis compañeros. Cuando lo haya pillado, nos damos las manos. Mi compañero y yo intentamos pillar a otro. Si lo pillamos nos volvemos a dar la mano y así hasta formar una gran cadena.



- Si no soy el/la que la queda: Corro para que no me pillen. Si lo hacen, me agarro a sus manos y pillamos a otro.

@gemelasy maestras



Las imágenes utilizadas pertenecen a las siguientes webs:

Educlips

Whimsy

Accalia Digital

Canva

Freepik

Pixbay

Flaticon

Google imágenes

ARASAAC

Homestyler.com

¡GRACIAS!

Idea original y maquetación:
Marta Vigil Vázquez y Ruth Torres Vega

Materiales y recursos realizados por el grupo de colaboradores.