



GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA

EDUCACIÓN

MATERIALES EDUCATIVOS INCLUSIVOS PARA TODOS Y TODAS CON ÉNFASIS EN DISCAPACIDAD INTELECTUAL





GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA

EDUCACIÓN

**MATERIALES EDUCATIVOS INCLUSIVOS
PARA TODOS Y TODAS
CON ÉNFASIS EN DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

LUIS ABINADER
PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA

RAQUEL PEÑA
VICEPRESIDENTA DE LA REPÚBLICA

ÁNGEL HERNÁNDEZ
MINISTRO DE EDUCACIÓN

Con el apoyo técnico y financiero de:



para cada infancia

Estimados maestros y maestras:

Nos encontramos en un momento histórico en el cual se hace necesario dar respuesta certera a las diferentes necesidades relacionadas a la educación, específicamente, que todos los estudiantes de la República Dominicana reciban una educación de calidad, valorando y respetando sus diferencias individuales.

Este documento, ***Materiales educativos inclusivos para todos y todas con énfasis en discapacidad intelectual***, les dará la oportunidad de brindar a la población que tiene discapacidad intelectual, recursos innovadores, adaptados y diseñados para que su aprendizaje sea de calidad, y genere experiencias que impacten su vida y la de su familia.

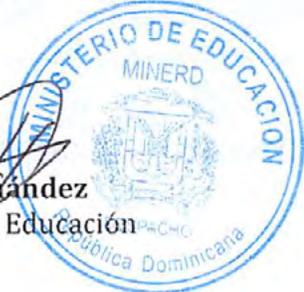
Además, presenta actividades diversas e interesantes, fomenta el respeto y cuidado a nivel emocional, reconociendo que el verdadero aprendizaje se desarrolla cuando hay emociones positivas en los estudiantes mientras se preparan para la vida fuera del centro educativo.

Aprendamos juntos, transformemos la educación poniendo como principal tarea el buen aprendizaje de todos los niños, niñas y adolescentes, con el fin de lograr una verdadera inclusión educativa.

Atentamente,



Ángel Hernández
Ministro de Educación



**Materiales Educativos Inclusivos para todos y todas
con énfasis en Discapacidad Intelectual**

Coordinación general MINERD:

Lucía Vásquez Espínola, Directora General de Educación Especial.

Revisión técnica MINERD: Sandra González Cabrera, María Elena Calderón Batista y Anny Rosario De Jesús Núñez, Técnicas Docentes Nacional de la Dirección General de Educación Especial.

Coordinación general UNICEF: Lissette Núñez Valdez, Oficial de Educación.

Equipo UNICEF:

Coordinadora general del equipo de producción: Dra. Nuria Illán Romeu y Autores: María Lucía Díaz Carcelén, Abel C. Serrano García y Dra. Nuria Illán Romeu de la Universidad de Murcia.

Revisión editorial: Yina Guerrero.

Coordinación diseño y diagramación Leux Solutions: Jimmy González.

Corrección de estilo: Clarissa Carmona.

Diseño gráfico: Javier Gómez y Omil González.

Ilustraciones: Omil González.

INTRODUCCIÓN

Desde los principios que defiende la educación inclusiva, se considera que las barreras que un estudiante en situación de discapacidad puede experimentar a la hora de ejercer su derecho a la educación, en igualdad de condiciones que sus demás compañeros, no solo dependen de su condición sino de la capacidad que tenga el contexto educativo para ajustar la respuesta educativa a sus necesidades, capacidades e intereses.

Por ello, resulta fundamental que el docente esté capacitado, tanto a nivel teórico, como a nivel práctico en metodologías, estrategias y en la elaboración y diseño de materiales educativos accesibles. Es por ello, que además de tratar los aspectos teóricos, hemos destinado un documento a facilitar al docente una serie de materiales educativos accesibles. Los cuales, están pensados para poder ser utilizados en contextos de aula regular y usados por todos los estudiantes.

Hemos agrupado los materiales en cinco apartados:

1 Materiales para el desarrollo emocional. Su objetivo es sensibilizar, a docentes y estudiantes, en la comprensión de la diversidad y el desarrollo de la inteligencia emocional.

2 Materiales básicos para trabajar los pre-requisitos de acceso a la escritura. A través de ellos, el docente podrá incidir en aquellos elementos que serán la base para el desarrollo óptimo de la escritura.

3 Materiales para la lectura y escritura. Formando parte de estos materiales, se incluyen diferentes métodos de lectura y escritura, que se han probado válidos para todos los estudiantes y, en particular, para aquellos que presentan dificultades para su acceso.

4 Materiales para el desarrollo del lenguaje. Se incluyen una serie de materiales que buscan el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo, oral y escrito.

5 Materiales para el desarrollo lógico-matemático. Con estos materiales se facilita el desarrollo cognitivo, desarrollo de un pensamiento lógico, desarrollo de la memoria, desarrollo numérico, el desarrollo de la estructuración temporal y el desarrollo del pensamiento abstracto.

Además, los materiales que se incluyen en cada uno de estos cinco apartados, se presentan bajo una misma estructura:

1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Así mismo, todos y cada uno de los materiales se pueden descargar, lo cual facilita su aplicación por parte de los docentes. No obstante, esperamos que estos materiales educativos accesibles, puedan ser recreados por parte de los docentes a la luz de las características de sus estudiantes.

Confiamos en que este kit contribuya a asegurar el máximo desarrollo del potencial de todos los estudiantes, fomentando una cultura basada en la colaboración y el respeto, capaz de construir una escuela libre de barreras físicas, cognitivas, sensoriales y emocionales, en definitiva, una escuela inclusiva.



¿CÓMO ACCEDER A LOS MATERIALES ONLINE?

Si tu móvil es Android, descarga primero en Google Play una versión gratis de escáner para códigos QR. Si es iOS (iPhone), sigue los siguientes pasos:

1



Activa la cámara de tu dispositivo móvil

2



Enfoca el código QR

3



Haz click en el recuadro QR

4



El documento abrirá en tu navegador

Las diferentes actividades propuestas, no deben ser entendidas como finalistas. Es decir, implican que el docente las pueda ir recreando a lo largo del año escolar. Por ejemplo, si al inicio del curso hemos propuesto la actividad del árbol, sería muy conveniente realizarla a lo largo del curso en varios momentos, siempre teniendo la precaución de guardar las producciones, para después poder comprobar cuantos nuevos frutos hemos podido cosechar a lo largo del año.

1

CUENTO INCLUSIVO

Por cuatro esquinitas de nada. (Cuento de YouTube, adaptado con pictogramas).

1.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Se trata de un cuento donde se trabaja la importancia que tiene la amistad y la aceptación de todos y cada uno de nosotros, pues todos somos diferentes, importantes y valiosos.



Narra la historia de Cuadradito, un cuadrado pequeño al que le encanta jugar con su grupo de amigos los Redonditos. Siempre están jugando y son muy felices. Pero un día se encuentran con un problema: tienen que entrar en la casa grande y ahí surge el conflicto. Finalmente encontrarán una solución para poder seguir jugando todos juntos y pasarla bien.

1.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de este cuento es sensibilizar hacia la comprensión de la diversidad. Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Fortalecer el trabajo en equipo.
- Desarrollar el respeto por las diferencias que todos tenemos.
- Comprender que, a través del diálogo, podemos encontrar soluciones. Es más fácil si todos colaboramos.
- Descubrir que todos podemos jugar juntos.

1.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



- Se puede imprimir directamente o usar como presentación en el ordenador.
- Se puede realizar de manera individual, en pequeño y en gran grupo.
- Dependiendo del nivel comprensivo del estudiante, se puede trabajar, lámina a lámina, haciendo hincapié en los contenidos semánticos y su relación.

1.3.1. Duración de la actividad



Se puede realizar en varias sesiones de una hora aproximadamente. Se leerá el cuento adaptado con pictogramas para facilitar la comprensión del contenido y también se puede ver en YouTube, o bien en ambos formatos.

1.3.2. Desarrollo de la actividad



Vamos a realizar entre todos un mural.

FASE 1: Contaremos el cuento de “Por cuatro esquinitas de nada”.

FASE 2: Abriremos un espacio de diálogo para reflexionar sobre la igualdad y la tolerancia (¿cómo crees que se siente Cuadradito?, ¿qué hacen los Redonditos?, etc.).

FASE 3: Haremos entre todos un mural representando el cuento. Lo elaboraremos con papel de embalar y cartulinas de colores (necesitaremos cartulinas de diferentes colores para fabricar a los Redonditos, a Cuadradito y la puerta).

FASE 4: Reflexión final. Escribiremos, entre TODOS, la conclusión a la que hayamos llegado después de una lluvia de ideas conjunta.

1.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Se puede realizar a cualquier hora de la jornada escolar, dentro de la asignatura de lengua, en un periodo de descanso o de transición entre diferentes actividades o tareas. También como una tarea dentro de una actividad de centro orientada a la sensibilización.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES



CUENTO INCLUSIVO

2

DADO EMOCIONADO

2.1. CONTENIDO: ¿QUÉ ES?



Con el *dado emocionado* podemos trabajar el reconocimiento y la aceptación de cada tipo de emoción, comprendiendo que no existen emociones buenas y malas ya que todas tienen su función.

Tristeza / asco / miedo / alegría / sorpresa / enfado.

2.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** del dado emocionado es el reconocimiento y la aceptación de diferentes tipos de emociones.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Identificación de las emociones básicas propias.
- Identificación de las emociones básicas en los demás.
- Aceptación de las diferentes emociones básicas.
- Comprender nuestras emociones.
- Conocernos mejor a nosotros mismos.

2.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Lo pueden fabricar en clase e incluso hacer uno para cada estudiante. Se puede trabajar en una estructura de actividad individual o bien grupal.

2.3.1. Duración de la actividad



Se puede realizar en una sesión de una hora aproximadamente.

2.3.2 Desarrollo de la actividad



Opciones:

- Que fabriquen el dado.
- Dar el dado formado.
- Pintar cada una de las emociones por grupos y formar el dado.

FASE 1: Presentación del dado. Explicaremos la emoción que representa cada uno de los lados del dado. A continuación, invitaremos a que cada estudiante asocie las diferentes emociones a una situación vivida por el mismo. Resaltaremos la importancia de expresar lo que sentimos y que no hay nada malo en ello.

FASE 2: Nos sentaremos en círculo, por turnos cada estudiante lanzará el dado y tendrá que imitar con su cara la emoción que le haya tocado y poner un ejemplo de una situación cotidiana. Por ejemplo: “yo me siento feliz cuando...”, “me siento triste si...”, etc.

FASE 3: Como reflexión final, cada estudiante expresa una situación (que ellos elijan) en la que sientan la emoción que ellos hayan elegido.

FASE 4: Cerramos la sesión con la idea general de la actividad.

“Todas las emociones son válidas y cada una de ellas tiene su función, por ese motivo no hay emociones buenas ni malas”. Es muy importante expresar lo que uno siente sin temor, ni miedo. Es normal sentir tristeza, miedo, o cualquier otra emoción.

Finalizamos con un aplauso.

2.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Esta actividad se realizará en un ambiente distendido de juego, pudiendo ser a cualquier hora de la jornada, pero siempre que se disponga del tiempo suficiente para que todos participen.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES

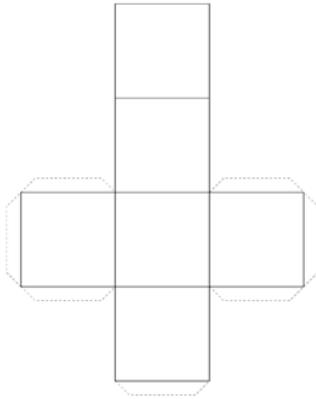


DADO EMOCIONADO

3

DADO DE LAS EMOCIONES

3.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



El *dado de las emociones*, es un cubo que sirve para enviarnos mensajes o acciones positivas. Las acciones que se pueden realizar a través de este cubo son: acariciar, sonreír, abrazar. (Mientras dure el COVID será un abrazo de espaldas). Mirar dulcemente, besar. (Mientras dure el COVID tiraremos un beso con la mano), y decir palabras cariñosas.

3.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



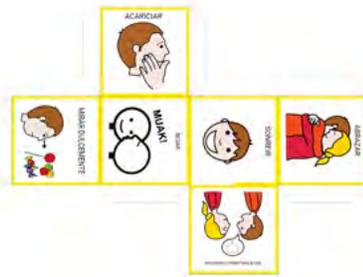
El **objetivo general** del dado de emociones es dotar al estudiante de estrategias para emitir mensajes positivos a los demás.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Aprender a emitir mensajes positivos.
- Desarrollar la capacidad de manifestarle afecto y cariño al otro.
- Aceptar que otro estudiante muestre una actitud cariñosa conmigo.
- Descubrir que somos capaces de ser cariñosos con los demás.

Entender que cuando nos tratamos bien, todos nos sentimos mejor.

3.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Seguir la plantilla que se facilita y los estudiantes podrán colorear las imágenes, o escribir el texto.

Se pueden cambiar los mensajes en función de las características y edad del grupo de estudiantes al que va dirigido, estos mensajes son solo a modo orientativo.

Es posible realizar un trabajo individual o grupal.

3.3.1. Duración de la actividad



Se puede realizar en una sesión de una hora aproximadamente, pero todo va a depender de si se realiza en un grupo grande, mediano o pequeño.

3.3.2. Desarrollo de la actividad



Opciones:

- Dar el dado formado.
- Formar el dado entre todos o en pequeño grupo.
- Pintar cada uno de los mensajes por grupos y formar el dado.
- Realizar diferentes tipos de dados con mensajes en positivo.

FASE 1: Presentamos el dado y les comentamos las diferentes actividades que podemos realizar con él. Para ello, podemos llevar a cabo una lluvia de ideas en la que los estudiantes puedan recordar algunas acciones que hayan podido realizar con sus familiares, amigos, vecinos, etc. Por ejemplo, dar un beso, un abrazo. Así mismo se analizará la reacción que han tenido los demás ante las diferentes acciones.

FASE 2: Los estudiantes se sientan en círculo, por turnos cada estudiante lanza el dado y realiza la acción que le sale con un compañero o compañera.

FASE 3: Como reflexión final, comentamos lo que hemos sentido emitiendo los mensajes positivos y recibéndolos de otros compañeros. En la pizarra los iremos escribiendo o en un mural que se puede colocar en un espacio del centro.

3.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Por ser una actividad lúdica, distendida y gratificante, se puede realizar a la mitad de la jornada cuando los estudiantes pueden estar más cansados, así puede servirnos para realizar un pequeño descanso y, a la vez, aprovechar todas las capacidades socio-afectivas que nos permite desarrollar este dado.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES



DADO EMOCIONES



DADO EMOCIONES 2

4

SOMOS ÁRBOLES

4.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Esta actividad es para trabajar aspectos positivos de cada estudiante, favoreciendo el desarrollo de la autoestima. A su vez, se trabaja el hecho de reconocer que todos tenemos cualidades positivas, que nos hacen únicos y especiales, así como el respeto que debemos guardar los unos con los otros. Con esta actividad, los estudiantes visualizarán todos los dones que tienen sus compañeros sin ninguna excepción.

Otra variación de la actividad, podría consistir en dibujar en papel continuo un árbol gigante donde cada estudiante añade sus frutos más preciados traducidos en cualidades.

4.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de la actividad es el desarrollo de la autoestima y la valoración de nuestras fortalezas.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Reforzar la autoestima.
- Identificar que todos tenemos nuestras fortalezas.
- Desarrollar la aceptación de quienes somos.
- Respetar las cualidades del otro.
- Descubrir que todos los compañeros tienen frutos que poner, es decir, cualidades.

4.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Se puede realizar de forma individual y cada estudiante rellena su árbol de frutos. Otra opción es realizar en grupos pequeños, y que cada equipo tenga su árbol característico.

También se puede llevar a cabo en un grupo grande y pintamos un árbol gigante donde todos ponen sus frutos.

4.3.1. Duración de la actividad



Una hora aproximadamente.



4.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Les hablaremos de lo que es la autoestima y veremos el video en YouTube “La autoestima, vídeo para niños”.

youtube.com/watch?v=AxqqSa6eE8o

FASE 2: Se les entrega la ficha nº 3. Cada estudiante tiene que poner sus cualidades positivas en las hojas. Se puede adaptar la actividad poniendo pictogramas, imágenes, etc. (ver ejemplo ficha nº 1).

FASE 3: Cada estudiante mostrará su árbol y los demás, muy atentos, podrán añadir otros frutos, sobre todo, si ese estudiante se ha puesto pocos. De esta forma, se le ayudará a entender que los demás lo valoran y le ven frutos preciosos. De igual manera, si nos encontramos con un estudiante que no se encuentra frutos, le ayudaremos entre todos a buscarlos.

FASE 4: Reflexión final. Cada árbol es diferente porque todos somos diferentes y tenemos que aceptarnos como somos y respetar también a los demás. Y lo mejor, es que juntando los frutos de todos los árboles (los podemos escribir en la pizarra), nos convertimos en un equipo o en un grupo maravilloso con muchas potencialidades, pues las que no tiene uno, las tiene el otro compañero.



Ficha número 1:
Ejemplos de cualidades
positivas.



Ficha número 2:
Ejemplo con imágenes
y/o pictogramas.



Ficha número 3:
Plantilla del árbol.

4.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Realizarlo en las primeras horas ya que los estudiantes tienden a estar más centrados, vivenciar sus cualidades les va a ayudar a tener un día positivo y lleno de experiencias.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES



SOMOS ARBOLES

5

RULETA DE LAS EMOCIONES

5.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Este recurso será muy valioso ante situaciones problemáticas en el aula. La tomaremos de base para que el estudiante sea consciente de que estas situaciones ocurren y para que disponga de una serie de estrategias para poder afrontar las situaciones conflicto. Los conflictos no tienen que verse como algo negativo, sino como una oportunidad para aprender a resolverlos.



Anexo I. Alternativas ante la resolución de conflictos en dos niveles: palabras y pictogramas.

Este anexo incluye también una plantilla sin completar por si surgen más ideas.

Anexo II: Modelo de ruleta y plantilla en dos niveles.

5.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de la actividad de la ruleta de las emociones es la resolución de conflictos.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Tomar conciencia de que existen una serie de conflictos.
- Aprender a resolverlos de forma pacífica.
- Desarrollar el pensamiento reflexivo, pues no podemos tomar decisiones precipitadas.
- Estimular el pensamiento divergente, pues analizamos varias opciones.
- Tomar conciencia de que cada acción tiene una consecuencia.
- Aprender a adaptar nuestro comportamiento ante situaciones de conflicto sin perder la calma.

5.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Cada estudiante debe tener su propia ruleta, que se puede realizar sobre cartulina y luego completarlo con letras o con dibujos que el estudiante reconozca su significado.

5.3.1. Duración de la actividad



La temporalización va a depender de las características de la clase. El objetivo es que, entre todos, busquemos alternativas de comportamiento adecuadas ante situaciones que no nos hacen sentir bien.



5.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Debemos hablarles de la importancia de expresar nuestras emociones, ideas y pensamientos (video Youtube *Puedo expresar mis ideas y pensamientos*) y la importancia de hacerlo de manera correcta.



<https://youtu.be/y33pS6SEhFU>

FASE 2: Veremos situaciones reales que se dan en el día a día y cómo respondemos ante ellas, analizando, entre todos, alternativas de respuesta que sean adecuadas.

FASE 3: Mostraremos las alternativas ante la resolución de conflictos que se muestran en el material identificado como **Anexo I**, palabras escritas y pictogramas que posteriormente escribiremos en nuestra ruleta.

FASE 4: Les mostramos la ruleta de gestión emocional conflictos que se muestran en el material identificado como **Anexo II** y les explicamos que en ella vamos a escribir qué podemos hacer cuando algo no es de nuestro agrado, sin recurrir a pegar, gritar, insultar, etc. Después cada estudiante creará la suya.

FASE 5: Cada estudiante mostrará su ruleta y haremos la reflexión final: “es importante expresar lo que uno siente, pero de manera correcta. En situaciones que no nos gustan tenemos que buscar la mejor forma de responder”.



5.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Es aconsejable realizarla una vez se hayan trabajado actividades de inteligencia emocional y los estudiantes estén familiarizados con el trabajo de las emociones, ya que es una actividad compleja de autoconocimiento y autorregulación. Se precisa también que en el grupo se hayan vivenciado otro tipo de actividades y ejercicios que les hayan servido para expresar lo que sienten sin perder el respeto al compañero.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES



RULETA DE LAS EMOCIONES

6

SOCIOGRAMA

6.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Esta actividad nos ayudará a conocer la dinámica de clase que no siempre es sencilla de descubrir. En todo grupo siempre contamos con estudiantes más populares que otros, con los que todos quieren estar; con otros rechazados a los que suelen evitar, y también con un grupo de compañeros invisibles. Son aquellos que nadie los refiere, ni como amigos ni como no amigos. Es como si no existieran y todos necesitamos que se nos visibilice y se nos tenga en cuenta para ser felices y estar en predisposición positiva ante los aprendizajes. En definitiva, lo que tratamos de hacer es una radiografía del grupo para poder intervenir posteriormente. Con esta información ya podremos diseñar actividades para mejorar la dinámica general sabiendo cómo se relacionan entre ellos.

6.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general**, es conocer las relaciones que existen dentro de un grupo de estudiantes.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Reflexionar acerca de las relaciones interpersonales.
- Identificar a los estudiantes más vulnerables, por aparecer como rechazados en el sociograma.
- Identificar a los estudiantes más vulnerables por ser invisibles (nadie los nombra) en el sociograma.
- A partir de la identificación de estudiantes que precisan apoyo, diseñar un plan de actuación para ello.

6.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Existen diferentes formas de realizar un sociograma, algunas más complejas y otras más sencillas. Proponemos un modelo, pero se puede adaptar a las características del grupo-clase y, sobre todo, a la edad a la que va dirigida este instrumento.

6.3.1. Duración de la actividad



Menos de una hora.

6.3.2. Desarrollo de la actividad



Nombre: _____
Fecha: _____

¡ME VOY DE VIAJE!

¿Si te fueras de viaje a qué tres amigos o amigas de clase te llevarías?

① _____
② _____
③ _____

¿A qué tres amigos o amigas de clase no te llevarías?

① _____
② _____
③ _____

Mª Jesús Fernández Guillén

FASE 1: Introducción de la actividad. Se les pregunta sobre si les gusta viajar, donde les gustaría hacerlo, etc.

FASE 2: Se les entrega la ficha y se les dice que tienen que poner: tres compañeros o compañeras con los que no se irían de viaje y tres compañeros o compañeras de clase con los que sí se irían.

FASE 3: Análisis de la información.

Podremos extraer la información acerca de los estudiantes que son más populares, los que están más rechazados y los que nadie menciona.

Estos resultados no lo daremos al grupo, pero actuaremos en consecuencia realizando las dinámicas de grupo necesarias para favorecer actitudes de respeto hacia todos los compañeros, dándole visibilidad a los que suelen ignorar.

6.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?

Se puede realizar en cualquier momento del día, ya que su duración es muy corta. La finalidad de esta actividad solo la conoce el profesional.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES



SOCIOGRAMA

7.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Es una actividad muy significativa y adecuada para trabajar la autoestima y las relaciones interpersonales.

Cada estudiante entregará un corazón a un compañero con una cualidad positiva. Lo ideal es que sea una pegatina y que se le pegue en el corazón. Otra opción sería hacerlo en cartulina de colores y hacer un colgante. Se incluye plantilla de corazones para hacer los colgantes como segunda opción para su realización.

7.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de esta actividad es el desarrollo de relaciones cálidas y afectuosas.

- Fortalecer la autoestima.
- Establecer vínculos positivos.
- Trabajar cualidades positivas.
- Desarrollar vínculos emocionales.
- Reflexionar acerca de lo positivo que puede tener cada compañero.
- Demostrar que todos somos merecedores de un corazón.

7.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



El material es muy sencillo de elaborar, y se puede realizar este ejercicio de diferentes formas. Podemos centrarnos en un solo estudiante y los compañeros le ofrecen cada uno su corazón, e ir alternando esta actividad con todos. Otra modalidad puede ser realizar grupos de dos y que cada uno le ofrezca al otro un mensaje positivo en su corazón. Por último, tal y como proponemos en esta actividad, a través de juegos al azar.

Es una actividad grupal.

7.3.1. Duración de la actividad

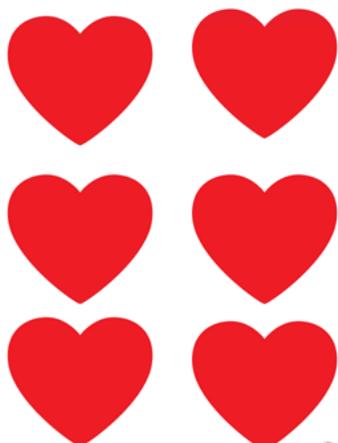


Esta actividad se puede desarrollar en una hora aproximadamente.

7.3.2. Desarrollo de la actividad



PLANTILLA PARA COLGANTES



FASE 1: Hablaremos de las cualidades que tienen las personas y que todas tenemos cosas buenas. Realizamos una lluvia de ideas y las vamos apuntando.

FASE 2: Meteremos los nombres de todos los estudiantes en una bolsita y, al azar, cada uno escoge un papel y será al que tiene que escribirle una cualidad positiva.

FASE 3: Cada estudiante recibirá su corazón y reforzaremos esa cualidad.

FASE 4: Se realiza una reflexión final acerca de que todos tenemos cosas buenas.

7.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Esta actividad es ideal para que los estudiantes se vayan conociendo. Si los estudiantes no están familiarizados con actividades relacionadas con la inteligencia emocional, se podría empezar por ella.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES



SOMOS ESPECIALES

8.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Esta actividad pretende trabajar la escucha y el respeto por el compañero, así como el trabajo en equipo.

Entre todos los estudiantes de la clase tendrán que inventarse un cuento. Habrá un protagonista que podría ser el estudiante menos aceptado por el grupo (que el profesor casualmente elige al azar) y el adulto iniciará la historia.

Es una actividad muy divertida para trabajar la imaginación, además se fomenta el trabajo en grupo. Está inspirada en las técnicas Rodari y fomenta la creatividad y la capacidad de secuenciación lógica.

8.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de esta actividad es el desarrollo del respeto y la escucha hacia los compañeros.

Este objetivo general, se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Trabajo en equipo.
- Escucha a los demás.
- Respeto a los compañeros/as.
- Imaginación y creatividad.
- Desarrollo de la secuencia.
- Memoria y atención.
- Desarrollo lógico de secuencias causa-efecto.
- Desarrollar la capacidad simbólica.

8.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



El cuento se puede ir formando de manera que cada estudiante tenga el suyo, o bien ir poniendo en la pizarra las aportaciones que se van realizando para que les sea más fácil seguir la trayectoria de los acontecimientos y aportar ideas en consecuencia.

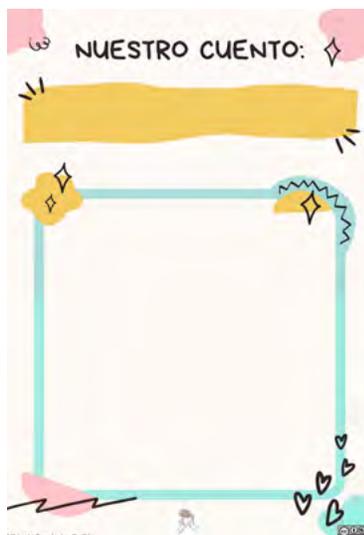
Es una actividad grupal.

8.3.1. Duración de la actividad



Se puede realizar en dos sesiones. La primera de ellas, para la creación del cuento entre todos y la segunda para las ilustraciones y contarlos entre todos.

8.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Explicaremos que vamos a realizar el cuento mágico de nuestra clase.

FASE 2: El adulto iniciará el cuento con el protagonista y el tema que entre todos habrán elegido. Después cada estudiante tiene que aportar su idea ¡TODO VALE! Siempre que se tenga respeto en todo momento.

FASE 3: Una vez escrito el cuento (puede escribir cada estudiante su parte o darlo escrito el docente), se tendrá que ilustrar.

FASE 4: Realización de la portada (ficha 3), en la cual se coloca el título y se realiza un dibujo. Luego se monta el libro.

FASE 5: Los estudiantes leerán en voz alta el cuento estando sentados.

FASE 6: Se realiza una reflexión final acerca de que si trabajamos en equipo podemos crear cosas muy bonitas y la importancia de respetar lo que cada uno dice.

8.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Esta actividad es ideal para que los estudiantes se vayan conociendo. Si los estudiantes no están familiarizados con actividades relacionadas con la inteligencia emocional, se podría empezar por ella.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES



NUESTRO CUENTO MÁGICO

B

MATERIALES BÁSICOS PARA TRABAJAR LOS PRERREQUISITOS DE ACCESO A LA ESCRITURA

Es recomendable que el docente relacione la propuesta de materiales educativos accesibles que se proponen a continuación, con el apartado del capítulo 3 dedicado a esta temática.

Son muchísimas las actividades que se pueden realizar referidas a estos prerrequisitos, a continuación, se describen algunas de ellas. No obstante, la creatividad y la experiencia de los docentes, es fundamental para poder proponer nuevos recursos adaptados a la realidad de sus estudiantes. Animamos a que se experimente con ellos y se recreen, con objeto de poder disponer, con el tiempo, de un banco de actividades que pudieran estar a disposición de todos los centros educativos del país.

1

ACTIVIDADES DE PEGAR PEGATINAS

1.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Para esta actividad tenemos como base el cuaderno que se incluye en el documento. Además, se necesitan pegatinas (calcomanías, stickers) de diferentes colores y de diferentes formas geométricas.

Si además introducimos el punzón, almohadilla, tijeras, colores, pegamento y otros recursos podemos realizar muchas otras actividades en cada una de las fichas que se incluyen en el documento. Del mismo modo, podemos generalizar el uso de las pegatinas empleando otros materiales, tales como, cartulinas, cartones, cajas de zapatos, etc.

1.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El objetivo general de este conjunto de actividades es el desarrollo de habilidades motrices que permitan adquirir los prerrequisitos para la escritura.

Este objetivo general se materializa en los siguientes objetivos específicos:

- Coordinación óculo manual.
- Adiestramiento de las yemas de los dedos.
- Desarrollo del dominio de la mano.
- Desarrollo de la pinza digital.
- Percepción espacial gráfica.
- Aprendizaje de los colores.
- Aprendizaje de las formas.
- Desarrollo de la atención.
- Desarrollo de la creatividad cuando es pegado libre.
- Inhibición motriz.



Puede realizarse a nivel individual o grupal. Es conveniente empezar por pegatinas grandes que son más sencillos de coger y luego, progresivamente, pasar a los pequeños.

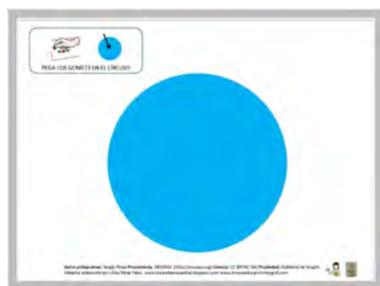
1.3.1. Duración de la actividad



Este tipo de actividades no debe de durar mucho tiempo. Recomendamos unos 20 minutos, pero depende de cada estudiante y de cada momento.

También sugerimos combinar varias actividades de motricidad fina aprovechando las fichas, además de pegar pegatinas trabajar el picado, recortado, rasgado y coloreado.

1.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Consiste en pegar pegatinas siguiendo diferentes instrucciones, pero siempre podemos proponer otros ejercicios.

FASE 2: Pegar pegatinas por colores, siguiendo un patrón.

FASE 2: Pegar pegatinas por formas, siguiendo un patrón.



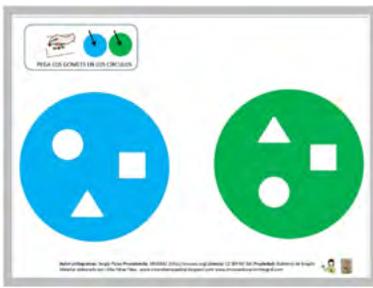
FASE 3: Pegar pegatinas por formas y colores, siguiendo un patrón.

FASE 4: Rellenar dibujos sencillos con pegatinas.

FASE 5: Elaborar composiciones libres con pegatinas



A su vez, también estamos trabajando los colores y las formas geométricas, por lo tanto, esta actividad también favorece el desarrollo lógico-matemático.



Si, además, disponemos de crayones de cera (crayolas) o colores, también se puede aprovechar aquellas páginas en las que los recuadros no van pintados, para que los coloree el estudiante. De esta forma, rentabilizaríamos que en la ficha se pudieran realizar dos tipos de actividades: colorear y pegar pegatinas.

Otra variación de este ejercicio pueden ser la actividad de realizar un collage entre dos compañeros. Para ello, precisaríamos de un papel y revista. Con la revista podríamos hacer trocitos, rasgando o recortando, o incluso mixto. Imaginemos que un estudiante no sabe recortar y otro sí. En este caso, se puede elaborar un bonito collage pegando trocitos de revista, unos rasgados y otros recortados.

1.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Este tipo de actividades se pueden realizar en cualquier momento de la jornada.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES



ACTIVIDADES CON GOMETS

2

ACTIVIDADES DE PICAR

2.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Es un cuaderno de fichas del blog: <https://elcreatimundo.wixsite.com/educacioninfantil>

Se trata de un material pensado para aplicarlo en un nivel inicial, pero, en función de los avances de cada estudiante, se pueden utilizar materiales más complejos de forma progresiva.

Se precisa de un punzón. Cuando se comienza es conveniente que sean gruesos para facilitar el agarre del mismo. También se necesita una almohadilla simple, o bien una tablilla fija que lleva la almohadilla incorporada. Además, se puede colorear la ficha antes de picar, con lo cual daremos un doble uso a la misma.



2.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de este tipo de actividades es el desarrollo motriz adecuado para que el estudiante pueda utilizar posteriormente útiles de escritura.

Este objetivo general, se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo de la presión del instrumento.
- Desarrollo de la precisión del movimiento.
- Coordinación óculo-manual.
- Desarrollo de la pinza digital.
- Percepción espacial gráfica.
- Aprendizaje de los colores.
- Aprendizaje de formas geométricas básicas.
- Desarrollo de la atención.
- Inhibición motriz.

2.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Es una actividad individual, por tanto, es importante partir de los intereses de cada estudiante. Por ejemplo, si le gustan los animales, ponerle fichas de animales para picar.

2.3.1. Duración de la actividad



Se recomienda que la actividad dure un máximo de 20 minutos y que se combine con otro tipo de actividades compatibles.

2.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: A igual que en el ejercicio anterior se pueden aprovechar las láminas para colorear. De esta forma combinamos dos técnicas y rentabilizamos el material.

FASE 2: Se comienza por picado libre y cada vez se va delimitando el espacio en función del estudiante.

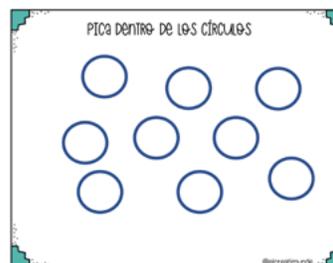
FASE 3: Es importante graduar el nivel de dificultad de forma que se garantice el aprendizaje sin error.

2.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Se puede realizar en cualquier momento de la jornada, es una actividad que les ayuda a centrar la atención y suele ser muy gratificante.

MINIATURAS DE ANEXO ACTIVIDAD KIT 2. 2. ACTIVIDADES DE PICADO



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES



ACTIVIDADES DE PICAR

3

ACTIVIDADES DE TENDER

3.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



La actividad se llama: Vamos a tender la ropa.

Se necesitan palitos para tender la ropa, una cuerda fina que se puede atar de pata a pata de la mesa, o un cordón de zapatillas de deporte y unas tijeras y papel de plastificar.

3.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



Los **objetivos generales** de este tipo de actividades son:

- El desarrollo de hábitos de autonomía.
- El desarrollo de la motricidad fina.
- El desarrollo cognitivo.

Estos objetivos generales se pueden materializar, en los siguientes **objetivos específicos**:

- Presión del instrumento.
- Desarrollo de la pinza digital.
- Desarrollo del dominio de la mano.
- Desarrollo de la coordinación óculo-manual.
- Desarrollo de la atención.
- Desarrollo de la percepción espacial gráfica.
- Desarrollo de la percepción temporal.
- Desarrollo lógico-matemático (secuencias).
- Desarrollo del juego compartido si intervienen otros compañeros

3.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Además de la actividad indicada, también se puede aprovechar cuando se hacen fichas con témpera y haya que secarlas. Esta actividad puede ser individual o grupal.

3.3.1. Duración de la actividad

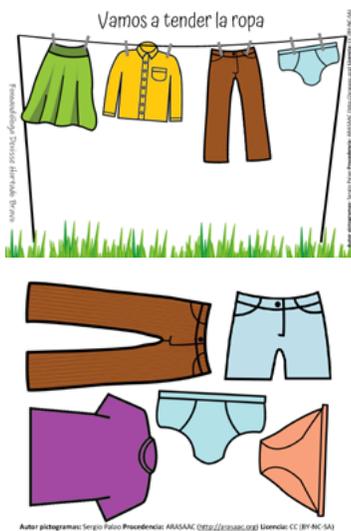


Si la actividad se realiza solo para trabajar la motricidad fina, con 15 minutos puede ser suficiente, pero también podemos aprovecharla para trabajar el juego simbólico y, en ese caso, podemos precisar más tiempo.

3.3.2. Desarrollo de la actividad



Esta actividad conlleva varios pasos y por ello pueden participar otros compañeros con diferentes destrezas. Puede que un estudiante no sepa recortar, pero sí realizar seriaciones, que otro no sepa realizar las seriaciones ni recortar, pero si sabe colocar las pinzas.



FASE 1: En primer lugar, el profesional plastificará las láminas de la ropa para colgar (no las de seriaciones), con la finalidad de que nos duren más tiempo.

FASE 2: Un estudiante puede realizar el ejercicio del recortado.

FASE 3: Podemos proceder al juego de tender la ropa, bien de forma libre, ante instrucciones verbales, o bien siguiendo las secuencias que nos indica el ejercicio.

FASE 4: Otro tipo de actividad aprovechando el cordón, es hacer collares ensartando pasta, o bolitas si tenemos.

3.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Es una actividad distendida que se puede realizar entre actividades de mayor complejidad. En principio se puede llevar a cabo en cualquier hora de la jornada.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES

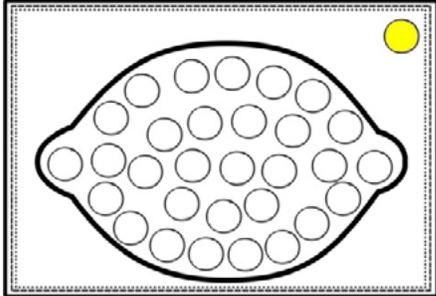


ACTIVIDADES DE TENDER

4

ACTIVIDADES DE COLOREADO CON PINTURA

4.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Son un conjunto de actividades propuestas de coloreado. Podemos usar multitud de fichas, cajas, lapiceros, cuadros, carpetas y multitud de objetos y en soportes variados.

4.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



Los **objetivos generales** de estas actividades son:

- El desarrollo de la motricidad fina.
- Desarrollo de la creatividad.
- Desarrollo cognitivo.
- Desarrollo de las relaciones interpersonales.

Estos objetivos generales se pueden materializar en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo de la imaginación.
- Desarrollo de la capacidad de trabajar en grupo.
- Coordinación óculo-manual.
- Desarrollo de la pinza digital.
- Desarrollo de la atención.
- Desarrollo de la motricidad fina.
- Desarrollo de los procesos de prensión y presión de los útiles de escritura.
- Desarrollo táctil (pintura de dedos).
- Dominar los movimientos de los dedos.
- Desarrollo de la sensibilidad artística.
- Aprendizaje de los colores.
- Algunas de las actividades pueden aprovecharse para el desarrollo de la lateralidad.



No se precisa de ningún material específico, aunque se recomiendan algunos. Puede ser una actividad individual o grupal.

Materiales:

- Hojas en blanco, material de desecho como cajas de zapatos, cartones, y papel de empaquetar para la realización de murales colectivo.
- Pintura de dedos.
- Pintura témpera líquida.
- Pincel gordo.

4.3.1. Duración de la actividad



Esta actividad, si es grupal, puede durar aproximadamente 45 minutos, no obstante, podemos variar la temporalización en función del funcionamiento del grupo cuando la está realizando.

4.3.2. Desarrollo de la actividad



Se pueden realizar muchas actividades y muy divertidas.

Se pueden trabajar primero con pintura de dedos y luego con témperas y pincel, aunque se pueden realizar de manera simultánea. También se pueden incluir otras actividades como la de rasgar papeles que previamente han sido pintados con pintura de dedos, realizar collages mixtos incorporando varias técnicas, entre otras proponemos algunas actividades:

FASE 1: Rellenar figuras o dibujos.

FASE 2: Hacer la silueta de nuestras manos para hacer un árbol de la paz.

FASE 3: Hacer árboles con la silueta de nuestras manos.

FASE 4: Decorar murales poniendo huellas.

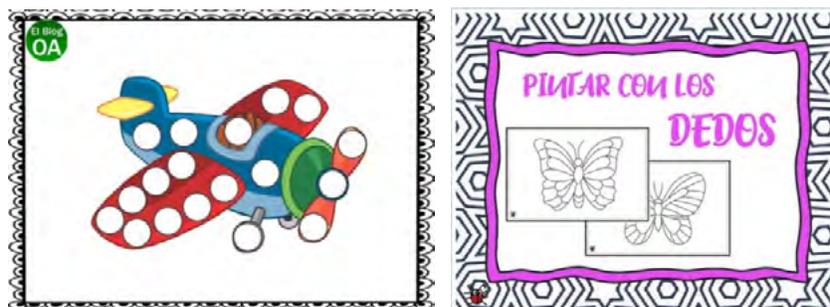
FASE 5: Realizar juegos de huellas plantares (de los pies) y aprovechar para realizar juegos de lateralidad.



4.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Dado que es un trabajo grupal, distendido y divertido, se puede realizar cuando los estudiantes estén cansados tras una actividad que haya requerido gran esfuerzo mental y concentración.



FICHAS PINTURA DE DEDOS SENCILLAS:



orientacionandujar.es/2019/11/07/fichas-para-pintar-con-los-dedos-usar-gomets-o-pompones



actividadeseducainfantil.com/2021/07/7-fichas-para-pintar-con-los-dedos.html

5

ACTIVIDADES DE RECORTADO

5.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Este material consiste en una propuesta de actividades de recortado.

Antes de utilizar las tijeras, es importante que se realicen actividades de rasgado con las manos de diferentes tipos de materiales.

5.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



Los **objetivos generales** de este conjunto de actividades son:

- Desarrollo de la autonomía personal.
- Desarrollo de funciones ejecutivas.

Estos objetivos generales se materializan, en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo de la motricidad fina.
- Disociación de ambas manos.
- Coordinación de ambas manos.
- Desarrollo de la atención.
- Desarrollo de la coordinación óculo manual.
- Sensibilización de las yemas de los dedos cuando realizamos rasgado.
- Coordinación de los dedos de la mano.
- Desarrollo de la creatividad (se pueden realizar collages).
- Desarrollo de la inhibición (cuando no es recortado libre).

5.3.FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Para esta actividad, tan solo se precisa de las tijeras adecuadas en cuanto a tamaño y a forma en el caso de que el estudiante sea zurdo o diestro. En principio, es una actividad individual, pero se puede finalizar la actividad pegando lo que hemos recortado en un collage y acabar siendo grupal.

Además, se precisan materiales de desecho.

5.3.1. Duración de la actividad



La actividad dura aproximadamente 30 minutos y se puede combinar con actividades de pegado.

5.3.2. Desarrollo de la actividad



En principio no necesitamos de un material específico, ya que las actividades de rasgar y recortar se pueden desarrollar con material reciclable y permiten variadas y divertidas tareas, fruto de la creatividad del docente y de los estudiantes.

Ponemos algunos ejemplos:

- Recortar siluetas y figuras de periódicos y revistas.
- Recortar alimentos de los catálogos de los supermercados.
- Realizar un collage con caras recortadas de revistas.
- Recortar farolillos.
- Recortar telas sobrantes que tengan en casa y realizar un collage con telas.
- Recortar platos de plástico como si fuera el pelo de una cara.
- Recortar rollos de papel higiénico para sacar unas patas y formar un pulpo.
- Recortar fieltro para realizar manualidades.
- Recortar material EVA (Foamy).
- Recortar papel de diferentes texturas y de diferentes grosores, etc.



5.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Suele ser muy divertido y relajante para los estudiantes, por lo que se pueden aprovechar aquellos momentos donde pueden estar más cansados de actividades que les puedan generar mayor esfuerzo mental.

FICHAS PARA RECORTAR:



webdelmaestro.com/fichas-para-recortar



orientacionandujar.es/2018/08/27/fichas-para-ensenar-a-los-mas-peques-a-recortar



actividadeseducainfantil.com/2019/10/fichas-para-aprender-recortar.html

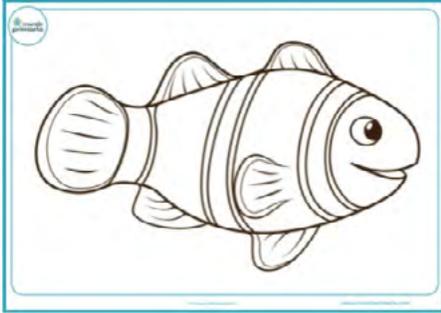


webmundoinfantil.com/grafomotricidad/ejercicios-de-grafomotricidad-para-recortar-con-tijeras



imageneseducativas.com/coleccion-de-fichas-para-recortar

6.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Son actividades de tipo gráfico que posteriormente derivarán en la escritura convencional.

Una vez que hemos realizado diferentes actividades con:

- Pintura de dedos.
- Pintura de témpera líquida con pincel.
- Pintura con crayones de cera blandas.
- Pintura con rotuladores gruesos para facilitar la prensión.

Luego, pasaremos a la pintura con lápices de colores, para lo cual se recomienda comenzar por utilizar aquellos colores de forma trapezoidal que se agarran de manera más fácil por los principiantes.

6.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



Los **objetivos generales** de este tipo de actividades son:

- Desarrollo de la motricidad fina.
- Desarrollo cognitivo.
- Desarrollo de las funciones ejecutivas.

Estos objetivos generales, se materializan en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo de la creatividad.
- Trabajo en equipo (si pintan entre dos o más estudiantes un mismo mural).
- Coordinación óculo–manual.
- Desarrollo de la atención.
- Desarrollo de la pinza digital.
- Placer y disfrute ante la producción gráfica.
- Desarrollo del simbolismo.
- Desarrollo de la relajación pintando mandalas.
- Reconocimiento de los colores.
- Desarrollo de la inhibición (al no salirse del contorno).



Se pueden utilizar los materiales propuestos en la ficha que acompaña al material. Pueden generarse actividades individuales o grupales.

6.3.1. Duración de la actividad



Si es trabajo individual, aproximadamente unos 30 minutos, pero si es trabajo grupal se puede ampliar el tiempo en función del grado de atención que preste el grupo.

6.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Pintar cuentos de colorear.

FASE 2: Pintar cuentos personalizados elaborados para cada estudiante.

FASE 3: Pintar mandalas (es muy relajante). Se pueden realizar con marcadores o con colores.

FASE 4: Realizar un coloreado entre dos estudiantes, (es una actividad muy divertida e implica compartir los colores y ponerse de acuerdo de que parte colorea cada estudiante).

FASE 5: También se puede pintar grafías de letras o números, cenefas, trazos, simular lluvia, nieve, hojas, flores, etc.

FASE 6: Pintar un mural colectivo de toda la clase.

FASE 7: Colorear siguiendo las consignas dadas.

FASE 8: Ejercicios de dibujo libre, estimulando la creatividad.

En cuanto al trazo, recomendamos seguir los pasos que propone en sus materiales María Dolores Rius, los cuales hemos comentado en el apartado del capítulo 3 dedicado a los prerrequisitos para el acceso a la escritura.

También sugerimos realizar actividades de colorear, escenas relacionadas con su entorno próximo, ya que tienden a motivar mucho a los estudiantes.



6.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Como son actividades lúdicas y motivantes, se pueden realizar en cualquier momento del día, e incluso en periodos de descanso entre sesiones de mucho esfuerzo mental.

Los dibujos tienen que estar seleccionados para cada estudiante dependiendo de su desarrollo evolutivo y destreza. Hay dibujos para todas las edades y de muy variadas temáticas. Se deben emplear actividades de dibujo motivantes y funcionales: cuadros, felicitaciones, carpetas, marcapáginas, postales, marcos, decoración, etc.

FICHAS PARA PINTAR CON ROTULADORES, CRAYONES DE CERA Y LÁPICES DE COLORES:



dibujos.net



dibujosparacolorearte.com



blog.dibujalia.com



mundoprimary.com/dibujos-para-colorear



elparquedelosdibujos.com/colorear/dibujos-colorear.php



blogcolorear.com/2011/03/colorear-cuadros-de-pintores-famosos.html



Son muchas las actividades que el docente puede realizar para el desarrollo de la lectura y escritura. En cualquier caso, es muy importante seleccionar el material que sea adecuado al nivel de cada estudiante y que, además, responda a sus intereses y motivaciones.



CAJA DE SÍLABAS Y DE ABECEDARIO

1.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



fonema consonántico, bilabial, occlusivo, sonoro, oral [b] [β] grafías: b, y y en sílaba DIRECTA.				fonema consonántico, bilabial, occlusivo, sonoro, oral [b] [β] grafías: b, y y en sílaba DIRECTA.			
BA	BA	BE	BE	BI	BI	BO	BO
BA	BA	BE	BE	BI	BI	BO	BO
BA	BA	BE	BE	BI	BI	BO	BO
BA	BA	BE	BE	BI	BI	BO	BO
BA	BA	BE	BE	BI	BI	BO	BO

Este material nos va a permitir crear un abecedario y un silabario. Se pueden guardar en la misma caja o en dos cajas: una de abecedario y otra de silabario.

La combinación de ambas nos da soporte para todas las palabras o frases que queramos trabajar.

El material está compuesto por:

- Caja de sílabas y de abecedario: directas.
- Caja de sílabas y de abecedario: grupos vocálicos.
- Caja de sílabas y de abecedario: inversas.
- Caja de sílabas y de abecedario: sinfonos.

También se incluyen materiales para maquetar y guardar el material: Por otro lado, encontramos tres archivos de maquetación y guarda del material.

- Caja de sílabas y de abecedario: Carpetillas.
- Caja de sílabas: Deco cajas.
- Caja de sílabas: Diseño estuches.

Es muy importante guardar este material ordenado, para ello se puede utilizar gomitas para realizar paquetes por letras, dígrafos, o por sílabas, etc.

1.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de este conjunto de actividades propuestas es el desarrollo de la lecto-escritura.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Facilitar el acceso a la lectura y escritura.
- Desarrollar los procesos de codificación y decodificación.
- Formar palabras dado un modelo.
- Descomponer palabras.
- Emitir correctamente los sonidos vocálicos.
- Emitir correctamente los sonidos consonánticos.
- Desarrollar el componente fonético-fonológico.
- Desarrollar la conciencia fonológica silábica y fonémica.

1.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



1.3.1. Duración de la actividad



Aproximadamente 45 minutos si es grupal, y 30 minutos si realizamos esta actividad de forma individual.

1.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Imprimir los documentos.

FASE 2: Plastificar todos los documentos, menos el correspondiente a la Caja de sílabas, denominado como Deco Cajas. Este sirve para forrar las cajas donde guardar el material.

FASE 3: Recortar los documentos Carpetillas, que servirán para organizar el abecedario, y el documento denominado como: Diseño-Estuches, que se usará para ir envolviendo los diferentes paquetes en sílabas directas, inversas, grupos vocálicos y sinfonos.

FASE 4: Recortar los demás documentos, envolverlos en sus correspondientes estuches y fijarlos con una goma elástica.

FASE 5: Guardarlos organizados en sendas cajas decoradas con el documento Deco Cajas.

FASE 6: Preparar el material necesario para realizar las actividades.

FASE 7: Presentar y realizar las distintas actividades con los estudiantes.

FASE 8: Guardar nuevamente el material organizado para su fácil acceso en la próxima sesión.

Son múltiples las actividades que se pueden generar, tanto a nivel de lectura como de escritura o como apoyo gráfico del trabajo en el componente fonético-fonológico.

Tiene tres usos principales.

- Para el desarrollo de la lectura y escritura.
- Para el desarrollo de la fonética y fonología.
- Para el desarrollo de la conciencia fonológica: fonémica, silábica y lexical.

De entre las actividades que podemos realizar se encuentran:

- Actividades fonéticas-fonológicas. Con el apoyo visual de las grafías.
- Actividades de imitación.
- Actividades de discriminación visual y auditiva.
- Actividades de composición y descomposición de palabras.
- Formar palabras ante un modelo dado.
- Actividades de lectura y escritura desde los niveles más sencillos.
- Escribir en libreta lo que le vamos diciendo o componiendo.

1.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Las actividades de lectura y escritura, al igual que las de desarrollo lógico-matemático, son convenientes realizarlas a primera hora de la jornada.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES: CAJA DE SÍLABAS Y ABECEDARIO

Material educativo de la Asociación de Profesores de Educación Especial de España
Silabario para juegos de tabla, apoyo al léxico y escritura.

BRA	BRA	BRE	BRE
BRA	BRA	BRE	BRE
BRA	BRA	BRE	BRE
BRA	BRA	BRE	BRE
BRA	BRA	BRE	BRE



DIRECTAS



PUNTOS
VOCÁLICOS



INVERSAS



SINFONES

Material educativo de la Asociación de Profesores de Educación Especial de España
Diptongos e Hiatos: AE (E), EA (E)

AE	AE	EA	EA
AE	AE	EA	EA
AE	AE	EA	EA
AE	AE	EA	EA
AE	AE	EA	EA



CARPETILLA



DECO CAJAS



DISEÑO DE
ESTUCHES

2.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Es un material basado en una colección de pictogramas con la grafía de la palabra y marcos de color siguiendo las categorías de Roxana Mayer Johnson en el Sistema Pictográfico de Comunicación (SPC), el cual hemos descrito en el apartado dedicado a la Comunicación Aumentativa y Alternativa del capítulo 3 del documento teórico.

Las categorías surgen al agrupar el vocabulario por la función de cada palabra. Así encontramos:

- Personas: Color Amarillo. También se incluyen pronombres personales, nombres propios, personajes o mascotas.
- Acciones: Color verde.
- Descriptivos: Color Azul. Principalmente adjetivos y algunos adverbios.
- Nombres: Color Naranja. Aquellos que no están incluidos en otras categorías.
- Miscelánea: Color Blanco. Principalmente artículos, conjunciones, preposiciones, conceptos temporales, colores, el alfabeto, números y otras palabras abstractas.
- Social: Color Rosa o Morado. Palabras normalmente utilizadas en interacciones sociales. Incluyen palabras de cortesía, palabras de disculpa, expresiones familiares de gusto y de disgusto y otras palabras y expresiones exclusivas del individuo.

El material está compuesto por:

- Baraja de pictogramas fonética-fonológica, directas. En la cual encontramos multitud de barajas de palabra-pictograma que contienen la grafía/fonema en sílabas directas, en posición inicial y media.
- Baraja de pictogramas fonética-fonológica. Diftongos e hiatos, donde encontramos multitud de barajas de palabra-pictograma que contienen la grafía/fonema de los grupos vocálicos.
- Baraja de pictogramas fonética-fonológica. Inversas, donde encontramos multitud de barajas de palabra-pictograma que contienen la grafía/fonema en sílabas inversas, en posición inicial y media.
- Baraja de pictogramas fonética-fonológica. Sinfones. REC Donde encontramos multitud de barajas de palabra-pictograma que contienen la grafía/fonema en sinfonos, en posición inicial y media.
- Por otro lado, los materiales de maquetación y guarda del material.
- Baraja de pictogramas fonética-fonológica. Estuches y caja.
- Es muy importante guardar este material ordenado, para ello se puede utilizar gomitas para realizar paquetes por letras, dígrafos, o por sílabas, etc.

2.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de esta baraja es el desarrollo de la lectura y escritura con apoyo de pictogramas y el desarrollo del lenguaje en general.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollar el vocabulario.
- Trabajar la discriminación auditiva.
- Potenciar el pensamiento lógico.
- Acceder a la lectura y escritura.
- Estimular la conciencia fonológica silábica.
- Desarrollar procesos de codificación y decodificación.
- Desarrollar el componente fonético-fonológico.
- Asociar palabras a pictograma.

2.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



2.3.1. Duración de la actividad



Aproximadamente 40 minutos.

2.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Imprimir los documentos.

FASE 2: Plastificar todos los documentos, menos la primera hoja de la baraja de pictogramas fonética-fonológica, denominado como Estuche y Cajas. Este sirve para forrar las cajas donde guardará el material.

FASE 3: Recortar los documentos Estuches y Cajas, que servirá para organizar las barajas de pictogramas e ir envolviendo los diferentes paquetes.

FASE 4: Recortar los demás documentos, envolverlos en sus correspondientes estuches y fijarlos con una goma elástica.

FASE 5: Guardarlos organizados en una caja.

FASE 6: Preparar el material necesario para realizar las actividades.

FASE 7: Presentar y realizar las distintas actividades con los estudiantes.

FASE 8: Guardar nuevamente el material organizado para su fácil acceso en la próxima sesión.

Pondremos algunos ejemplos, puesto que las actividades son ilimitadas, lo importante es adaptarnos al nivel que tenga el estudiante de lectura y escritura.

Se pueden combinar con las cajas de sílabas y abecedario del material correspondiente al 3.1.

Ejemplos de actividades:

- Se toma una baraja de la sílaba /ma/, y el estudiante debe poner en un cuadro verde las imágenes que reconoce y en un cuadro rojo las que no. Primero trabajaremos con las que conoce y después iremos introduciendo las que no conoce. (Amplía su nivel semántico).
- Con las que conoce se desarrollan actividades fonéticas-fonológicas: como, por ejemplo, verbalizar las diferentes palabras que le vamos dando. (Articulación).
- Juegos de adivinanzas.
- Actividades de modelo. Le damos un pictograma y el estudiante busca las grafías correspondientes de la actividad 3.1.
- Jugar a formar "frases-oraciones" con varios pictogramas dados. (Sintaxis).
- Jugar a los pares lógicos: dadas varias imágenes, buscar aquellas que están relacionadas de forma lógica. Ejemplo, asociamos sapo a mariposa, porque son los dos animales, o asociamos hospital y daño, etc.
- Diferenciar los pictogramas masculinos y femeninos.

2.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Este tipo de actividades es conveniente realizarlas a primera hora de la jornada escolar.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES: BARAJAS DE PICTOGRAMAS



FONÉTICAS-FONOLÓGICAS



DIRECTAS



DIPTONGOS E HIATOS



INVERSAS



SINFONES



ESTUCHES Y CAJA

3

PASAPALABRA

3.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Es un juego divertido y muy popular por los programas televisivos.

Se puede realizar en tamaño A3, o en gran tamaño aprovechando un aro de plástico de los usados en gimnasia.

El aro llevará velcro con la finalidad de que se puedan pegar y despegar las letras del abecedario.

Se realizarán tres grupos de letras, una en color azul, otra en color verde y otra en color rojo. Todas estas letras irán plastificadas y con velcro de forma que se puedan sujetar al aro.

Además, hay que formular las preguntas que recomendamos que se adapten al nivel de comprensión verbal y escrita de los estudiantes y sobre el tema que se esté dando en ese momento.

3.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de este juego es el desarrollo de la comprensión verbal y escrita.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo de la comprensión de enunciados verbales.
- Desarrollo de la atención.
- Control inhibitorio (tienen que levantar la mano y esperar su turno).
- Reconocimiento de las letras del abecedario.
- Conciencia fonológica fonémica.
- Desarrollo de la atención.
- Desarrollo de la expresión oral.
- Desarrollo de la memoria a corto plazo (no repetir lo que haya dicho otro estudiante).
- Desarrollo de actividades de motricidad fina (los estudiantes que colaboren en su realización).

3.3. FASES DE EJECUCIÓN: ¿CÓMO HACERLO?



3.3.1. Duración de la actividad



Puede durar 60 minutos, ya que participan todos los estudiantes e incluso se puede repetir el juego con diferentes tipos de preguntas y con diferentes grados de dificultad.

3.3.2. Desarrollo de la actividad



Es una actividad muy divertida que precisa de tres pasos.

FASE 1: Elaborar el pasa-palabra. Para ello podemos contar con la participación de algunos estudiantes, unos escriben las letras, otros recortan y otros ponen el velcro.

FASE 2: Elaborar las preguntas. En este caso, las elabora el docente según el nivel de competencia de los estudiantes y el tema que nos interese. También puede preparar preguntas sencillas y combinar con complicadas para responder a diferentes niveles de aprendizaje. Por ejemplo, instrumento musical que empieza por T, (en este caso decir tambor puede ser sencillo), X, instrumento musical que empieza por X, (en este caso decir xilófono puede ser más complicado).

FASE 3: Empezara jugar.

Cuando el estudiante no se sepa la pregunta se pondrá la letra azul, cuando se equivoque la roja y cuando acierte la verde. Es importante que todos los estudiantes participen, y poner preguntas que puedan contestar para animarlos a pensar en las que son más complejas.



3.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Como es un juego muy divertido y dinámico, se puede realizar aprovechando cuando los estudiantes están más cansados, ya que es muy motivante.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES



PASAPALABRAS

4

FICHAS DE LECTURA Y ESCRITURA

4.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Es un conjunto de fichas de lectura y escritura. Contiene cinco tipos de fichas de trabajo por cada fonema/grafía trabajado. Contiene el modelo ampliable para trabajar con la /p/, /l/, /t/, /s/ y /d/.

La propuesta:

1. Trabajo con la /p/.
2. Trabajo con la /l/.
3. Trabajo con la combinación de la /p/ y la /l/.
4. Trabajo con la /t/.
5. Trabajo con la combinación de la /p/ y la /t/.
6. Trabajo con la combinación de la /l/ y la /t/.
7. Trabajo con la combinación de la /l/, la /p/ y la /t/.
8. Trabajo con la /s/.
9. Trabajo con la combinación de la /s/ y la /p/.
10. Trabajo con la combinación de la /s/ y la /l/.
11. Trabajo con la combinación de la /s/ y la /t/.
12. Trabajo con la combinación de la /s/, la /p/, la /l/ y la /t/.
13. Trabajo con la /d/.
14. Trabajo con la combinación de la /p/ y la /d/.
15. Trabajo con la combinación de la /l/ y la /d/.
16. Trabajo con la combinación de la /t/ y la /d/.
17. Trabajo con la combinación de la /s/ y la /d/.
18. Trabajo con la combinación de la /d/, la /s/, la /p/ y la /t/.

4.2. FINALIDAD: ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de este material es el desarrollo de la lectura y escritura.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo de la escritura repasando las palabras.
- Desarrollo de la lectura global, silábica y por fonemas.
- Asociación de la palabra al objeto real.
- Desarrollo de la atención.

4.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Las vamos a encontrar en una carpeta con el nombre fichas de lectura y escritura: 5 tipos.

4.3.1. Duración de la actividad



Dependiendo del estudiante, puede ser una actividad más o menos demandante, pero 30 minutos sería un tiempo prudente.

4.3.2. Desarrollo de la actividad



En cada una de las cinco propuestas nos centraremos en:

FASE 1: Las Fichas base (x.1): nos centraremos en la asociación fonema-grafía.

FASE 2: Las Fichas puntitos (x.2): nos centraremos en la grafía, pero siempre asociándolo al sonido de la grafía.

FASE 3: Las Fichas juego (x.3): nos centraremos en un juego de repetición fonética-fonológica, a la vez que lo escribimos. Se debe repetir con orden creciente de velocidad.

FASE 4: Las Fichas conciencia (x.4): ponen el punto de mira en la conciencia fonológica fonémica, silábica y lexical. Siempre los pasos a seguir son primero articular, después leer y luego escribir.

FASE 5: Las Fichas unir (x.5): ponen el punto en la comprensión (semántica) de la palabra: siempre los pasos a seguir son primero articular, después leer y luego escribir.

El estudiante debe seguir las indicaciones que le dice cada ficha que previamente será leída por el docente.

Además, se pueden realizar diferentes tipos de ejercicios, que se tendrán que proponer con una dificultad ascendente en función del progreso del estudiante como, por ejemplo:

- Juegos de unir fonemas creando las sílabas y finalmente la palabra.
- Buscar diferentes palabras que se diferencian solo por una vocal.
- Ejercicios para realizar lectura global y lectura de fonemas.
- Trabajar lectura global y asociar la palabra correcta a la imagen.

4.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?

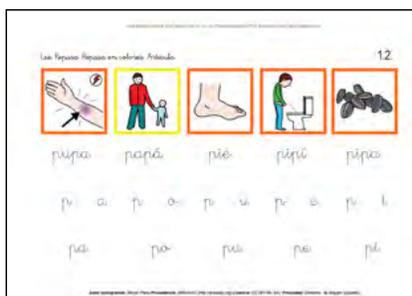


Debido a que se requiere de un alto grado de atención se recomienda realizar estos ejercicios a primera hora de la mañana.



ESCANEA PARA DESCARGAR LAS FICHAS DE LECTURA Y ESCRITURA

pupa, papa, pie, pipi, pipa



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

ala, el, ola, óleo, huele



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

pelo, pela, palo, pala, pila



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

tatu, tutú, tú, ata, titi



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

pata, pato, peto, pito, tapa



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

lata, loto, tele, tila, tela



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

pelota, pileta, piloto, pataleo, paleta



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

aseo, aso, oso, seso, uso



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

pasas, peso, piso, sapo, sopa



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

liso, sal, sol, sola, suelo



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

seta, sitio, tose, sentarse, austarse



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

pelusa, pásalo, apilaste, satélite, patoso



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

dado, da, dedo, de, duda



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

pedí, pedo, poda, podio, puede



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

Dalí, dale, dile, helado, duele



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

Tedi, dato, dieta, todo



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

suda, soda, deseo, seda, sida



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

dátiles, deposite, depílese, deportes, deposito



BASE



PUNTITOS



JUEGO



CONCIENCIA



UNIR

5

CUENTOS ADAPTADOS

5.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Se incluyen cinco cuentos adaptados a lectura fácil para lectores principiantes.

5.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVEN?



El **objetivo general** de estos cuentos adaptados es el acceso al lenguaje oral y escrito apoyándose en cuentos de lectura fácil.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Aprendizaje de la numeración
- Lectura de imágenes.
- Desarrollo de las onomatopeyas.
- Discriminación auditiva.
- Percepción temporal (seguir secuencias).
- Asociar imágenes iguales.
- Seguimiento de instrucciones.

5.3. FASES DE EJECUCIÓN: ¿CÓMO HACERLO?



5.3.1. Duración de la actividad



Se recomienda un máximo de 30 minutos.

5.3.2. Desarrollo de la actividad



Como tenemos que preparar el material, algunos estudiantes pueden ayudar a su elaboración y participar generando material.

Luego, de forma individual o en grupos de dos estudiantes, irán leyendo imágenes, algunas letras y pegando imágenes según las instrucciones.

FASE 1: Imprimir los cuentos.

FASE 2: Plastificar los documentos.

FASE 3: Recortar los elementos móviles.

FASE 4: Poner la parte blanda del velcro en la lámina del cuento con la marca de agua y en las palabras en gris, y colocar en la parte móvil la parte dura del velcro.

FASE 5: Se empieza a jugar recitando el cuento, el cual puede estar acompañado de gestos, ritmos y movimientos corporales.

FASE 6: Cuando lo haya repetido unas cuantas veces, vaya bajando la voz en el final de la rima y hacer una pausa para que sea el estudiante el que diga la última palabra.

5.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Son cuentos muy motivantes, por lo que es divertido leerlos a cualquier hora.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES: CUENTOS ADAPTADOS



CINCO



LUNA



MIAU



PAJARITA



VIOLÍN

6

BARAJA LECTURA EMERGENTE

6.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Es un recurso complementario a las fichas de lectura y escritura del epígrafe 3.4, pero en vez de fichas, tenemos por separado pictogramas con sus palabras correspondientes para realizar juegos asociativos.

6.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVEN?



El **objetivo general** de esta baraja es el acceso a la lectura en su fase inicial, a nivel logográfico.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Ejercitar la memoria.
- Desarrollo de la atención.
- Discriminación visual.
- Desarrollo del vocabulario.
- Asociar pictogramas iguales.
- Asociar palabras iguales.
- Asociar correctamente pictograma con palabra.

6.3. FASES DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



6.3.1. Duración de la actividad



La actividad tiene una duración aproximada de 45 minutos, pero va a depender de si se realizan actividades individuales, en las que el estudiante se fatiga antes, o actividades de índole grupal.

6.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Imprimir los documentos de las fichas IMP (x.0) y hacer barajas de pictogramas y de su palabra.

FASE 2: Plastificar todos los documentos.

FASE 3: Recortar los pictogramas y las palabras.

FASE 4: Guardar en una cajita, atándolos con una goma elástica.

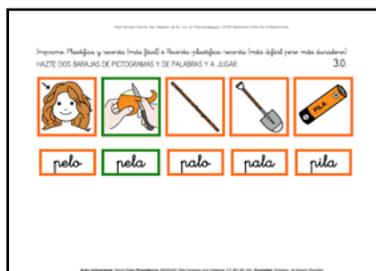
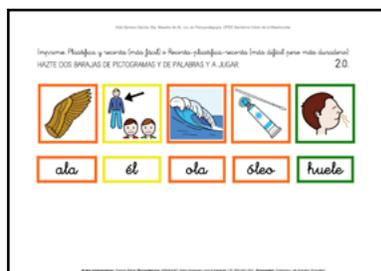
FASE 6: Preparar el material necesario para realizar las actividades.

FASE 7: Presentar y realizar las distintas actividades con los estudiantes.

FASE 8: Guardar nuevamente el material organizado para su fácil acceso en la próxima sesión.

Podemos plantear varias actividades:

- Le damos al estudiante una palabra y diferentes imágenes para que asocie la que corresponde.
- Le damos al estudiante una imagen y diferentes palabras y tiene que encontrar la que es.
- Le ofrecemos al estudiante diferentes pictogramas y diferentes palabras para que asocien cada oveja con su pareja.
- Ofrecemos asociaciones ya realizadas y los estudiantes tienen que reconocer las que son verdaderas y las que son falsas.
- Juego de barajas para asociar las que son iguales.



6.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Es aconsejable realizarlo a primera hora de la jornada escolar.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES: BARAJA DE LECTURA EMERGENTE



pupa, papa, pie, pipi, pipa



ala, el, ola, óleo, huele



pelo, pela, palo, pala, pila



tatu, tutú, tú, ata, titi



pata, pato, peto, pito, tapa



lata, loto, tele, tila, tela



pelota, pileta, piloto, pataleo, paleta



aseo, aso, oso, seso, uso



pasas, peso, piso, sapo, sopa



liso, sal, sol, sola, suelo



seta, sitio, tose, sentarse, asustarse



pelusa, pásalo, apilaste, satélite, patoso



dado, da, dedo, de, duda



pedí, pedo, poda, podio, puede



Dalí, dale, dile, helado, duele



Tedi, dato, dieta, todo



suda, soda, deseo, seda, sida

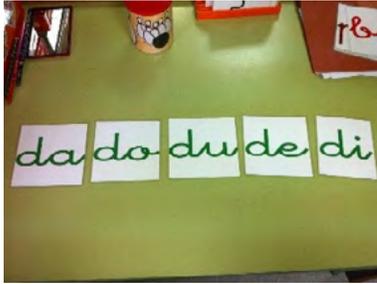


dátiles, deposite, depílese, deportes, deposito

7

BARAJA ABECEDARIO/SILABARIO GRANDE

7.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Es un material en gran formato de sílabas directas, inversas, sinfonas (por ejemplo, pl, pr, bl.) y letras en minúscula y tipo escolar. Se presenta en negrita y en colores para poder realizar multitud de actividades y favorecer la discriminación visual.

Es idóneo para el trabajo en grupos grandes en Educación Inicial y Educación Primaria.

Permite realizar multitud de actividades como ya hemos desarrollado en el material del punto 3.1.

El material está formado por:

- Baraja grande abecedario blanco y negro y en color.
- Baraja grande silabario blanco y negro y en color. Directas.
- Baraja grande silabario blanco y negro y en color. Inversas.
- Baraja grande silabario blanco y negro y en color. Sinfonas.
- Baraja grande silabario separador.

7.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVEN?



El **objetivo general** de esta baraja abecedario/silabario grande es el acceso a la lecto-escritura.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**, que son los mismos de las cajas de sílabas y abecedario de la primera actividad, pero cambia el formato y las posibilidades de uso.

- Acceso a la lecto-escritura.
- Desarrollar los procesos de codificación y decodificación.
- Formar palabras dado un modelo.
- Descomponer palabras.
- Desarrollo de la articulación.
- Emitir correctamente los sonidos vocálicos.
- Emitir correctamente los sonidos consonánticos.
- Desarrollo fonético-fonológico.
- Conciencia fonológica.

7.3. FASES DE EJECUCIÓN: ¿CÓMO HACERLO?



Se debe de plastificar a doble cara, en negrita por un lado y en color por el otro. Esto nos va a permitir centrar la atención sobre la letra o sílaba que nos convenga en su combinación con otras.

7.3.1. Duración de la actividad



Dado que es una actividad para trabajar en grupos pequeños y grandes, puede durar aproximadamente 50 minutos.

7.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Imprimir los documentos.

FASE 2: Recortar los cuadros.

FASE 3: Plastificarlos.

FASE 4: Guardarlos en una caja y usar los separadores para facilitar su localización.

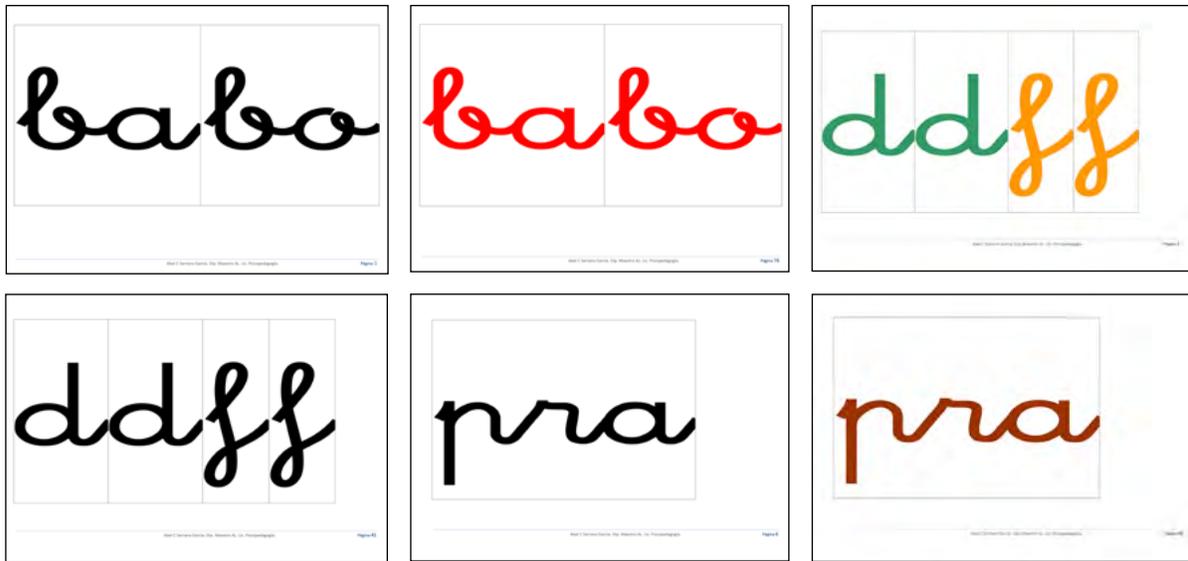
FASE 6: Preparar el material necesario para realizar las actividades.

FASE 7: Presentar y realizar las distintas actividades con los estudiantes.

FASE 8: Guardar nuevamente el material organizado para su fácil acceso en la próxima sesión. Este recurso es un apoyo gráfico a la oralidad, en el cual se puede trabajar con fonemas, sílabas y con palabras.

La cantidad de actividades que podemos realizar es ilimitada. Algunos usos pueden ser:

- Se elige una letra, por ejemplo, la /m/, y se pronuncia, y así con diferentes letras.
- Jugamos a unir letras formando sílabas.
- Juegos de discriminar diferentes fonemas. Se dice un fonema y el estudiante busca el correspondiente.
- A cada estudiante se le da una letra y jugamos a componer sílabas y palabras.
- Ante la palabra pato, cada estudiante (total 4) tiene un fonema, se ordenan y forman la palabra. Luego se juega a cambiar las vocales pidiendo a otros estudiantes que salgan y sustituyan por ejemplo la /a/ por la /i/ y de forma grupal leemos que ahora pone pito y no pato. Y así continuar jugando con otras palabras.
- Buscar fonemas ante consignas dadas, por ejemplo, buscar un fonema en el cual junto los labios, y los estudiantes dirán /m/ y de esa forma toman conciencia de las diferencias entre los fonemas.
- Otro juego es decir una palabra y los estudiantes que llevan esas sílabas unirse para formar una palabra bisílaba, o trisílaba.
- Otra actividad con mayor nivel de complejidad es decir una sílaba cuando cada estudiante tiene un fonema, por ejemplo, decimos /ma/, y tiene que salir un estudiante que tiene la /m/ y un estudiante que tiene la /a/ pero si se intercambian saldrá /am/.



7.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



A primera hora de la mañana debido a la atención que requiere.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES: BARAJA GRANDE ABECEDARIO-SILABARIO



COLOR



COLOR
INVERSAS



SEPARADOR



COLOR
DIRECTAS



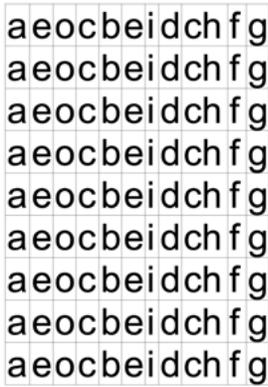
COLOR
SINFONES

8

BARAJA ABECEDARIO INDIVIDUAL

Es una baraja similar a la anterior, pero se modifica el tamaño. El uso es individual o en pareja.

8.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Es una baraja abecedario en formato pequeño y en dos tipos diferentes de fuente: Arial y Escolar. Es idónea para el trabajo individual del estudiante. En este caso no es necesario plastificarlas porque se pueden usar para pegarlas en fichas, hacer dedicatorias, formar palabras, etc.

El material está compuesto por:

- Baraja abecedario Arial.
- Baraja silabario Arial.
- Baraja abecedario Escolar.
- Baraja silabario Escolar.

8.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** es el mismo que el de las barajas grandes, el acceso a la lectoescritura. Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos** que van a ser los mismos que para la baraja grande.

- Desarrollar los procesos de codificación y decodificación.
- Formar palabras dado un modelo.
- Descomponer palabras.
- Desarrollo de la articulación.
- Emitir correctamente los sonidos vocálicos.
- Emitir correctamente los sonidos consonánticos.
- Desarrollo fonético-fonológico.
- Conciencia fonológica.

8.3. FASES DE EJECUCIÓN: ¿CÓMO HACERLO?



8.3.1. Duración de la actividad



La duración aproximada de la actividad es de 30 minutos, puesto que está pensada para trabajo individual o en grupo muy pequeño.



FASE 1: Imprimir los documentos.

FASE 2: Recortarlos.

FASE 3: Guardarlos ordenados en una pequeña caja de plásticos con separadores. Son muy funcionales las cajas que se venden para la tornillería.

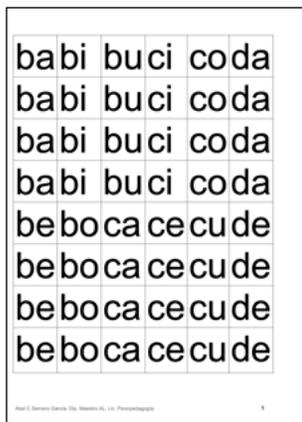
Las actividades propuestas son las mismas que en la baraja grande, pero en esta ocasión van a ser actividades de tipo individual o de pequeño grupo.

Son un apoyo gráfico a la oralidad.

Se puede trabajar con fonemas, sílabas y palabras.

Se proponen algunas actividades puesto que son muchísimas las que se pueden generar. La mayoría son las mismas que las anteriores.

- Se elige una letra ejemplo la /m/, y se pronuncia, y así con diferentes letras.
- Jugamos a unir letras formando sílabas.
- Juegos de discriminar diferentes fonemas. Se dice un fonema y el estudiante busca el correspondiente.
- A cada estudiante se le da una letra y jugamos a componer sílabas y palabras.
- Ante la palabra pato, cada estudiante (4) tiene un fonema, se ordenan y forman la palabra. Luego juegan a cambiar las vocales pidiendo a otros estudiantes que salgan y sustituyan por ejemplo la /a/ por la /i/ y de forma grupal leemos que ahora pone pito y no pato, y así con varias palabras.
- Buscar fonemas ante consignas dadas, por ejemplo, buscar un fonema en el cual junto los labios, y los estudiantes dirán /m/ y de esa forma toman conciencia de las diferencias entre los fonemas.
- Otro juego es decir una palabra y los estudiantes que llevan esas sílabas se unen para formar una palabra bisílaba o trisílaba.
- Darles la vuelta a las sílabas, ejemplo /pi/ /po/, pero al revés es /po/ /pi/.
- Otra actividad algo más difícil es decir una sílaba cuando cada estudiante tiene un fonema, ejemplo decimos /ma/, y tiene que salir un estudiante que tiene la /m/ y un estudiante que tiene la /a/. Pero si se intercambian saldrá /am/.



8.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?

Es aconsejable realizarlo a primera hora de la jornada al igual que la mayoría de las actividades relacionadas con la lectura y escritura.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES: BARAJA ABECEDARIO INDIVIDUAL



BARAJA
ABECEDARIO



ABECEDARIO
ESCOLAR



BARAJA
SILABARIO



SILABARIO
ESCOLAR

Para estimular el desarrollo del lenguaje contamos con una serie de materiales comerciales, pero también se pueden elaborar pensando en cada estudiante, adaptando el tamaño a su nivel de discriminación, presentando imágenes cercanas o simplemente, a través de juegos populares que sin duda fomentan el desarrollo del mismo.

BARAJAS CUENTA CUENTOS



1.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Vamos a confeccionar una baraja que, entre otras actividades, nos sirve para realizar cuenta-cuentos.

Podemos aprovechar los pictogramas de la Baraja de pictogramas fonética-fonológica. Con este material podemos realizar muchísimas actividades y así rentabilizamos el esfuerzo empleado en la elaboración del material.

En principio, reflejaremos la actividad del cuento grupal basado en las técnicas Rodari, las cuales podemos consultar en la dirección propuesta a continuación.

Se va formando un cuento grupal o individual a partir de varias cartas de una baraja.



www.orientacionandujar.es/2019/11/11/dinamicas-basicas-de-escritura-creativa-de-gianni-rodari

1.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de esta actividad son fundamentalmente, el desarrollo de las funciones ejecutivas y el desarrollo del lenguaje expresivo.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo de la creatividad.
- Fomentar la memoria de trabajo.
- Inhibición ante la espera de su turno.
- Desarrollo de la estructuración temporal.
- Aumento del vocabulario (semántica).
- Participar en actividades grupales.
- Desarrollo de la capacidad de elección.
- Desarrollo morfosintáctico.

1.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Este material se presta a actividades individuales y grupales.

1.3.1. Duración de la actividad



No hay un tiempo fijo, todo va a depender del grupo, ya que se puede elaborar un final cuando se aprecie cansancio o desinterés. Dependerá de la finalidad que estemos buscando con la actividad, desde formar oraciones sencillas hasta crear un cuento.

1.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Usando el material Baraja de pictogramas fonética-fonológica, el docente realizará varias barajas. Hará una baraja de personajes, una de verbos, una de objetos, una de lugares o ubicaciones y una de adjetivos.

FASE 2: Poner las barajas en fila y con los pictogramas boca abajo para poder empezar a jugar.

De entre las numerosas actividades que se pueden realizar se proponen las siguientes:

- El estudiante cogerá una carta de cada montón y tendrá que relacionarlas para contar un cuento. Esta actividad la podemos realizar por aproximaciones sucesivas, primero personajes y verbos y después podemos usar las cartas de personajes, verbos, lugares, etc.

- Otra actividad consistiría en que el docente saque un pictograma al azar y empiece con la invención de una historia. A partir de ese momento, cada estudiante sacará de dos a cinco tarjetas (opcional) y elegirá aquella con la que pueda continuar inventando la historia. Es importante que participen todos los estudiantes en la medida de sus posibilidades, ya que todos tienen algo que aportar a la historia y así ha de transmitirse a todos los estudiantes.
- Otra opción puede ser pegar los pictogramas con velcro a un dado. Podemos elaborar un dado de personajes, otro de situaciones, otro de lugares, etc., e ir combinando posibles actividades. Podemos usar el modelo de dado que se facilita en este documento.

1.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Al ser una actividad distendida se puede realizar en cualquier momento, o bien aprovechar cuando los estudiantes estén más cansados a modo de actividad relajante y divertida.

2

EMPAREJAR PICTOGRAMAS IGUALES

2.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Para este tipo de actividades podemos usar los materiales que ya tenemos.

Podemos usar el material de la Baraja de lectura emergente para un nivel más sencillo.

También podemos usar el material de la Baraja de pictogramas fonética-fonológica.

2.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** del juego de emparejar pictogramas iguales es el desarrollo de la expresión y comprensión oral.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo de la memoria.
- Desarrollo de la atención.
- Realizar clasificaciones.
- Desarrollo de la expresión oral.
- Desarrollo semántico.
- Desarrollo de la pragmática del lenguaje a través de juegos en equipo.
- Desarrollo del razonamiento verbal.

2.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Se pueden hacer actividades individuales o en pequeño grupo.

2.3.1. Duración de la actividad



Va a depender de si realizamos una actividad individual o grupal. Puede durar hasta 45 minutos si mantenemos atentos a los estudiantes.

2.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Elegir el material dependiendo del nivel de dificultad.

Fácil: Baraja lectura emergente.

Difícil: Baraja de pictogramas fonética-fonológica.

FASE 2: Imprimir dos copias de la hoja elegida.

FASE 3: Plastificar y recortar formando una baraja.

Propuesta de actividades:

- Para un grupo pequeño. Ponemos en el centro de la mesa la baraja, en la que previamente hemos puesto imágenes pares. Cada estudiante toma una y debe memorizar el pictograma, a continuación, se van repartiendo cartas y cuando un estudiante encuentre su par de pictogramas iguales se inventará una historia acerca de ellos para el desarrollo de la expresión oral.
- Otro juego de memoria consiste en poner las cartas boca abajo, en disposición de cuadrícula (4x4, 5x5, 4x5 pictogramas). Cada estudiante irá descubriendo dos pictogramas. Si son iguales, quedan boca arriba y se apunta un punto. Si son diferentes se vuelven a poner en el mismo sitio boca abajo y pasa el turno.
- Otra modalidad puede ser poner en fila varios pictogramas boca abajo (3, 4, 5, etc., pictogramas en función de la capacidad del estudiante), iremos descubriendo uno a uno los pictogramas y el estudiante tendrá que ir memorizándolos. También podemos ir haciéndolo por adición: primer pictograma; segundo pictograma; primer y segundo pictograma; tercer pictograma; primero, segundo y tercer pictograma, etc.
- Otra variante de actividad puede ser poner las cartas boca arriba, (no es necesario poner pares iguales) y realizar juegos del veoveo para ver si adivinan la imagen a la que nos referimos.

2.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Es una actividad muy divertida y se puede realizar en cualquier momento de la jornada.

3

SECUENCIAS TEMPORALES



3.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Son juegos de secuencias temporales de cuatro pasos cada uno.

El lenguaje tiene un componente estructural espacio-temporal muy marcado.

Por un lado, gramaticalmente, se establecen unas relaciones de temporalidad en el lenguaje oral (principalmente duración, orden, velocidad y ritmo), a las que se le suma unas relaciones espaciales (principalmente orientación y distancia) en el lenguaje escrito.

Por otro lado, como representación de la realidad, el lenguaje necesita de unas capacidades espaciales y temporales, además de la capacidad perceptivo motriz de la corporalidad. Estas tres capacidades se deben trabajar, primero en el plano físico (psicomotricidad y edu-

cación física), para después poder trabajarlas en el plano de la representación, del lenguaje y, al final, de la comunicación.

El material de esta actividad está compuesto por:

- Secuencias temporales - casa 1.
- Secuencias temporales - casa 2.
- Secuencias temporales - ciudad.
- Secuencias temporales - colegio.
- Secuencias temporales - higiene.
- Secuencias temporales - oficios 1.
- Secuencias temporales - oficios 2.

Están relacionados con el entorno cercano del estudiante.

También tiene una versión digital usando la web *liveworksheets*, cuyos enlaces directos son:



CASA 1:
es.liveworksheets.com/ok716886fg



CASA 2:
es.liveworksheets.com/km717723hf



CIUDAD 1:
es.liveworksheets.com/sl718000qk



COLEGIO 1:
es.liveworksheets.com/xv718858uz



HIGIENE 1:
es.liveworksheets.com/pj719006ed



OFICIOS 1:
es.liveworksheets.com/bq719553sk



OFICIOS 2:
es.liveworksheets.com/yg719679cm

3.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de la realización de juegos de secuencias es el desarrollo del razonamiento.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo de la estructuración espacio-temporal.
- Estimulación del lenguaje.
- Razonamiento verbal.
- Desarrollo morfosintáctico.
- Desarrollo del sentido lógico.
- Descubrir absurdos en las secuencias.
- Desarrollo de la memoria.
- Desarrollo de la atención.

3.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Este material es sencillo de elaborar, como con la mayoría de los materiales, pueden colaborar los estudiantes. Es importante guardar las secuencias ordenadas en sobres diferentes (cada secuencia en un sobre para evitar que se pierdan los pictogramas).

Se puede realizar de forma individual y grupal (pequeño grupo).

3.3.1. Duración de la actividad



Si trabajamos solamente a nivel de secuenciación, la duración sería de 30 minutos o menos, pero lo conveniente es aprovechar las secuencias para realizar una estimulación del lenguaje. En ese caso, podemos estar con esta actividad durante 45 minutos.

3.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Imprimir el material.

FASE 2: Recortar y plastificar las series.

FASE 3: Guardarlas ordenadas en sobres.

Se pueden realizar muchas actividades:

- Secuenciar según un criterio lógico.
- Secuenciar al revés, lo que implica un alto nivel de concentración.
- Le proponemos secuencias correctas e incorrectas para que los estudiantes nos digan cuando hay un error.
- A partir de la secuencia nos inventamos una historia y la contamos en la clase.
- Juntamos secuencias de dos juegos o de tres para separar las diferentes secuencias.
- Contamos una historia para ayudar al estudiante a realizar la secuencia.
- Jugamos a los disparates, para ver quien dice el disparate más grande.
- Lo ideal es hacer secuencias individualizadas con fotos de ellos mismos e ir ampliando la dificultad de forma progresiva.



3.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



A cualquier hora de la jornada puede ser adecuado.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES: SECUENCIAS TEMPORALES



CASA 1



CASA 2



CIUDAD



COLEGIO



HIGIENE



OFICIOS 1



OFICIOS 2

4

PLANTILLA DADOS PRAXIAS Y EXPRESIONES FACIALES

4.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Nos encontramos con los siguientes dados para trabajar a nivel individual o grupal:

- Dados de praxias linguales.
- Dados de praxias labiales.
- Dados de praxias mandibulares.
- Dados expresiones faciales.

4.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** que perseguimos con este tipo de juegos es el desarrollo e imitación de una serie de ejercicios logocinéticos (movimientos de los órganos fonatorios) para favorecer el desarrollo del componente fonético-fonológico.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Imitación de praxias linguales.
- Elaboración de praxias linguales.
- Identificación de praxias linguales.
- Imitación de praxias labiales.
- Elaboración de praxias labiales.
- Identificación de praxias linguales.
- Imitación de praxias mandibulares.
- Elaboración de praxias mandibulares.
- Identificación de praxias mandibulares.
- Imitación de expresiones faciales.
- Elaboración de expresiones faciales.
- Reconocimiento en el otro de expresiones faciales.

4.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Como tenemos la plantilla del dado, es muy sencilla su ejecución. Es conveniente tener poliespán para rellenar los cubos y hacerlos más duraderos.

4.3.1. Duración de la actividad



La realización de praxias puede ser muy demandante para el estudiante, por lo que recomendamos realizarlas en periodos de 15 minutos aproximadamente.

4.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Imprimir el material.

FASE 2: Plastificarlo y recortarlo a tiras, dejando tres pictogramas en cada fila.

FASE 3: Doblar en tres y formar el cubo sobre el poliespán.

FASE 4: Unir los laterales con cinta adhesiva transparente.

FASE 5. Iniciar el juego.

Podemos realizar muchos juegos como, por ejemplo:

- Juegos de imitación, jugamos a imitar las praxias que nos salen del dado o las expresiones faciales.
- Juegos de creación, un estudiante realiza una praxia o expresión facial y otro compañero tiene que buscar la equivalencia en el dado.
- Juegos de memoria, realizamos seriaciones de praxias o expresiones faciales y tenemos que recordarlas para reproducirlas.
- Realizar praxias ante una orden dada o expresiones faciales.
- Jugar al veoveo con expresiones faciales.
- Inventar historias a través de las expresiones faciales.
- Asociar canciones populares a cada una de las praxias.
- Puede ser muy conveniente disponer de un espejo.

4.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Se puede realizar en cualquier momento de la jornada y de forma individual o grupal.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES





FASE 1: Imprimir los documentos.

FASE 2: Recortar el título, los pictogramas, la bolsa de aseo y los cuadrados en blanco.

FASE 3: Montar sobre un A3, como se ve en la foto, el título, la bolsa de aseo y los cuadrados en blanco.

FASE 4: Plastificar los pictogramas.

FASE 5: Poner velcro, la parte dura en los pictogramas y la blanda en el soporte.

FASE 6: Iniciar el juego.

Se pueden realizar varias actividades, a continuación, pondremos algunos ejemplos:

- Realizarle preguntas tipo: ¿Qué me pongo para la piscina?
- Darle información errónea para que descubra el absurdo. Por ejemplo, para bañarnos en la piscina nos ponemos un pijama.
- Darle diferentes pictogramas y que los relacione con la temática propuesta.
- Realizar juegos de memoria de los diferentes elementos de cada mantel.



5.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Son actividades muy lúdicas y recreativas, se pueden desarrollar en cualquier momento de la jornada escolar.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES: MANTELES TEMÁTICOS



ASEO

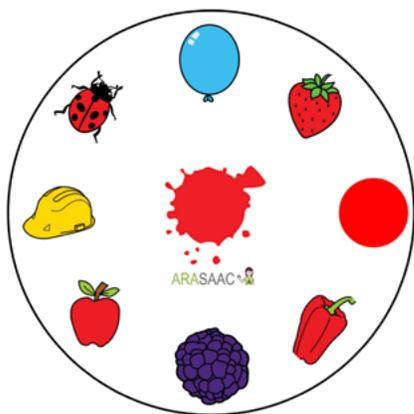


PISCINA

6

JUEGO DEL LINCE

6.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Son una serie de fichas con forma de círculo para recortar y se pueden realizar en dos tamaños, en función de la capacidad visual del estudiante.

Lince es un juego de agudeza visual y reflejos, cuyo objetivo es ser el primero en localizar la imagen de una o varias fichas.

Para elaborarlo se plastifican los diferentes círculos. Y además del juego del lince se pueden inventar otros.

6.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** a desarrollar a través de este juego son el desarrollo de la comprensión y expresión oral y el desarrollo de las funciones ejecutivas.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo de la expresión oral.
- Desarrollo de la memoria y la retentiva visual.
- Ampliación del vocabulario.
- Desarrollo de la atención, de la agudeza visual y de los reflejos.
- Desarrollo de la capacidad asociativa.
- Desarrollo de la agilidad mental.

6.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Es muy sencillo de realizar, basta con imprimir, plastificar y recortar los materiales y tendremos un divertido juego en forma de baraja.

Suele ser un juego para trabajar de forma grupal.

6.3.1. Duración de la actividad



Como exige un alto grado de atención y de agilidad en la respuesta no debe de exceder los 30 minutos, pero siempre va a depender de los estudiantes. Las partidas suelen ser rápidas.



- Los estudiantes se sientan en el suelo realizando un círculo, en el centro están las diferentes tarjetas circulares. Cada estudiante tendrá una, y el primero en reconocer un elemento igual al suyo y decirlo se quedará con una de las tarjetas del centro, y así sucesivamente.
- También podemos hacer el juego del veoveo con cada una de las tarjetas.
- Realizar juegos de lenguaje como, por ejemplo, buscar en vuestra tarjeta elementos que empiecen por la letra /a/.
- A nivel semántico se pueden realizar actividades como, por ejemplo, ¿quién tiene en su tarjeta algo relacionado con las profesiones?
- Juegos de sílabas como, por ejemplo, ¿quién tiene en su tarjeta un elemento que tenga tres sílabas? (damos una palmada por cada sílaba para facilitar la tarea).



6.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Requiere mucha atención y por ello se juega en periodos cortos de tiempo, pero por su carácter lúdico a cualquier hora puede ser conveniente.

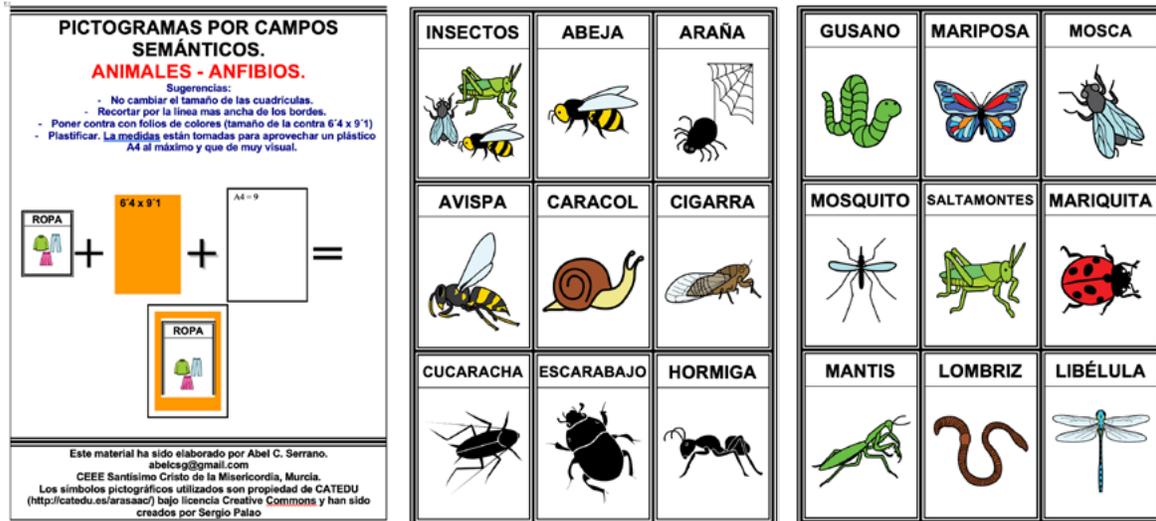


ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES



JUEGO DEL LINCE

7.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Se trata de una serie de lotos de pictogramas divididos por categorías semánticas. Es un material de gran utilidad para el aprendizaje de nuevo vocabulario.

El material está compuesto por treinta lotos de vocabulario. Las categorías son adjetivos y contrarios, agraria, animales (anfibios, aves, insectos, mamíferos, peces y reptiles), casa (cocina, baño, dormitorio, sala y casa en general), el cuerpo humano, educación física, frutas, verduras, juguetes y juegos, la clase, la ciudad, la naturaleza, las monedas, música, números, oficios (¿quién?, ¿qué hace?, ¿con qué?, ¿dónde?) ropa, complementos y transporte.

7.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** de las actividades derivadas de las cajas semánticas es el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo semántico básico.
- Identificar partes de un todo.
- Realizar clasificaciones.
- Realizar seriaciones.
- Desarrollo de la categorización.
- Comprensión verbal.
- Desarrollo de la conciencia fonológica.

7.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Es un material muy entretenido de realizar, tan solo necesitamos plastificar y recortar, y el material resultante nos va a servir, no solo para esta actividad sino para muchas otras.

Puede tener un uso individual o grupal.

7.3.1. Duración de la actividad



Aproximadamente 45 minutos.

7.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Comprobar el vocabulario.

FASE 2: Imprimir y recortar el material.

FASE 3: Se le puede poner una cartulina de colores siguiendo la clasificación en colores del SPC (opcional).

FASE 4: Plastificar.

Se recomienda no cambiar el tamaño pues está hecho a la medida para poder aprovechar un plastificador A4.

Se pueden realizar múltiples actividades de clasificación, denominación, identificación, descripción, etc., a continuación, sugerimos algunas de ellas:

- Tratamos el tema de los transportes y se pueden hacer actividades de clasificación según un criterio dado. Por ejemplo, transporte por mar, tierra y aire.
- Se le ofrece al estudiante la figura completa de un transporte. Por ejemplo, una bicicleta. Luego se le ofrecen ruedas de diferentes transportes para que asocie cual es la correspondiente a la bicicleta.
- Se le dan al estudiante diferentes animales y tiene que diferenciar cuáles son los anfibios, los mamíferos, etc.
- El estudiante diferencia varios tipos de oficios.
- Juego del veoveo, para que adivine dándole varias pistas de qué palabra estamos hablando.
- Realizar juegos de adivinanzas grupalmente.
- Decir, entre varias alternativas, que palabras contienen por ejemplo el sonido /ba/.

PICTOGRAMAS POR CAMPOS SEMÁNTICOS. EL CUERPO.

Sugerencias:

- No cambiar el tamaño de las cuadrículas.
- Recortar por la línea más ancha de los bordes.
- Poner contra con folios de colores (tamaño de la contra 6'4 x 9'1)
- Plastificar. La medidas están tomadas para aprovechar un plástico A4 al máximo y que de muy visual.

Este material ha sido elaborado por Abel C. Serrano. abelcsg@gmail.com
 CEEE Santísimo Cristo de la Misericordia, Murcia.
 Los símbolos pictográficos utilizados son propiedad de CATEDU (<http://catedu.es/arasaac/>) bajo licencia Creative Commons y han sido creados por Sergio Palao

CABEZA 	CARA 	BARBILLA
CUELLO 	LABIOS 	ENCIA
DIENTES 	BOCA 	LENGUA

MEJILLA 	NARIZ 	OREJA
OJOS 	PUPILA 	PESTAÑA
PÁRPADO 	IRIS 	ESCLERÓTICA

PICTOGRAMAS POR CAMPOS SEMÁNTICOS. OFICIOS, DÓNDE, QUÉ HACE, CON QUÉ.

Sugerencias:

- No cambiar el tamaño de las cuadrículas.
- Recortar por la línea más ancha de los bordes.
- Poner contra con folios de colores (tamaño de la contra 6'4 x 9'1)
- Plastificar. La medidas están tomadas para aprovechar un plástico A4 al máximo y que de muy visual.

Este material ha sido elaborado por Abel C. Serrano. abelcsg@gmail.com
 CEEE Santísimo Cristo de la Misericordia, Murcia.
 Los símbolos pictográficos utilizados son propiedad de CATEDU (<http://catedu.es/arasaac/>) bajo licencia Creative Commons y han sido creados por Sergio Palao

AGRICULTORA 	HUERTA 	SIEMBRA
JARDINERO 	JARDÍN 	RIEGA
MAESTRA 	COLEGIO 	ENSEÑA

LOGOPEDA 	COLEGIO 	ENSEÑA
COCINERA 	COCINA 	COCINA
FISIOTERAPEUTA 	SALA DE FISIOTERAPIA 	MASAJEA

7.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?

Preferiblemente en las primeras horas de la jornada escolar.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES: CAJAS SEMÁNTICAS



ANIMALES -
ANFIBIOS



CASA -
COCINA



CASA -
DORMITORIO



CUERPO



EDUCACIÓN
FÍSICA



LA CIUDAD



LA CLASE



MONEDAS



ANIMALES -
INSECTOS



CASA -
GENERAL



FRUTAS



JUGUETES -
JUEGOS



NÚMEROS



OFICIOS, DÓNDE, QUÉ
HACE, CON QUÉ



ROPA Y
COMPLEMENTOS



SEPARADORES



VERDURAS



AGRARIA



ANIMALES,
PECES Y MAR



ANIMALES



CASA - CUARTO
DE BAÑO



CASA -
SALÓN



CASA



FRUTAS Y
VERDURAS



LA
NATURALEZA



MÚSICA



TRANSPORTE



VOCABULARIO



VOCABULARIO
2



ADJETIVOS Y
CONTRARIOS



ANIMALES -
AVES



ANIMALES -
MAMÍFEROS

8

LIBROS MORFOSINTÁCTICOS FUNCIONALES

8.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Es un libro realizado por y para los estudiantes, en un formato de material que nos va a permitir trabajar muchas actividades relacionadas con el lenguaje oral y escrito. Se pueden realizar libros acerca de cualquier temática del entorno inmediato de los estudiantes como: el colegio, la casa, la ciudad, la clase, etc. Proponemos como ejemplo: El libro: ¿qué me gusta hacer?

8.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** que buscamos a través de los ejercicios que propondremos con estos libros morfosintácticos funcionales, es el desarrollo del lenguaje oral y escrito.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Motivación hacia la lectura para los estudiantes principiantes.
- Expresión oral.
- Estructuración morfosintáctica.
- Emparejar iguales.
- Desarrollo de la atención.
- Desarrollo de la memoria.
- Desarrollo de la discriminación visual.

8.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Es un libro que le pregunta al estudiante acerca de cuáles son las actividades que prefiere realizar y en ellas incluye juegos y deportes, actividades culturales y aficiones personales.

Es un ejemplo de libro morfosintáctico (se trabaja la morfología y la sintaxis), pero resultará más motivante si elaboramos un libro para cada estudiante en función de su nivel de competencia y de sus intereses más próximos, por ejemplo, con fotos reales suyas y de sus entornos significativos. Además de tener cada estudiante su libro, luego podrían intercambiárselos.

Es conveniente tener un documento donde se recoja el vocabulario y las oraciones que se van a formar. Para evitar que se pierdan las piezas, se recomienda guardarlas en una carpeta que quede cerrada.

Con este material se pueden generar actividades individuales o grupales.

8.3.1. Duración de la actividad



Aproximadamente 30 minutos.

8.3.2. Desarrollo de la actividad



Son libros para lectores principiantes donde se desarrolla la expresión oral y la estructuración morfosintáctica.

Llevan claves de color para ayudar a los estudiantes a diferenciar sujeto, verbo y complementos.

También se pueden imprimir las imágenes dobles y realizar juegos de emparejar iguales.

FASE 1: Imprimir el material y plastificarlo.

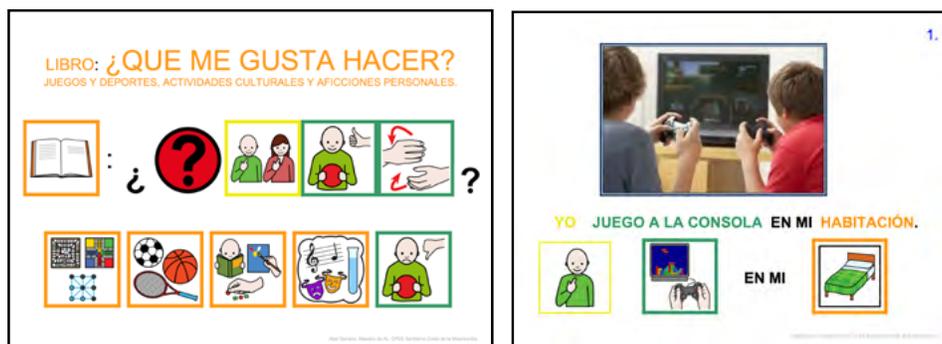
FASE 2: Recortar los pictogramas y palabras del final del documento.

FASE 3: Poner la parte dura del velcro en los pictogramas y la parte blanda en el soporte.

FASE 6: A jugar.

Se pueden hacer los siguientes ejercicios:

- Igualaciones de imágenes entre sí como ya hemos comentado.
- Igualación de imagen a grafía, con ayuda y sin ayuda, del modelo.
- Además, cada frase se puede trabajar con pictogramas y palabras y, posteriormente, solo con palabras.





8.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Se puede hacer en cualquier hora de la jornada escolar.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES: LIBROS



LIBROS MORFOSINTAXIS
MULTIFUNCIONALES

En este apartado, se recogen diferentes materiales para el desarrollo lógico-matemático. Se recomienda trabajar de forma globalizada, por lo que paralelamente trabajaremos contenidos de lenguaje, aspectos cognitivos y emocionales. Del mismo modo, es muy importante aprovechar las situaciones y vivencias diarias para trabajar los conceptos matemáticos.



PUZZLES NIVEL MEDIO-ALTO Y ROMPECABEZAS SENCILLOS

1.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Este recurso consiste en rompecabezas inclusivos de nivel medio (de 4 a 9 piezas). Podemos crear todos los rompecabezas que necesitemos con la fotografía que nos interese, con herramientas online gratuitas que nos permiten elegir el número de piezas y el estilo final de recortado.

1.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** que buscamos realizando estas tareas es el desarrollo cognitivo.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo de la atención.
- Desarrollo de la memoria de trabajo.
- Desarrollo de la percepción espacial general.
- Desarrollo del razonamiento abstracto.
- Desarrollo de la creatividad.



1.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



1.3.1. Duración de la actividad



Estas actividades exigen mucha concentración, por ello no es conveniente que duren más de 30 minutos. No obstante, va a depender de la edad del estudiante y de su capacidad para el trabajo autónomo.

1.3.2. Desarrollo de la actividad



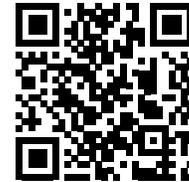
FASE 1: Elegir las fotografías o dibujos que nos interesen. Podemos buscarlas en páginas especializadas como:



klipartz.com



pixabay.com



freeimages.co.uk/



morguefile.com



pexels.com



vecteezy.com



commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page



flickr.com/creativecommons

También podemos escanear cualquier imagen que nos interese.

FASE 2: Se puede utilizar una aplicación web para crear los rompecabezas recomendamos la aplicación porque nos permite hacer unos preajustes como calidad del color, mejora de la foto, tipo de rompecabezas y tamaño.



picturetopeople.org/image_effects/photo-jigsaw-puzzle/jigsaw-puzzle-photo-effect-generator.html

FASE 3: Imprimir los rompecabezas. Podemos imprimir dos copias si necesitamos una como modelo.

FASE 4: Plastificarlos y recortarlos. El recortado lo puede hacer el estudiante en la medida de sus posibilidades.

El desarrollo de este trabajo suele ser individual, pero también podemos presentarlo como actividad dual.

La actividad consiste en realizar los rompecabezas empezando por los más sencillos.

Para comenzar, les puede ayudar que usemos una copia del rompecabezas como plantilla física y así pueden ver las piezas que les falta.

Posteriormente, podemos ir a otro nivel de dificultad y no dejarle el modelo visual. En este caso, tiene que componerlo solo fijándose en la forma, sin el apoyo visual de la plantilla.

Esta actividad la pueden realizar todos los estudiantes si le proporcionamos a cada uno el nivel de complejidad que se ajusta a sus posibilidades.

También se pueden realizar rompecabezas con fotos de los estudiantes o de sus familiares, con páginas de revistas, póster, etc.

Generalmente cuando se individualizan los materiales, el interés y la motivación se disparan, por ello, recomendamos que siempre que sea posible se adapte el material para cada estudiante.

1.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Va a depender de la complejidad del rompecabezas (puzzle). Si es sencillito a cualquier hora del día, pero si presenta mucha complejidad, recomendamos no realizar en la última sesión de la jornada. Es muy importante graduar los niveles de dificultad proporcionando inicialmente la ayuda precisa.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES: ROMPECABEZAS



MEDIO Y
ALTO 1

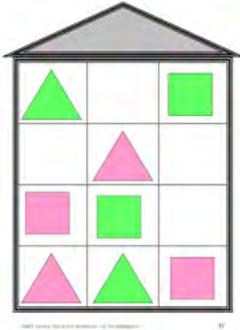


MEDIO Y
ALTO 2

2

CASITAS DE LAS FORMAS

2.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Es un juego lógico-matemático donde se combinan de 1 a 3 formas y de 1 a 4 colores. Está compuesto de numerosas plantillas y piezas que tendremos que recortar en foamy.

2.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** que buscamos conseguir a través de estas actividades es el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo de la observación.
- Desarrollo de la atención.
- Aprendizaje de los colores.
- Aprendizaje de las formas.
- Seguimiento de instrucciones.
- Desarrollo de la memoria de trabajo.
- Desarrollo de la sensibilidad táctil.

2.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Pueden intervenir algunos estudiantes en su realización.

Se pueden generar actividades individuales y grupales.

2.3.1. Duración de la actividad



Si es individual, dura aproximadamente unos 30 minutos, sin embargo, si es grupal, se puede extender un poquito más, ya que es un material muy motivador.



LÁMINAS	PÁGINAS
Base	1 - 2
1 forma - 1 color	3 - 14
1 forma - 2 colores	15 - 32
1 forma - 4 colores	33 - 44
1 forma - 4 colores	45 - 47
2 formas - 1 color	48 - 59
3 formas - 1 color	60 - 63
2 formas - 2 colores	64 - 81
2 formas - 3 colores	82 - 93
2 formas - 4 colores	94 - 96
3 formas - 2 colores	97 - 102
3 formas - 3 colores	103 - 106
3 formas - 4 colores	107 - 110
Base	111 - 112

FASE 1: Imprimir las plantillas que nos interesen del material Casitas de las formas.

FASE 2: Plastificar la plantilla base.

FASE 3: Plastificar o meter en fundas de plástico el resto de los modelos que vamos a utilizar.

FASE 4: Dibujar en foamy numerosas piezas del tamaño y color de la plantilla. Con un juego de 10 triángulos, 10 cuadrados y 10 círculos en cada uno de los cuatro colores se pueden resolver todas las plantillas. Si vamos a plantear la actividad para más estudiantes podemos recortar más piezas. Estas las guardaremos en un recipiente de plástico.

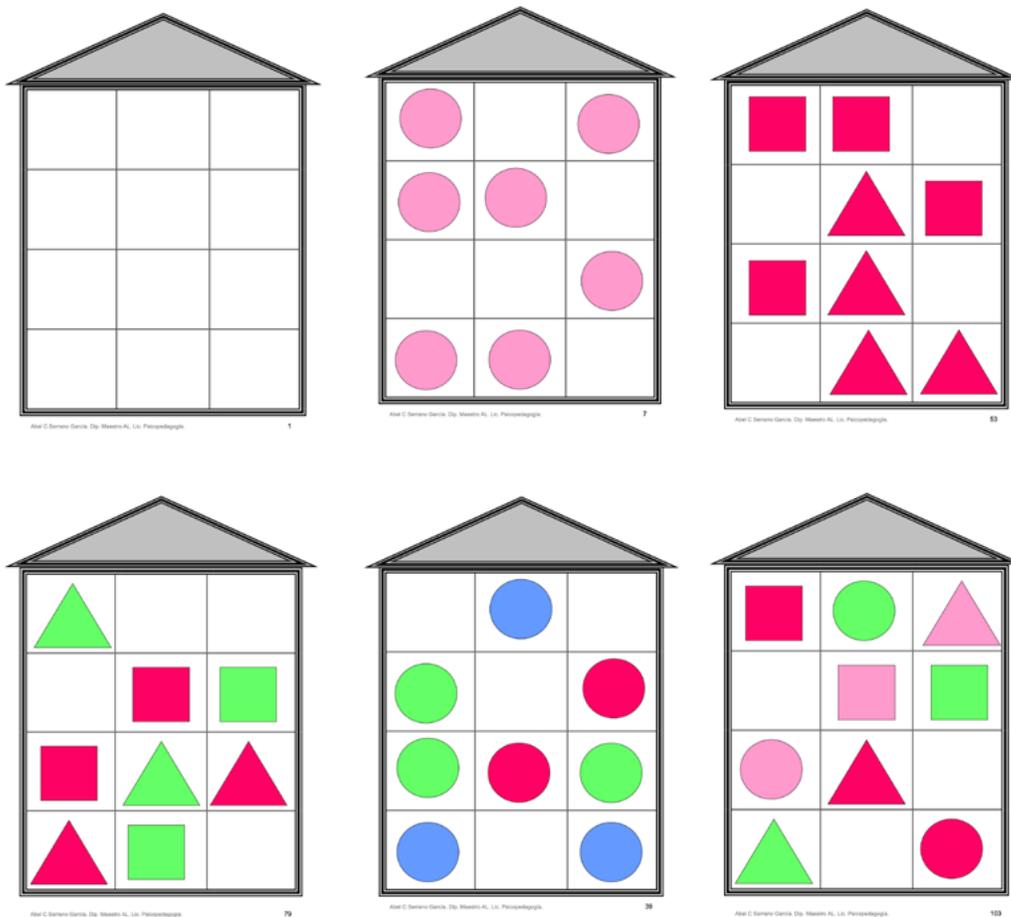
FASE 5: Podemos seguir el orden de dificultad que proponemos a continuación.

Es conveniente que el estudiante participe siempre en la creación de sus materiales. Podemos darle un molde de las piezas que necesitamos (cuadrado, círculo y triángulo) y ellos las pueden dibujar y recortar del foamy.

Se pueden realizar cientos de actividades, tanto a nivel individual como en pequeño grupo. Podemos trabajar los colores, las formas, los conceptos espacio-temporales básicos y el desarrollo del componente creativo del estudiante.

A continuación, indicamos algunas actividades a modo de ejemplo.

- Completar el modelo sobre una plantilla. En este ejercicio le damos al estudiante un modelo que tendrá que reproducir en su plantilla con las piezas necesarias. Para que le resulte más sencillo copiarlo, le damos solo las piezas que necesita.
- Completar el modelo dado sobre una plantilla base en blanco.
- También podemos proponerles modelos en función del nivel de competencia, ya que se puede hacer con una o varias variables.
- Otra actividad más complicada es decirle la seriación sin apoyo visual y, en ese caso, el estudiante seguirá las órdenes verbales para realizar su casa de formas.
- En paralelo, un estudiante puede realizar un modelo, y el otro seguirlo, y luego intercambiar los roles.
- Otro juego divertido puede consistir en reconocer las diferentes formas con los ojos cerrados y realizar las seriaciones que se indiquen a través del reconocimiento táctil de las formas.
- Las piezas también se pueden utilizar para hacer representaciones artísticas de formato libre.



2.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Depende del grado de dificultad que programemos, puede ser recomendable a primera hora de la jornada o a cualquier hora si el juego propuesto es más distendido.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES



CASITAS DE LAS FORMAS

3

JUEGO DE MEMORIA DE LAS EMOCIONES

3.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Este material consiste en una baraja de cartas para realizar actividades de memoria y trabajar las emociones a través de pictogramas e imágenes. En el material se incluyen distintos modelos.

3.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** que buscamos conseguir a través de este juego de memoria de emociones son el desarrollo del pensamiento lógico-matemático y la identificación y asociación de emociones básicas.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo del disfrute ante situaciones compartidas.
- Desarrollo de la capacidad de trabajar en equipo.
- Desarrollo de la discriminación visual.
- Desarrollo del lenguaje matemático
- Desarrollo de la atención.
- Desarrollo de las habilidades socioemocionales.
- Desarrollo de la memoria de trabajo.

3.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Dentro del material aportado en este documento, podemos encontrar tres modelos de barajas que se pueden combinar para realizar multitud de actividades.

Se pueden realizar pequeños equipos donde el objetivo sea lograr encontrar la misma emoción.

3.3.1. Duración de la actividad



Se puede realizar en una sesión, pero lo ideal es ir complicando un poco más el juego y fomentar el trabajo en equipo (en el desarrollo de la actividad se explica la variable para hacerlo más complejo e ir repitiéndolo en varias ocasiones).

3.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Imprimir y recortar las cartas.

FASE 2: Colocar cada pictograma con su anverso y plastificarlos.

FASE 3: Se puede empezar a jugar.

A continuación, presentamos una propuesta de actividad en cuatro pasos:

PRIMERO: Explicaremos que vamos a jugar al juego de memoria de las emociones y formaremos los equipos.

Podemos hacerlo al azar o de forma más equilibrada, donde se compensen las dificultades de los estudiantes e, incluso, se pueden formar los equipos con estudiantes que no tienen mucha afinidad potenciando el trabajo en equipo, respeto a la diferencia y la ayuda al otro.

SEGUNDO: Se reparten las cartas por grupos y comienza el juego. Gana quien termine de buscar antes todas las parejas. Se puede reforzar el trabajo en equipo con una recompensa grupal (por ejemplo, juego libre, elegir tarea que más les guste a lo largo del día, etc.).

TERCERO: Podemos realizar varias rondas de juego, donde les vamos introduciendo pequeñas variables para que el juego tenga mayor dificultad, con la finalidad de que puedan resolverlo fomentando el trabajo en equipo.

Por ejemplo, pedirles que describan situaciones de ellos mismos donde hayan sentido esa emoción, que digan situaciones donde "creen" que las personas se sienten así, etc.

El objetivo, además de estimular la memoria, es trabajar las emociones básicas en ellos mismos y en los demás, pero siempre en equipo, ya que las respuestas siempre deben estar consensuadas.

CUARTO: Reflexión final sobre la importancia del trabajo en equipo y saber identificar las emociones básicas en ellos mismos y los demás, sin juzgarlas.

Algunas actividades individuales:

- Actividades de Asociación: podemos relacionar los pictogramas de las diferentes barajas asociando pictograma a dibujo.
- Actividades de Cuadrícula: poner las cartas boca abajo, en disposición de cuadrícula (2x3, 3x4, 4x4, 5x5, 4x5 pictogramas). Cada estudiante irá descubriendo dos pictogramas. Si son iguales, quedan boca arriba y se apunta un punto. Si son diferentes se vuelven a poner en el mismo sitio boca abajo y pasa el turno.
- Actividad Secuencial: poner en fila varios pictogramas boca abajo (3, 4, 5, etc., pictogramas en función de la capacidad del estudiante), iremos descubriendo, uno a uno, los pictogramas y el estudiante tendrá que ir memorizándolos. También podemos ir haciéndolo por adición, primer pictograma; segundo pictograma; primer y segundo pictograma; tercer pictograma; primero, segundo y tercer pictograma y así sucesivamente.



3.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Es una actividad muy dinámica que se puede realizar a cualquier hora del día. Al ser un juego, podemos plantearlo cuando están más cansados de tareas escolares y lo desarrollamos como una dinámica de distensión y trabajo en equipo.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES



MEMORIA DE LAS EMOCIONES

4

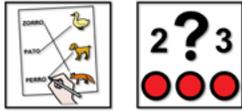
MATERIALES PARA ACTIVIDADES DE CONTEO

4.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



¡Del 1 al 10!

Relacionamos
número con cantidad.



Incluye plantillas para imprimir y crear tus propias variaciones manipulativas con velcro

Creado por Iñaki Cerdas - Asociacion@matemáticas.org
Programa de AEMGAC - AEMGAC.org



Son una serie de fichas agrupadas en tres documentos. Sirven como apoyo visual al aprendizaje del conteo. Permiten realizar varias actividades y varias formas de presentación con la finalidad de adaptarlo a cada necesidad educativa de los estudiantes.

Está compuesto por:

- Número 1: materiales para actividades de conteo, fichas, dados. También fichas para relacionar número con cantidad.
- Número 2: materiales para actividades de conteo, fichas, dados. También fichas de conteo y asociación de número a cantidad del 1 al 9.
- Número 3: materiales para actividades de conteo, fichas, dados. Fichas de conteo. Presenta un mayor nivel de dificultad, pues no llevan la cantidad y el número para asociar. Aparece la cantidad y los números aparte para recortarlos y asociarlos.

4.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** que buscamos conseguir a través de estas actividades de conteo, es, sobre todo, el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Desarrollo de la atención.
- Desarrollo de la percepción visual.
- Desarrollo de la memoria de trabajo.
- Aprendizaje de la numeración.
- Asociación del número con la cantidad.

4.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



Son ejercicios de asociación y se suele recomendar su realización de forma individual, aunque se pueden inventar actividades grupales.

4.3.1. Duración de la actividad



Aproximadamente 30 minutos, aunque siempre va a depender del estudiante.



4.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Imprimir los materiales, aunque también se puede adaptar de manera interactiva con la aplicación web:

<https://es.liveworksheets.com/>

FASE 2: Luego plastificar los documentos o meter en fundas de plástico.

FASE 3: Continuar recortando para hacer las actividades más interactivas o cumplimentar sobre el modelo plastificado con rotuladores de pizarra blanca.

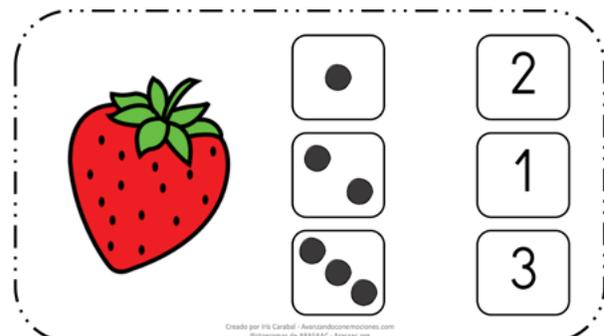
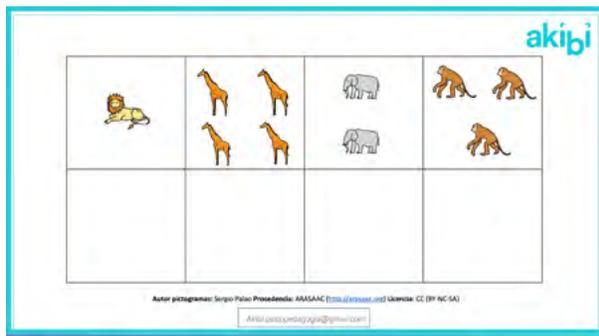


En el documento se proporcionan tres formatos de fichas para actividades del conteo, para las cuales el objetivo es siempre asociar número a cantidad. Las fichas presentan diferentes niveles de dificultad.

Están numeradas por orden de dificultad:

1. Número 1: materiales para actividades de conteo, fichas, dados. Es el más sencillo, ya que lleva tres opciones y no 10 como la segunda. En ella tiene que asociar cantidad con número y con la cara de un dado. Puede ser muy divertido incorporar un dado de verdad en este juego.
2. Número 2: Materiales para actividades de conteo, fichas, dados. Aumenta un poco la dificultad, puesto que lleva cada cantidad la posibilidad de asociarla a 7 números frente a la anterior que son solo tres opciones. No obstante, en la segunda parte del ejercicio se simplifica la actividad, ya que se da solo la opción de 4 números para asociarlo a una cantidad determinada.
3. Número 3: Materiales para actividades de conteo, fichas, dados. Es el más complejo, puesto que el estudiante tiene que pensar que número poner sin ninguna pista.

Es muy importante graduar el nivel de dificultad de cada uno de los ejercicios. Actualmente se puede encontrar en internet multitud de materiales de diferentes niveles.





4.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?



Las actividades relacionadas con el desarrollo lógico-matemático se recomiendan realizarlas a primera hora de la jornada.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES: ACTIVIDADES DE CONTEO



CONTEO 1

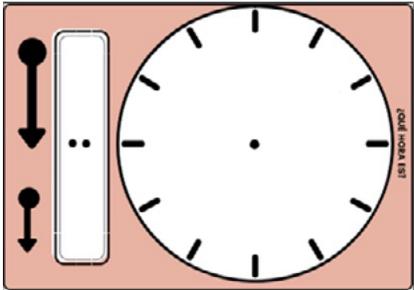


CONTEO 2



CONTEO 3

5.1. CONTENIDO. ¿QUÉ ES?



Es un material para aprender a mirar las horas en un reloj de agujas y digital. Al trabajar las horas, también se trabaja de manera indirecta los conceptos temporales (mañana, tarde, noche, antes, después, etc.) y las relaciones semánticas de esos conceptos.

El material está compuesto por:

- Aprendemos la hora. Son dos plantillas para trabajar las horas. La primera plantilla no lleva los números, por lo que puede resultar más complejo.
- Documento de Aprendemos la hora. Es un archivo completo de propuestas de actividades para aprender las horas, tanto a nivel analógico como digital. Lleva una serie de tarjetas para recortar y plastificar.

Ambos recursos son muy valiosos para comprender las horas tanto a nivel analógico como digital.

5.2. FINALIDAD. ¿PARA QUÉ SIRVE?



El **objetivo general** que buscamos a través de estas actividades con el reloj es el desarrollo del área lógico-matemática.

Este objetivo general se materializa en los siguientes **objetivos específicos**:

- Leer en el reloj analógico las horas.
- Leer en el reloj digital las horas.
- Leer en el reloj analógico las medias horas.
- Leer en el reloj digital las medias horas.
- Leer en el reloj analógico los cuartos de hora.
- Leer en el reloj analógico los minutos.
- Leer en el reloj digital los minutos.
- Leer en el reloj analógico los segundos.
- Leer en el reloj digital los segundos.

5.3. FASE DE EJECUCIÓN. ¿CÓMO HACERLO?



El material está pensado para uso individual, pero siempre se podrán adaptar los juegos a su uso en grupos pequeños.

5.3.1. Duración de la actividad



Requiere mucha atención, por lo que no es conveniente más de 30 minutos.

5.3.2. Desarrollo de la actividad



FASE 1: Imprimir los materiales, plastificarlos y recortarlos en caso de ser necesario.

FASE 2: Unimos las agujas de la plantilla aprendemos la hora, con las dos plantillas utilizando un encuadernador de latón o con un tornillo pequeño, una con numeración y otra sin numeración. También, existen en el mercado juegos de agujas de plástico que pueden resultar más duraderas.

Podemos usar estas dos plantillas para explicar las horas, para actividades de contenido y para actividades de evaluación. Podemos empezar por las plantillas que tienen los números.

FASE 3: Podemos realizar las actividades propuestas en el documento de: aprendemos la hora usando un marcador de pizarra blanca sobre el plastificado. El mismo está compuesto de una hoja resumen, 3 barajas de actividades y dos modelos de fichas que se pueden realizar.

Material elaborado por @GALIA_TEARFC. Autor pictogramas: Sergio Palao. ANASARIC Licencia: CC BY-NC-SA. Propiedad: Gobierno de Aragón (España).

RECUERDA: LA AGUJA PEQUEÑA NOS MARCA LA HORA. LA AGUJA MÁS LARGA NOS DICE LOS MINUTOS.

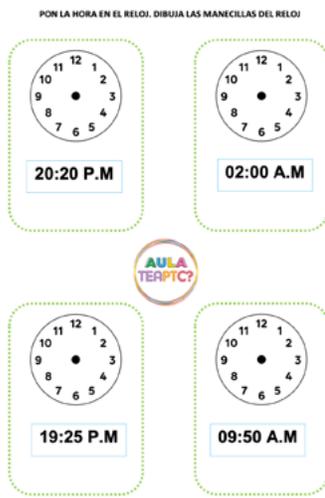
EN UN RELOJ DIGITAL: LAS HORAS DE ANTES DEL MEDIODÍA (12 DE LA MAÑANA) SE LEEN IGUAL QUE EN LOS RELOJES DE AGUJAS. LAS HORAS DESPUÉS DEL MEDIODÍA SE LEEN: 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, ...

Plantillas

1.ª Baraja

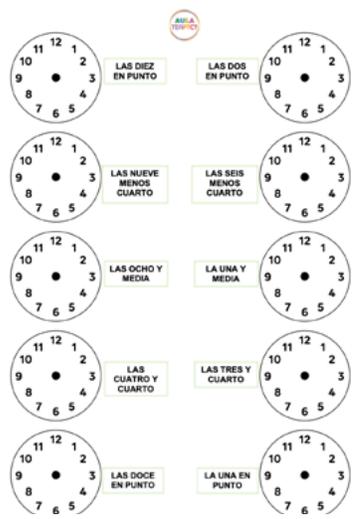
2.ª Baraja

- La primera hoja (página 2): es una ficha resumen de las horas con equivalencias de las horas digitales y analógicas. Podemos recurrir a ella en la explicación de las horas, o bien como recordatorio para realizar las actividades. La misma permite al estudiante poder relacionar las dos formas de reloj.
- 1.ª BARRAJA (páginas 3, 4 y 5): donde el estudiante tiene que encontrar la respuesta correcta y explicar el porqué.
- 2.ª BARRAJA: (páginas 6, 7 Y 8): donde se relacionan las horas digitales y analógicas. Se marcará con un marcador de pizarra blanca la respuesta correcta y se explicará porqué.

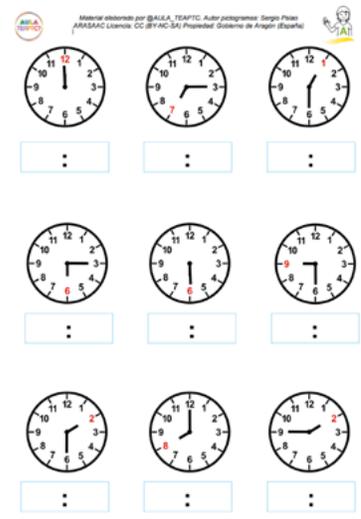


Material elaborado por @AULA_TERTIC. Autor fotogramas: Sergio Pallas. ARSASAC Licencia: CC BY-NC-SA/Procesado: Gobierno de Aragón (España).

3.ª Baraja



1.ª Fichas



2.ª Fichas

- 3.ª BARAJA: (páginas 9, 10, 11 y 12): presenta la hora digital y el estudiante tiene que pintar las dos flechas en un reloj analógico.
- 1.ª FICHA: (páginas 13 y 14): también se puede recortar como baraja. El estudiante tendrá que dibujar las manecillas en el reloj analógico.
- 2.ª FICHAS: (páginas 15 y 16): también se puede recortar como baraja. El estudiante tendrá que escribir la hora digital que ve en el reloj analógico.

5.4. FUNCIONALIDAD. ¿CUÁNDO ES ACONSEJABLE HACERLO?

Las actividades del área lógico-matemática es mejor realizarlas en el primer momento de la jornada escolar.



ESCANEA PARA DESCARGAR LOS MATERIALES: APRENDAMOS LA HORA



LAS HORAS

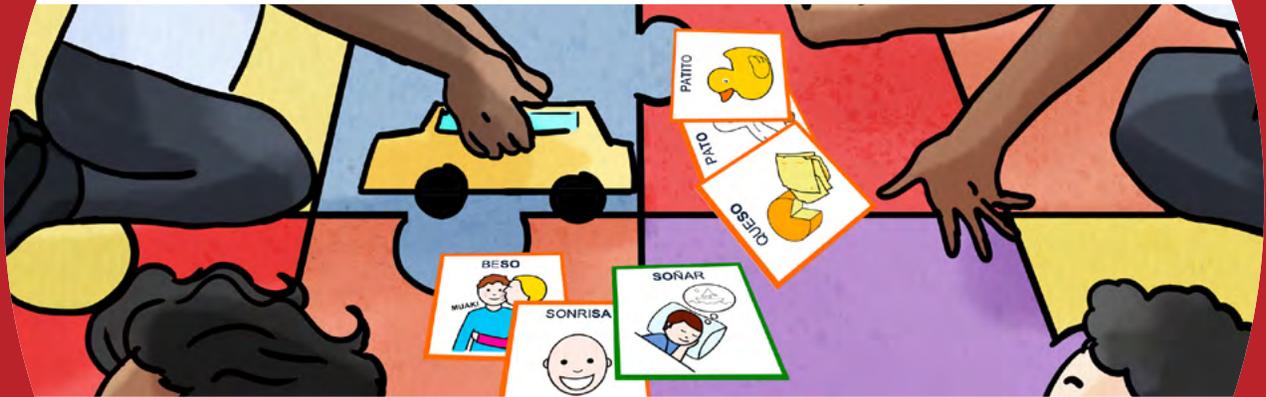


PLANTILLA



GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA

EDUCACIÓN



MATERIALES EDUCATIVOS INCLUSIVOS
PARA TODOS Y TODAS CON ÉNFASIS EN
DISCAPACIDAD INTELECTUAL