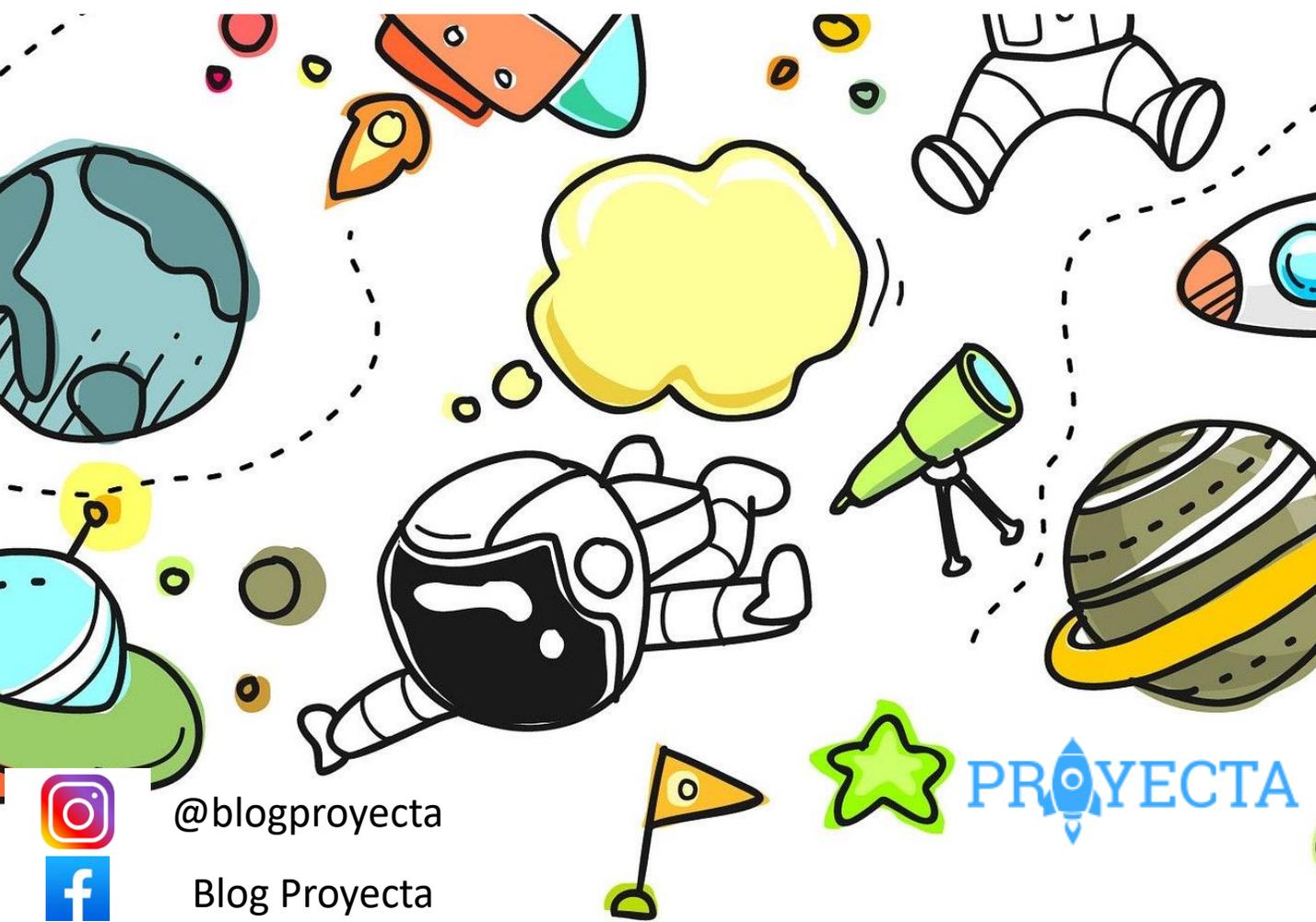




Actividades para alumnado con TEA



@blogproyecta



Blog Proyecta



PROYECTA

¡Hola! Somos Proyecta, dos psicólogas especialistas en desarrollo infantil. Llevamos años dedicadas a la intervención con niños y niñas de diversidad funcional y se nos ha ocurrido hacer esta recopilación de actividades, materiales y recursos para trabajar con todos ellos. Esperamos que os gusten y sobre todo que os sean de utilidad.

Un fuerte de abrazo.



Para la realización de este dossier de actividades hemos contado con la colaboración de muchos profesionales de la educación que os presentamos a continuación. ¡Gracias a todos!



Alma María Gutierrez

Anna Anguix

Beatríz Díaz

Blanca Bautista

Clara Muñoz

Cristina Mendoza

Esther Jiménez

Irene Hernando

Irene López Rubio

Juan José Saucedo

Katherine Dávila

Leticia Toledano

María Corrales

Marta Mendoza

Mercedes Esperilla

Paloma Cendejas

Patricia Juan

Sara Rodríguez Blázquez



@clase_con_alma

@neducaa

@otralogopeda

@beatrizdiazpedagoga

@blanbg.pt

@queriendo_tea

@maestra_esther

@opositora_maestra92

@elviajedeaprender

@juanjosepsicologia

@bitacorad1maestragt

@maestraleti

@logopedapower

@educacion_critica

@elpaisdelamaestrilla

@maestra_saritea



MOTRICIDAD FINA



MOTRICIDAD GRUESA



CONCEPTOS BÁSICOS



LECTURA



JUEGO



EMOCIONES



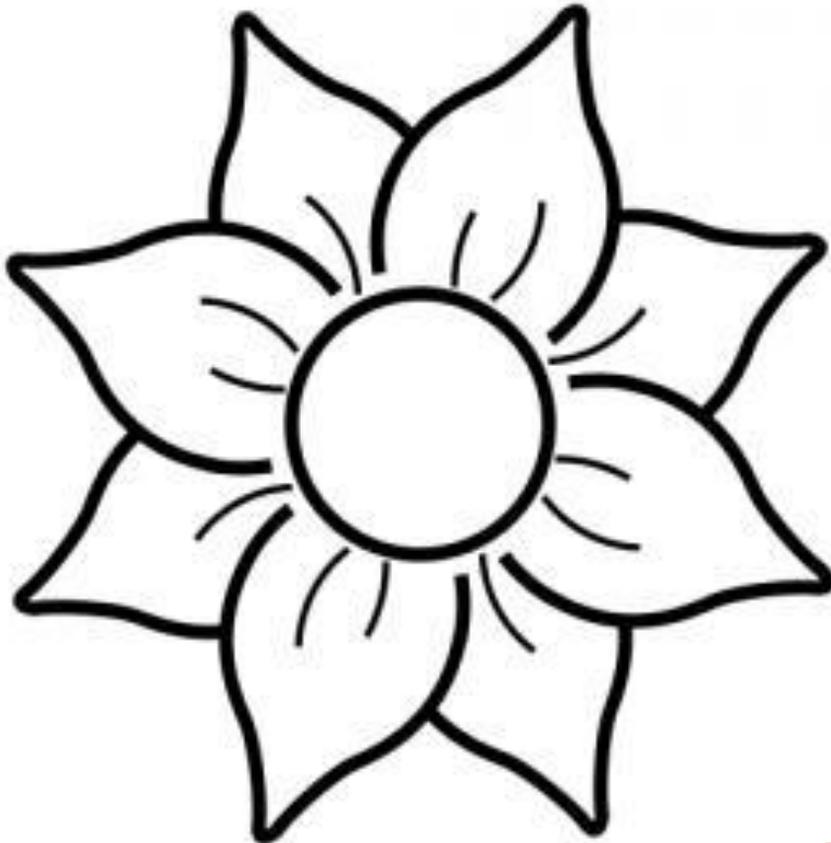
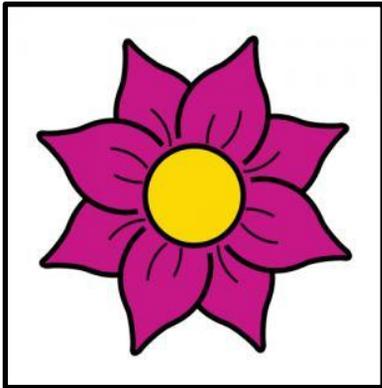
LENGUAJE

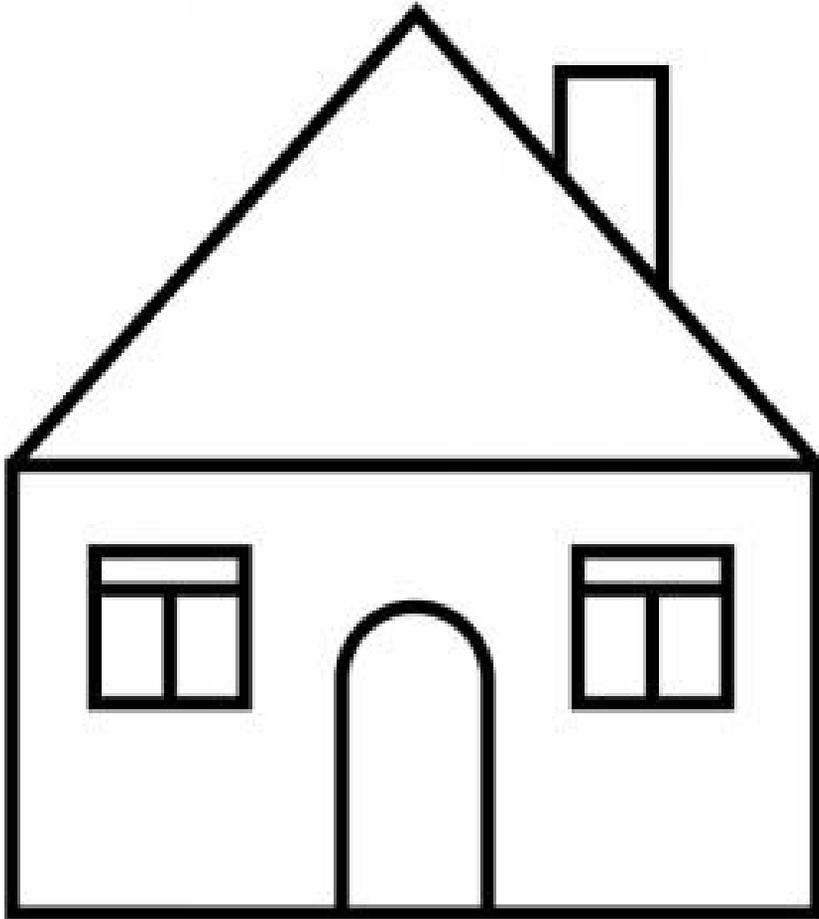


FUNCIONES EJECUTIVAS

COLOREAR SIGUIENDO UN PATRÓN

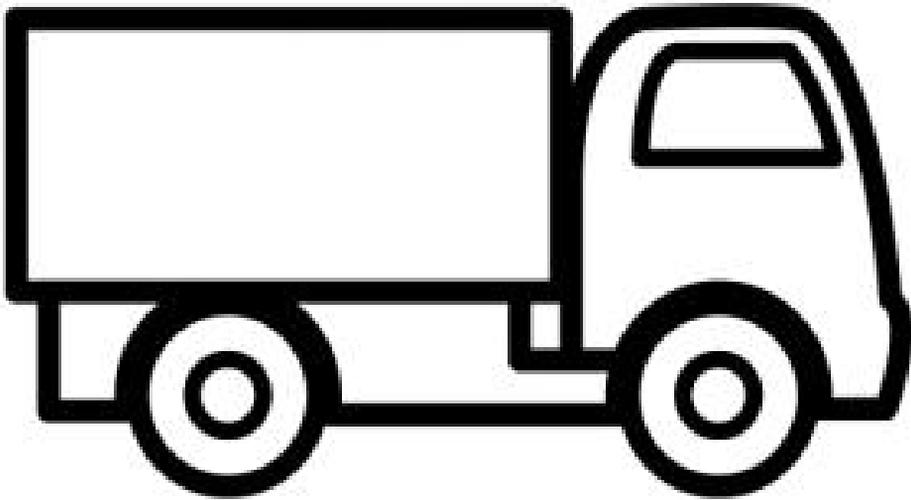
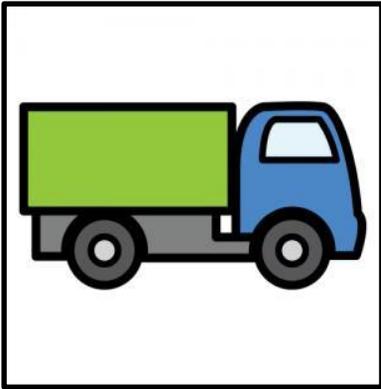
El objetivo de esta actividad es desarrollar la motricidad fina y la atención, coloreando siguiendo el modelo proporcionado.

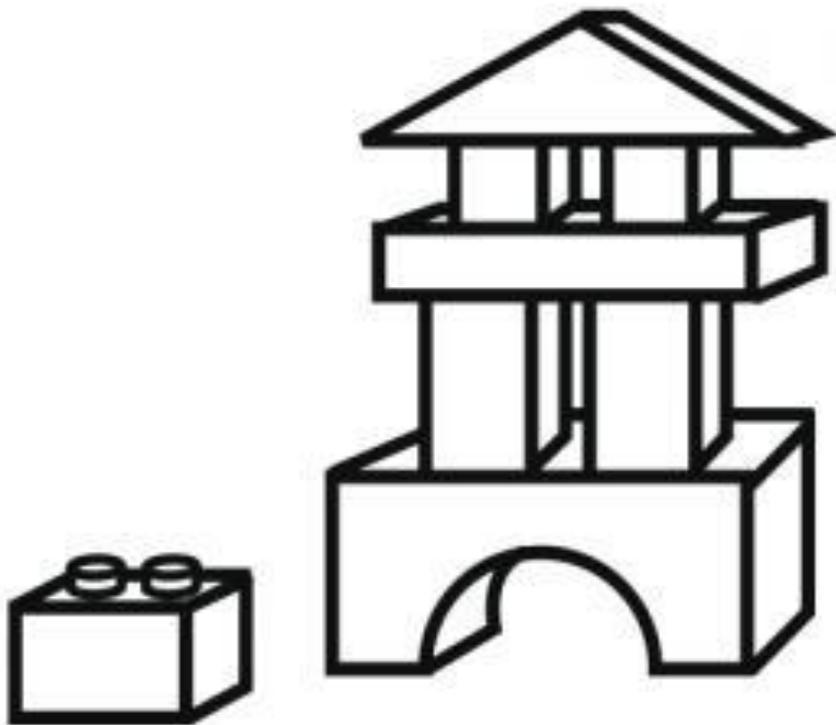


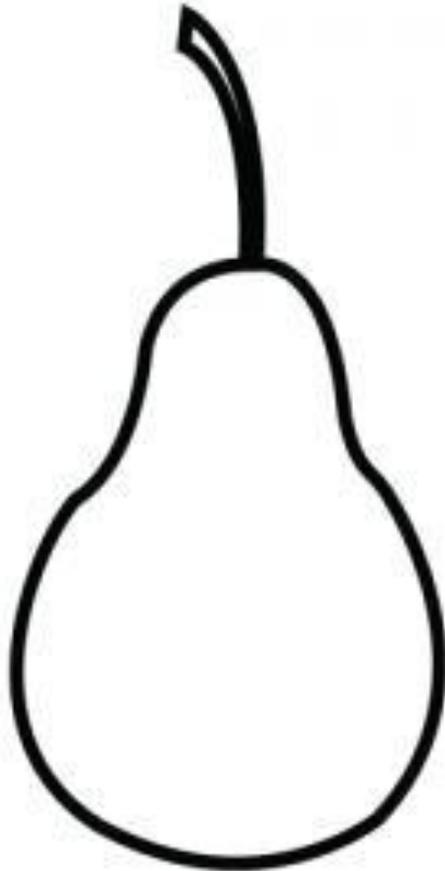
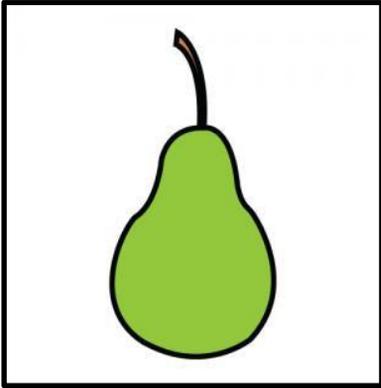


Cristina Mendoza







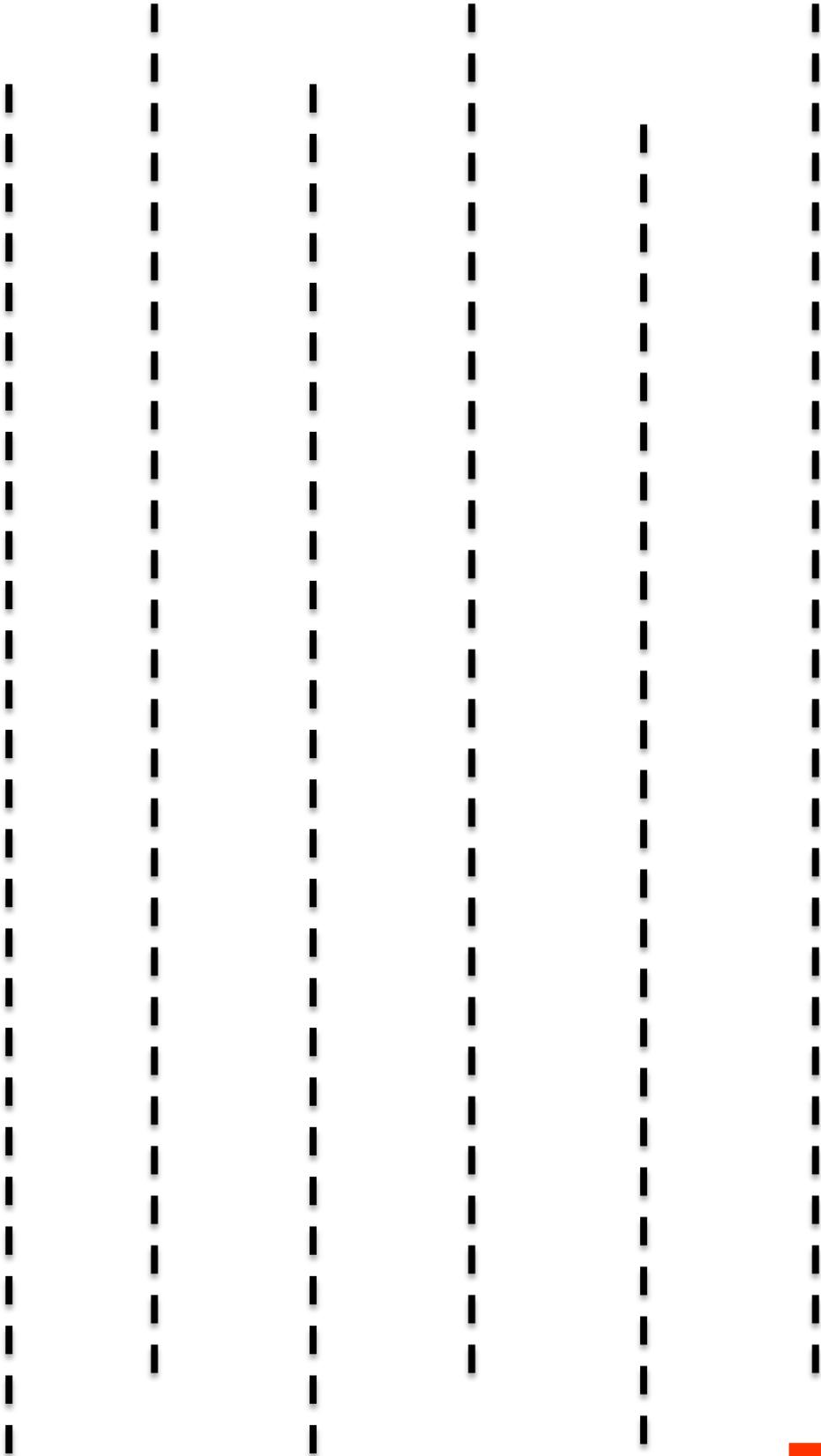


PROPUESTAS PARA TRABAJAR LA MOTRICIDAD FINA

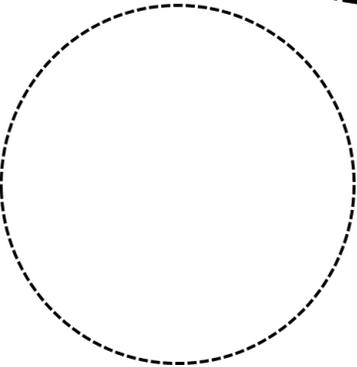
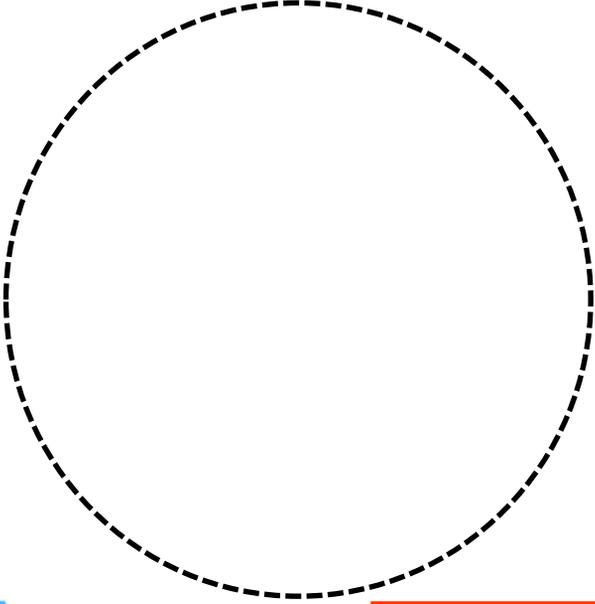
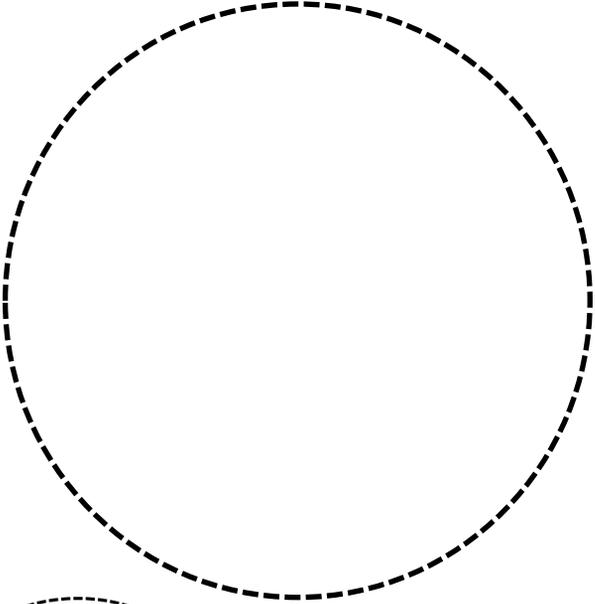
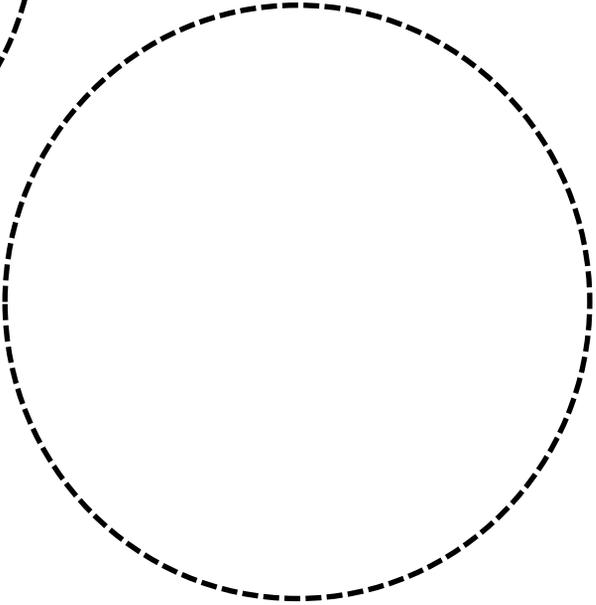
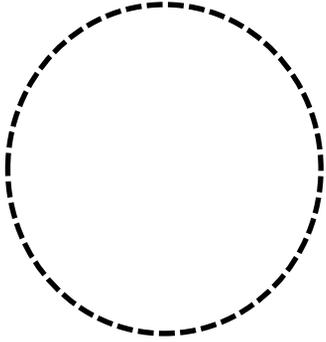
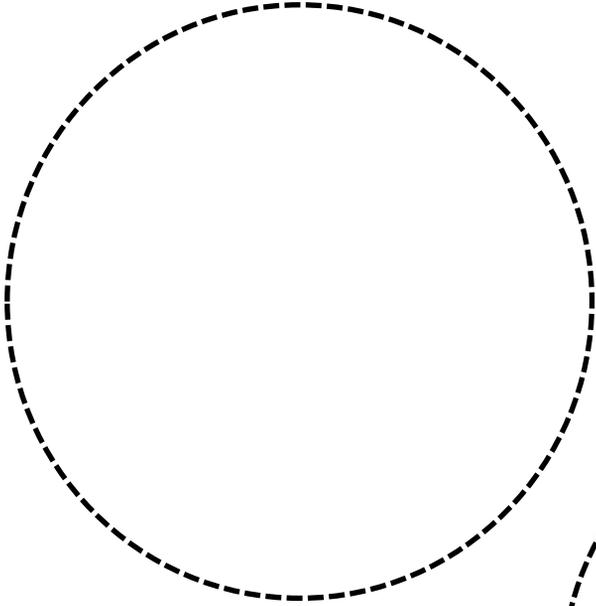
ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIALES	DESARROLLO	EDAD	OBSERVACIONES
Collar ecológico	Desarrollar la motricidad fina	Hilo, lana, macarrones, pinturas (opcional)	Insertar los macarrones por el hilo hasta formar un colgante.	+3años	El colgante puede pintarse.
“Apretado”	Desarrollar la motricidad fina	Cartón circular (como el de papel higiénico) y gomas elásticas (también pueden ser gomas del pelo)	Insertar las gomas alrededor del cartón circular.	+3años	Sustituir las gomas por pompones o bolas pequeñas de papel albal para insertarlas dentro del cilindro. *El cartón circular puede ser sustituido por cualquier material similar (ej.: botella o vaso de plástico duro)
“Cuélame”	Desarrollar la motricidad fina	Plato de plástico, bolas de papel albal, recipiente.	Hacer un agujero en un lateral del plato. Poner la bola de papel albal sobre el plato e intentarla colar por el agujero.	+5años	
“Dibujando”	Desarrollar la motricidad fina Favorecer el desarrollo de la grafía	Bolsa de plástico transparente (pequeña), arroz	Pegar con celo la bolsa sobre superficie. El niño@ tendrá que dibujar sobre la bolsa las letras o números que le pidan.	+4-5años	Si el niño@ no conoce las letras, se le puede ofrecer un boceto de aquellas que esté aprendiendo para que las dibuje por imitación. Esta misma actividad se puede hacer con papel y pintura, dibujando con sus dedos aquellas letras o números que esté aprendiendo.
“Laberintos”	Desarrollar la motricidad fina Favorecer el desarrollo de las funciones ejecutivas	Imprimir laberintos según dificultad	Realizar el laberinto.	*Depende del nivel de dificultad del laberinto	1. También puede sustituirse el laberinto por un camino de líneas discontinuas para repasarlo, bien con lápiz o con tijeras. 2. Dependiendo de la dificultad se pueden poner distintos niveles: no salirse de la línea establecida, la línea no debe tocar ningún extremo del camino del laberinto, hacer la línea lo más recta posible...
<p>Otras actividades cotidianas con las que se pone en práctica la motricidad fina y que favorecen la autonomía son barrer o tender (poner las pinzas en la ropa), el uso de los cubiertos, fregar.</p> <p>Además, algunos juegos recomendados para el desarrollo de la motricidad fina son “Jenga o torre de apilamiento” y “Mikado”. Este último se puede hacer de forma casera, cogiendo un puñado pequeño de espaguetis y tirándolos sobre una superficie, de forma que queden superpuestos para irlos quitando poco a poco sin que se muevan.</p>					

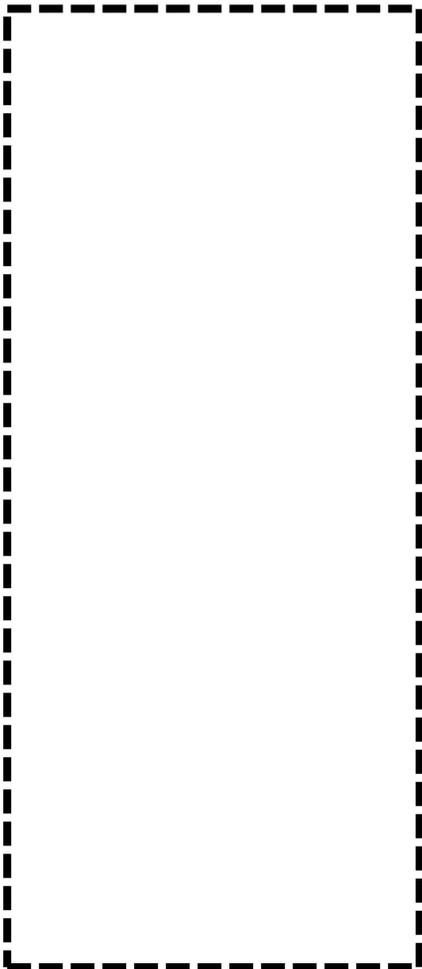
REPASAR TRAZOS

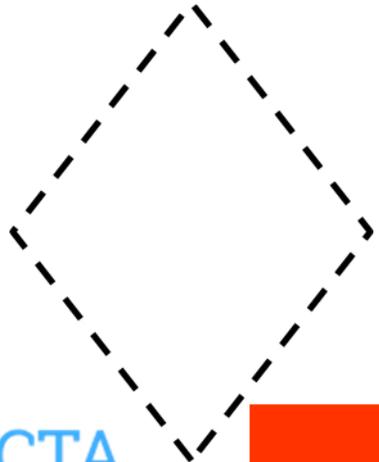
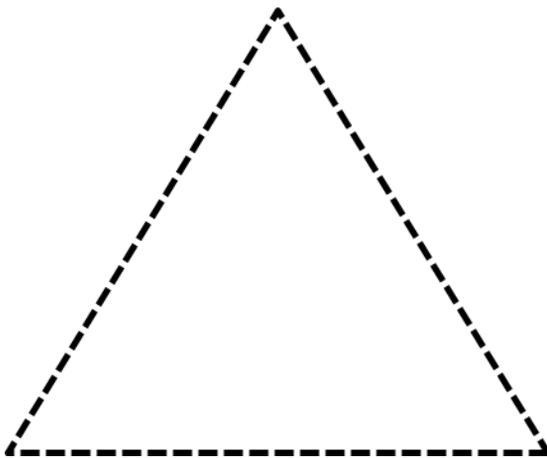
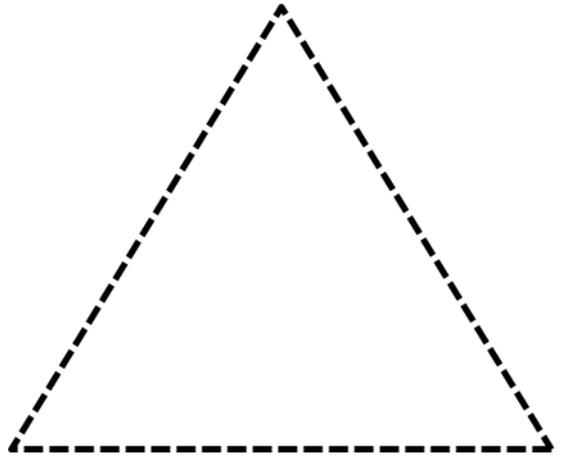
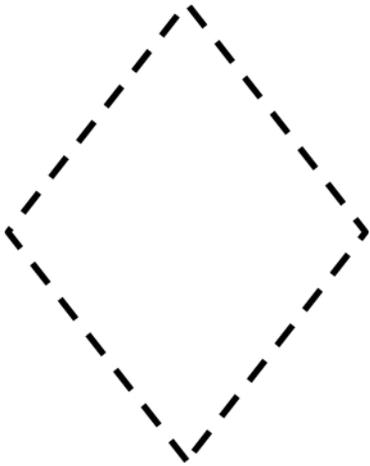
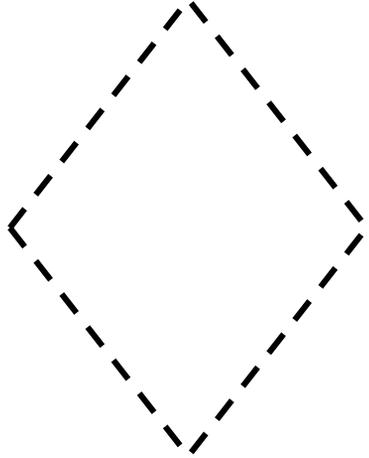
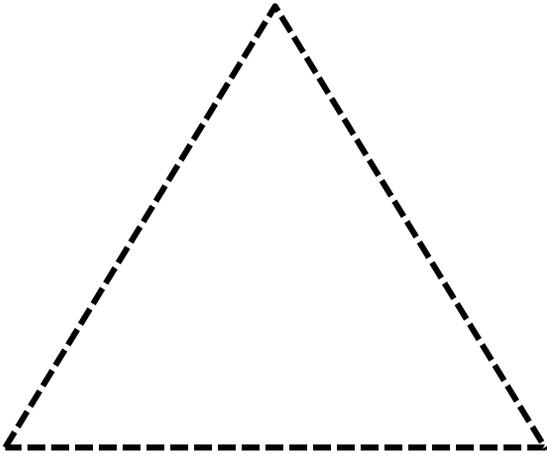
Con esta actividad se trabaja la motricidad fina. Se pedirá a los niñ@s que repasen los trazos intentando seguir la línea lo mejor posible. Os dejamos algunos ejemplos pero podrían ser cualquier tipo de trazo dependiendo de las habilidades del niñ@.











YOGA EN FAMILIA

Objetivos

- Desarrollar los músculos motores.
- Favorecer el estiramiento de todo nuestro cuerpo.
- Mejorar la flexibilidad de las articulaciones.
- Aumentar la agilidad física.
- Tomar conciencia de su propio cuerpo.
- Mejorar el desarrollo de la atención, la concentración, la memoria y la imaginación.
- Disminuir el estrés.
- Promover la calma y la relajación.
- Desarrollar los sentidos.
- Proporcionar estabilidad emocional.

Orientaciones

1. Usar la agenda visual para anticipar la actividad que vamos a llevar a cabo.
2. Ofrecerle toda la información relativa a la actividad y programar en qué momento del día se va a llevar a cabo.
3. Animarle a participar.
4. Intentar que colabore en la preparación de un ambiente agradable, relajado y tranquilo que invite a la calma (ajustar el tipo de luz, preparar los materiales requeridos...).
5. Seleccionar la ropa adecuada para llevar a cabo la actividad, dejando que ellos mismos la elijan.

6. Empezar por periodos pequeños de tiempo, ampliándolos poco a poco.

7. Facilitar el aprendizaje de cada postura, dividiendo cada ejercicio en diversos pasos: primero levanta el brazo izquierdo, luego baja lentamente el cuello, etc.

8. Ofrecer indicaciones prácticas para ayudarle a conseguir la postura correcta en cada uno de los ejercicios propuestos.

9. Para enseñarle a controlar la respiración, es conveniente realizar previamente actividades con burbujas, plumas... que le ayuden a saber y a conocer en qué consiste la respiración profunda.

10. Marcar el tiempo asignado a cada postura; para ello podemos hacer uso de cronómetros.

11. Terminar la actividad hablando un ratito e intentando definir o describir cómo nos hemos sentido (ya sea a través de una palabra o mediante una imagen que nos pueda ayudar a simbolizar lo que queremos transmitir).

12. Reforzarle con algo que le agrade.



VAMOS A MOVERNOS

Utilizaremos una versión del popular juego “Simón dice”: uno de los adultos presentes se autodenominará “Comandante Simón” y dedicará el tiempo de juego a dar órdenes claras, con su correspondiente modelo, al resto de participantes (es decir: si ordena levantar la mano, deberá levantarla él primero y así servir de modelo para la imitación). Entonces, todos los jugadores deberán obedecer y realizar cada una de las actividades propuestas por el Comandante. Podemos utilizar órdenes como:

- Simón dice: pulgares hacia arriba.
- Simón dice: manos a las rodillas.
- Simón dice: nos tocamos la nariz.
- Simón dice: saltamos dos veces.
- Simón dice: nos sentamos en el suelo.
- Simón dice: damos dos vueltas al sofá/escriptorio/mesa...
- Simón dice: damos tres palmadas.
- Simón dice: manos arriba y lengua fuera.
- Simón dice: ponemos la mano derecha en el pelo.
- Simón dice: nos tapamos los ojos y abrimos la boca.
- Simón dice: nos cepillamos los dientes.
- Simón dice: nos convertimos en gatos.



Freepik.es

Si se considera el juego demasiado sencillo o monótono, podemos complicarlo aún más y realizarlo de la manera clásica: los participantes solo realizarán aquellas órdenes que contengan la premisa “Simón dice”. En caso contrario, deberán quedarse inmóviles hasta escuchar una nueva orden.

Cristina Mendoza

CIRCUITO: BÚSQUEDA DEL TESORO EN CASA

Objetivos

- Fomentar la atención.
- Estimular el desarrollo motor.
- Favorecer la comprensión de la permanencia del objeto.
- Promover la planificación.



Freepik.es

Descripción

Nos convertimos en piratas y debemos encontrar los objetos perdidos que han desaparecido de nuestro cofre. Previamente dibujaremos o fotografiaremos imágenes de los distintos objetos que tenemos que buscar. De esta forma facilitaremos y favoreceremos la comprensión del juego. Se los iremos enseñando uno a uno; cuando consiga el primero, lo llevamos y lo metemos dentro del cofre (éste puede ser una caja, cesta... que podemos decorar a modo de cofre) y le mostramos el siguiente objeto a buscar. Los objetos pueden ser peluches, muñecos, coches, un libro...

Después realizamos un mapa con los distintos obstáculos que nos vamos a encontrar en nuestro recorrido. Previamente tendremos que explicarlo.

Objetos como poner un cojín en el suelo y lo tenemos que saltar, pasar por un camino estrecho limitado por dos cuerdas, una a cada lado, voltear encima de la cama, trasladar el objeto encontrado en un punto de la casa al cofre con ayuda de una manta, seguir un camino trazado en el suelo con tizas, meter los pies en cubetas separadas, pasar por debajo de una cuerda (puede estar atada a los pomos de dos puertas), intentar encestar una pelota dentro de una papelera, repartir varios trocitos de papel de colores por el suelo y saltar de un papel de color a otro... Cuando terminemos de encontrar todos los objetos perdidos, tendremos nuestra recompensa... BAILAR la canción que más nos guste o divierta.

Materiales

- Fotos o dibujos de los objetos elegidos para esconder.
- Cuerdas, cojines, cama, cubetas, pelotas, tizas...
- Cofre (caja, cesta, baúl...).



Mercedes Esperilla

MEMORY "QUÉ VA CON QUÉ"

Este juego trabaja los objetos comunes que van juntos que consiste en reconocer e identificar las imágenes que tienen relación entre sí. Además, contribuye al desarrollo de la memoria visual.

Material:

24 cartas presentadas de 2 en 2 coincidiendo con su pareja.

Elaboración:

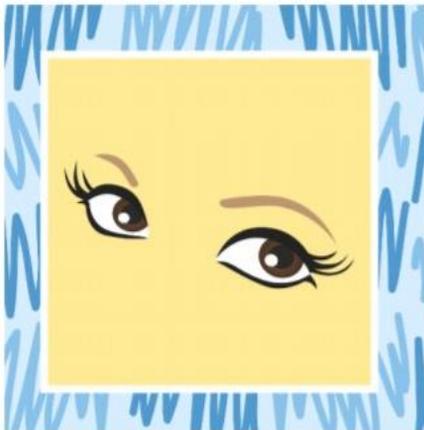
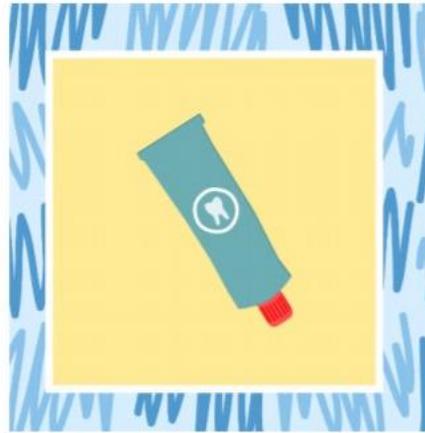
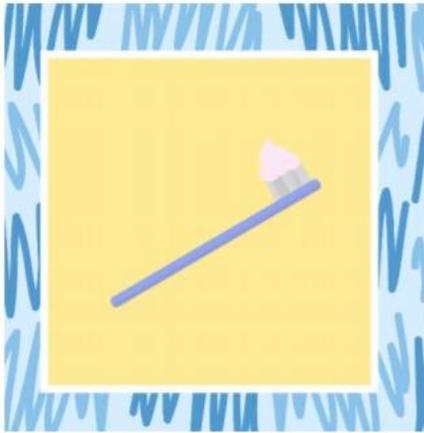
Se recorta la silueta de la carta, (la parte de atrás de cada carta está en el folio siguiente) Si se desea, se pueden plastificar las cartas para mejorar su conservación.

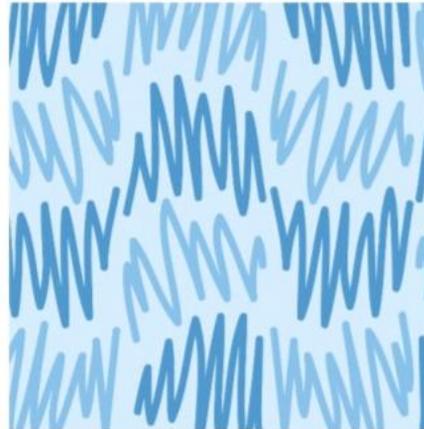
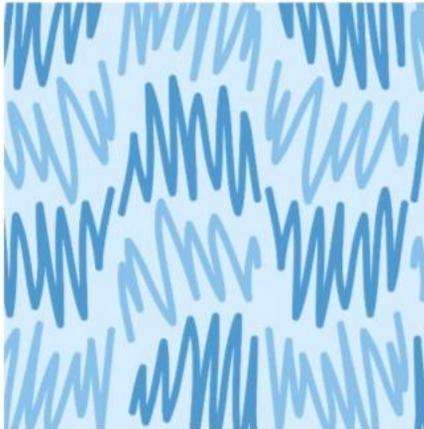
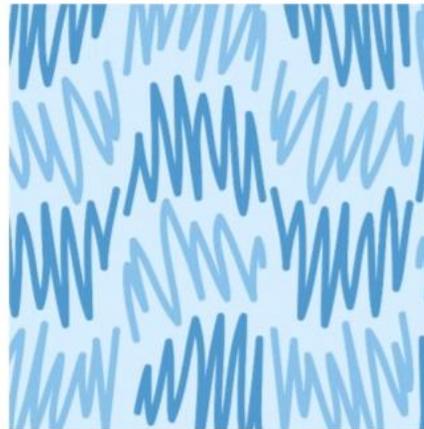
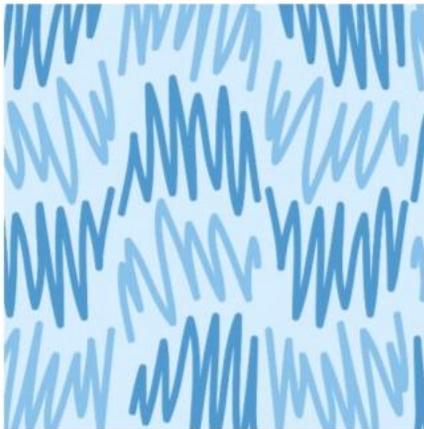
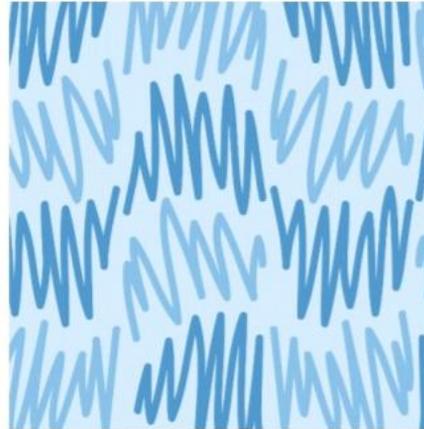
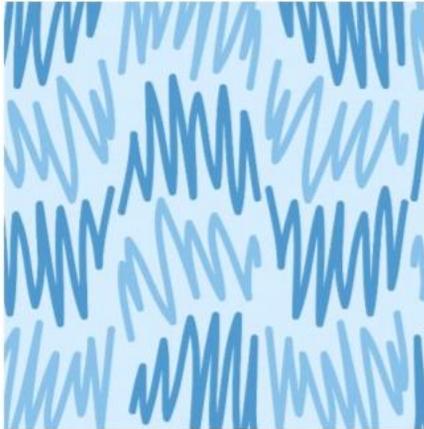
Jugadores:

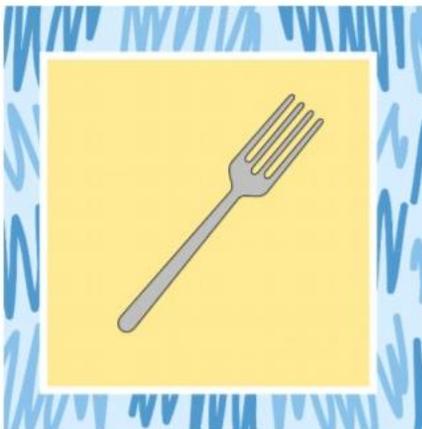
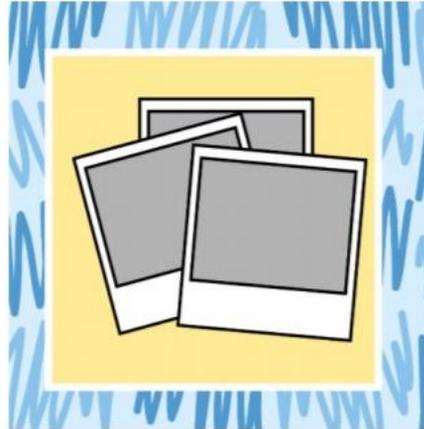
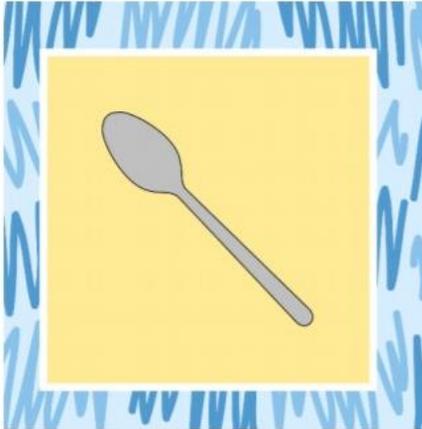
Se puede jugar solo o 2-3 jugadores.

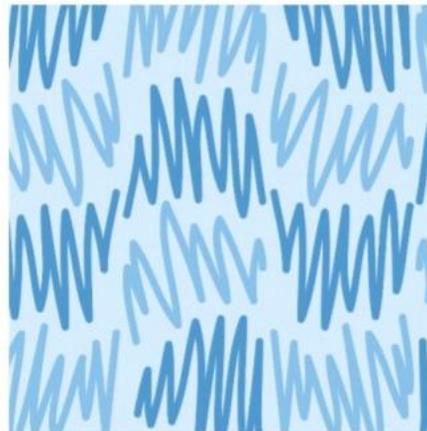
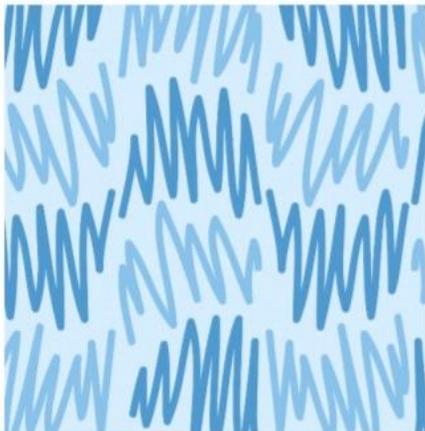
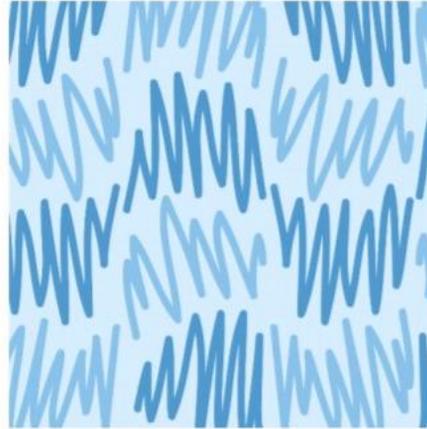
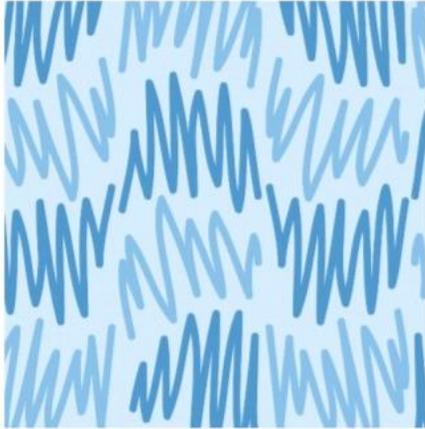
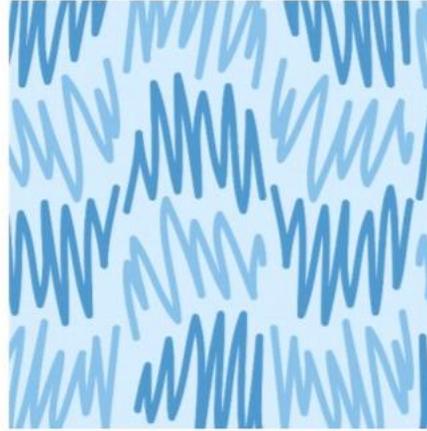
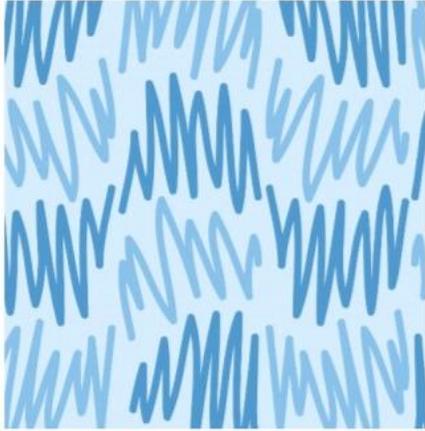
Orientaciones de uso:

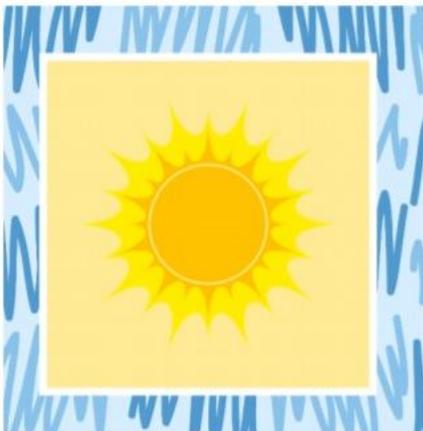
1. Lo primero será comprobar que el niñ@ conoce las parejas de objetos, para ello le ensañamos uno y le pedimos que busque su pareja. Si no las conoce, han de trabajarse esas relaciones antes de jugar. Si las conoce ponemos todas las cartas boca abajo.
2. Se da la vuelta a la primera y se levanta otra para buscar su pareja.
3. Si no es la pareja correcta, se vuelven a dar la vuelta ambas.
4. En caso de encontrar a su pareja, se cogen las cartas y se las queda el niño.
5. Una vez hechas todas las parejas, termina el juego.
6. En caso de jugar varios jugadores, gana el que tenga más parejas.

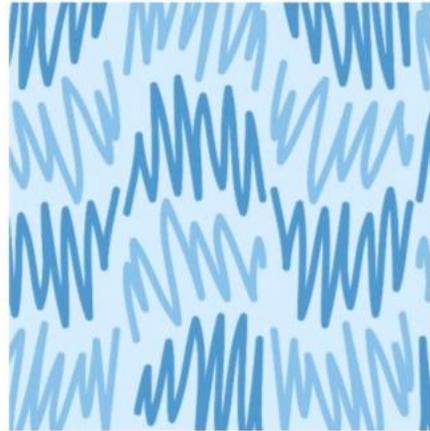
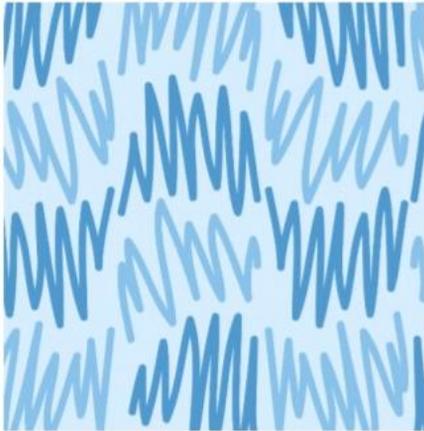
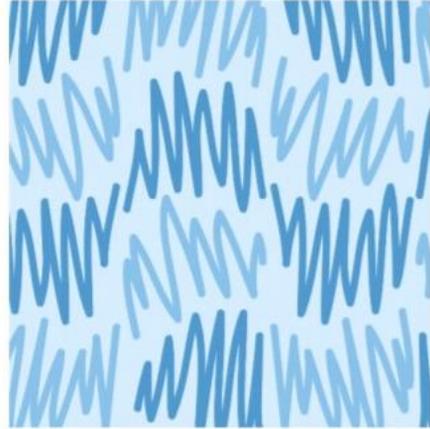
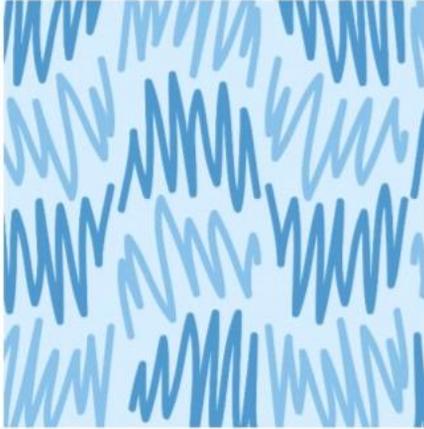
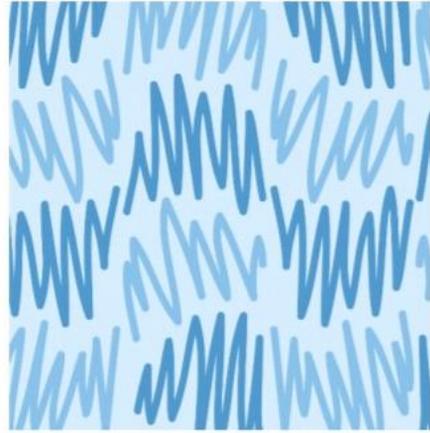
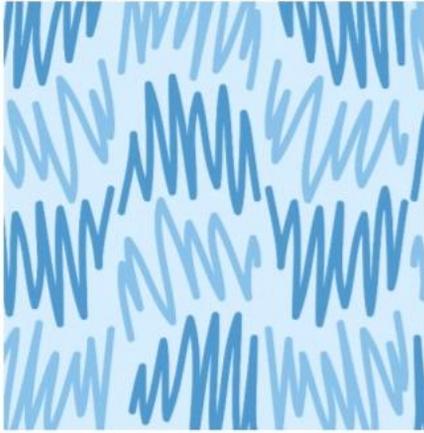












MEMORY

Este juego trabaja la igualación arbitraria que consiste en reconocer e identificar las imágenes que tienen relación entre sí pese a tener distinta representación gráfica.

Además, contribuye al desarrollo de la memoria visual.

Material:

24 cartas presentadas de 2 en 2 coincidiendo con su pareja.

Elaboración:

Se recorta la silueta de la carta, se dobla por la mitad y se pega para que quede junta la parte delantera con la trasera.

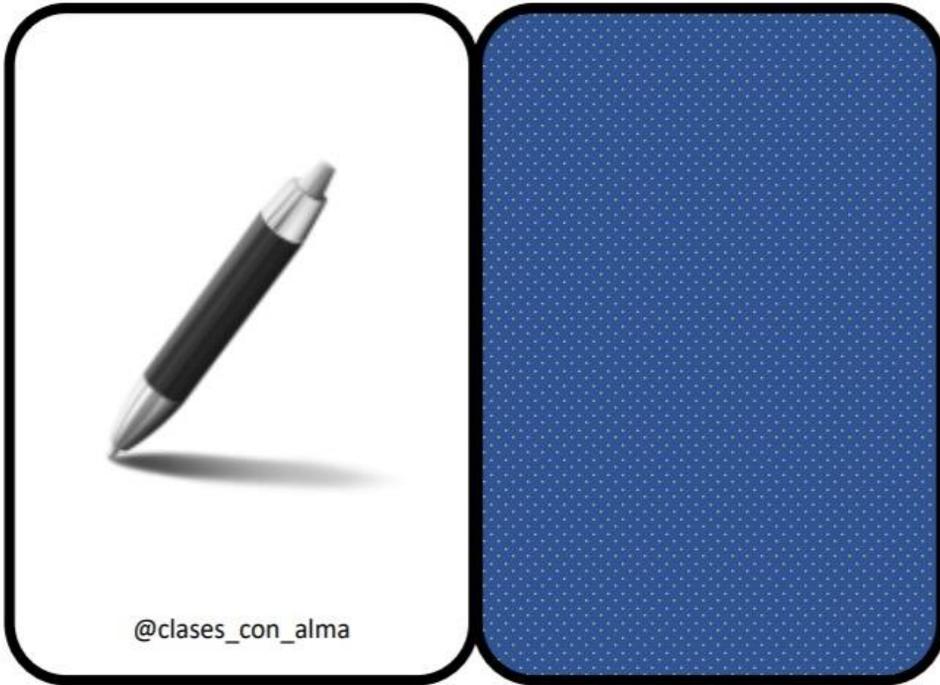
Si se desea, se pueden plastificar las cartas para mejorar su conservación.

Jugadores:

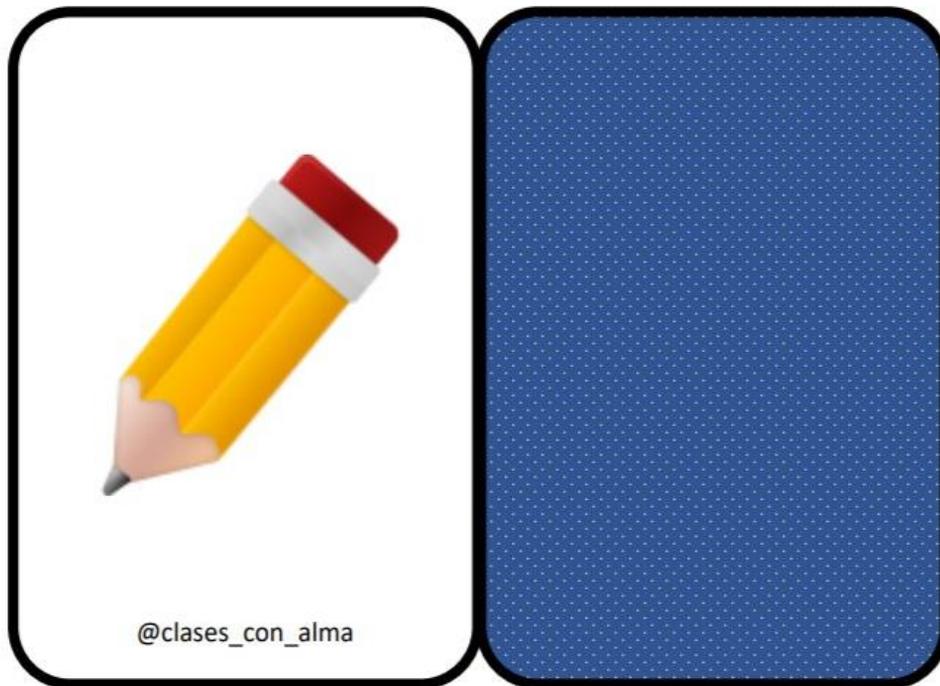
Se puede jugar solo o 2-3 jugadores.

Instrucciones:

1. Se ponen todas las cartas boca abajo.
2. Se da la vuelta a la primera y se levanta otra para buscar su pareja.
3. Si no es la pareja correcta, se vuelven a dar la vuelta ambas.
4. En caso de encontrar a su pareja, se cogen las cartas y se las queda el niño.
5. Una vez hechas todas las parejas, termina el juego.
6. En caso de jugar varios jugadores, gana el que tenga más parejas.



@clases_con_alma

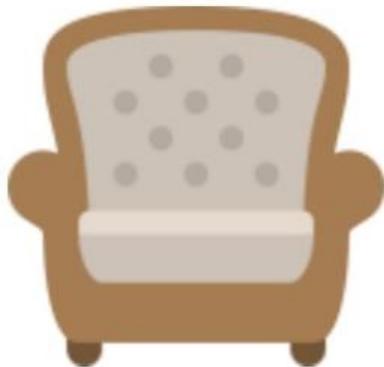


@clases_con_alma





@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



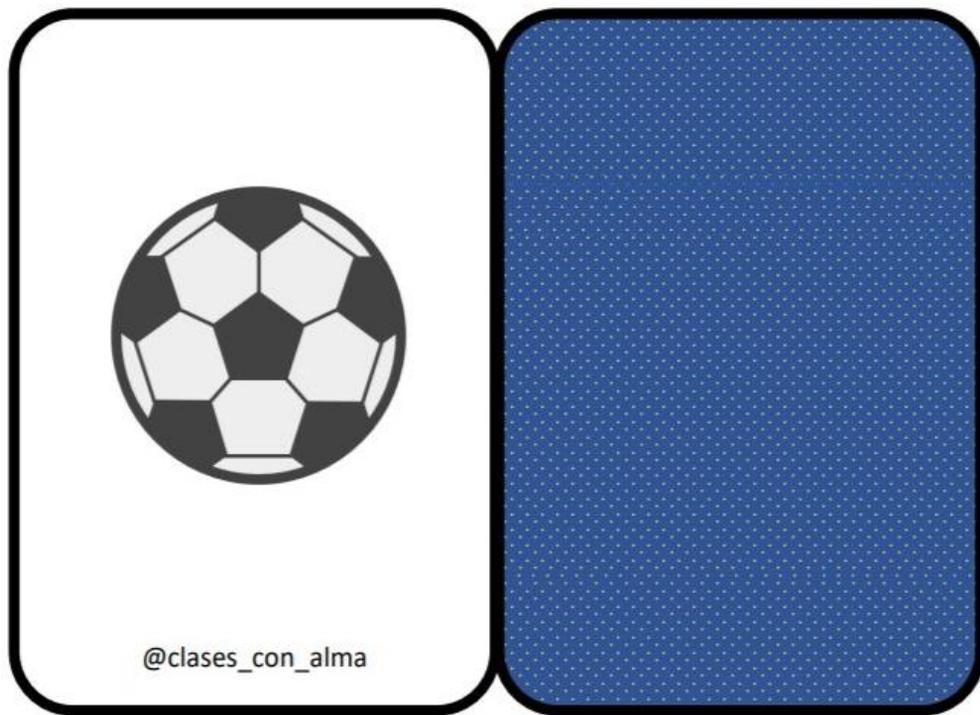
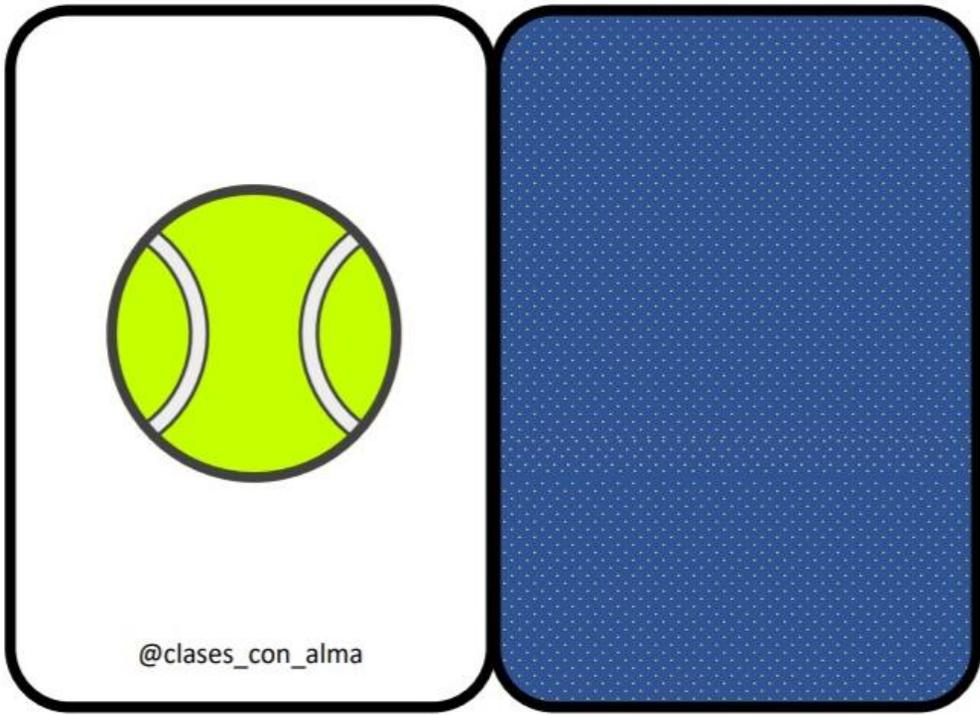
@clases_con_alma

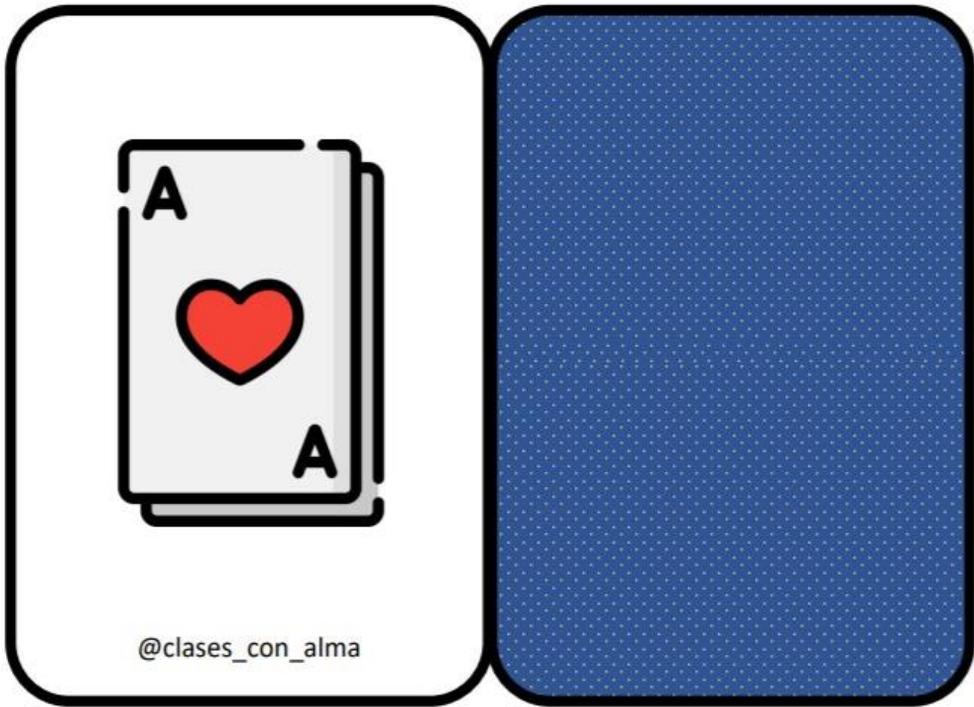


@clases_con_alma

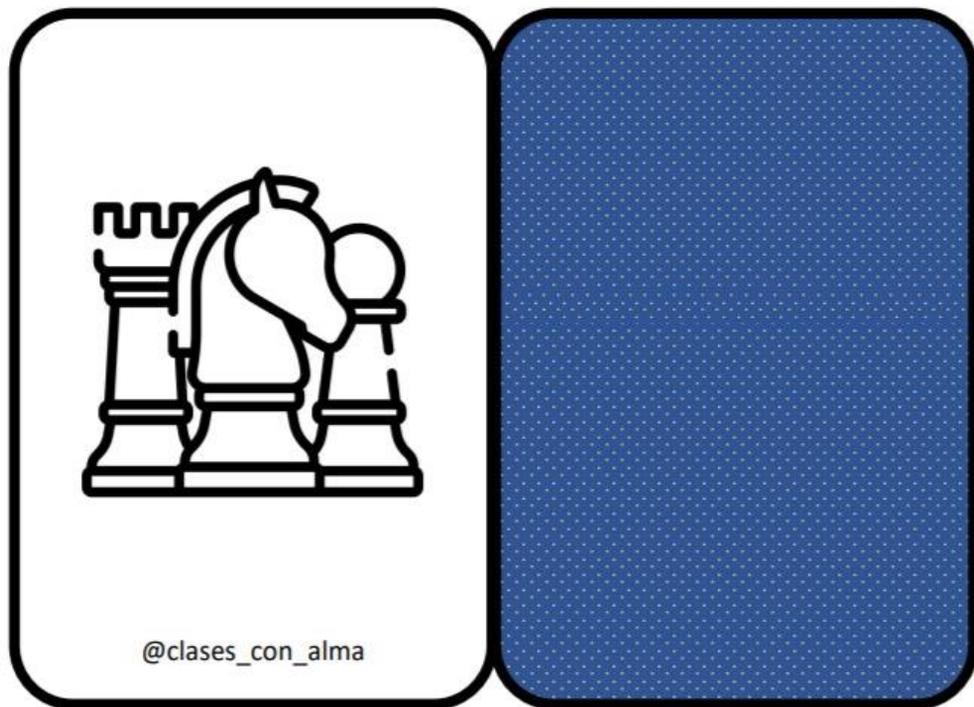


@clases_con_alma





@clases_con_alma

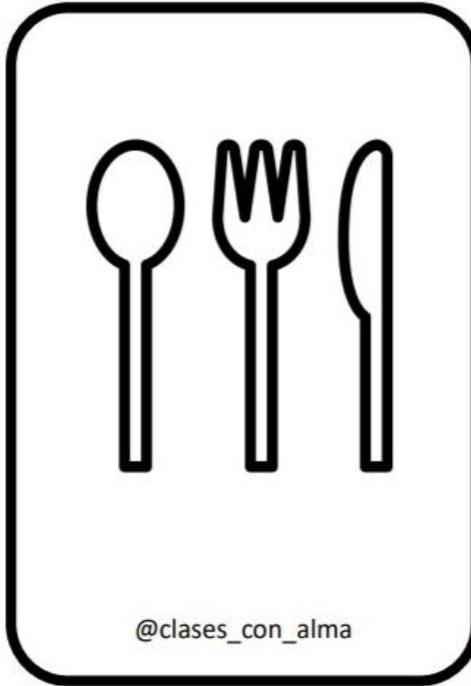


@clases_con_alma

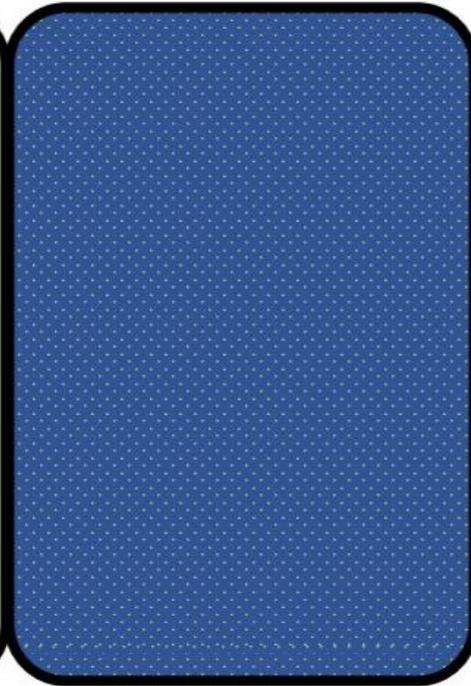


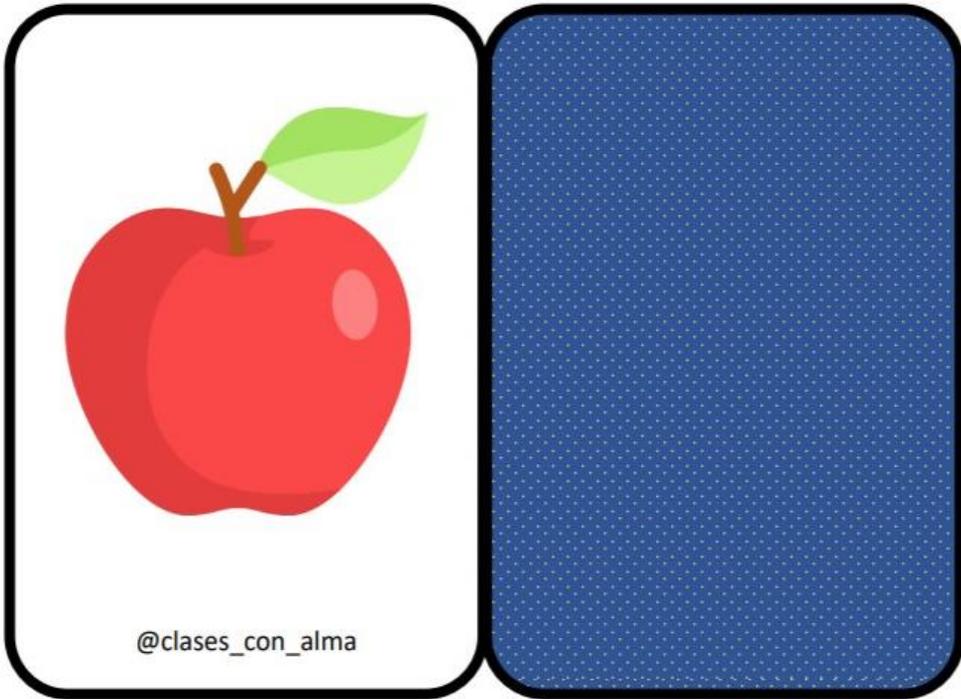


@clases_con_alma

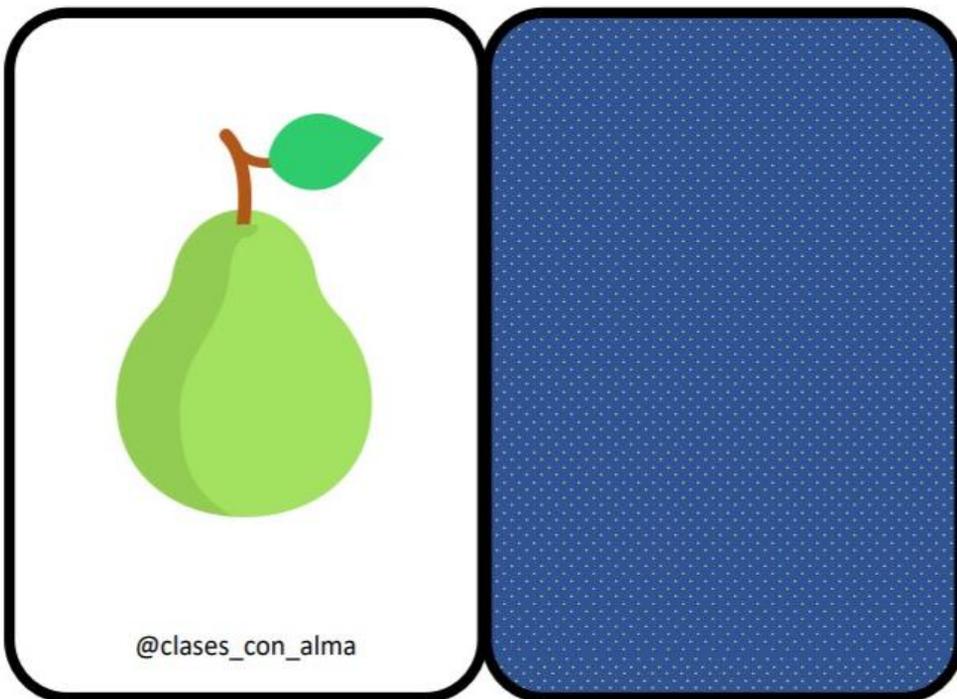


@clases_con_alma





@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma

CATEGORIZACIÓN

Con esta actividad se trabajan las categorías y los ejemplares. Se plantean dos niveles de dificultad dependiendo de las habilidades del niño. En el primer nivel se da el número de ejemplares y en el segundo nivel no.

Elaboración:

Recortar las tarjetas y las imágenes. Se puede plastificar para mejorar su conservación.

Orientaciones de uso:

En las tarjetas siguientes, los niños tendrán que pegar las imágenes que correspondan a la categoría de cada una de las tarjetas. Antes de comenzar, debemos asegurarnos de que el niño discrimine las imágenes y conozca las categoría que se plantean. Para trabajar la producción del lenguaje, les podemos pedir que digan los nombres de las imágenes.



FRUTAS



¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en los
cuadraditos 4
frutas



@neducaa

COCINA



¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en los
cuadraditos 4
objetos para
cocinar



@neducaa

VESTIRME



¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en los
cuadraditos 4
objetos para
vestirme



@neducaa

LAVARME EL PELO



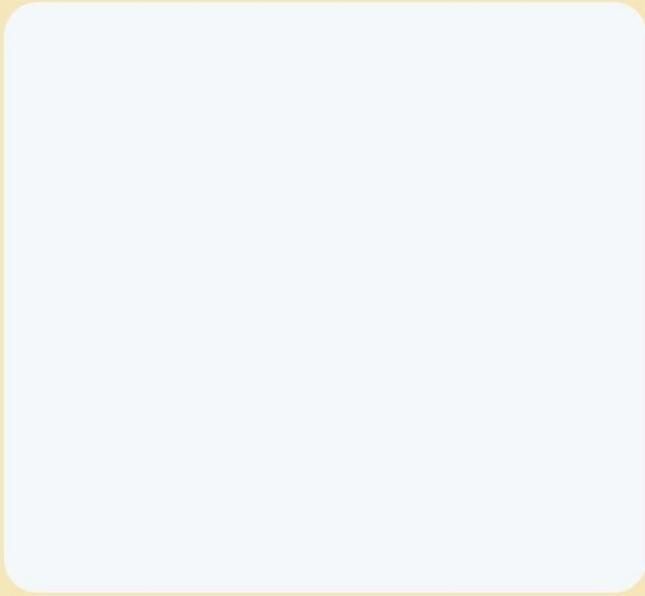
¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en los
cuadraditos 4
objetos para
lavarme el pelo



@neducaa

FRUTAS



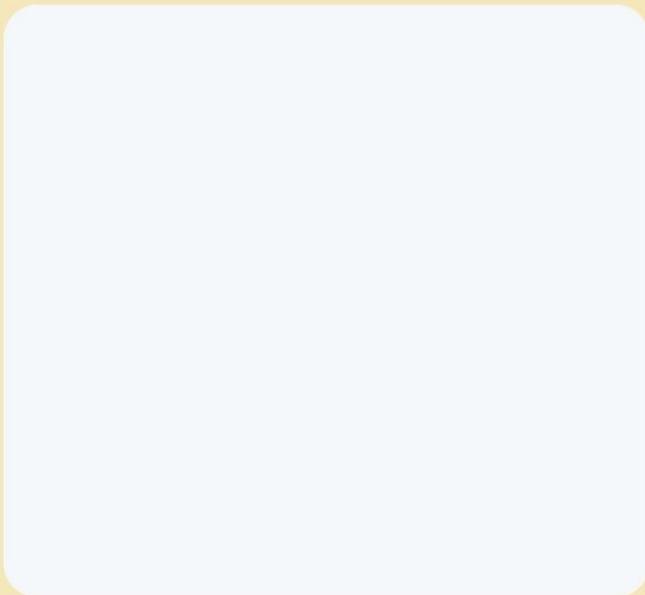
¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en el
cuadrado blanco
frutas



@neducaq

COCINA



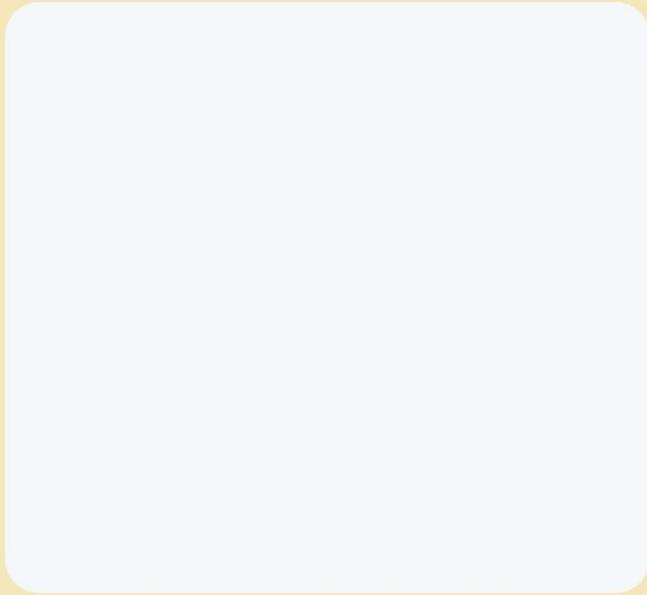
¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en el
cuadrado blanco
objetos de la
cocina



@neducaq

VESTIRME



¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en el
cuadrado blanco
objetos que uso
para vestirme



@neducaaa

LAVARME EL PELO



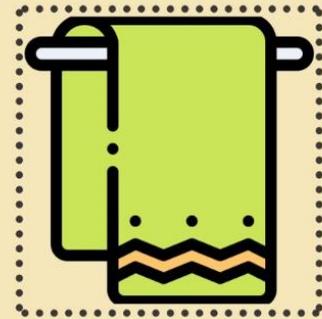
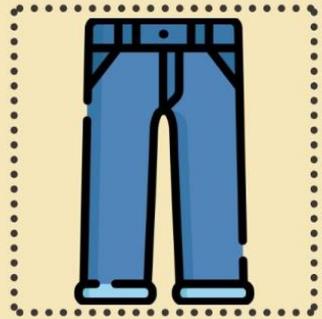
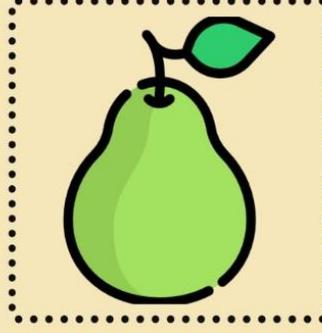
¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en el
cuadrado blanco
objetos que uso
para lavarme el
pelo



@neducaaa

Imágenes para recortar por la línea de puntos



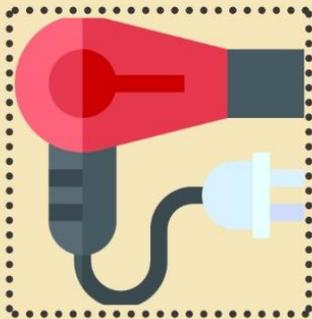
@neducaaa

Imágenes para recortar por la línea de puntos



@neducaaa

Imágenes para recortar por la línea de puntos



@neducaaa

Créditos

Si te ha gustado este recurso no te olvides de seguirme en Instagram y darle  a mis publicaciones.

Me llamo Andrea pero en Instagram me encontrarás como:

@neducaaa

¡Un fuerte abrazo y espero que disfruteis de este recurso!

(Iconos extraídos de Canva y Flaticon)

Icons made by [Vectors Market](https://www.flaticon.com/authors/vectors-market) from www.flaticon.com



@neducaaa

DOMINÓ DE LOS COLORES

Objetivo

Este juego trabaja la igualación por colores que consiste en reconocer e identificar las imágenes que pese a tener distinta representación gráfica, coinciden en el color.

Además, contribuye al desarrollo de la percepción visual.

Material:

28 fichas que están divididas en 4 colores: rojo, verde, azul y amarillo.

Elaboración:

Se recorta la silueta de las fichas.

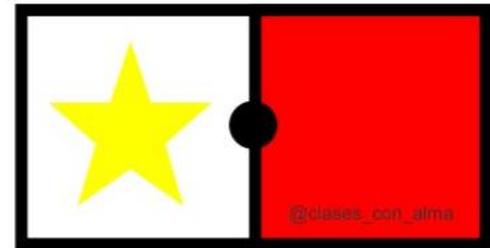
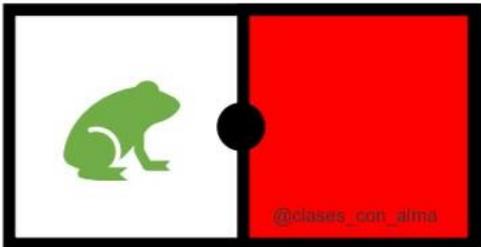
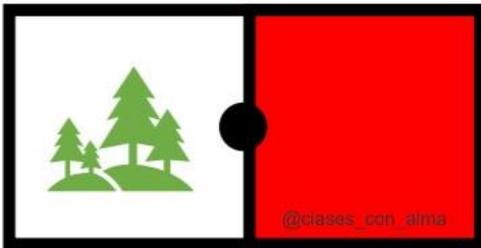
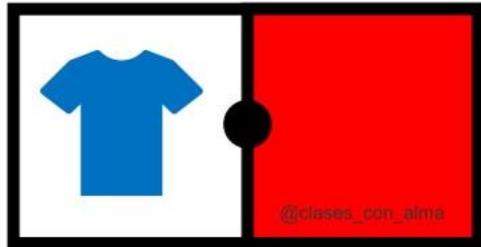
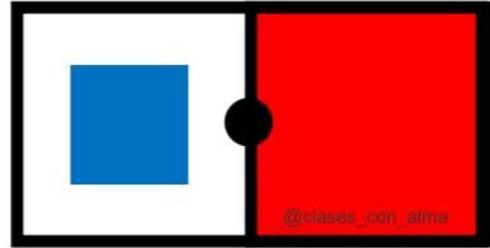
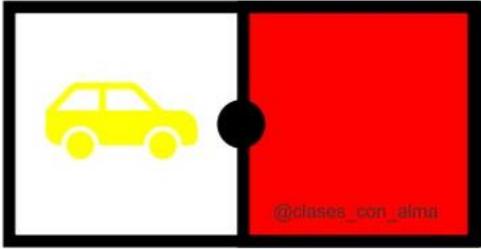
Si se desea, se pueden plastificar las cartas para mejorar su conservación.

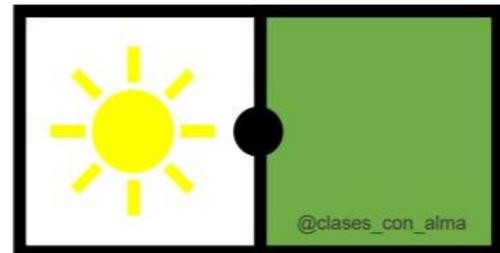
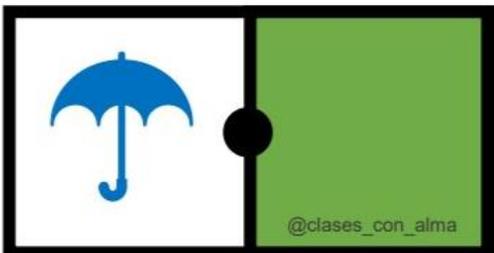
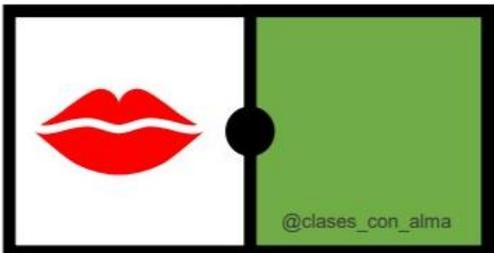
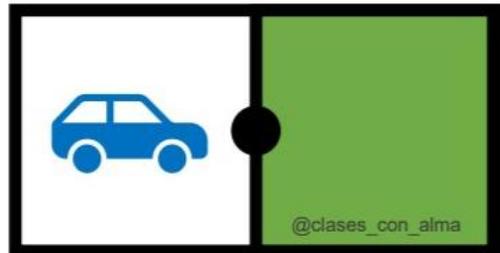
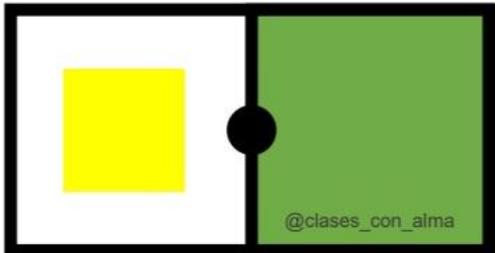
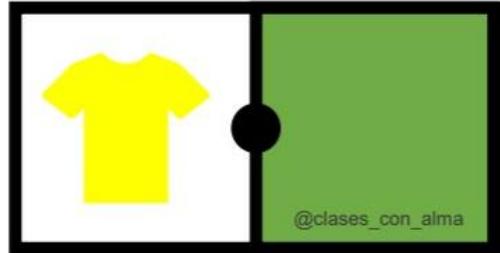
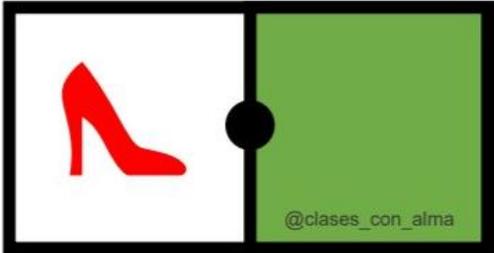
Jugadores:

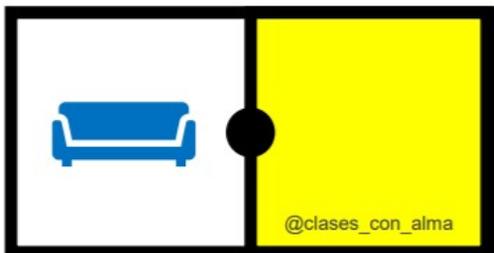
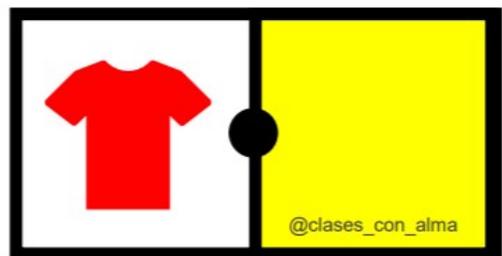
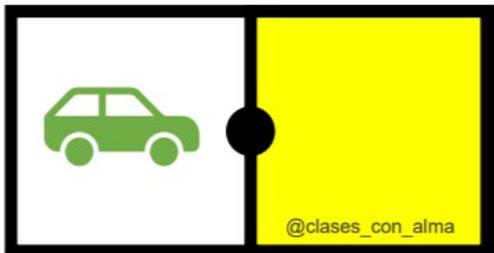
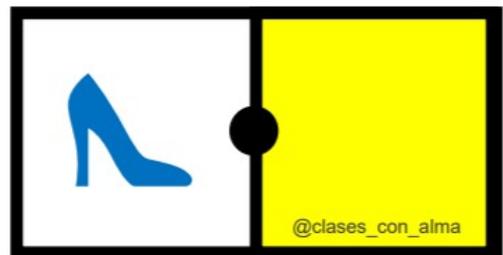
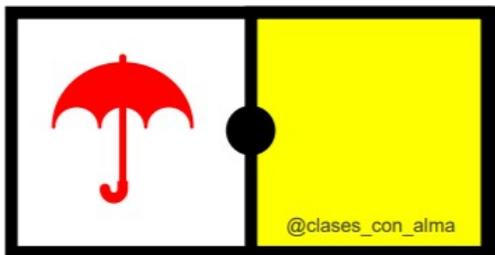
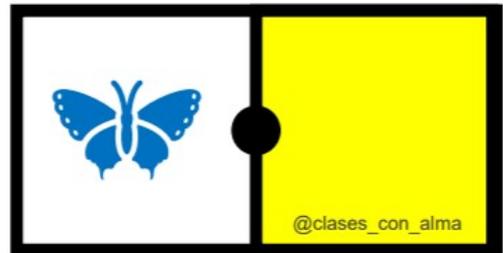
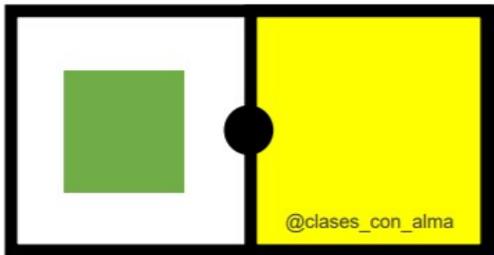
Se puede jugar solo o 2-5 jugadores.

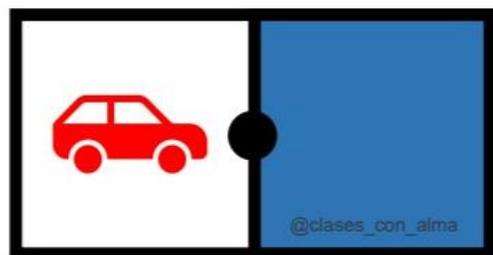
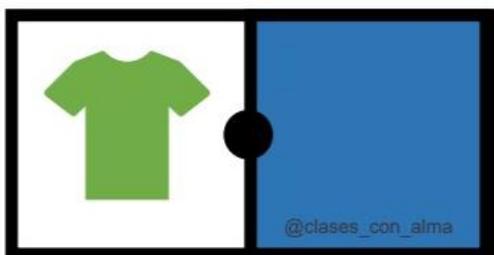
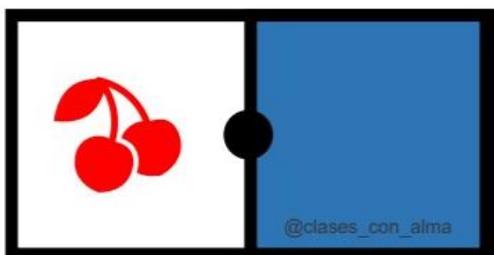
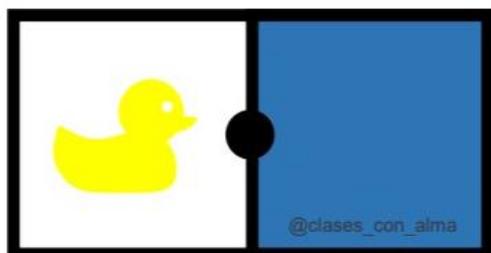
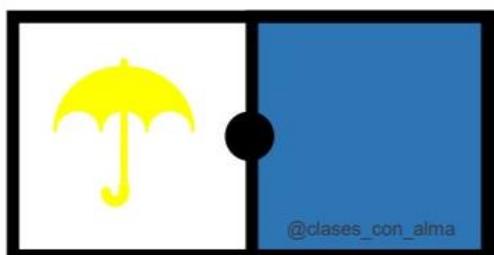
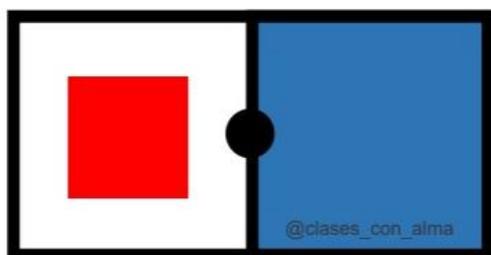
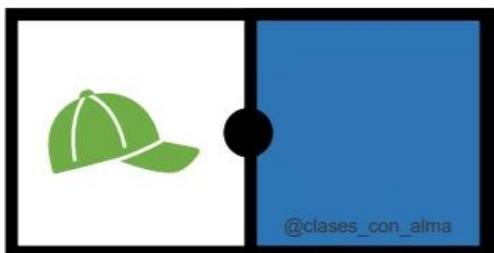
Instrucciones:

1. Se divide el número de fichas entre los jugadores y, si sobra alguna, se deja para robar en el caso de no tener para poner, (como máximo se cogen 5 fichas).
2. Empieza el juego el que tenga la ficha roja y cuadrado azul.
3. Se va poniendo el color con un objeto de ese mismo color o viceversa, no se pueden unir colores entre sí ni objetos entre sí.
4. Si no se tiene para poner, se tendrá que coger una ficha del montón o, si no hay, pasa su turno.
5. Gana el jugador que antes se quite las fichas.





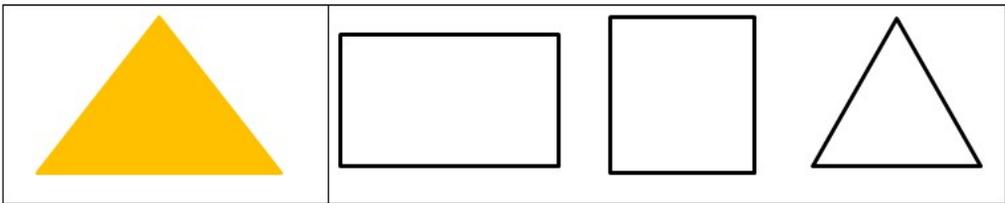
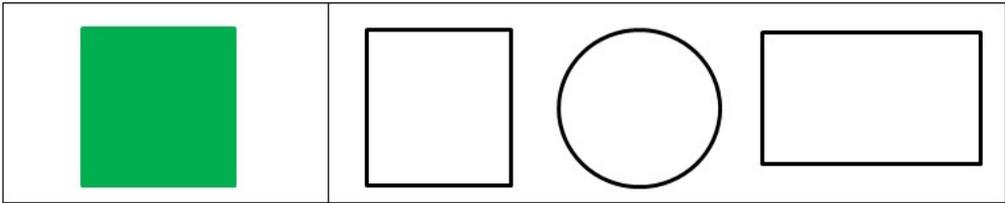
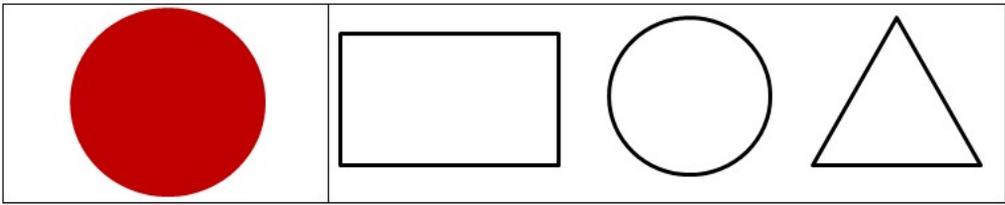
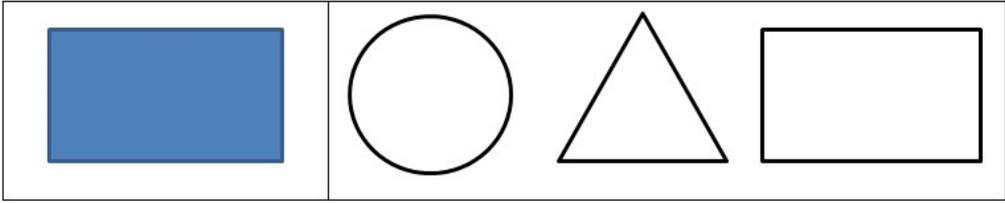


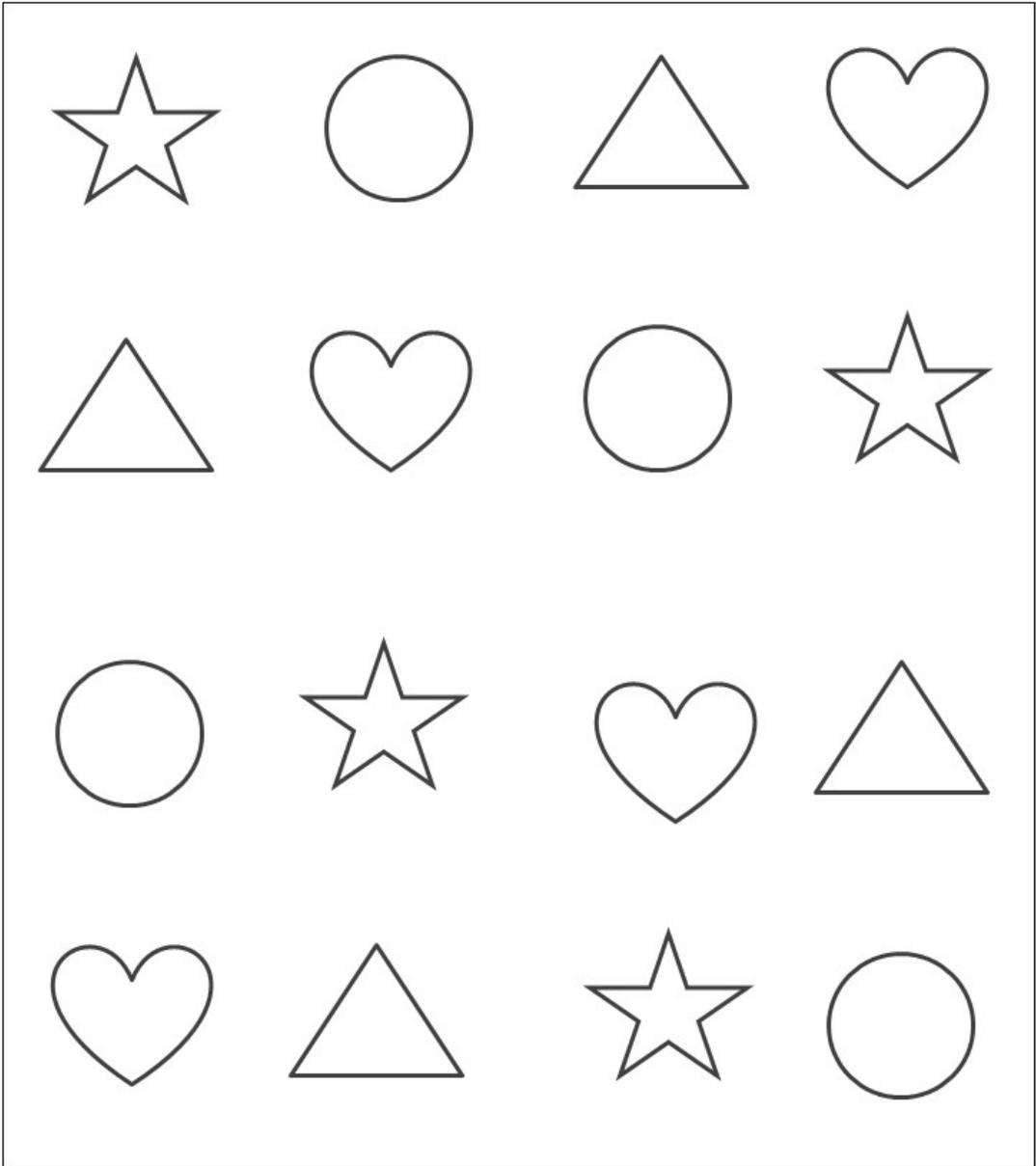
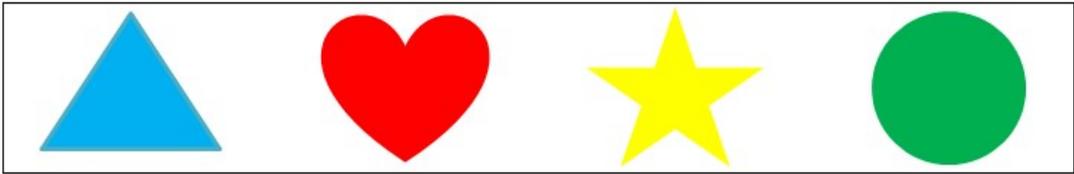


FORMA Y COLOR

En la siguiente actividad, trabajaremos las formas y los colores. El objetivo es que el niñ@ coloree siguiendo el modelo. Además, podemos trabajar la discriminación y el nombre de las figuras geométricas que aparecer, así como la motricidad fina.

En caso de que se desconozca alguna figura, podemos trabajarla por separado antes de realizar la actividad.





IGUALACIÓN DE ANIMALES

Orientaciones de uso:

Para la realización de esta actividad, deberá recortar, previamente, las tarjetas de los animales.

Después, colocará la primera ficha delante del niño o la niña y, al lado, las diferentes tarjetas organizadas para que él o ella pueda observar, buscar y escoger que animal es igual a los que tiene en la ficha para poder colocarlo en su lugar, así sucesivamente, hasta colocar la última tarjeta.

Durante la realización de ésta, se le puede ir diciendo el nombre de el animal que ha seleccionado, utilizando un tono de voz suave y dándole el tiempo necesario para observar cada una de las tarjetas para, posteriormente, colocarla.

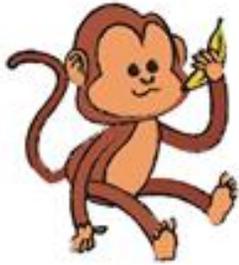


@ELPAISDELAMAESTRILLA



@ELPAISDELAMAESTRILLA





@ELPAISDELA MAESTRILLA



@ELPAISDELA MAESTRILLA



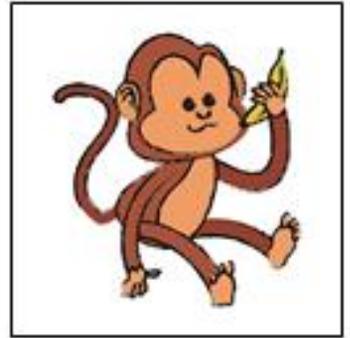


@ELPAISDELA MAESTRILLA

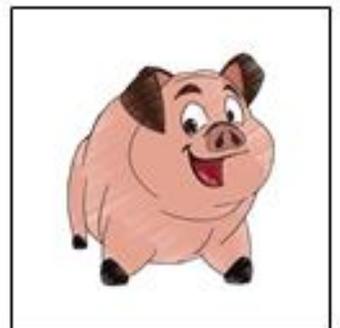
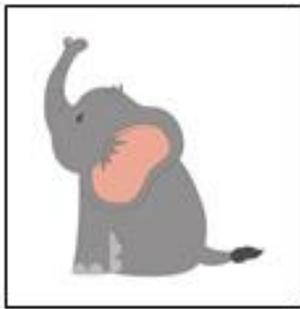


@ELPAISDELA MAESTRILLA





@ELPAISDELA MAESTRILLA



@ELPAISDELA MAESTRILLA

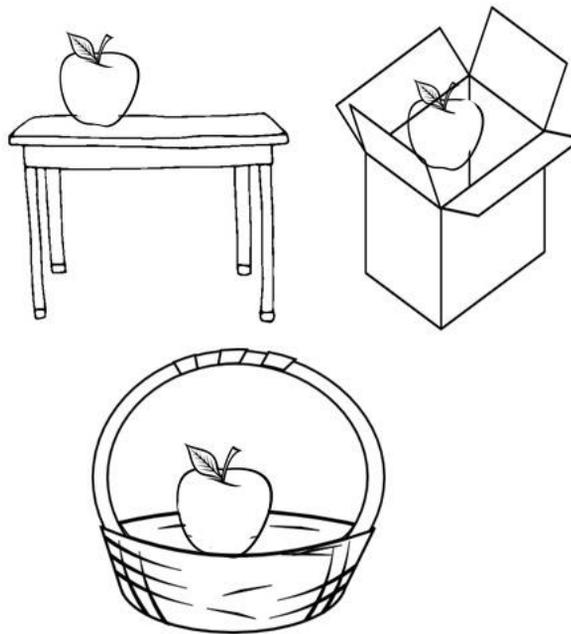


POSICIONES ESPACIALES

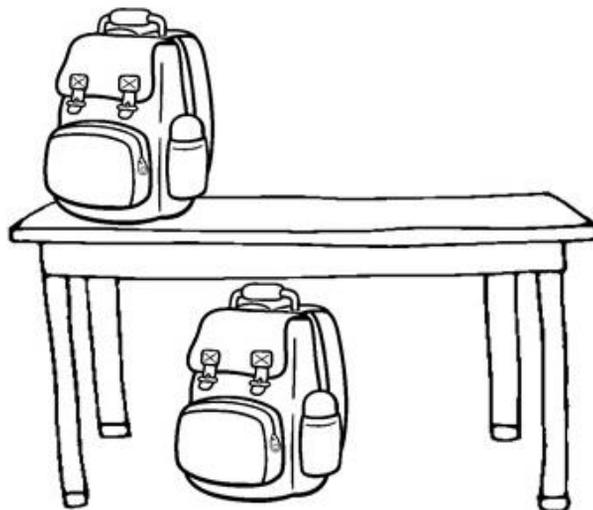
Con esta actividad trabajamos la discriminación de posiciones espaciales y los colores.

A continuación, se añaden unas tarjetas para trabajar la discriminación de manera diferente. También, en caso de poseer la habilidad, le podemos preguntar al niñ@ dónde se encuentra el objeto para que sea él quien diga la posición.

Colorea de **ROJO** las manzanas que están dentro:



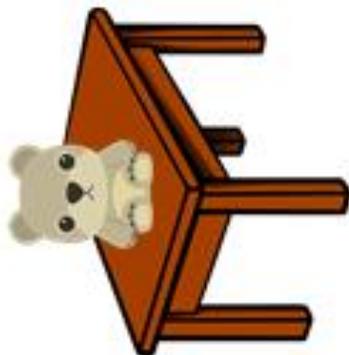
Colorea de **AZUL** la mochila que está encima:



PIPIVECTA



PIPIVECTA



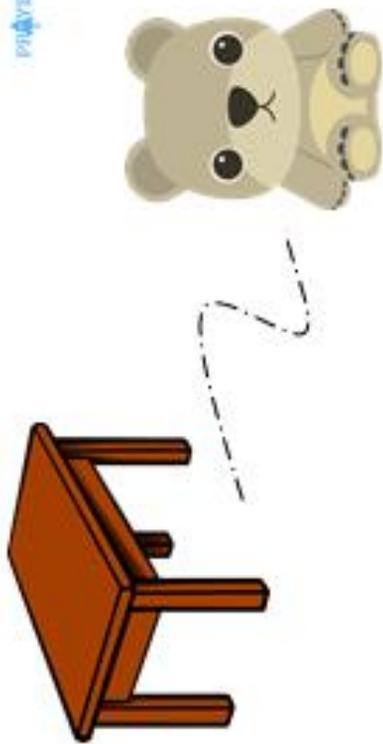
PIPIVECTA



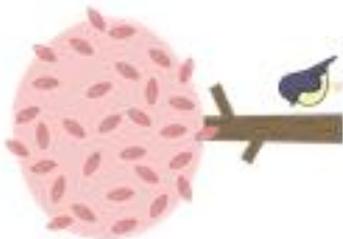
PIPIVECTA



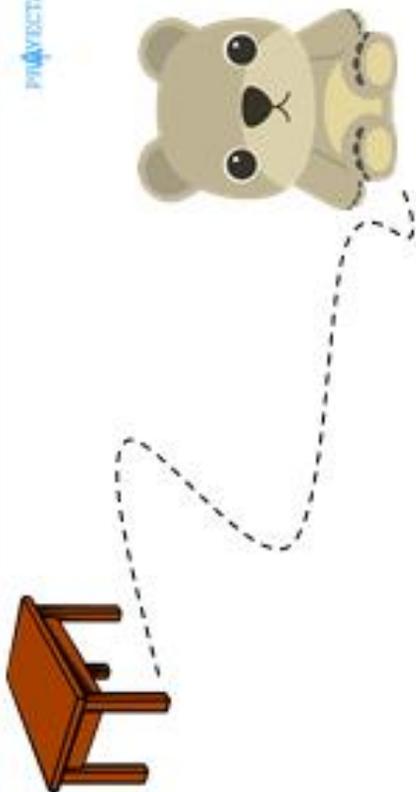
PIA VECTA



PIA VECTA

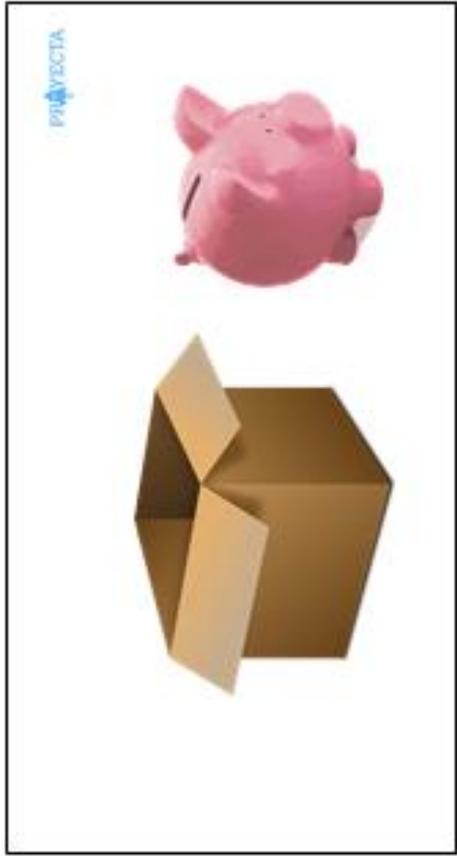


PIA VECTA



PIA VECTA





PIŢVECTA



PIŢVECTA



PIŢVECTA



PIŢVECTA



PROFECTA



PROFECTA



PROFECTA

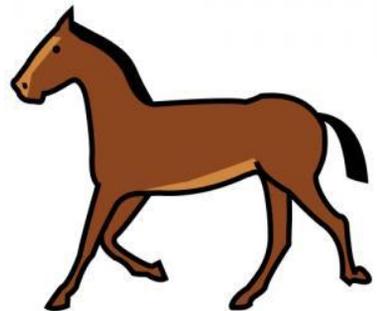
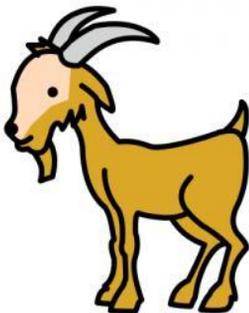
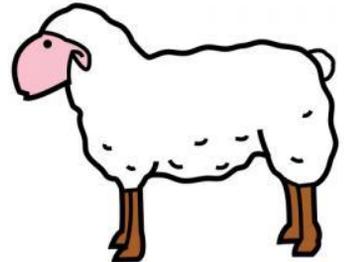
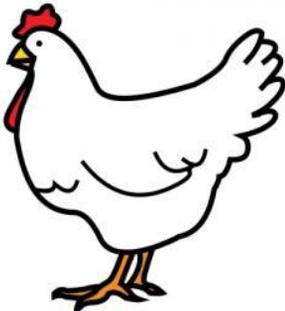
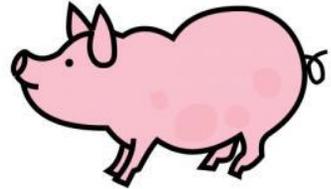
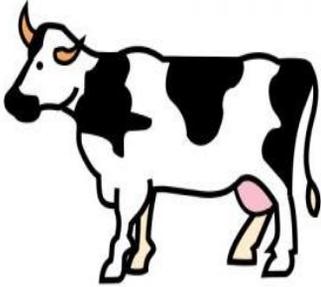


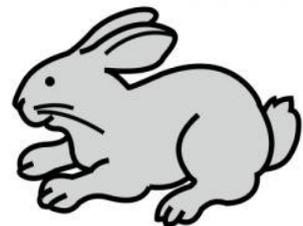
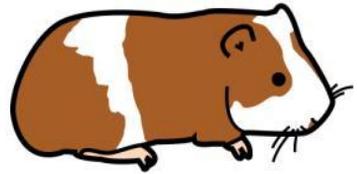
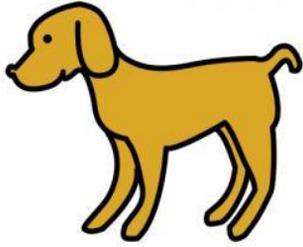
PROFECTA

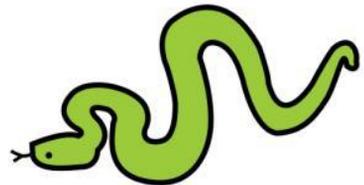
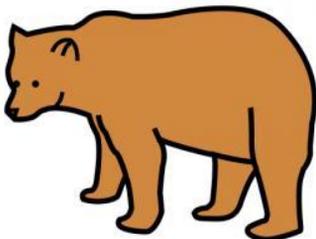
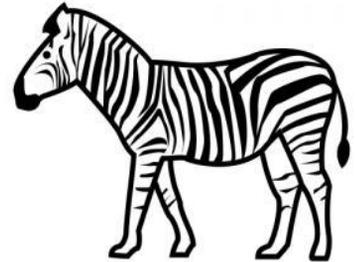
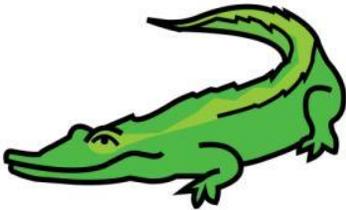
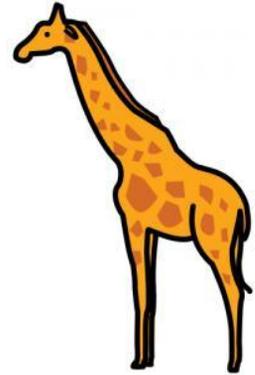
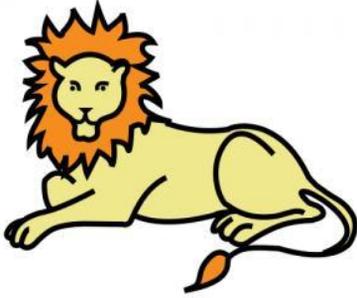


¿Conoces todos los ANIMALES?

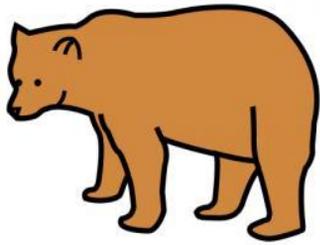
Para esta actividad le pediremos al niñ@ que señale o nombre (dependiendo de sus habilidades) los animales de las imágenes. En caso de que tenga la capacidad de escribir sus nombres, podemos ayudarlo a hacerlo. Le podemos pedir que imite sus sonidos o que diga dónde viven en caso de que lo sepa sino, podremos darle el modelo de respuesta.



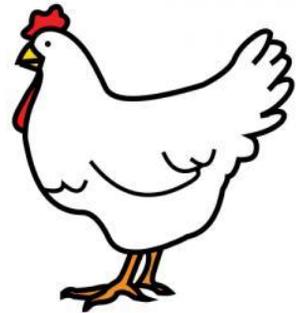
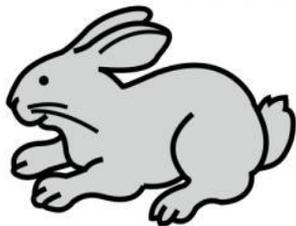




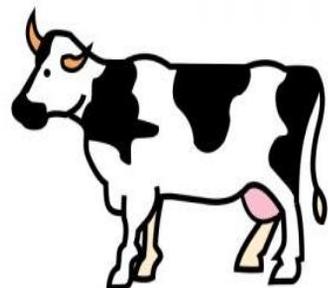
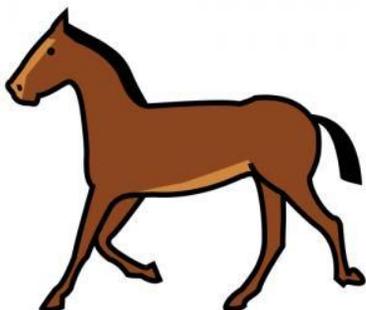
Rodea el oso



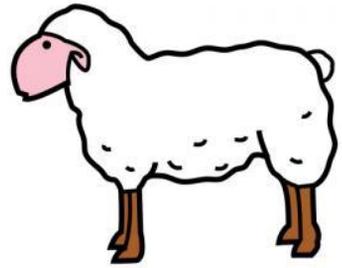
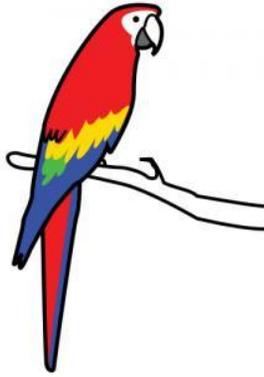
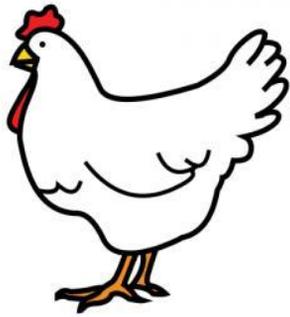
Rodea el loro



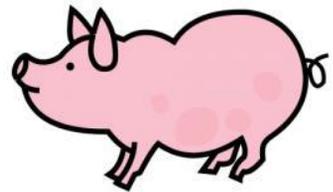
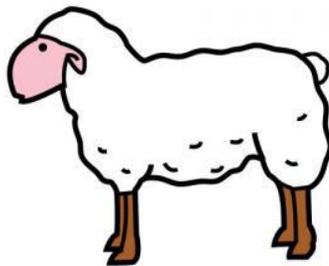
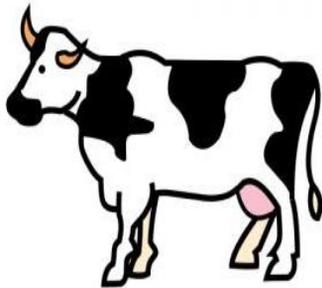
Rodea la vaca



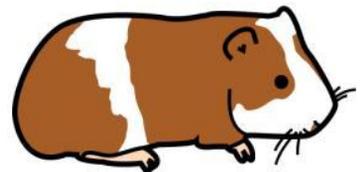
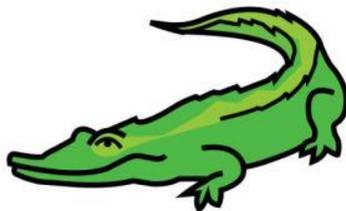
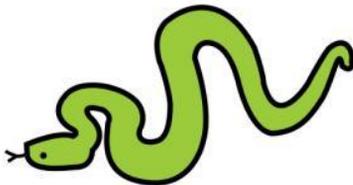
Rodea la gallina



Rodea el cerdo

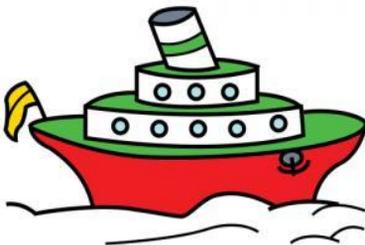
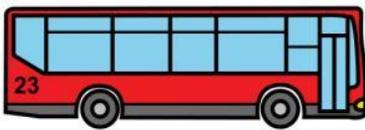
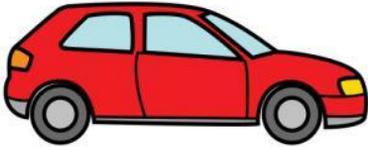


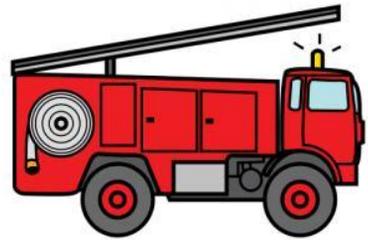
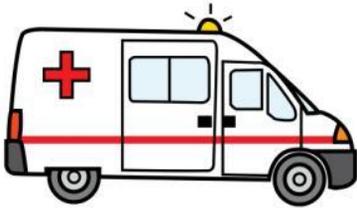
Rodea la serpiente



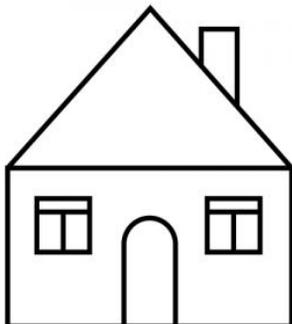
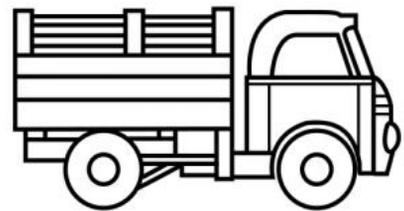
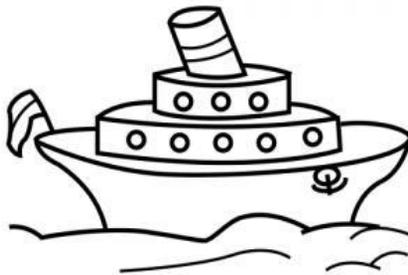
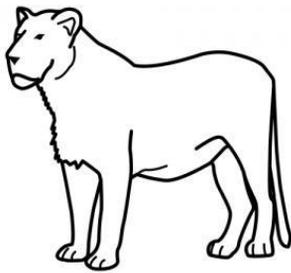
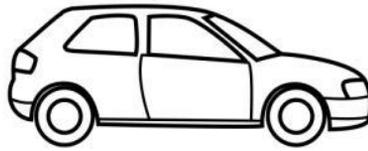
¿Conoces todos los TRANSPORTES?

Para esta actividad le pediremos al niñ@ que señale o nombre (dependiendo de sus habilidades) los transportes de las imágenes. En caso de que tenga la capacidad de escribir sus nombres, podemos ayudarle a hacerlo. Le podemos pedir que diga por dónde van (carretera, aire o agua), si no lo sabe, le podemos dar un modelo de respuesta.



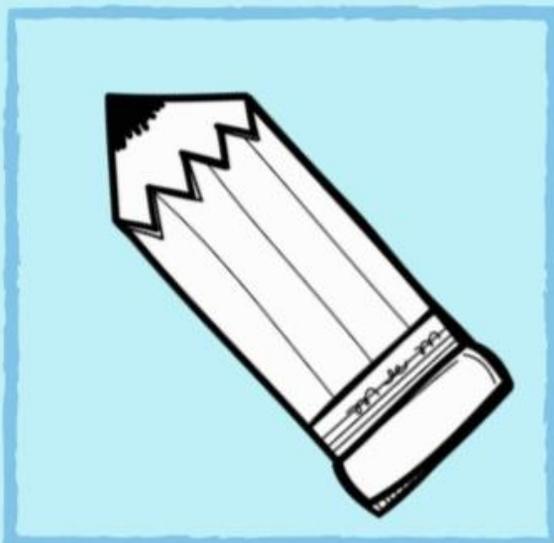
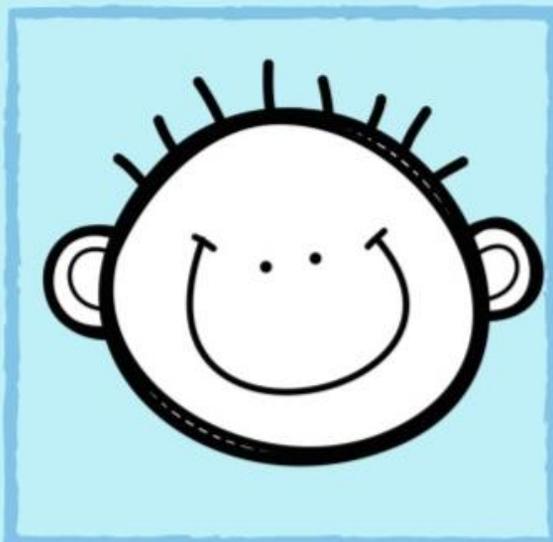


¡Vamos a pintar todos los TRANSPORTES!



RELACIONAR OBJETOS CON SU COLOR

Pinta los dibujos del color que corresponden.



Gráficos de "Creative clips clipart" por Krista Wallden
<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Krista-Wallden-Creative-Clips>

SONIDOS DE LOS ANIMALES

La siguiente actividad esta enfocada a trabajar respuestas intraverbales a través del sonido de los animales.

Elaboración

Recortamos la ruleta y la flecha. Se puede plastificar para mejorar su conservación. Posteriormente, ponemos la flecha en la ruleta con ayuda de una chincheta o un pasador para que pueda girar.

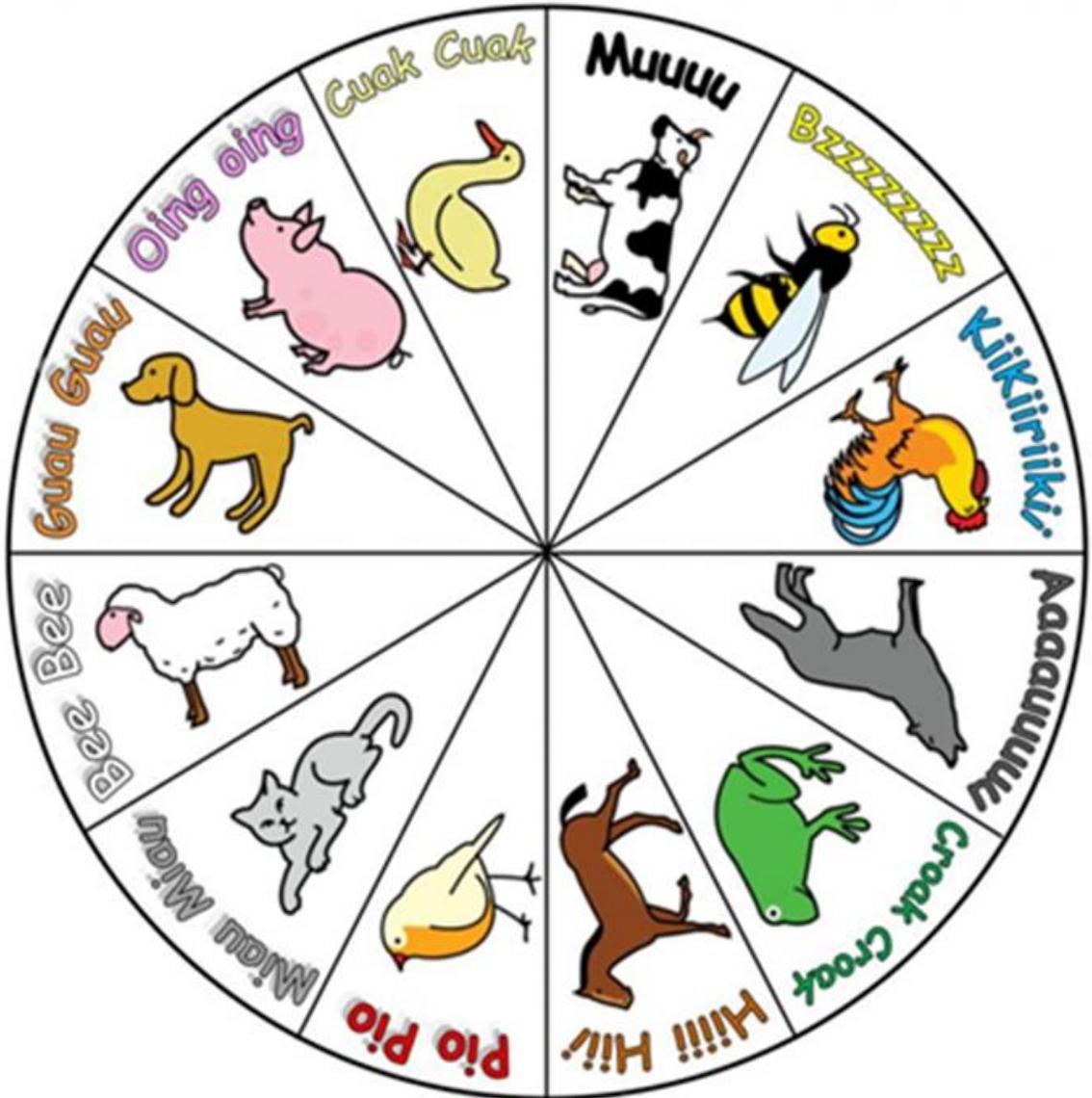
Orientaciones de uso

Giramos la ruleta y tenemos varias opciones, preguntarle como se llama el animal que hace ese sonido o preguntarle que sonido hace ese animal. En el caso de que no tenga esa habilidad de respuesta, le podemos pedir que gire la flecha hasta el animal haciendo nosotros su sonido. En este caso se trabajaría la discriminación. Del mismo modo, podemos pedirle que gire la ruleta hasta el animal que nosotros le pidamos, trabajando la discriminación de animales como la motricidad fina.

Trabajar
onomatopeyas y
sonidos de animales.

Irene hernando de la Cruz
[@opositora_maestra92](#)





Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (<http://arasaac.org>) Licencia: CC(BY-NC SA)
 Licencia: Maria Saenz de Zaitigui

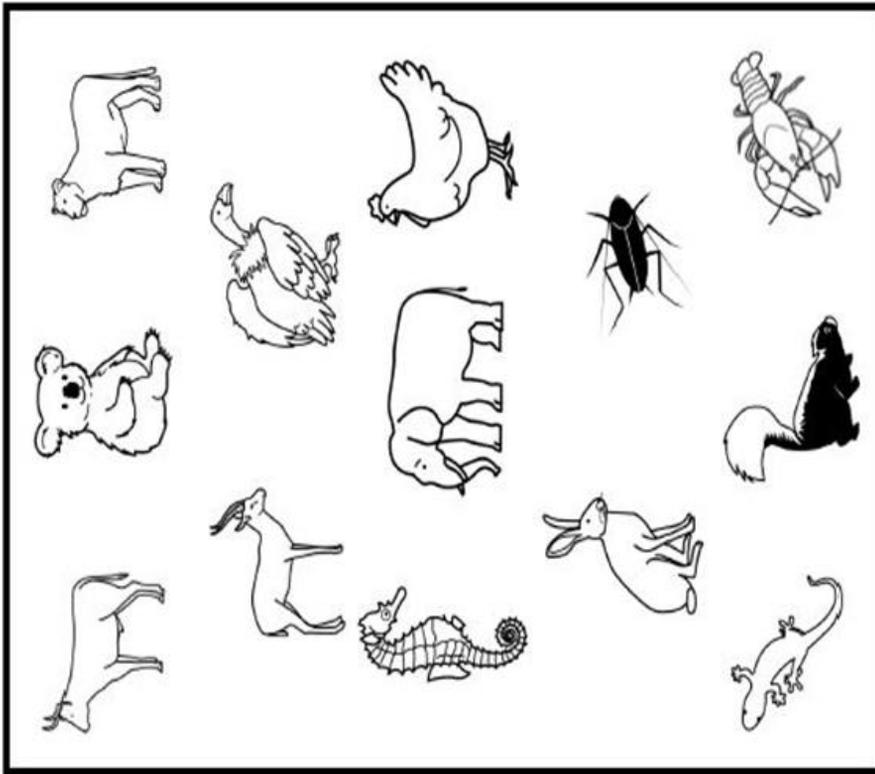
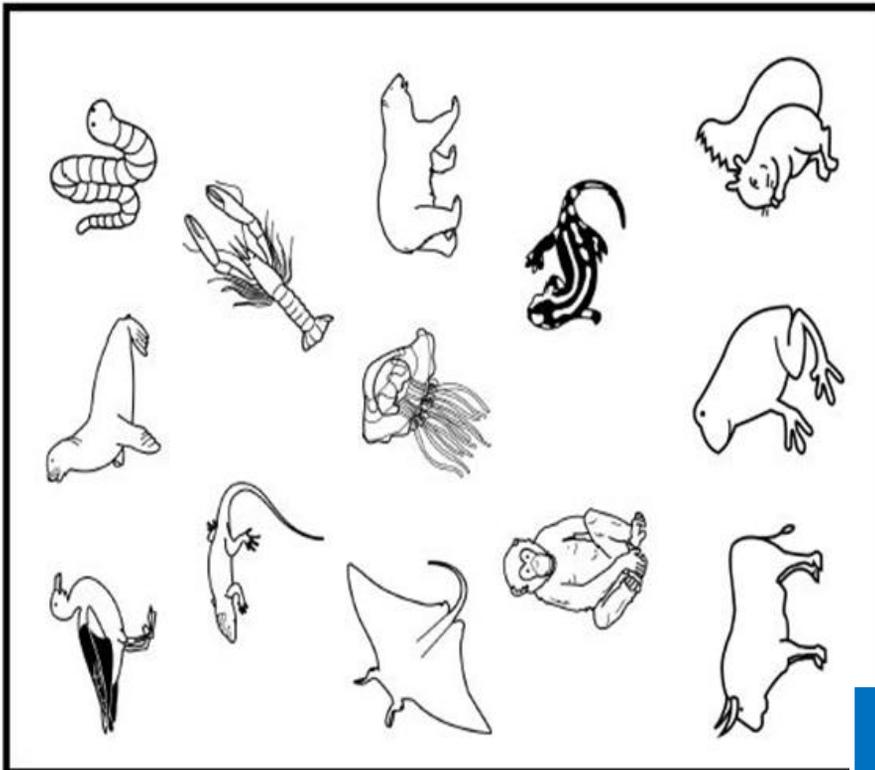
CONOCEMOS NUEVOS ANIMALES

A continuación se presenta una actividad que tiene como objetivo, ampliar el vocabulario de la categoría de los animales.

Orientaciones de uso

Lo primero será saber si los niñ@s los discriminan, para ello, será necesario que les pidamos que los rastreen o los rodeen cuando digamos el nombre del animal en voz alta. Lo siguiente será, en caso de tener la habilidad, que intenten nombrarlo, dando ayuda cuando sea necesario.

Si estas dos habilidades están adquiridas, os planteamos un juego. Buscamos el sonido de estos animales por Youtube y se los ponemos. Les preguntamos a qué animal creen ellos que corresponde el sonido, dándoles ayuda cuando sea necesario.



CADA UNO DE SU COLOR

Esta actividad está enfocada a trabajar la atención. Se le pedirá al niñ@ que rodee cada animal del color que pone en la guía. A la vez, podemos ir pidiéndole que discrimine los animales o que los nombre al igual que los colores de los círculos.

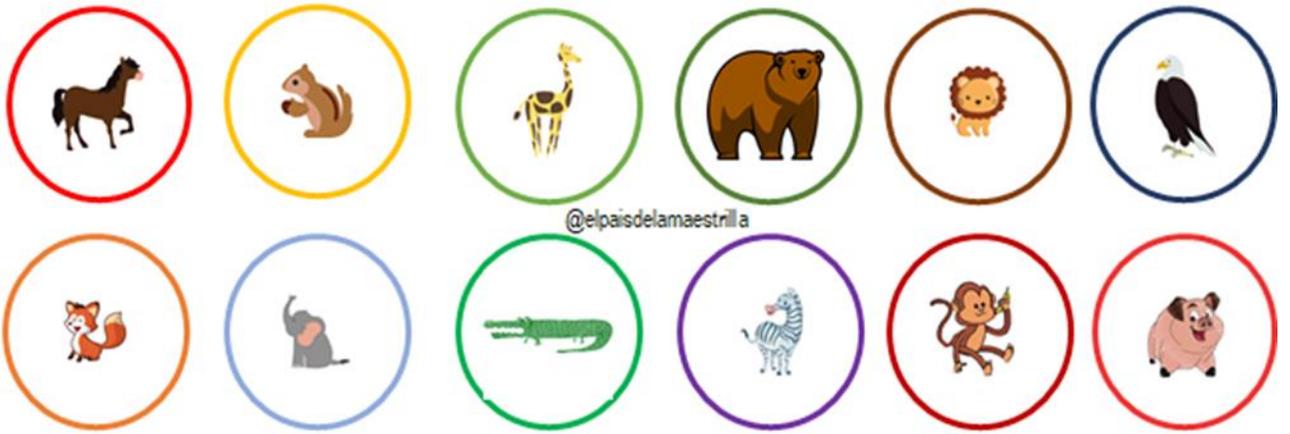
Si se desea, puede aprovecharse para trabajar la memoria. Le dejamos un par de minutos para que memorice los colores de la guía y luego los tapamos. Esta última actividad es dificultad elevada.





@elpaisdelamaestrilla





@elpaisdelamaestrilla

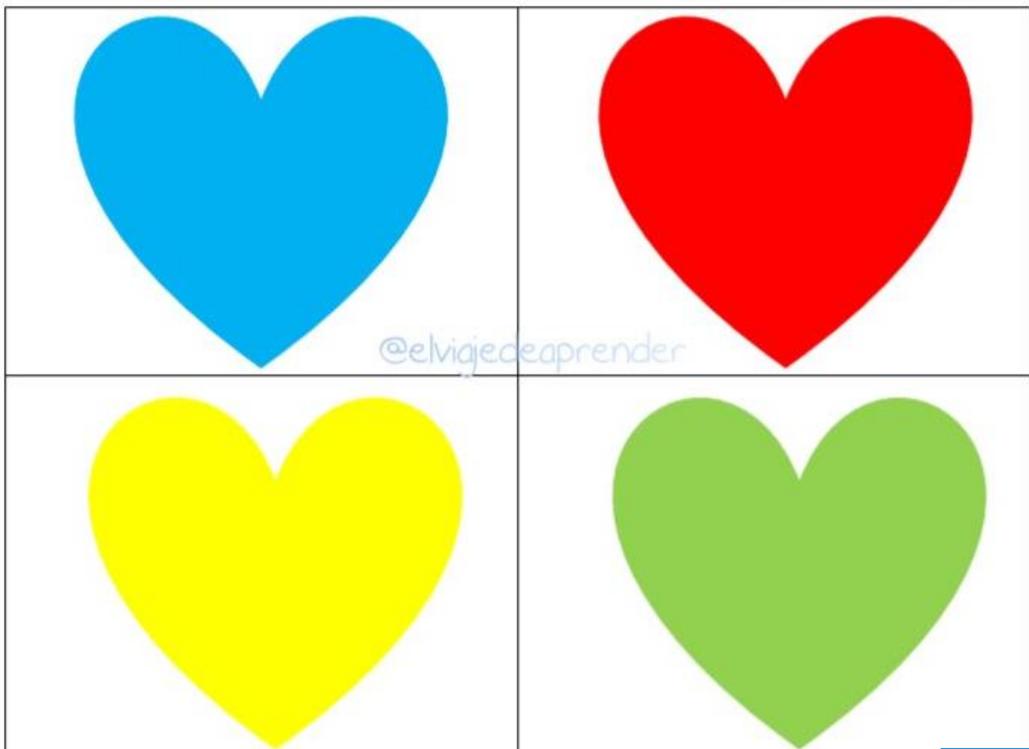
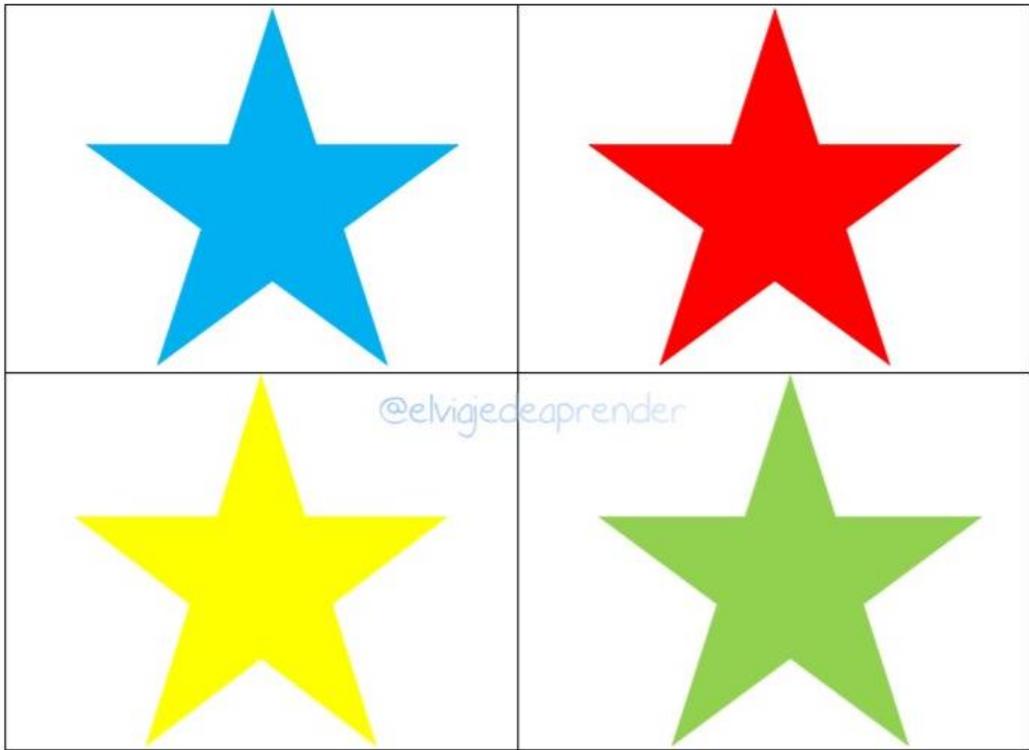


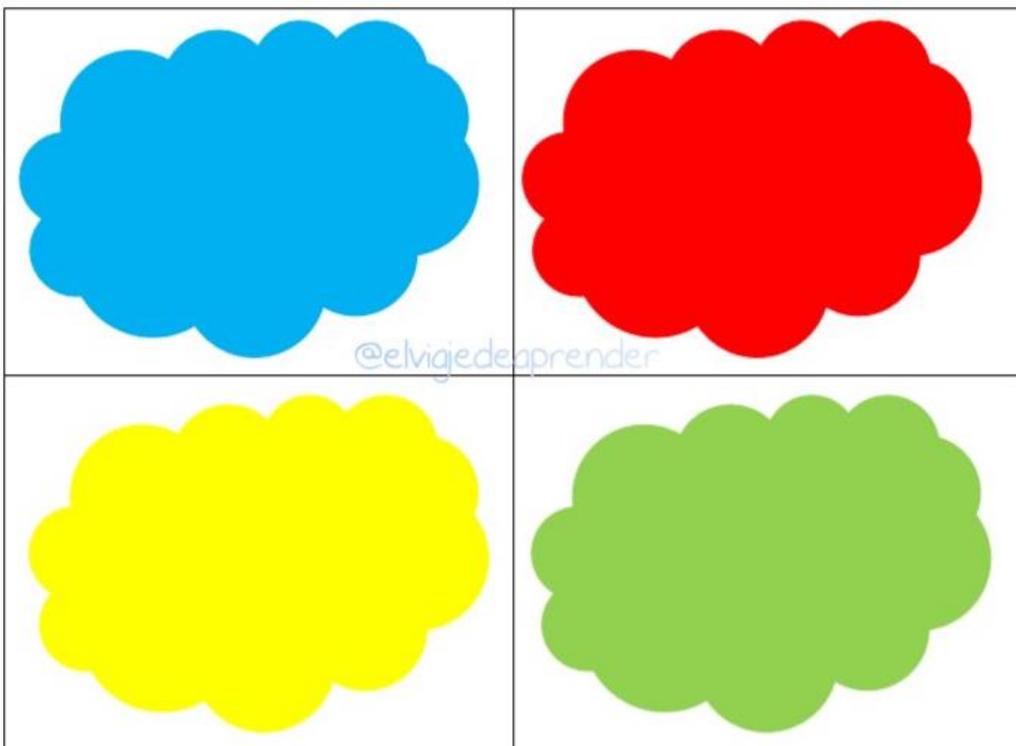
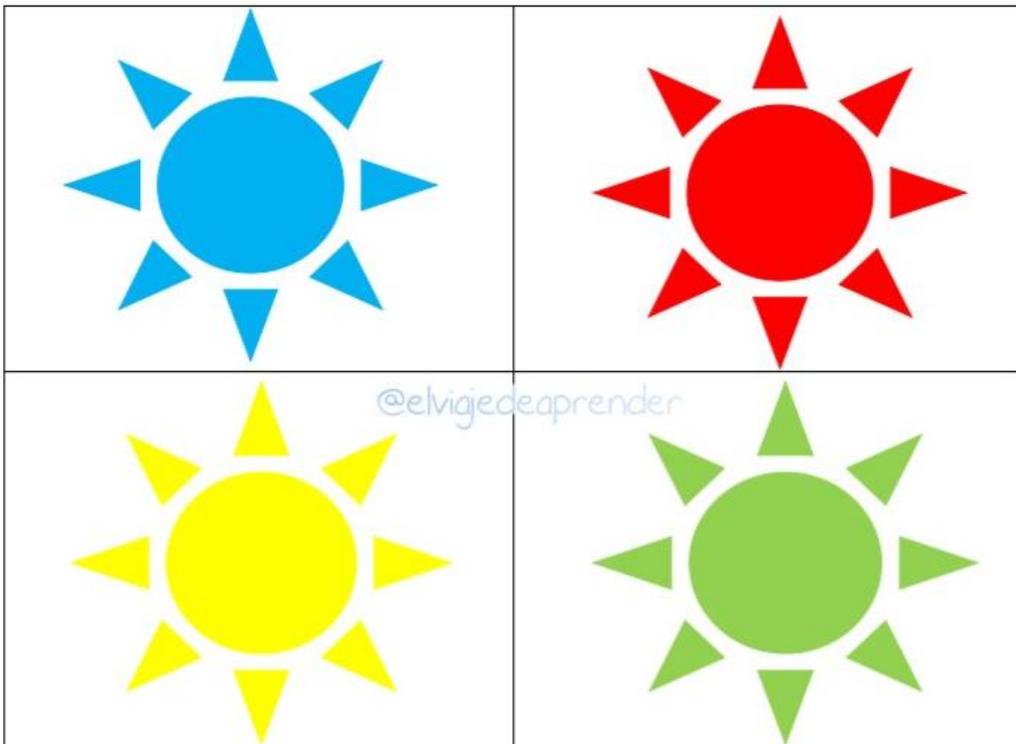
IGUALACIÓN POR FORMA Y COLOR

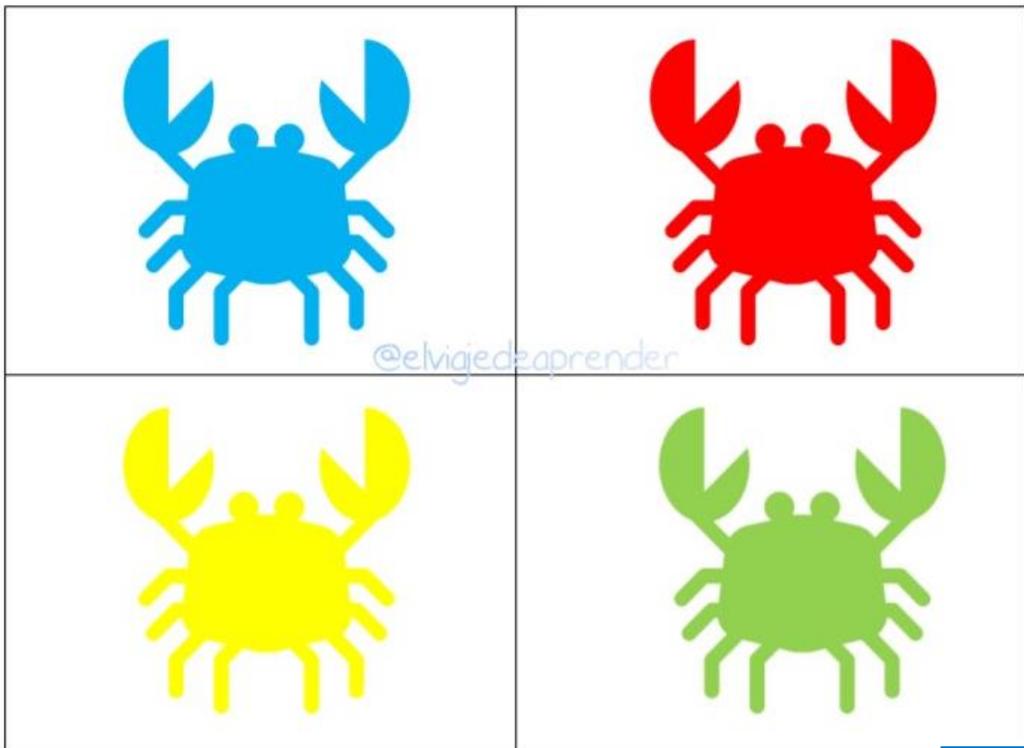
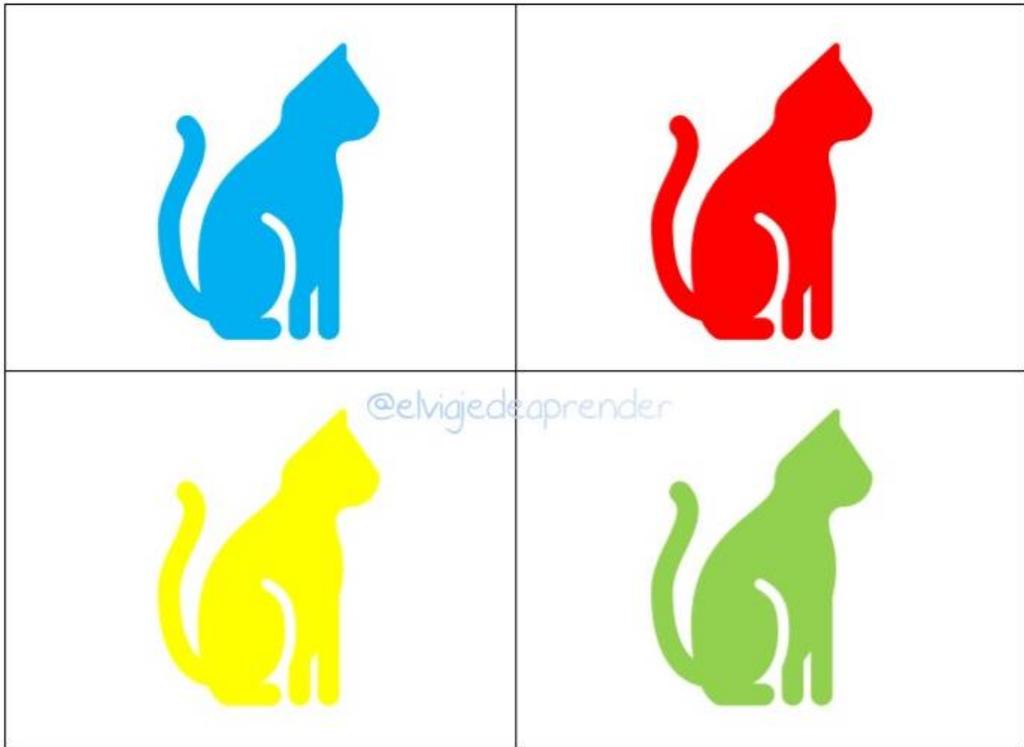
Este recurso tiene varias modalidades de aplicación. Puede utilizarse para trabajar la igualación por forma, la igualación por color y la igualación forma-color. Para esta última se necesita imprimir cada hoja dos veces, para tener los estímulos repetidos.

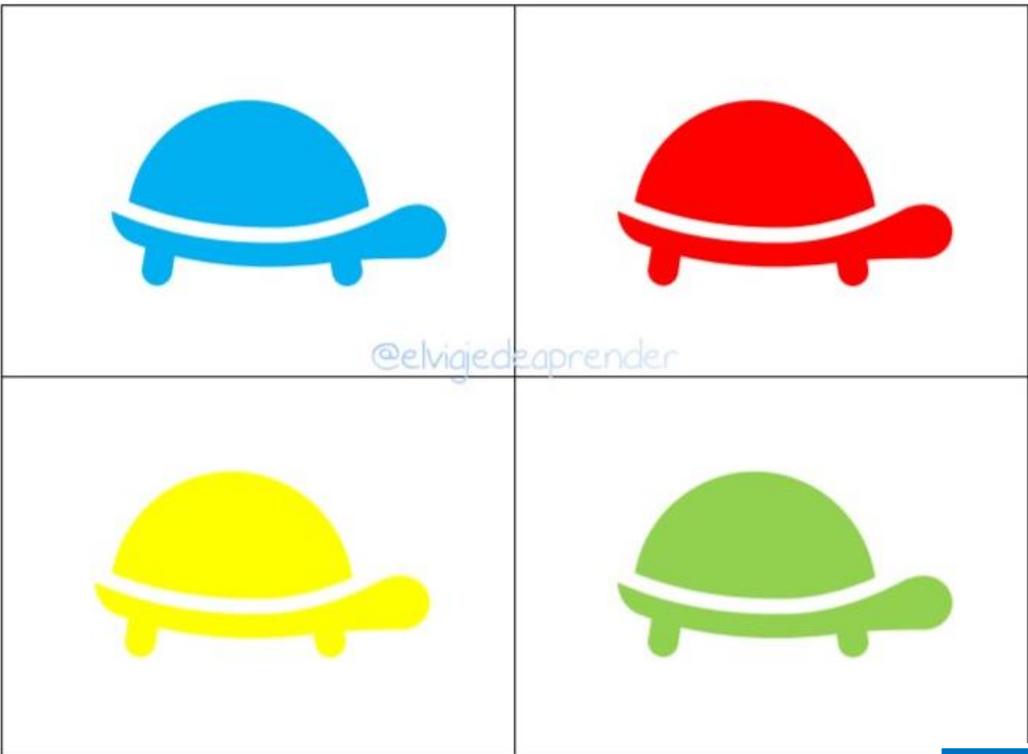
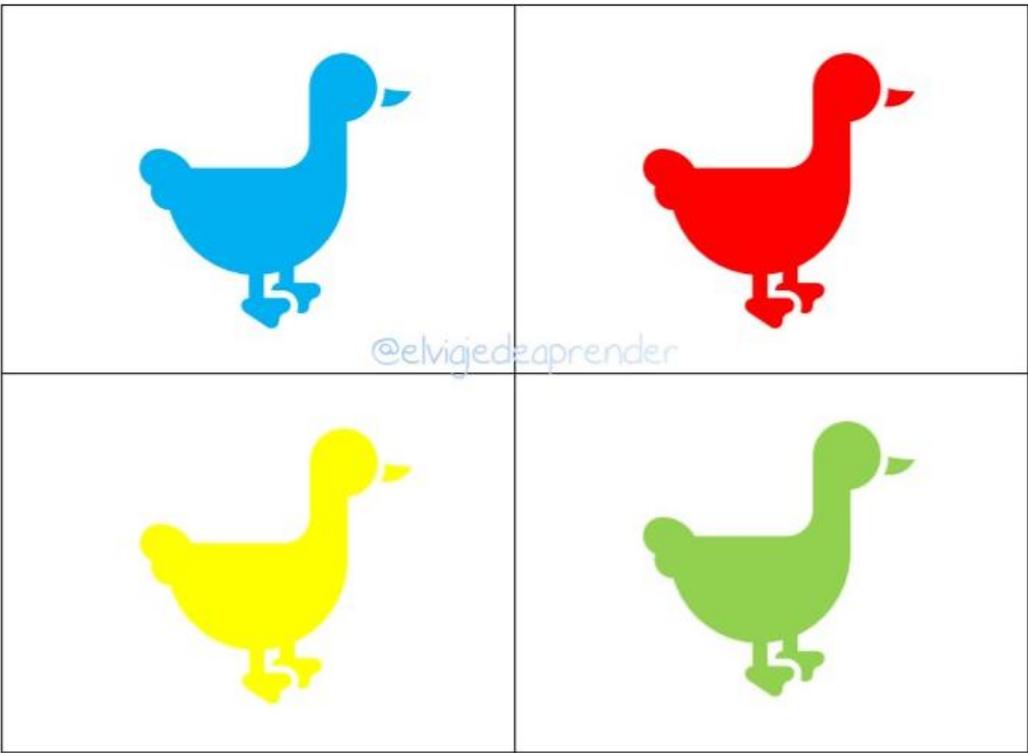
Dependiendo de las habilidades del niñ@ le pediremos una tarea más sencilla o más compleja de las que os proponemos.

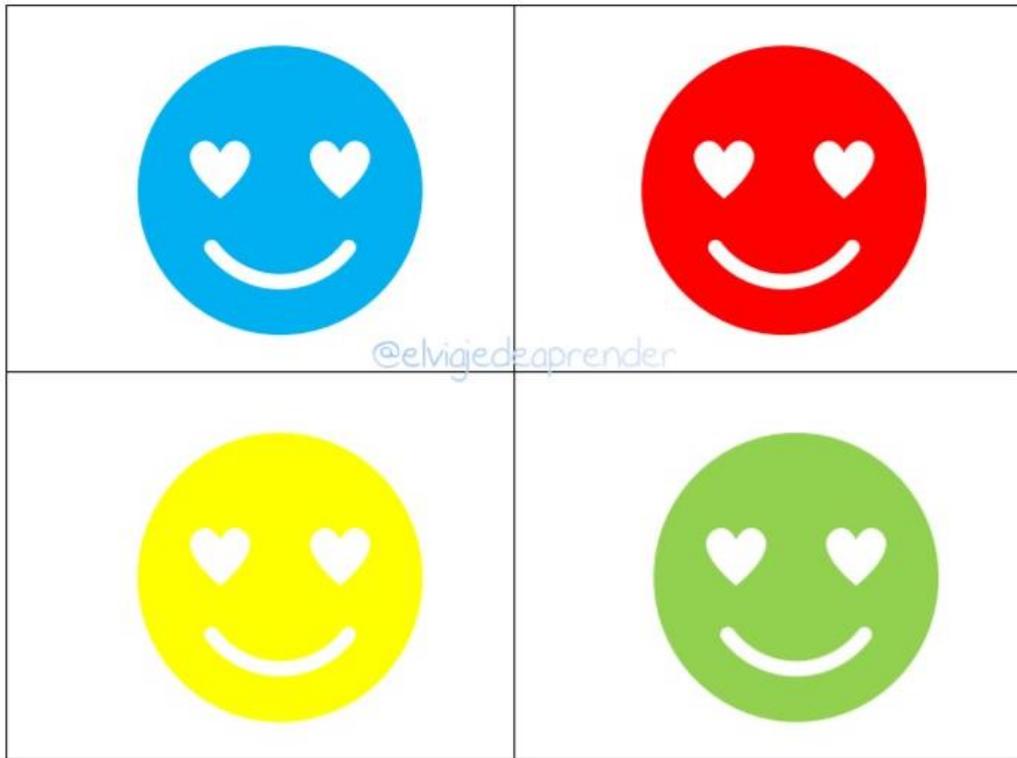
Este material es muy versátil y puede utilizarse también para trabajar la discriminación de objetos dadas dos características (forma y color) e incluso trabajar la producción de lenguaje pidiéndole al niño que diga forma y color de cada tarjeta en voz alta.











IGUALACIÓN POR CATEGORÍA

La siguiente actividad tiene como objetivo la clasificación de las diferentes imágenes en sus grupos categoriales.

Antes de realizar la actividad, hay que asegurarse de que los niñ@s discriminen todos los objetos que se proponen, y en caso de poseer la habilidad, que los nombren.

Katherine Dávila

@bitacorad1maestrage

Igualación por categoría

animales



instrumentos musicales

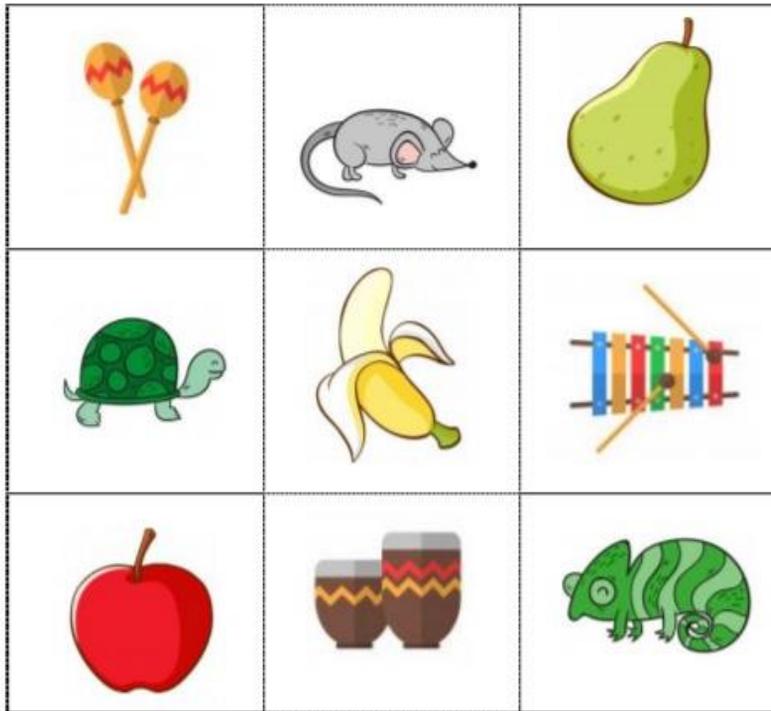


frutas



Igualación por categoría

Recorta las imágenes y pégalas en la categoría que les corresponde.



-Imágenes utilizadas de www.freepick.es-

IGUALACIÓN NÚMERO-CANTIDAD Y SUMA

Elaboración

Se recortan los números y las manzanas de colores. Puede plastificarse para mejorar su conservación.

Orientaciones de uso:

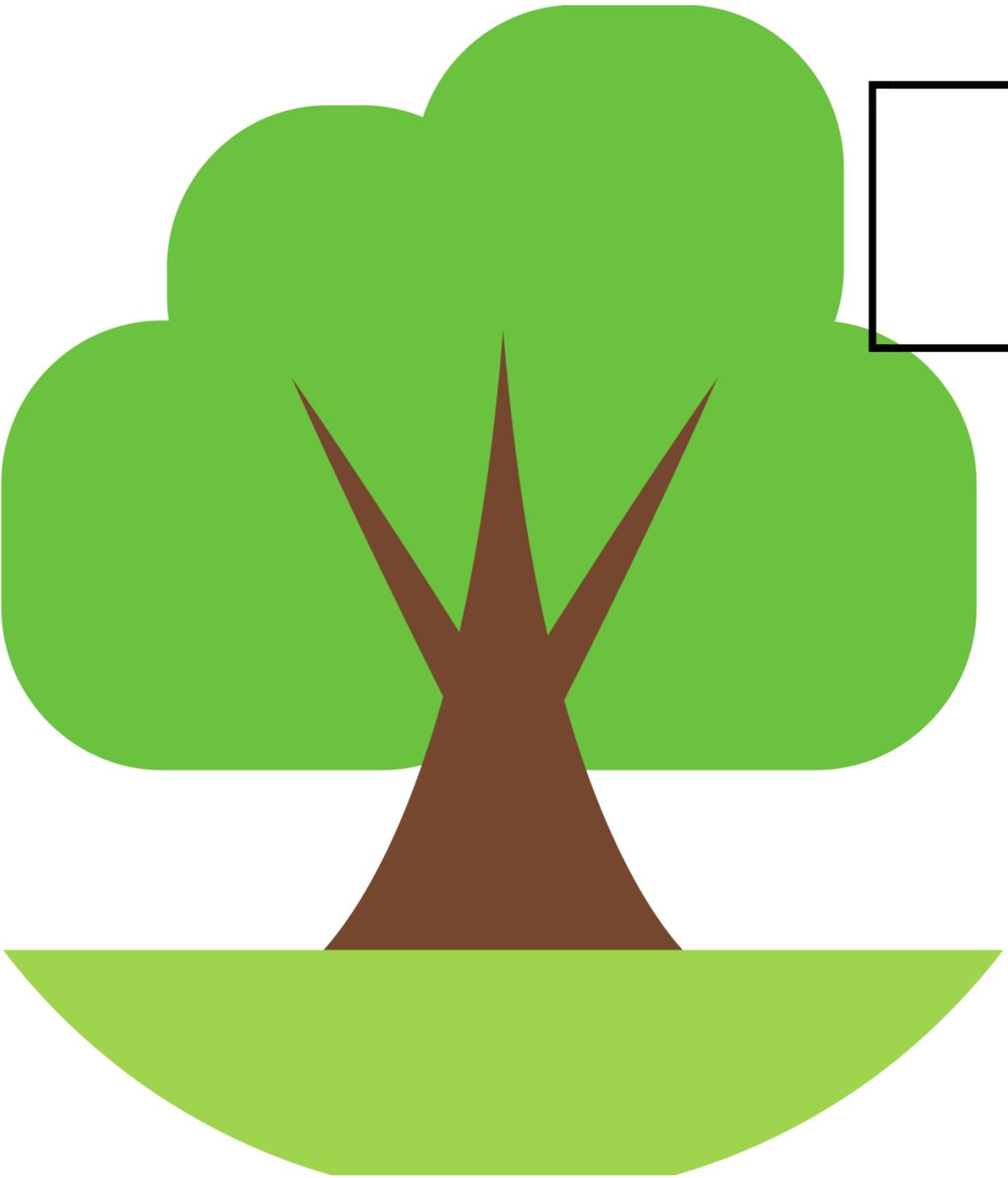
Esta actividad tiene una doble finalidad. La primera parte sirve para trabajar los números hasta el 10 y las cantidades.

Se deben de poner tantas manzanas en el árbol como indique el número. También puede utilizarse de forma inversa por la cual se deben contar las manzanas y escoger el número que sea igual a la cantidad de éstas.

La segunda parte está enfocada a trabar el concepto de suma. Contamos el número de manzanas de cada color y ponemos el número en su recuadro. Posteriormente las contamos todas y ponemos el número en el total. Del mismo modo, puede trabajarse de forma inversa, por la cual ponemos tantas manzanas de cada color como se indique en los recuadros y luego contamos el total.

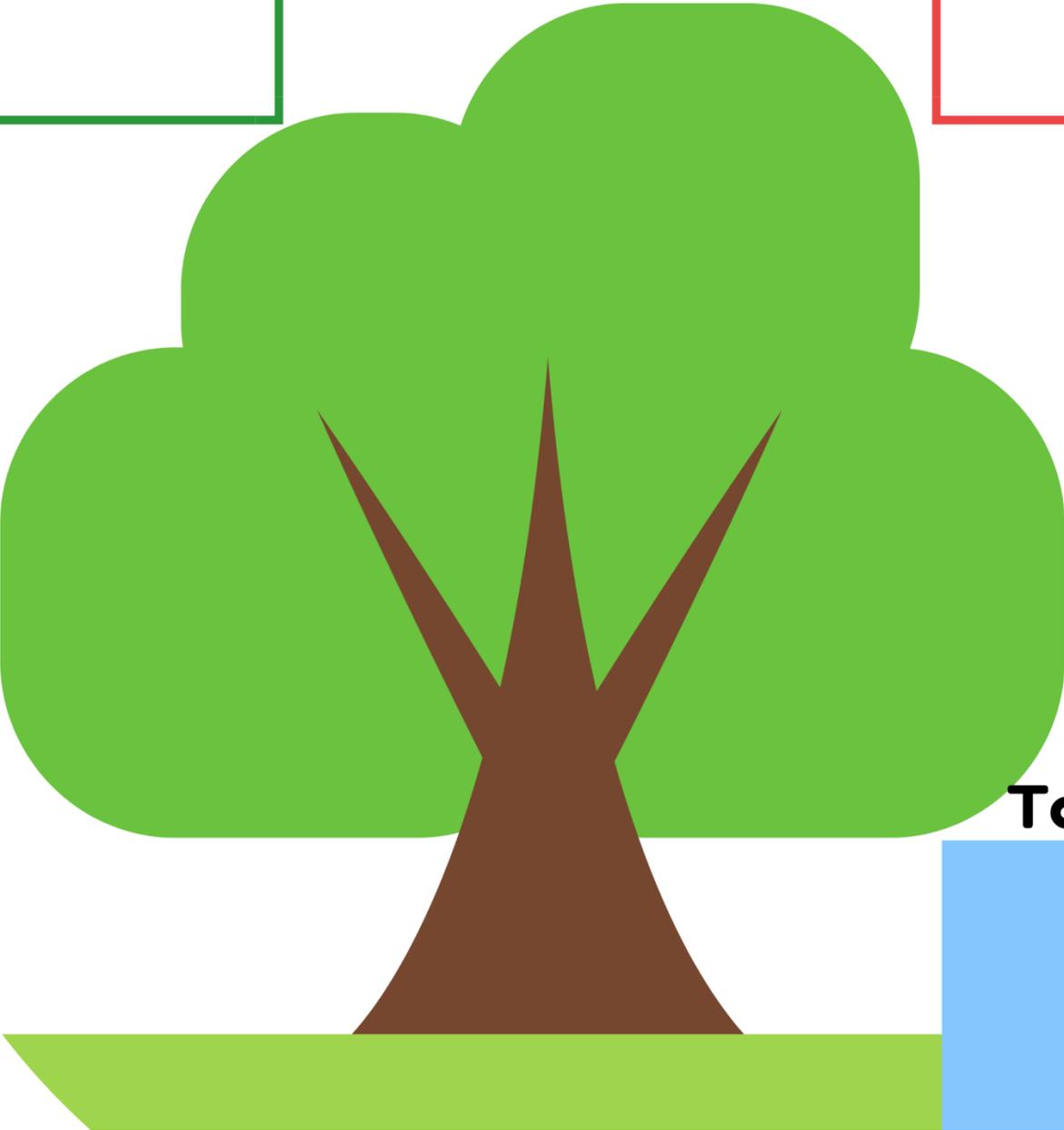
En un nivel más avanzado, para trabajar razonamiento, podemos dar al niño el total de manzanas y pedirle que haga todas las combinaciones posibles con los colores.

EL ÁRBOL DE LOS NÚMEROS



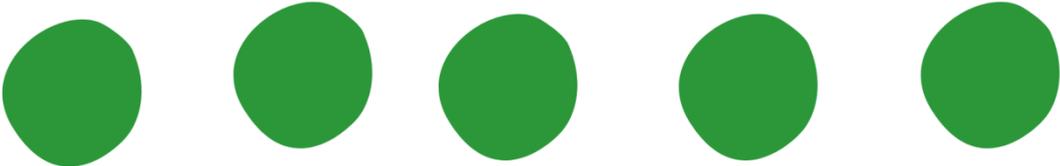
EL ÁRBOL DE LA SUMA

+



Total







Recortar



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

¡A PESCAR EN CASA! CONTEO

En esta actividad se trabaja el conteo de una forma manipulativa.

Elaboración y materiales

1-Goma eva o separadores de plástico de diferentes colores: En estos materiales dibujaremos peces de diferentes colores y tamaños (los podemos dejar listo y recortados nada más que para que ellos ya los decoren)

2-Los podemos decorar con cintas, por ejemplo, cintas de lentejuelas para que brillen y sean más llamativos, pegarle purpurina, pegatinas. ¡PERSONALIZAREMOS NUESTRO PEZ! y al mismo tiempo estamos potenciando el desarrollo de la motricidad fina, la creatividad, la atención... Podemos comprar también ojos móviles de plástico para nuestro pez.

3-Le haremos un agujerito en la boca, con la máquina de hacer agujeros y le colgaremos un clip de metal lo más grande posible, otra opción es colocar una chincheta en el centro del pez o imán pequeño dentro del pez si lo hacemos con goma eva y lo forramos (Colocarle un imán al pez es lo mejor para que se enganche bien a la caña donde habrá otro imán). El ojo puede ser la chincheta de metal. Lo que haga falta para que a ellos se les enganche bien.

4-Para elaborar nuestra caña necesitamos palos (por si juegan más de un niñ@) cuerdas e imanes. Cortaremos un trozo de cuerda, en el palo anudamos la cuerda en un pico del palo y fijamos con un poco de silicona caliente. A continuación mientras se está secando la cuerda al palo, cortamos dos redondeles de fieltro y en medio ponemos el imán, mientras más grande sea mejor lo cogeremos. Y también meteremos en medio el extremo de la cuerda que nos queda libre y lo fijaremos con silicona caliente. Terminaremos de pegar ambos redondeles del todo y dejamos secar.

5-Mientras tanto, podemos hacer una caja pecera forrándola con fieltro azul y decorándola con pegatinas o fotos del niñ@, su personaje favorito, lo que a él más le guste. (Opcional)



JUEGO INTERACTIVO- CONTEO

En el siguiente enlace podréis acceder a un juego muy divertido para trabajar los números y el conteo:

<https://view.genial.ly/5e7b8ef50d76d2672d/interactive-content-numero-cantidad>

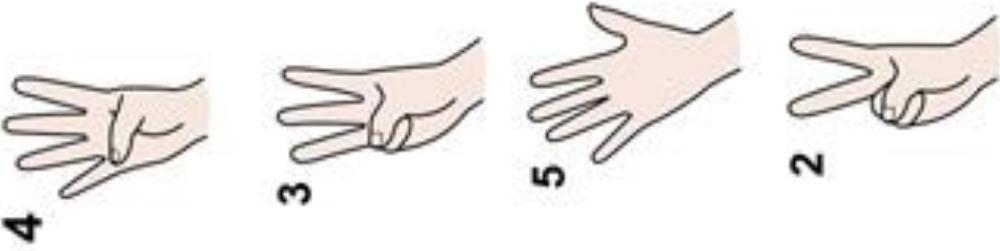


¡Pirata! ¡Isla a la vista! Por fin hemos encontrado los tesoros perdidos. ¡Oh no! ¡Aquí hay muchas llaves! Nosotros no entendemos de números. ¿Nos ayudas a abrir los cofres? Haz clic en el cofre para empezar.

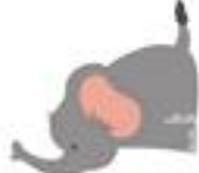
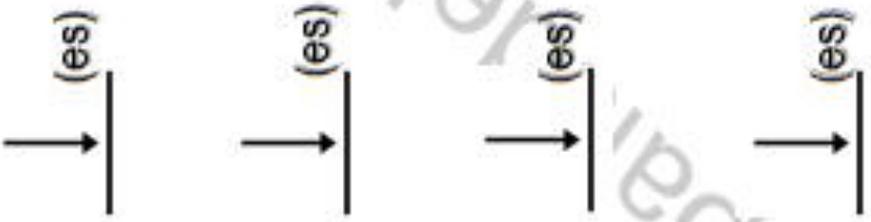
SUMA-ANIMALES

Con esta actividad, se trabajará la atención y la suma. El objetivo es que el niñ@ sustituya el animal por el número que se indica y después haga la suma. Le intentaremos dar la ayuda que necesite. Si aún no posee dicha habilidad, podemos limitarnos a nombrar los números y ponerlos con su animal.

A continuación os traemos 2 fichas con animales del 1 al 10 y dos fichas para realizar la actividad.

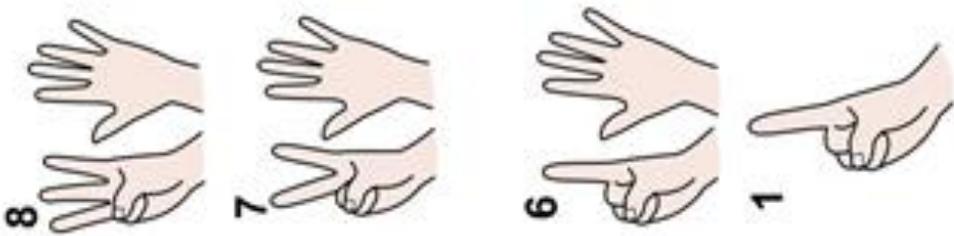


A A A A



EL EL EL EL



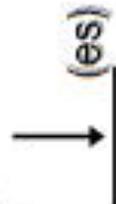
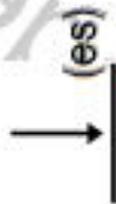
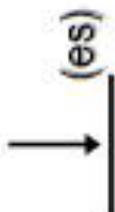
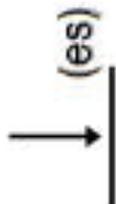


A

A

A

A



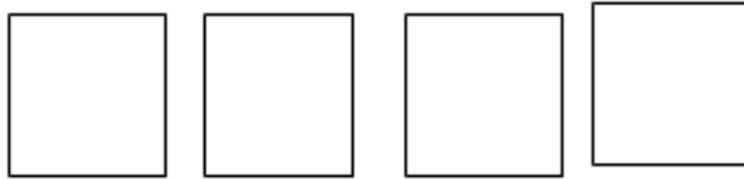
EL

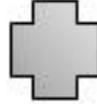
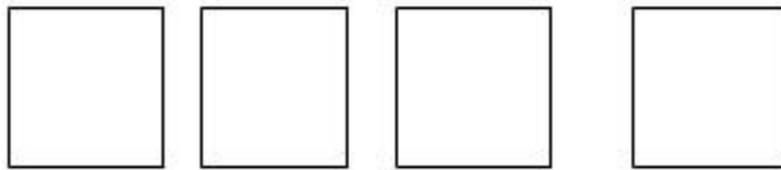
EL

EL

EL







TARJETAS RUTINARIAS

Objetivos:

- Identificar el lugar donde se realizan las acciones
- Desarrollar la atención y percepción visual
- Estimular la inteligencia
- Potenciar la autonomía

Material:

Tarjetas divididas por categorías



Elaboración:

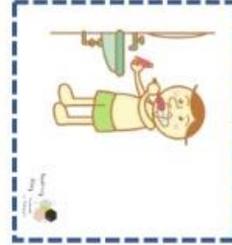
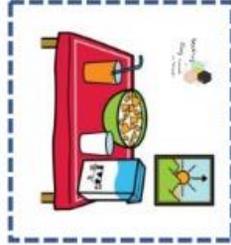
Recortamos todas las tarjetas. Si se desea pueden plastificarse para su mejor conservación.

Orientaciones de uso:

El objetivo del juego es que el niñ@ sea capaz de asociar la acción con el lugar donde se realiza. Para ello, antes de comenzar el juego, debemos cerciorarnos de que el niñ@ discrimina todas las tarjetas. En caso de que las desconozca, podemos trabajarlas antes de jugar.

Si las discrimina, podemos empezar el juego. Le pediremos que amontone las acciones en el lugar donde se llevan a cabo. Si el niñ@ tiene lenguaje, podemos pedirle que repita en voz alta las acciones y los lugares y, en caso de que sea capaz, podremos pedirle que haga oraciones como :”Yo hago pis en el baño”. También podemos hacerle preguntas con la partícula dónde :”¿Dónde te lavas los dientes?”

Rutinas diarias: acciones

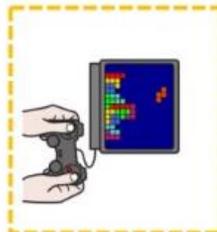
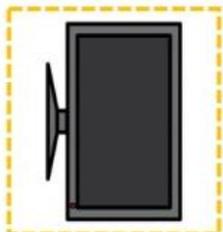


Reading
Play activities
in Spanish

Lugar: En el hogar



Acción: Actividades



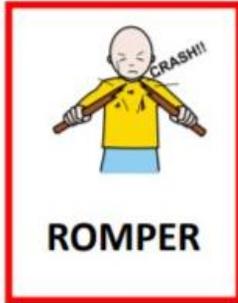
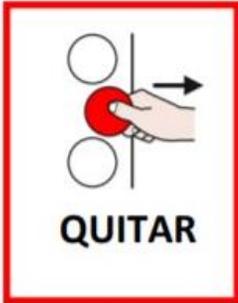
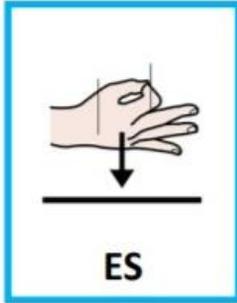
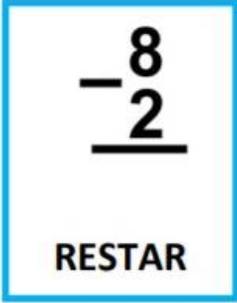
Lugar: salidas, colegio o hogar

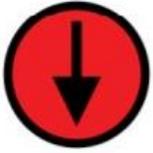


RESTA

Con la siguiente actividad, trabajamos la resta con una ayuda visual.

Al principio, con la ayuda de los pictogramas, se explica el concepto de resta y después se proponen unas actividades para aplicarlo.





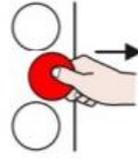
HAY

4

CUATRO



YOYÓS



QUITAMOS

1

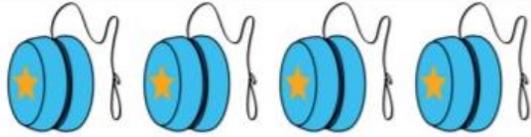
UNO

4

—

1

—————



—



TACHAR



TACHAR

1 2 3



CONTAR



ESCRIBIR

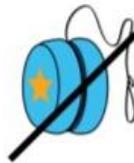
4

—

1

—————

3



—



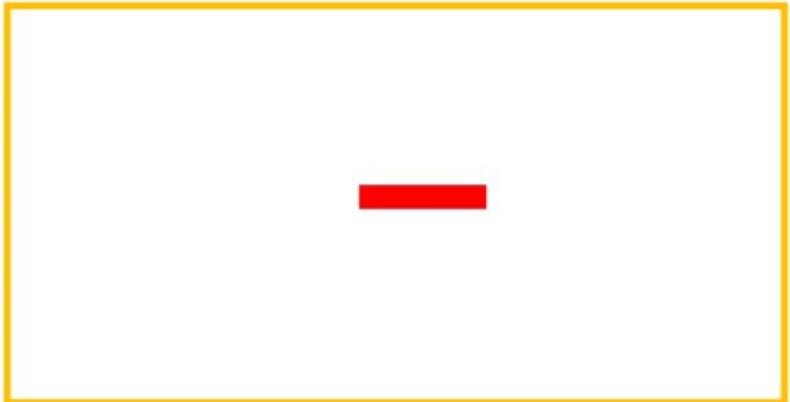


y

$$\begin{array}{r} -8 \\ \hline 2 \end{array}$$

RESTA

$$\begin{array}{r} 5 \\ -2 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 7 \\ -3 \\ \hline \end{array}$$

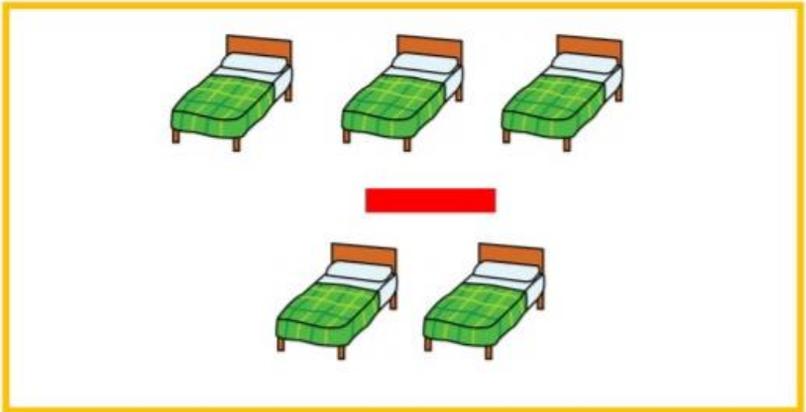


$$\begin{array}{r} 4 \\ -2 \\ \hline \end{array}$$

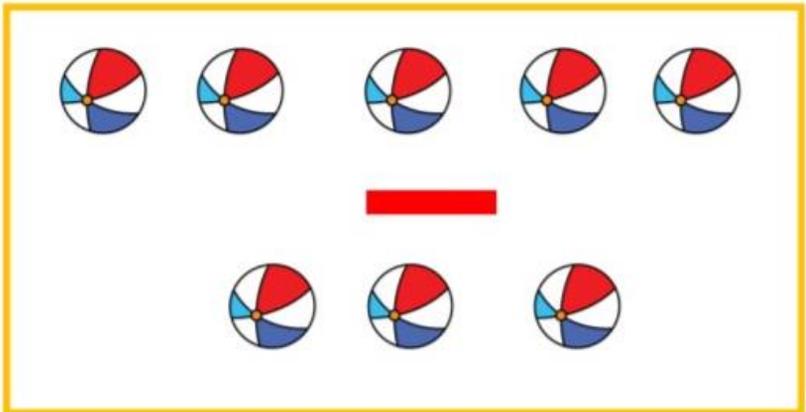




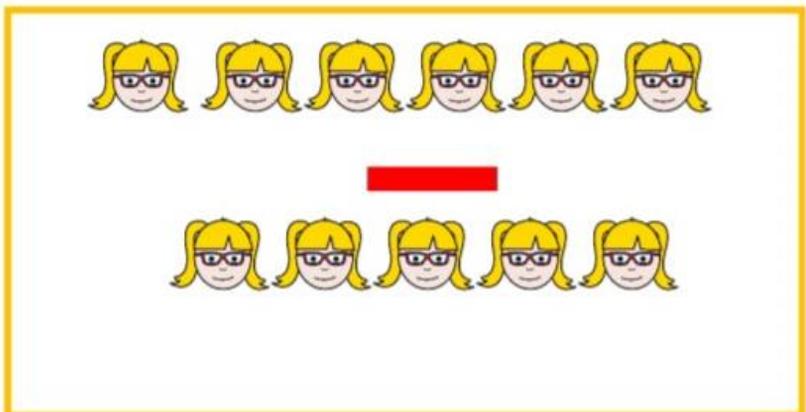
$$\begin{array}{r} 3 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 5 \\ - 3 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 6 \\ - 5 \\ \hline \end{array}$$

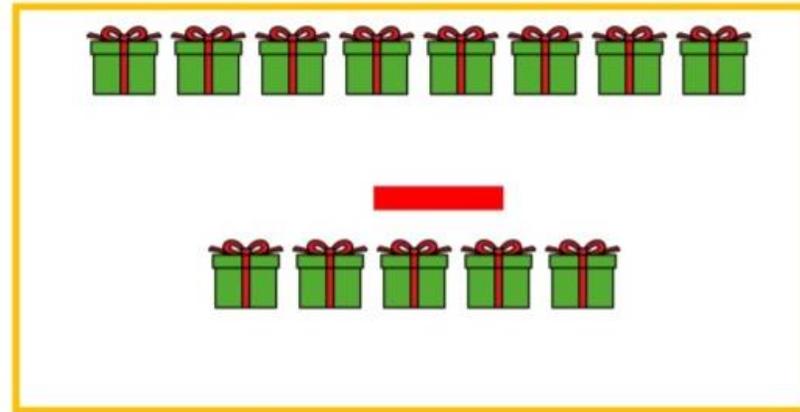
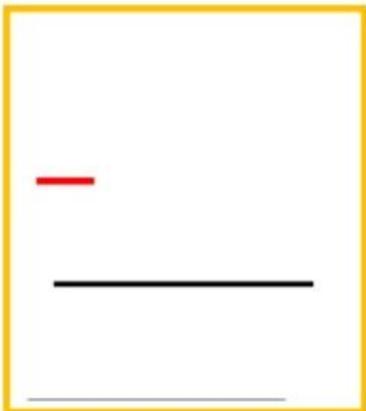
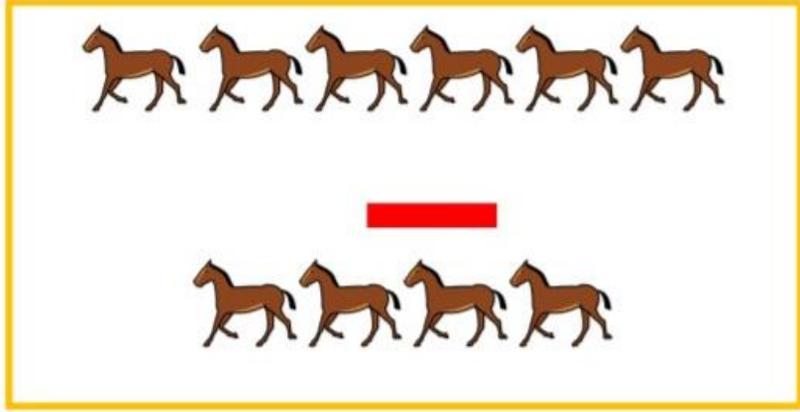
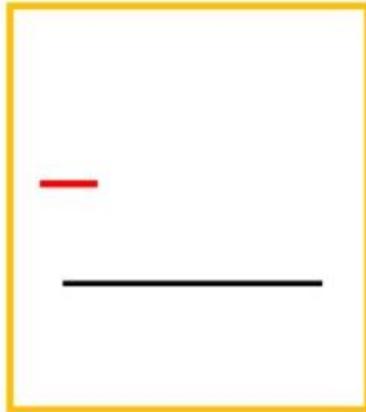
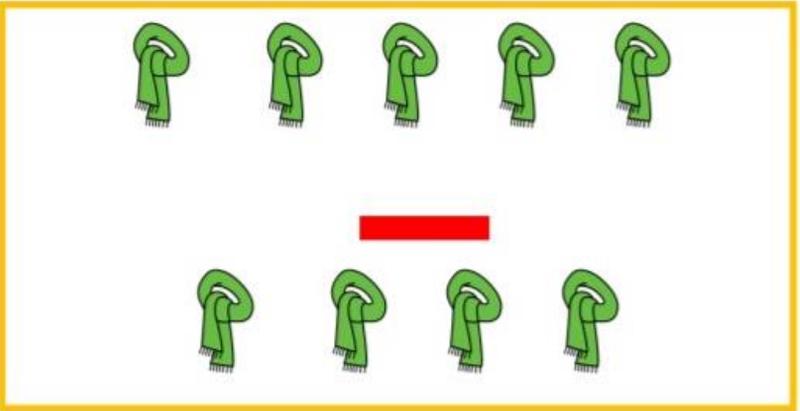
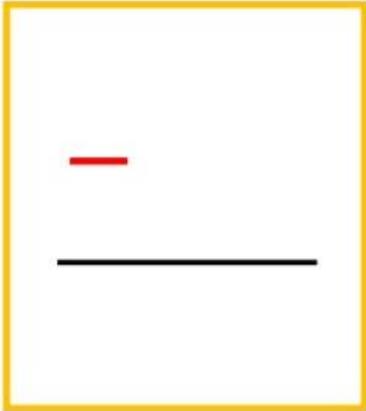




LA

$$\begin{array}{r} 8 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$$

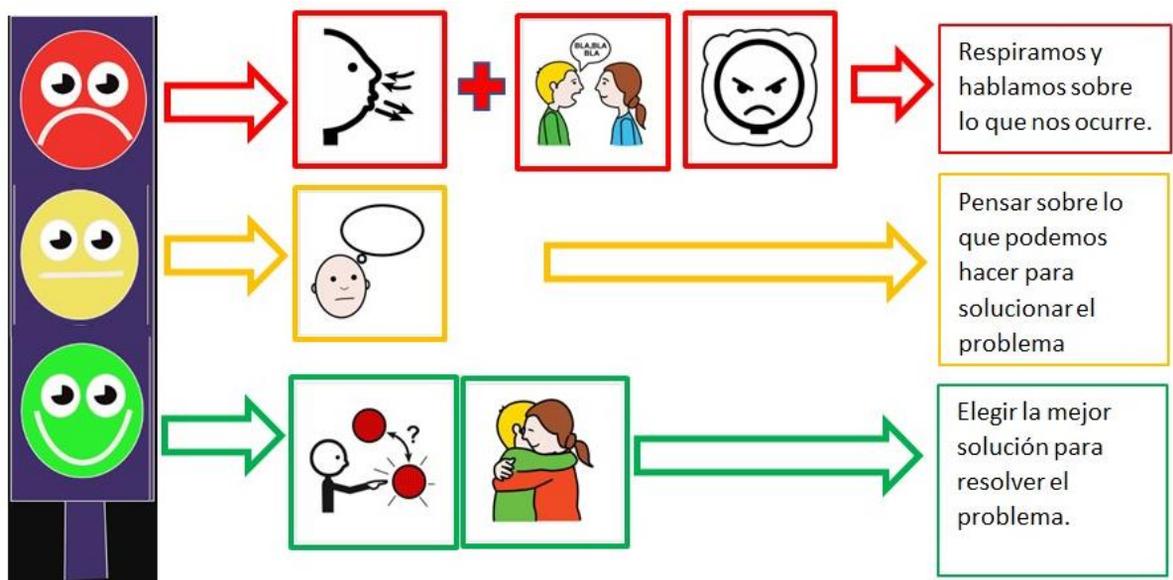
RESTA



TÉCNICA DEL SEMÁFORO

Dependiendo del nivel cognitivo y la memoria podemos utilizar dos técnicas para aprender a controlar las emociones, y con ello poder gestionar mejor los problemas.

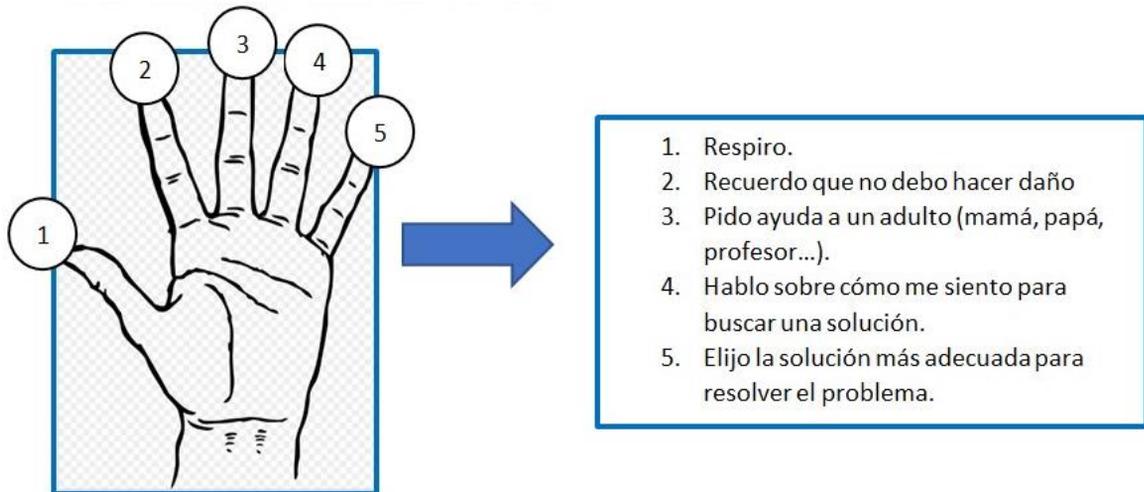
Para los más pequeños se propone la “Técnica del semáforo”, a través de la cual, mediante la práctica, podremos regular las emociones con tres instrucciones:



Para hacer una práctica divertida con el fin de interiorizar la técnica se podrá utilizar un folio y pinturas (de lápiz o temperas). El niño deberá ir dibujando cada color mientras que el adulto le explica qué significa cada color. Después podemos poner problemas cotidianos que puedan surgir en su día a día para poder ir solucionándolos con él, teniendo el semáforo delante o bien ir utilizando esta técnica cada vez que surja algún problema, resolviéndolo mediante esta técnica.

LA MANO DE LAS EMOCIONES

Por otro lado, para los más mayores se propone la técnica de “La mano de las emociones”, similar a la técnica de “El semáforo” pero con un mayor número de autoinstrucciones, lo que requiere una mayor capacidad memorística.



Marta Moreno

Para interiorizar esta técnica podemos utilizar guantes, temperas y folios. Se elegirán 5 colores, uno para cada dedo y para cada acción. Mancharemos el guante para posteriormente estamparlo en el folio. Mientras que se pinta cada dedo, vamos explicando la acción correspondiente. Una vez que tengamos toda la mano pintada en el folio, nos quitamos el guante con cuidado. En caso de que haya grafía, podemos proponer escribir (con una o dos palabras) encima de cada dedo qué acción le corresponde para recordarla y que no se olvide.

Además, cuando el guante esté seco, se puede decir que cuando se lo ponga sentirá un superpoder con el que podrá resolver cualquier problema. Siendo un guante mágico.

De esta forma podremos resolver el problema bien con la mano estampada en el folio y con el “superguante”.

PELOTA ANTIESTRÉS

Para aquellos niños que tienen conductas autoagresivas se propone la utilización de un material hechos por ellos mismos: pelotas antiestrés. Para ello, se necesitará arroz, globos y un colador. Se cogerá un globo para colar el arroz dentro de él y se superpondrá otro globo encima de la abertura del globo en el que se ha vertido el arroz. Al segundo globo se le cortará la boquilla, de forma que se vea el color del globo que queda debajo.

Esta pelota podrá llevarla consigo siempre que quiera para utilizarla cuando esté nervioso. Se debe de regular la utilización de esta pelota solo a momentos determinados, asociando el material a un sentimiento que debe regular.

Además, con este material podemos trabajar la “técnica del semáforo”, creando dos o tres bolas de los colores del semáforo e identificando cada acción con un globo. Una forma visual y física de comprender mejor la técnica explicada anteriormente.

PRELECTURA GLOBAL

Con esta actividad se pretende trabajar la prelectura a través del método de lectura global.

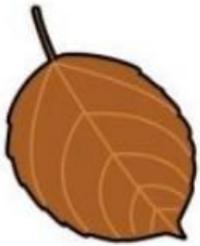
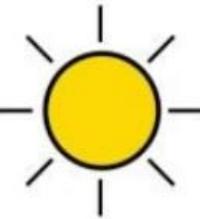
Elaboración:

Se debe imprimir las fichas y recortar por la línea de puntos cada una de las palabras. Podemos plastificarlas para mejorar su conservación.

Orientaciones de uso:

Alumn@s en fase inicial: Se mantiene la ayuda de la palabra.

Alumn@s en fase avanzada: Tapamos la ayuda visual de la palabra y después podemos comprobar con ellos si lo han hecho bien.

				
OTOÑO		VERANO	PRIMAVERA	INVIERNO

RECORTA POR LA LÍNEA DE PUNTOS

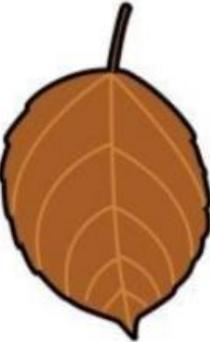
PRIMAVERA

OTOÑO

INVIERNO

VERANO

@MAESTRA_SARITEA

				
FLORES				
				
HOJA				
				
GIRASOL				
				
ÁRBOL DE NAVIDAD				

RECORTA POR LA LÍNEA DE PUNTOS

ÁRBOL DE NAVIDAD

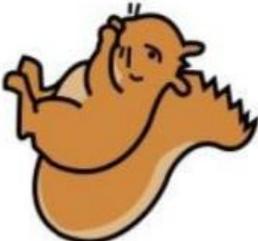
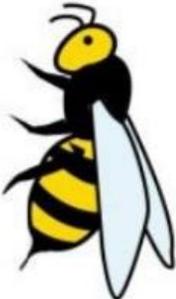
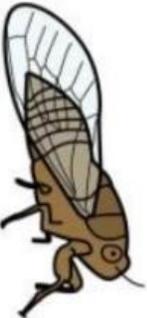
GIRASOL

FLORES

HOJA

@MAESTRA_SARITEA



				
ARDILLA				
				
ABEJA				
				
ZORRO				
				
CIGARRA				

RECORTA POR LA LÍNEA DE PUNTOS

ZORRO

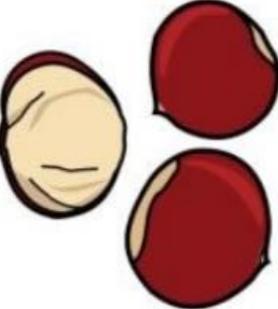
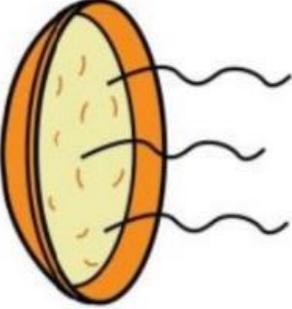
CIGARRA

ARDILLA

ABEJA

@MAESTRA_SARITEA



			
GAZPACHO	CASTAÑAS	ENSALADA	SOPA

RECORTA POR LA LÍNEA DE PUNTOS

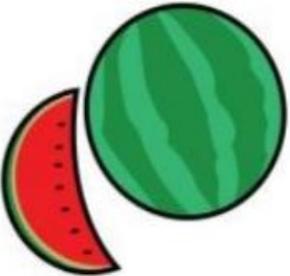
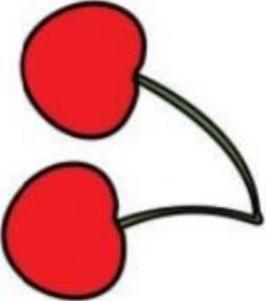
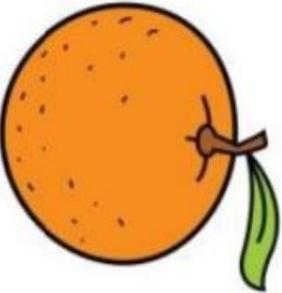
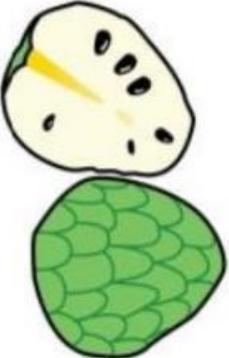
SOPA

GAZPACHO

CASTAÑAS

ENSALADA

@MAESTRA_SARITEA

			
SANDIA	CEREZAS	NARANJA	CHIRIMOYA

RECORTA POR LA LÍNEA DE PUNTOS

CEREZAS

NARANJA

CHIRIMOYA

SANDIA

@MAESTRA_SARITTEA

JUEGO DE LAS ESTACIONES

Esta actividad está diseñada para estimular la producción de lenguaje mediante el juego.

Elaboración

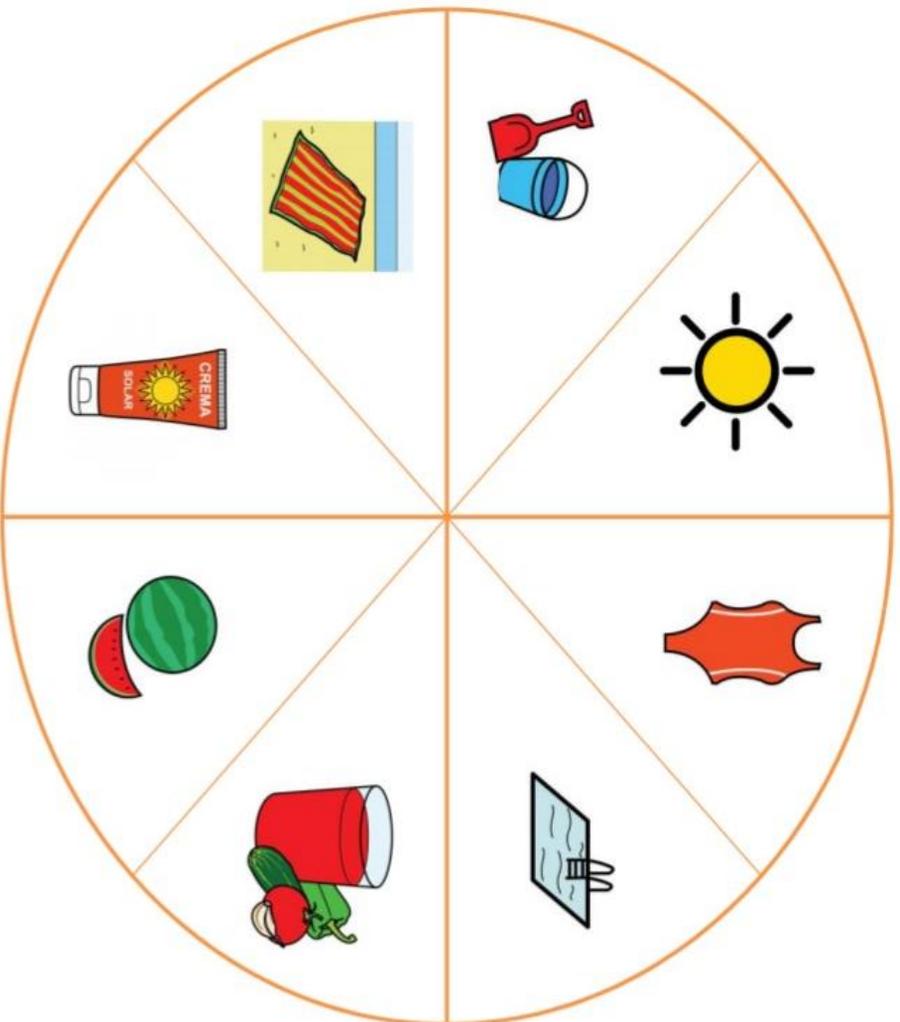
Preparamos las 4 ruletas de las estaciones. Para ello deberemos recortar los círculos y la flecha y poner la flecha en el medio del círculo con la ayuda de una chincheta o un pasador que le permita girar.

Orientaciones de uso

Ponemos las 4 ruletas encima de la mesa y le decimos al niñ@ que gire una de ellas. Dependiendo de su nivel de producción oral, le podemos pedir que diga el nombre del objeto que le ha tocado, que haga una frase con esa palabra o que se invente una historia con ella.

El material es muy versátil y puede utilizarse de distintas formas. Otra opción podría ser la de trabajar los absurdos. Giramos dos de las ruletas (por ejemplo verano e invierno) y debemos pedirle al niñ@ que se invente una historia absurda utilizando ambas palabras. (Esta última actividad es para niveles de comprensión y producción elevados)

RECORTA LAS RULETAS DE VOCABULARIO Y LAS FLECHAS



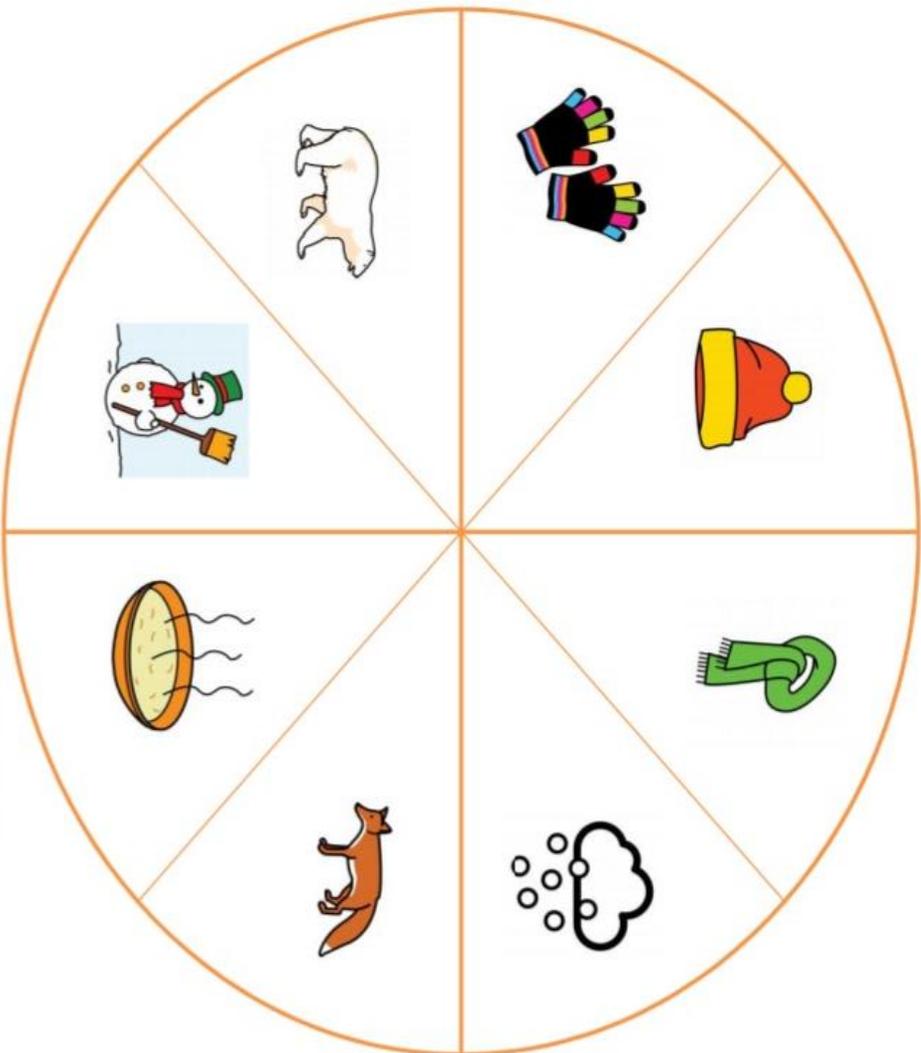
@MAESTRA_SARITEA



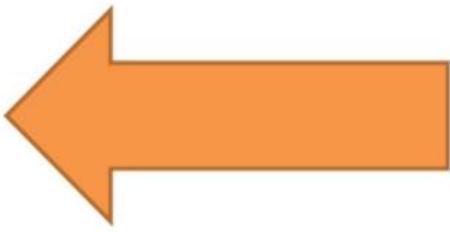
VERANO



RECORTA LAS RULETAS DE VOCABULARIO Y LAS FLECHAS

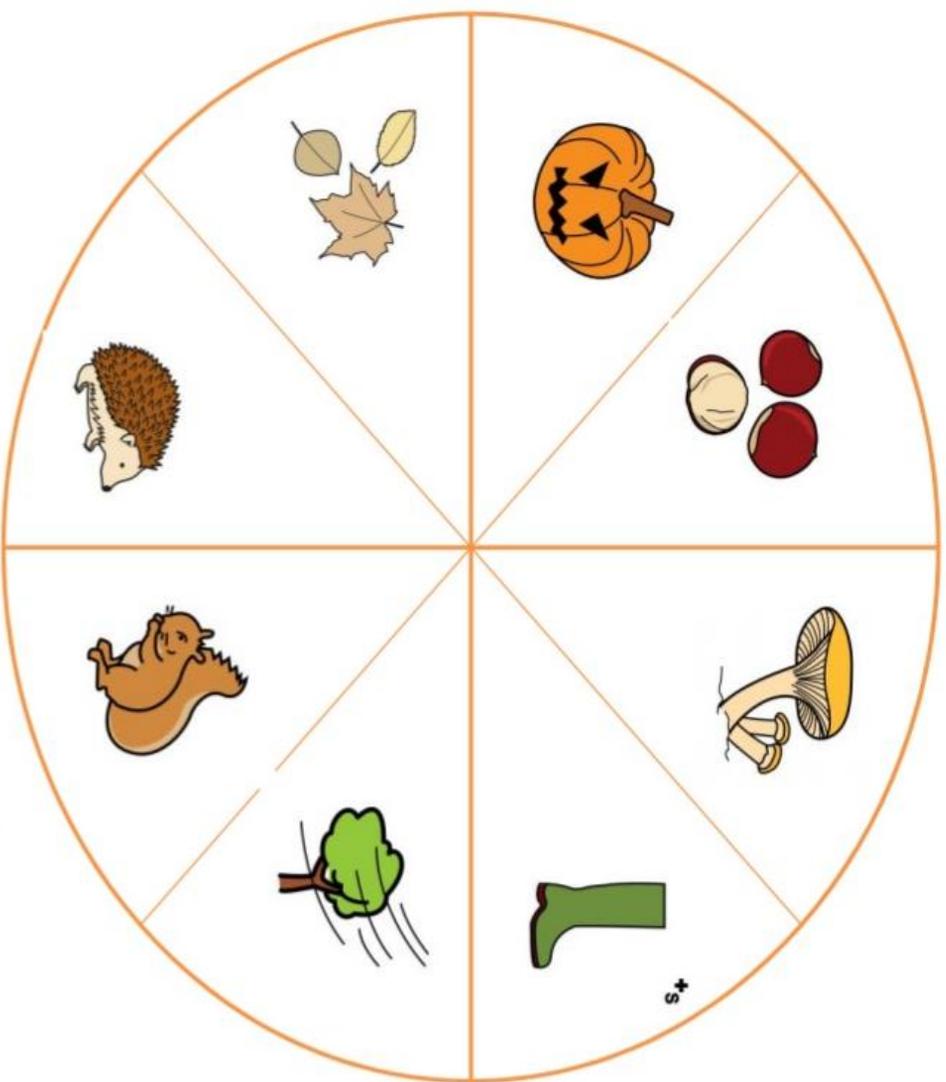


@MAESTRA_SARITEA

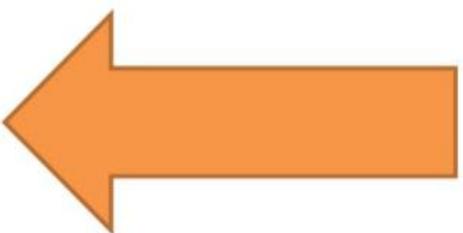


INVIERNO

RECORTA LAS RULETAS DE VOCABULARIO Y LAS
FLECHAS

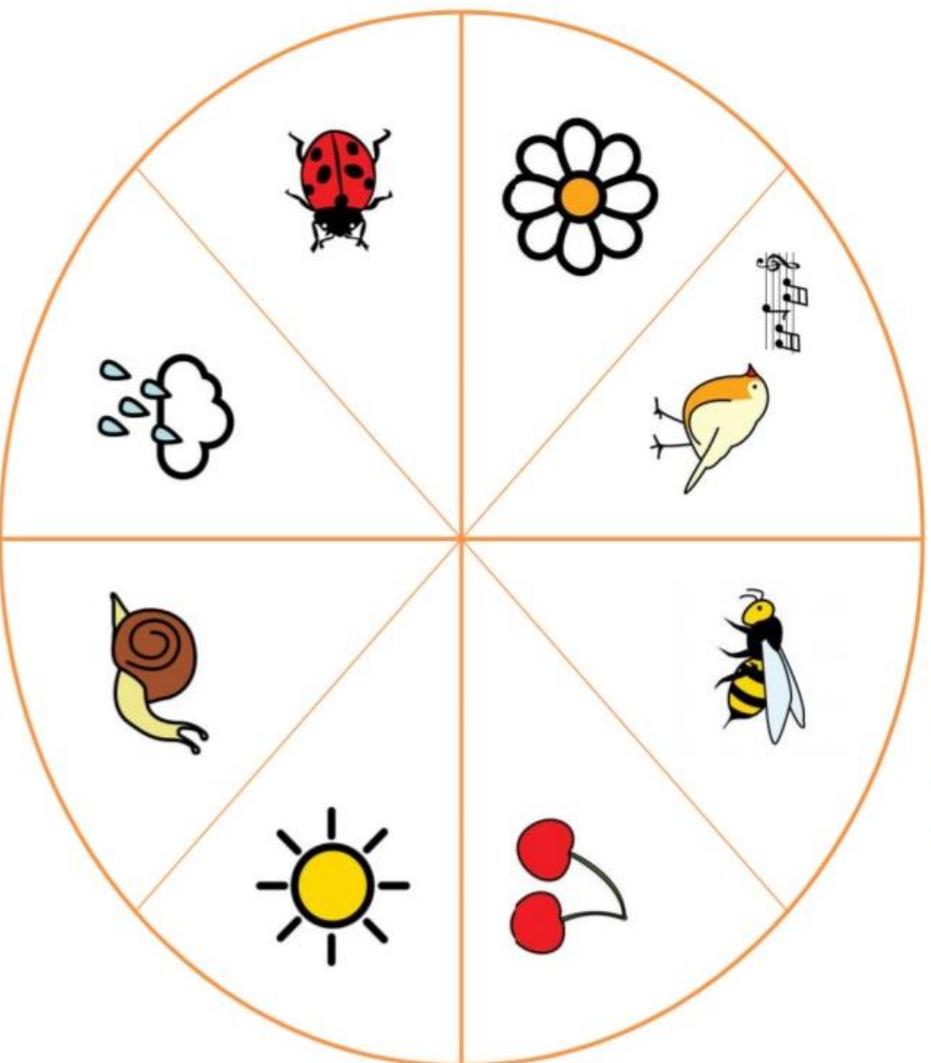


@MAESTRA_SARITEA

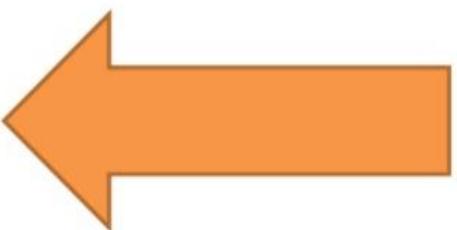


OTOÑO

RECORTA LAS RULETAS DE VOCABULARIO Y LAS FLECHAS



@MAESTRA_SARITEA



PRIMAVERA

VEO VEO... ¿QUÉ HACES?

Con este juego trabajaremos el reconocimiento de diferentes acciones y al mismo tiempo las discriminaremos entre sí.

Orientaciones de uso:

Es un juego de imitación. Consiste en que bien los familiares o los educadores por los que en ese momento este acompañado el niño en el juego, empezarán por turnos a imitar acciones que vendrán en unas tarjetas (Lo mejor es que empiece primero el adulto para que así el niño vea como se juega y que es lo que tendrá que hacer él cuando llegue su turno. Será una manera de darle mucha más confianza en nosotros, de esta manera crearemos curiosidad por el juego. También podemos poner alguna recompensa final, como que haremos realidad la acción que más le guste)

Las acciones estarán representadas en las tarjetas de imágenes o los pictogramas que vamos a utilizar en esta actividad, estas imágenes deberán ser lo más claras y concisas posibles. (Es muy importante poner apoyo visual, a parte de nosotros imitando la acción). Cada jugador deberá tener dos montoncitos de tarjetas en el que habrá las mismas imágenes (Será más fácil si extendemos las imágenes en una mesa y así es todo menos complejo para que las pueda tener todas a su alcance). También podrán tener solo un montoncito de tarjetas para todos los jugadores. Si jugamos solo con un montoncito nos tapamos los ojos para que el jugador que sea su turno coja una tarjeta la lleve con él y la represente. El jugador que imita se levantará y realizará la acción cerca de los otros jugadores. Los demás deberán adivinar que estamos haciendo, buscando y levantando la tarjeta o pictograma de la acción correspondiente y si puede por su nivel de desarrollo verbal, dirá el nombre de la acción que está realizando el otro compañero. Podemos ayudarnos de objetos para representar la acción, por ejemplo, un peine, una pala, un cepillo de barrer etc...

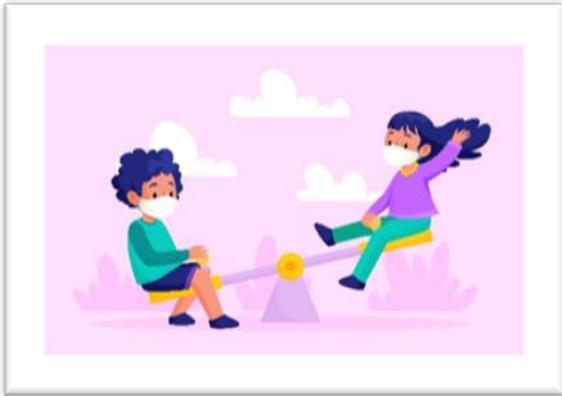
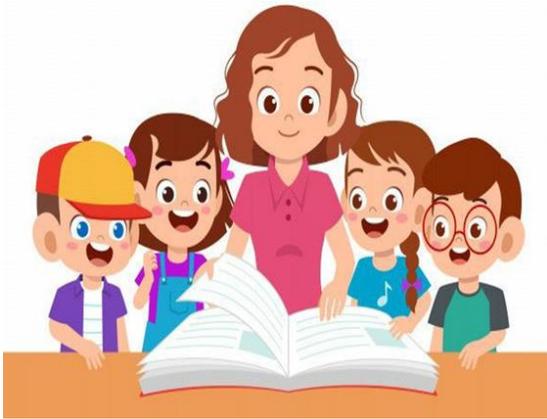
Este juego es muy versátil y os traemos distintas opciones:

- Una opción podría ser, empezar primero haciendo un poquito de juego simbólico en el que están presente diferentes tipos de acciones básicas, de nuestro día a día como ir a comprar (por ejemplo, con un supermercado de juguete hacer uno de cliente y el otro de tendero) jugar a los papás y las mamás (pasear al bebé, cantarle, vestirle, darle el biberón) podemos jugar a los profesores. Pedirles que nos peinen, luego nosotros a ellos etc... y así introducirles poco a poco en la imitación de acciones si son más pequeños.
- Se pueden cambiar las tarjetas por dados que construyamos con ellos, como estos. Para jugar con el dado y ver qué acción nos toca representar, puede ser así el juego más atractivo para ellos y dar un premio final una vez que haya representado todos los lados del dado (Por ejemplo leer su cuento favorito, contarle el etc...). Conseguir un objetivo o una recompensa, de esta manera los motivaremos aún más, aunque siempre concienciándolos que lo importante ha sido su esfuerzo, no la meta. Nos podemos grabar y luego vernos, esto a los peques les encanta.

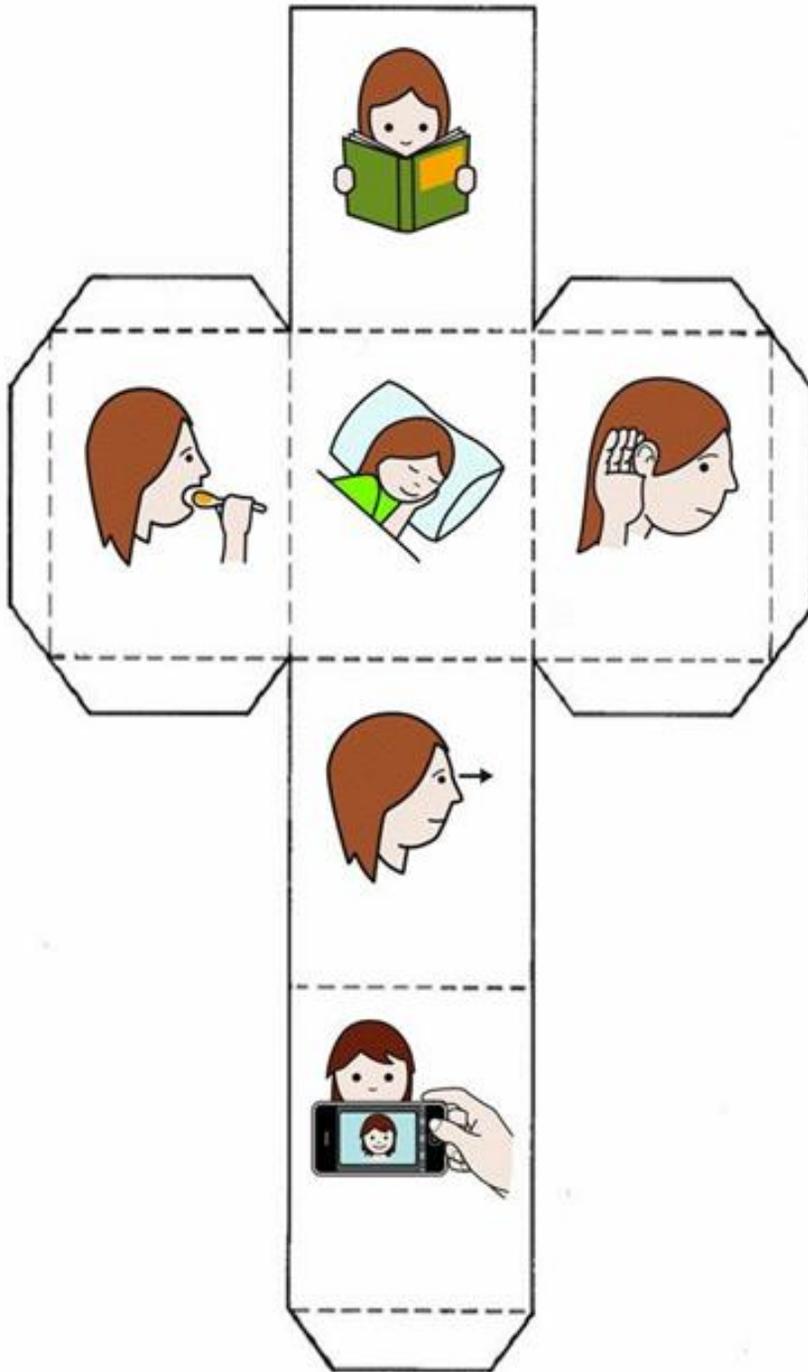
- Otra opción consiste en imitarnos a nosotros mismos, sin tarjetas. Podemos variarlo haciendo nosotros la acción y que ellos nos imiten a nosotros o al revés (nosotros a ellos), una vez que uno en frente del otro nos estamos imitando y lo consiga pasará a ser su turno y los adultos haremos lo mismo. Que alguien te imite genera una respuesta inmediata, para el niño ser imitado causa un momento de sorpresa y captaríamos su atención que es crucial para la interacción social.

- Por último, podemos finalizar el juego si no están muy cansados inventándonos una historieta con las tarjetas de diferentes acciones y que él colabore, le hacemos preguntas como: ¿Y dónde quieres que vaya ahora? ¿y que está haciendo ahora?





©fumira

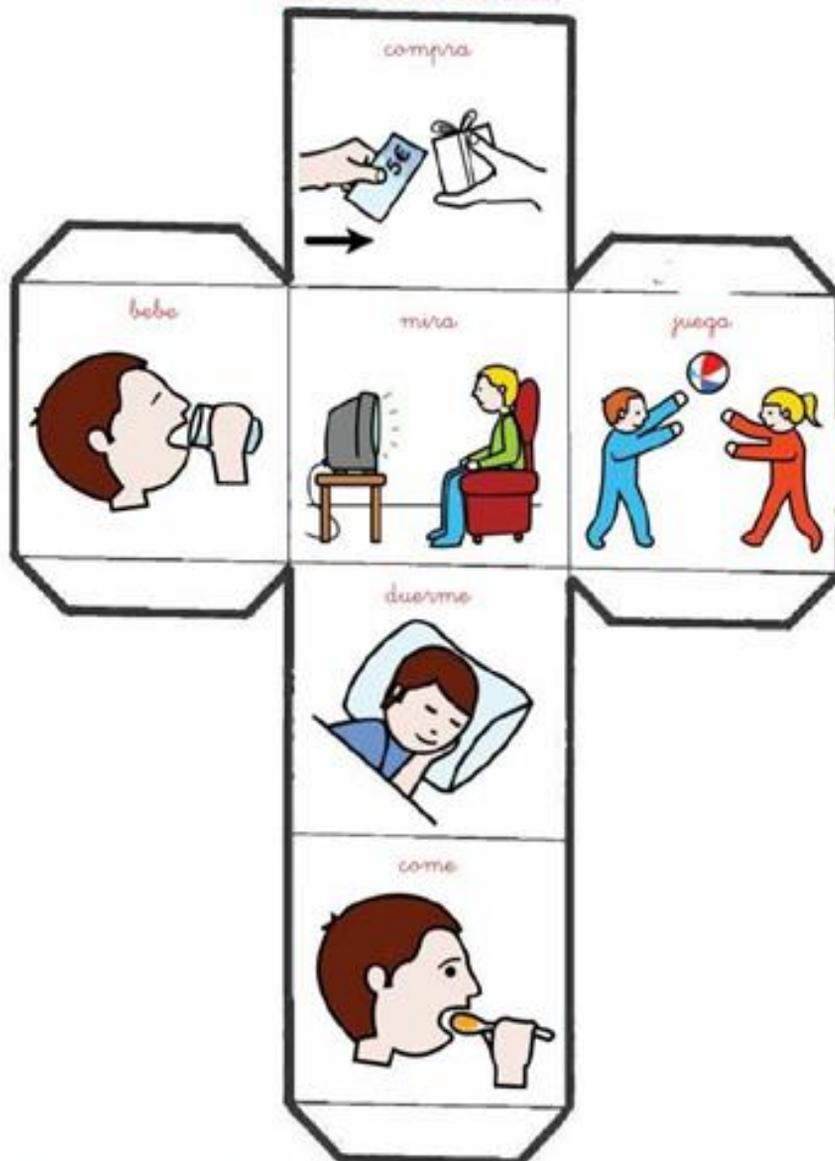


Arasaac

Leticia Toledano

@maestraleti

DADO DE ACCIONES (VERBO)



Autora: Susana C.B. Maestra de Audición y Lenguaje Blog www.susanamaestraesal.blogspot.com Febrero 2011
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC(BY-NC-SA)

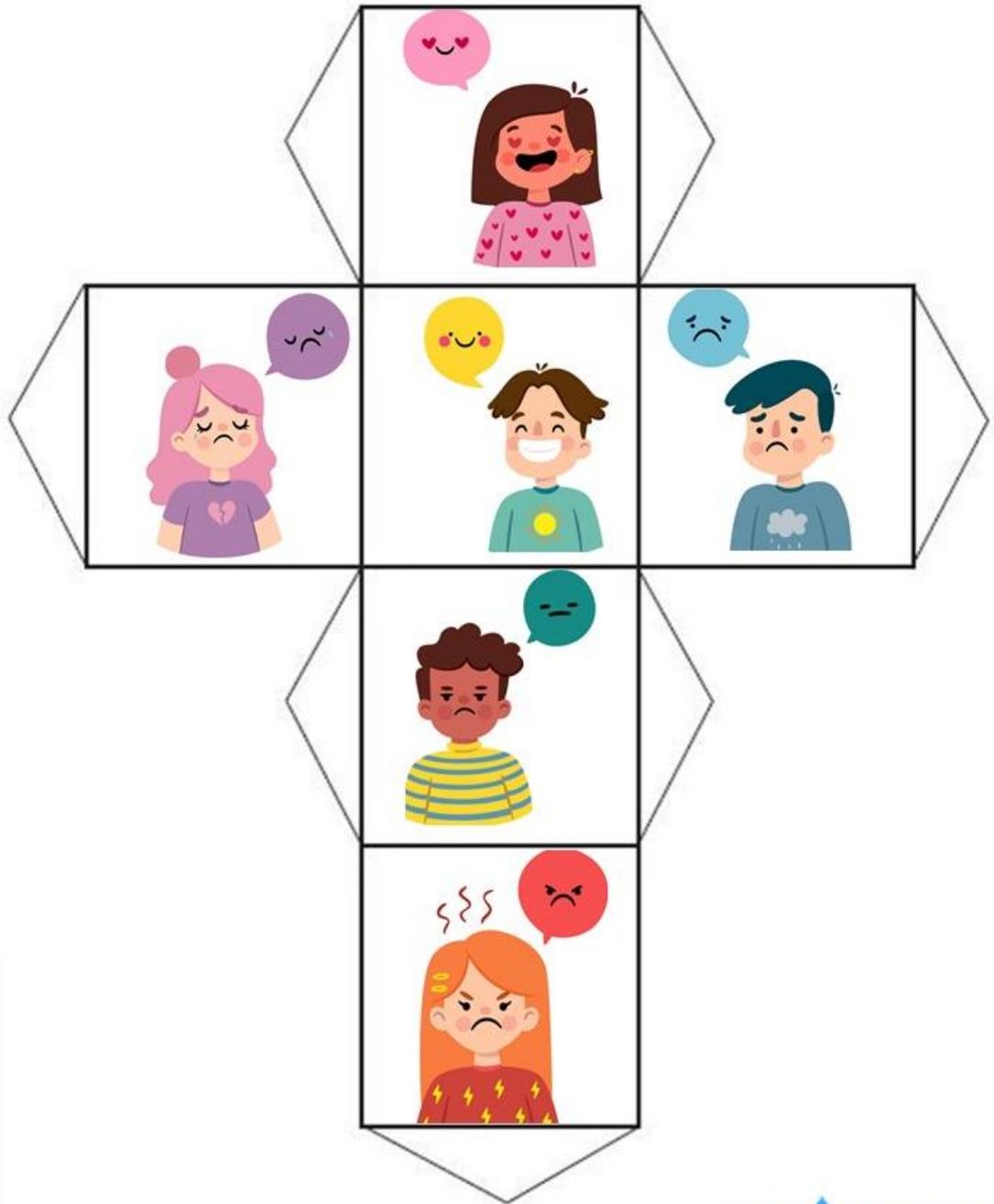
DADO DE LAS EMOCIONES

La siguiente actividad está enfocada a trabajar las emociones de manera divertida y lúdica.

Orientaciones de uso

Una vez que tengamos el dado montado podemos darle muchos usos.

- Imitar la emoción que nos salga.
- Nombrar la emoción que nos salga.
- Imaginarnos una situación en la que nos sintamos así.
- Buscar una solución para cuando nos sentimos así.



CUENTO DE LAS EMOCIONES

Con la siguiente actividad podemos trabajar varias áreas a la vez: comprensión, lectura e inteligencia emocional.

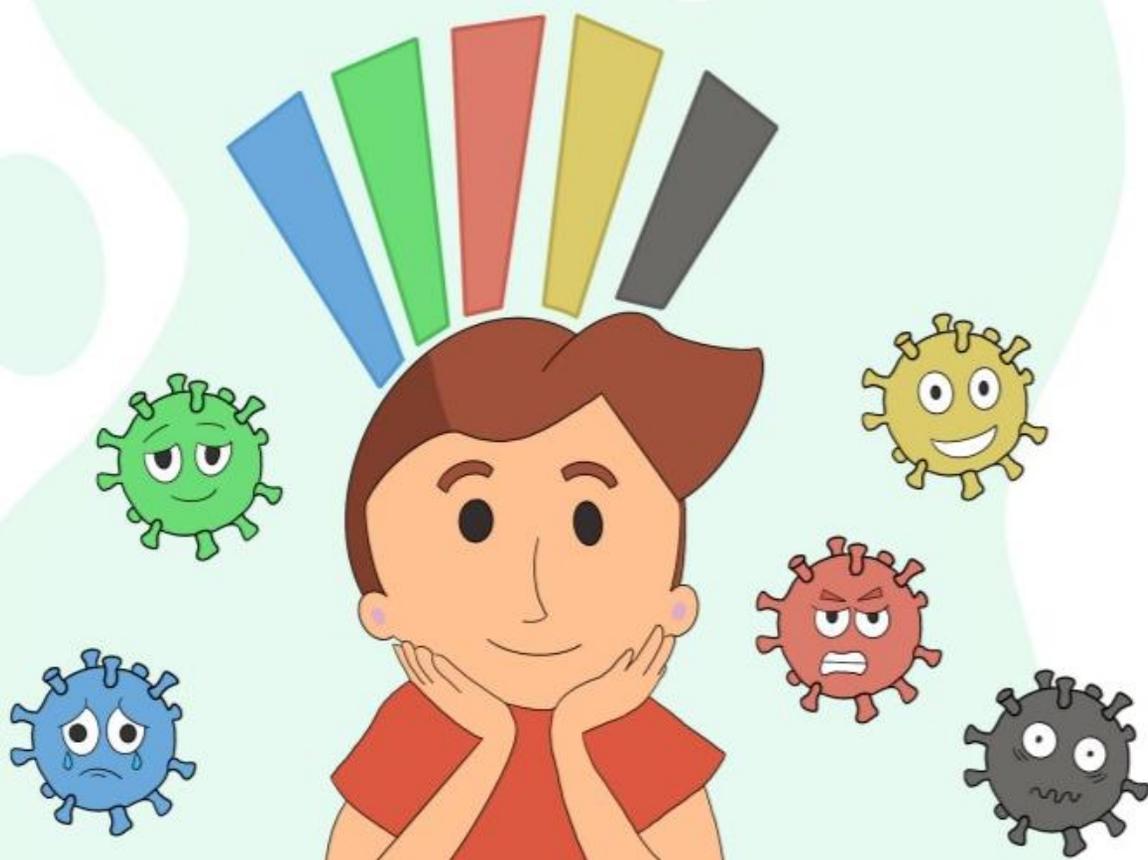
Dependiendo de las habilidades que tenga el niñ@, se escogerá el área de trabajo o en caso de ser posible, se trabajarán todas ellas.

Clara Muñoz Rey-Stolle

Alberto Moreno Gala

LAS EMOCIONES DE LUCAS

EN ÉPOCA DE CORONAVIRUS



Clara Muñoz

@queriendotea



¿Queréis saber cómo es un día de mi cuarentena?

Hoy estaba **TRISTE**
pensando en lo bien
que me lo pasaba
cuando iba al
parque.

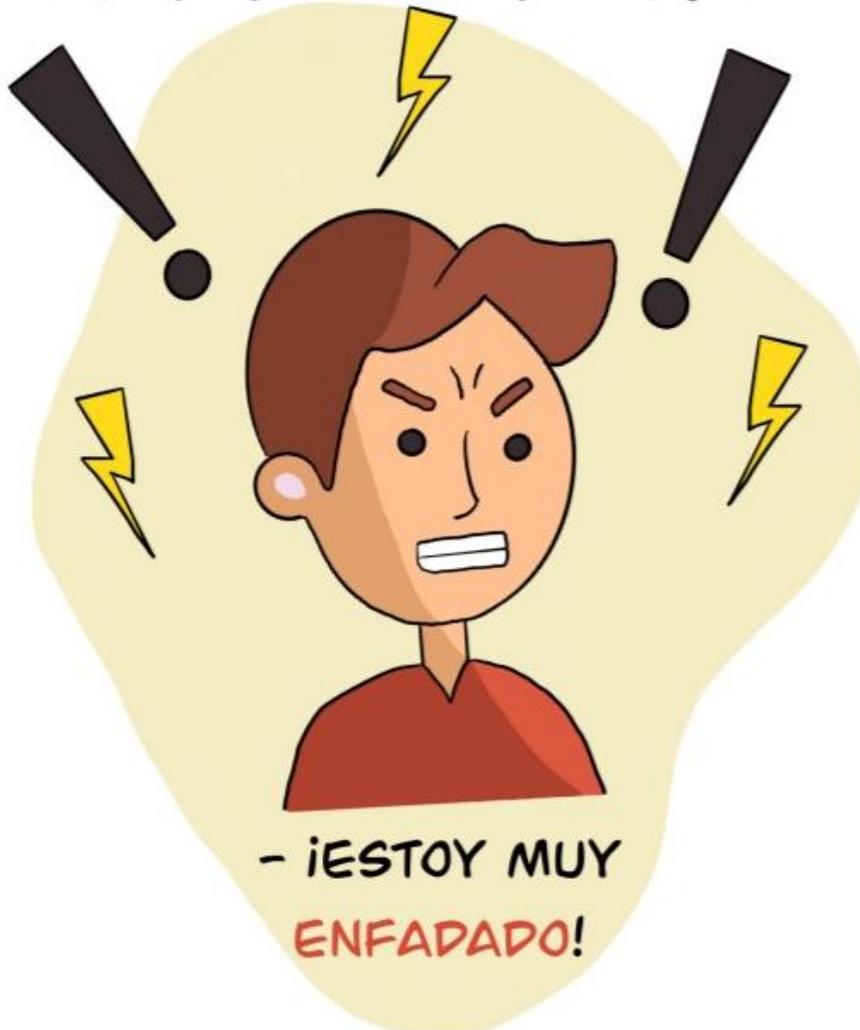


¿Y a tí qué te pone triste?

- ¡¡¡MAMAAAAA ME ABURRO!!! ¿JUEGAS A LA PELOTA CONMIGO?
- NO PUEDO HIJO... ESTOY TRABAJANDO.



Lucas empezó a sentir calor en la barriga, a ponerse muy rojo apretando los puños y gritando.



¿Te has sentido así alguna vez?

Sus padres intentaron tranquilizarle.

**Lucas se tumbó en
el sofá con su
peluche favorito.**



**Eso hizo que se sintiera mejor, y poco a poco empezó a
estar en **CALMA**.**

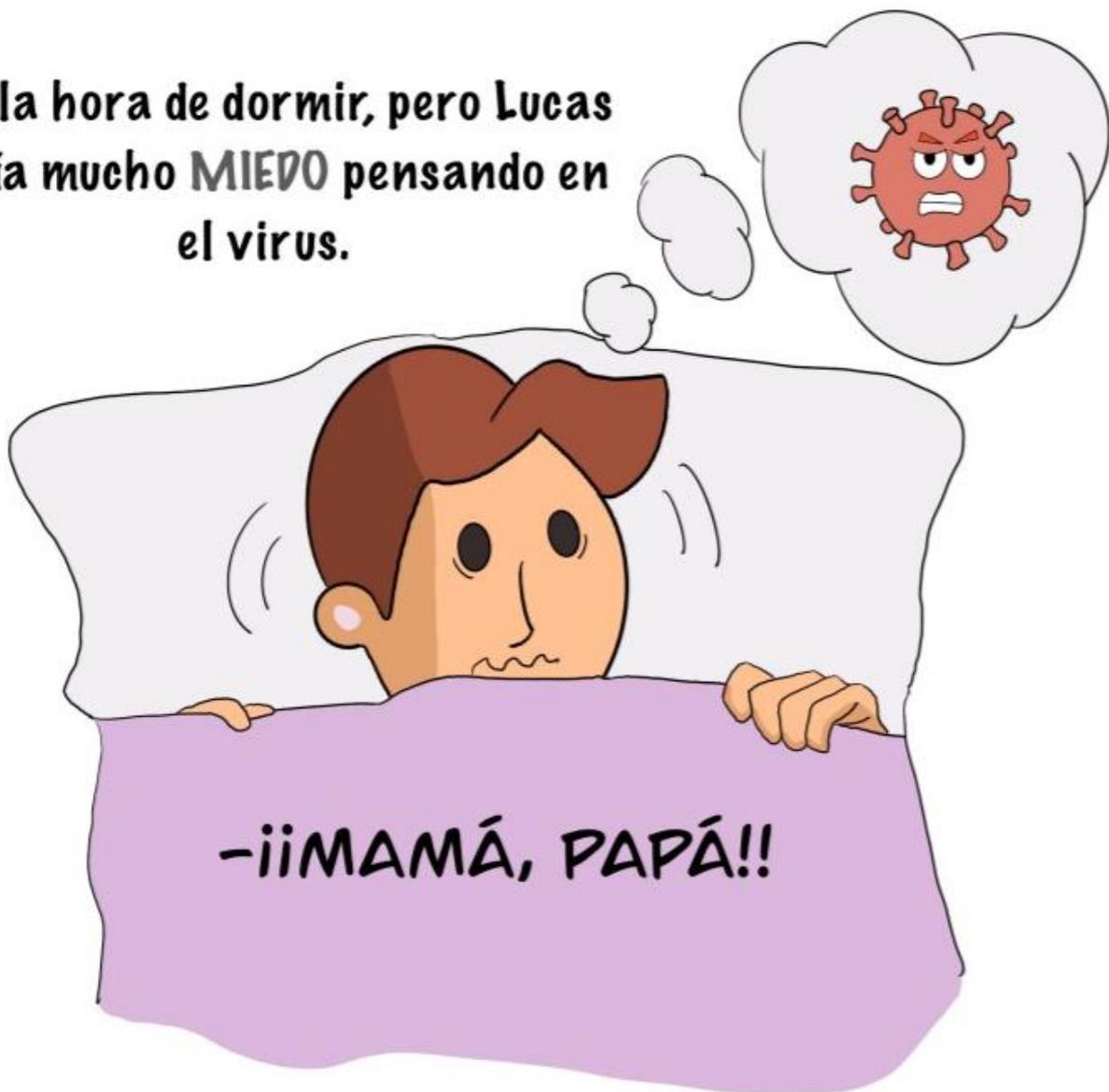
-¿QUIÉRES AYUDARME A PREPARAR LA CENA?



Para su sorpresa iban a cenar su plato favorito...
¡Espaguetis!

Lucas se puso muy **CONTENTO**.

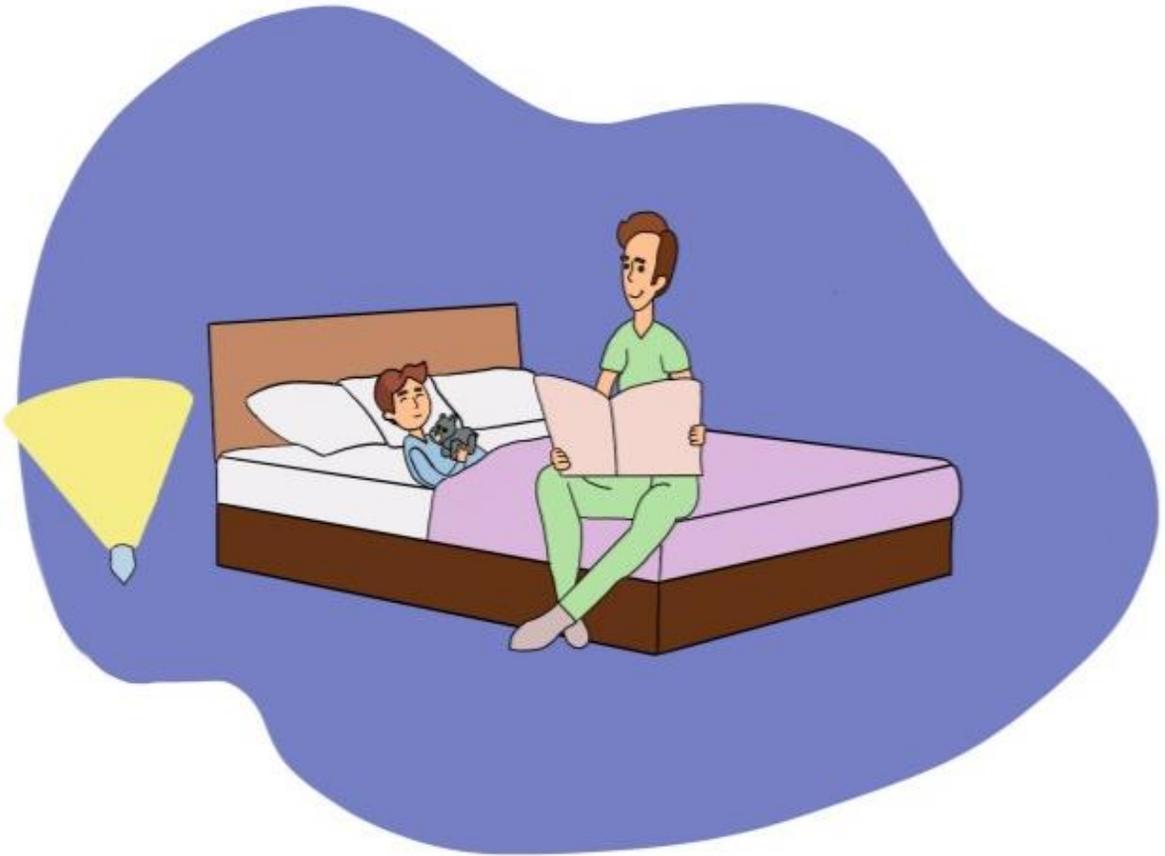
Era la hora de dormir, pero Lucas tenía mucho **MIEDO** pensando en el virus.



Y tú, ¿A qué tienes miedo?



-¿QUÉ PASA CARIÑO?



Su padre le puso la luz mágica y le leyó su cuento favorito hasta que se quedó dormido.



BUENAS NOCHES

FIN



QueriendoTEA 

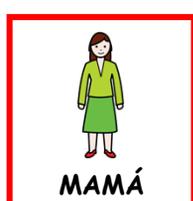
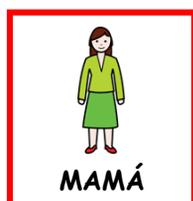
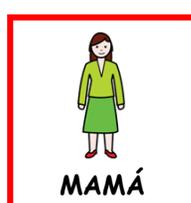
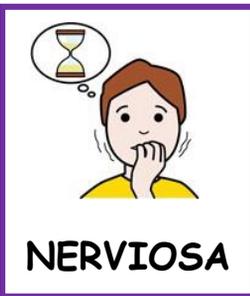
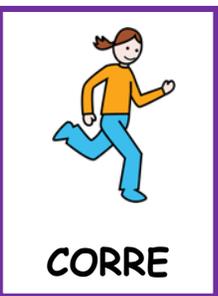
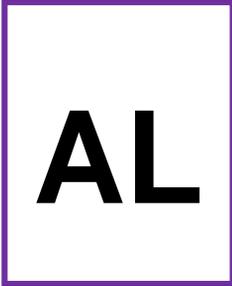
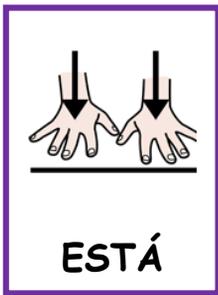
POR QUÉ

La siguiente actividad está enfocada a trabajar las relaciones de causalidad.

En este caso se descomponen oraciones mediante el uso de pictogramas para mejorar su comprensión. Posteriormente, se realizan preguntas utilizando “por qué”.

Se le darán al niño los apoyos que necesite. En el caso de que la ruta de acceso no sea la visual, puede decirse la oración en voz alta y después hacerle las preguntas.

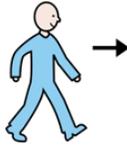




UNOS



NIÑOS

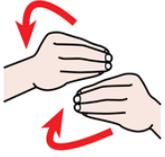


VAN A

LA



PLAYA



PREAPARAN

LA



MOCHILA



METEN

UN



BOCADILLO



CREMA DE SOL

y

LA



TOALLA



POR QUÉ



PREPARAN

LA



MOCHILA



POR QUÉ



METEN

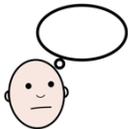
UN



BOCADILLO



POR QUÉ



CREES QUE



COGEN

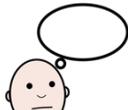
LA



CREMA DE SOL



POR QUÉ



CREES QUE



METEN

LA



TOALLA

UN



AL



EL



EL



EL



EL



EL



EL



LA



BRUJA



HIZO

UNA

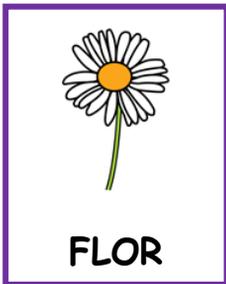


PÓCIMA



BUSCÓ

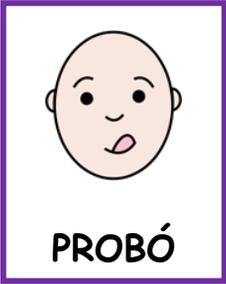
UNA



FLOR



ROJA



PROBÓ

LA



PÓCIMA

y



ESCUPIÓ

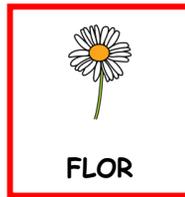


POR QUÉ



BUSCÓ

UNA



FLOR



POR QUÉ



PROBÓ

LA



PÓCIMA



POR QUÉ



CREES QUE



HIZO

UNA



PÓCIMA



POR QUÉ



CREES QUE

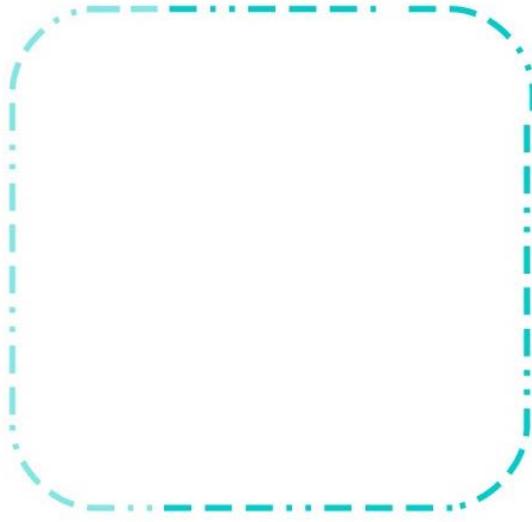


ESCUPIÓ

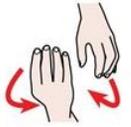
ESTRUCTURACIÓN DEL LENGUAJE

La siguiente actividad propuesta, tiene como objetivo la estructuración del lenguaje. Además, al mostrar distintos esquemas sintácticos, contribuye a la estimulación del lenguaje creativo.

A continuación, se presenta una ficha, que podrá imprimirse las veces que sea necesaria para realizar la actividad. Seguido de la ficha, tenemos una serie de imágenes que hay que recortar para colocarlas en su correspondiente lugar. Podemos plastificarlo para mejorar su conservación.



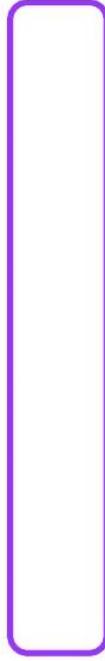
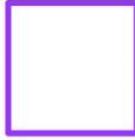
¿QUIÉNES?



¿QUÉ HACE?

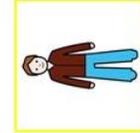
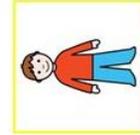


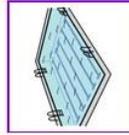
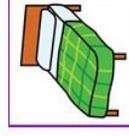
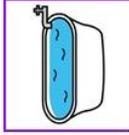
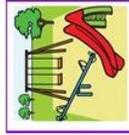
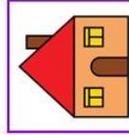
¿DÓNDE?



ORDEN Y ESCRIBIR LA ORACIÓN













¿CÓMO SE SIENTE?

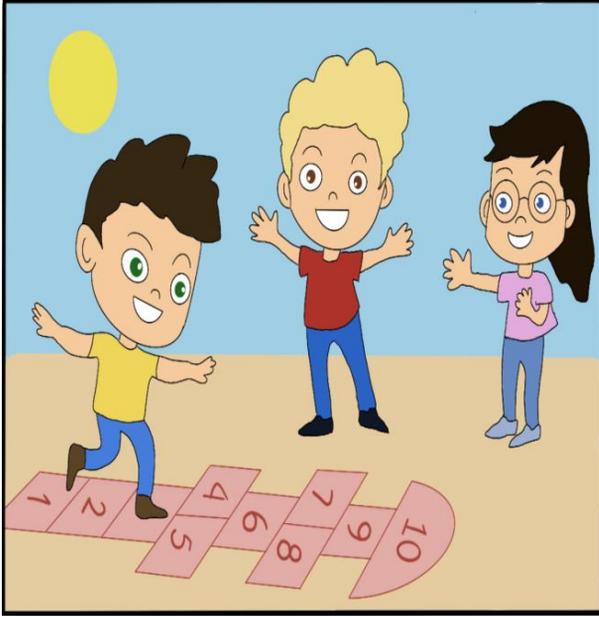
Esta actividad es para trabajar la empatía (ponernos en el lugar del otro) y la identificación de situaciones propias con sentimientos agradables y no agradables. Consiste en que los niños observen la imagen y respondan a las preguntas, pueden escribir la respuesta o decirla en voz alta, como prefiráis.



Clara Muñoz

@queriendotea

QueriendoTEA 



¿Cómo se siente?

¿Por qué?

¿Cuándo te has sentido así?

.....



¿Cómo se siente?

¿Por qué?

¿Cuándo te has sentido así?

.....

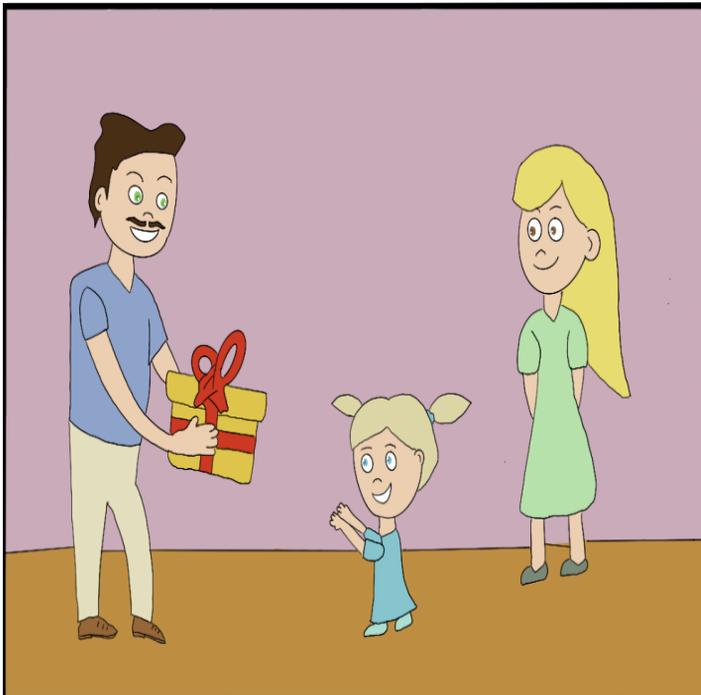


¿Cómo se siente?

¿Por qué?

¿Cuándo te has sentido así?
.....

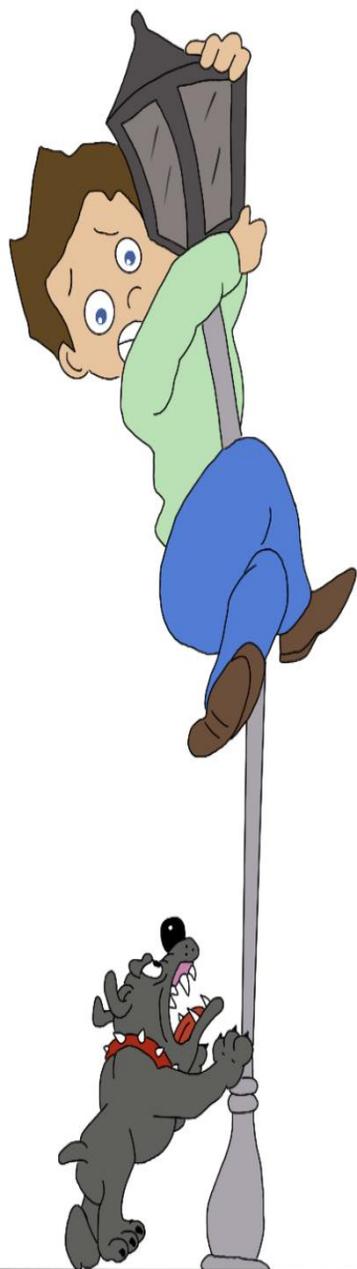
QueriendoTEA 



¿Cómo se siente?

¿Por qué?

¿Cuándo te has sentido así?



¿Cómo se siente?

¿Por qué?

¿Cuándo te has sentido así?
.....

TABLERO EMOCIONES

Se necesitan dos dados y al menos dos jugadores. Por turnos se va tirando los dados y según los números que nos toquen respondemos a la casilla correspondiente. El color de las casillas nos indica el tipo de pregunta que tenemos que contestar, fijándonos en la leyenda de arriba a la derecha.

Este juego está recomendado para un nivel de inteligencia emocional y producción oral alto.

TABLERO DE LAS EMOCIONES



EMOCIONES



¿Cómo controlas...?

¿Cuándo sientes...?

¿Cómo te sientes si...?

¿Qué haces si...?

	1	2	3	4	5	6
1	 MIEDO	 EL ENFADO	 ALGUIEN MIENTE SOBRE TÍ	 TRISTEZA	 EL MIEDO	 NO QUIEREN JUGAR CONTIGO
2	 TE DICEN QUE HAGAS ALGO QUE NO QUIERES	 ECHAS DE MENOS A ALGUIEN	 ORGULLO	 NO TE INVITAN A UN CUMPLEAÑOS	 ESTAS ABURRIDO	 SORPRESA
3	 DICEN ALGO MALO DE TI	 LA TRISTEZA	 TE DEJAN COMER TU PLATO FAVORITO	 DECEPCIÓN	 LA VERGUENZA	 NO ENTIENDES LA TAREA
4	 AMOR	 TE DAN UNA SORPRESA	 ASCO	 OYES UN RUIDO EN LA CAMA	 ALEGRÍA	 SACAS BUENA NOTA EN UN EXAMEN
5	 SE BURLAN DE UN AMIGO	 LOS CELOS	 TE FELICITAN POR TU TRABAJO	 PIERDES EN UN JUEGO	 EL ODIO	 VERGUENZA
6	 NERVIOS	 TUS PADRES NO TE HACEN CASO	 ABURRIMIENTO	 ELIGES LA PELI QUE VER	 CELOS	 UN AMIGO TE DA UN ABRAZO

PENSAR EN POSITIVO

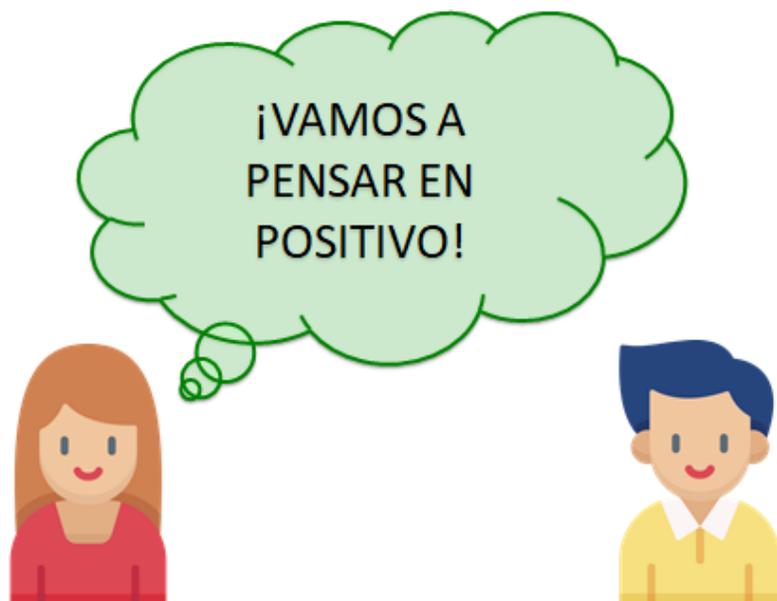
En estos días metidos en casa, es normal que los niños, sobre todo a partir de los 9 años, generen pensamientos negativos que afecten a su actitud hacia esta situación.

Esta actividad consiste en recortar las piezas de puzzle (ahora mismo están en orden, las rojas van con las verdes que tienen en frente) y que el niño tenga que unir los pensamientos negativos (rojo) con los pensamientos positivos (verde).

Las últimas dos piezas están vacías con la intención de que el niño escriba un pensamiento negativo que haya tenido estos días y lo transforme en uno positivo, como se ha hecho en los anteriores.

Animarles a que escriban más de un pensamiento que hayan tenido estos días.

En caso de que no se tenga desarrollada la habilidad de escribir, se podrá hacer de forma oral.



Tengo miedo
del virus...
vamos
a acabar
todos
contagiados.

Si me protejo, habrá
menos posibilidades
de contagiarme. La
situación cada vez
está más controlada y
seguro que pronto
encuentran una
vacuna.

Nunca más
saldré a la calle,
prefiero estar
aquí y sentirme
seguro.

Si salgo protegido, no
habrá peligro. Poco a
poco las cosas volverán a
la normalidad y podremos
salir como antes.

Echo de menos a mis familiares y amigos, no sé si les volveré a ver...

Ahora es mejor no ver a la gente pero si cumplimos con las normas seguro que pronto podremos estar juntos. Mientras tanto les veo por videollamada y así me siento mejor.

No quiero hacer los deberes ni estudiar, ¿Por qué lo tengo que hacer si no hay colegio?.

No me gusta tanto estudiar en casa como en el cole, pero tengo que hacerlo para que cuando volvamos no me quede atrás.

Me aburro y
no se que
hacer, ¿estar
en casa es
un rollo!

Hay un montón de
cosas que hacer en
casa, sólo tengo
que tener un poco
de imaginación, y si
no se me ocurre
pido ayuda.

PALABRAS PARECIDAS- PARES MÍNIMOS

La siguiente actividad sirve para trabajar la ruta analítica frente a la ruta global.

El niñ@ deberá escoger la palabra escrita que se corresponde con la imagen. Para ello, podemos pedirle que lea las 3 palabras y luego seleccione, así evitaremos errores por impulsividad.

Antes de realizar la actividad, debemos asegurarnos de que el niñ@ reconoce los objetos representados, para ello podemos pedirle que los discrimine señalando o que los nombre en voz alta.



RODEA LA PALABRA CORRECTA

PARES MÍNIMOS



PIÑA

PILA

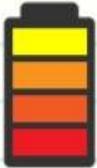
PIDA



RATO

PATO

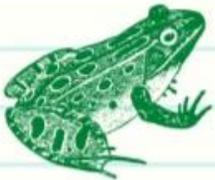
DATO



PIÑA

PISA

PILA



SAPO

SACO

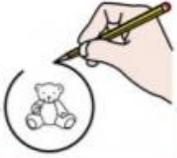
PASO



TIPA

PIPA

PIBA



RODEA LA PALABRA CORRECTA

PARES MÍNIMOS



OVEJA

ABEJA

OREJA



TELE

TELA

TETE



BORRA

CORRA

GORRA



CALA

CAMA

CANA



OVEJA

OREJA

ABEJA

ATENCIÓN Y LECTURA GLOBAL

A continuación se plantea una actividad con diferentes niveles para trabajar la atención y la lectura.

Orientaciones de uso

En el primer nivel, se deben buscar los objetos reales que aparecen a la izquierda en la sopa de objetos de la derecha. Podemos trabajar la discriminación o la producción del lenguaje además del rastreo.

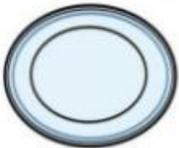
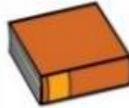
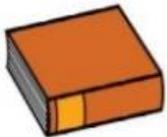
En el siguiente nivel, la tarea es la misma. En esta ocasión serán representaciones de los objetos en lugar de fotografías del objeto real.

El tercer nivel incluye la palabra acompañando a la imagen. Con este emparejamiento, se está trabajando la ruta visual de la lectura.

Para finalizar, el último nivel se corresponde con una sopa de letras al uso. El niño, siempre con la ayuda que necesite, deberá rastrear las palabras que aparecen a la izquierda.







CAMISA

AGUA

PEINE

CUCHARA

MANZANA



CAMISA



PEINE



PEINE



AGUA



CUCHARA



CAMISA



MANZANA



BAÑERA

MESA

LIBRO

PLATO

CHAMPÚ

TELEVISIÓN

BOLÍGRAFO



LIBRO



TELEVISIÓN



PLATO



MESA



PLATO



BOLÍGRAFO



PLATO



TELEVISIÓN



CHAMPÚ



CHAMPÚ



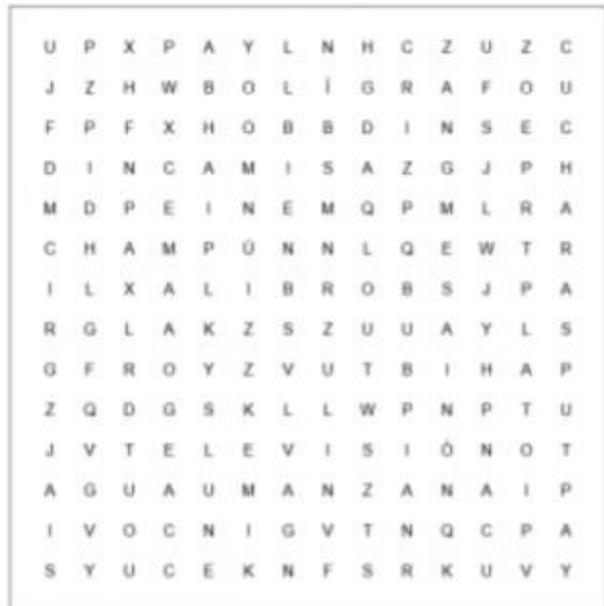
LIBRO



MESA

PEINE
MESA
LIBRO
PLATO
CHAMPÚ
TELEVISIÓN
AGUA

MANZANA
CUCHARA
CAMISA
BOLÍGRAFO



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

ADIVINANZAS

A continuación, os traemos unas tarjetas para trabajar las adivinanzas. El objetivo es que el niñ@ identifique la palabra de la que hablamos. Para ello podemos utilizar las imágenes como pista visual. Le daremos la ayuda que necesiten: leerlo en voz alta, leerlo despacio, silabeando o repetirlo las veces que sea necesario.

Esta actividad está enfocada para niñ@s con nivel de comprensión alto.



Jugamos a las adivinanzas



@neducaaa



1. Choco entre dos paredes, late mi corazón.

Quien no sepa mi nombre, tendrá que pensar mejor.



@neducaaa



2. Blanca por dentro,
verde por fuera.
Si no sabes, espera.



@neducaq



3. Un señor gordito, muy
coloradito,
no toma café, siempre
toma té.



@neducaq



4. Oro parece, plata no es.
Abran las cortinas y
verán lo que es.



@neducaaa



5. Lo come Pancraccio,
está en el champán;
si piensas despacio
sabrás que es el...



@neducaaa



6. Redondo como la luna
y blanco como la cal.

Me hacen de
leche...

¡Y ya no te
digo más!



@neducaaa



7. Tengo capa sobre capa,

si me las
quieren quitar
nadie de llorar
se escapa.



@neducaaa



8. Blanco es,
la gallina lo
pone,
en la sartén se
fríe
y por la boca
se come.



@neducaa



9. En el mar
nadando estoy
A veces en el
río me encuentras
grande o
pequeñito soy
y de mi seguro
te acuerdas.



@neducaa



10. Agrio es su sabor,
bastante
dura su piel
y si lo quieres
tomar, tendrás que estrujarlo
bien.



@neducaaa



11. En verdes ramas nací,
en molino me
estrujaron,
en un pozo me
metí,
y del pozo me
sacaron
a la cocina a
freír.



@neducaaa



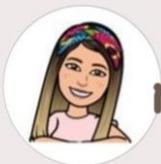
12. Bonita planta,
con una flor
que gira y gira
buscando el
sol.



@neducaaa



13. Redonda y gordita
Naranja y al
principio verde
Crezco y crezco
lentamente
Y en una fiesta
muy asustadiza me tienes.



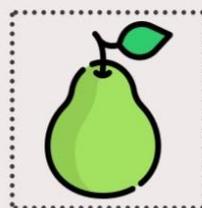
@neducaaa



14. Ave tengo yo
por nombre,
llana es mi condición.
Él que no acierte mi nombre,
es porque no presta atención.

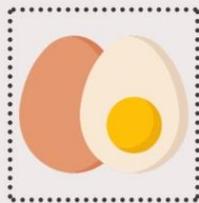


@neducaq



@neducaq





@neducaq



Soluciones

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. Chocolate | 8. Huevo |
| 2. Pera | 9. Pez |
| 3. Tomate | 10. Limón |
| 4. Plátano | 11. Aceite |
| 5. Pan | 12. Girasol |
| 6. Queso | 13. Calabaza |
| 7. Cebolla | 14. Avellana |



@neducaq



Créditos

Si te ha gustado este recurso no te olvides de seguirme en Instagram y darle ❤️ a mis publicaciones.

Me llamo Andrea pero en Instagram me encontrarás como:
@neducaaa

¡Un fuerte abrazo y espero que disfruteis de este recurso!
(Iconos extraídos de Canva y Flaticon)

(Adivinanzas de la página web: www.mundoprimeria.com)



@neducaaa

Icons made by Vectors Market
from www.flaticon.com

INFERENCIAS CON IMAGEN

Mediante esta actividad se trabaja el razonamiento lógico con una ayuda visual. A continuación os enseñamos algunos de mayor dificultad sin imagen.

Elaboración

Imprimimos y recortamos las tarjetas en grupos de 4. Podemos plastificarlas para su mejor conservación.

Orientaciones de uso

Si el niño es capaz de leer, no le daremos ninguna instrucción, en caso de que necesite ayuda para la lectura o aún no posea esa habilidad, diremos en voz alta la instrucción o pregunta para que él responda.

Señala el que vuela

PROYECTA



Señala el que NO tiene cuernos

PROYECTA



Señala el que tiene ruedas

PROYECTA



Señala el que es de color rojo

PROYECTA



¿En qué parte de la casa estamos?

PROYECTA



¿En qué parte de la casa estamos?

PROYECTA



¿En qué parte de la casa estamos?

PROYECTA



¿En qué parte de la casa estamos?

PROYECTA



Si llevo puesto esto

PROYECTA



¿Qué tiempo hace?



Si llevamos esto

PROYECTA



¿A dónde vamos?



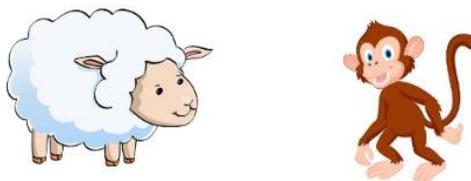
Señala el que vive en el mar

PROYECTA



Señala el que vive en la selva

PROYECTA



¿En qué estación del año estamos?

PROYECTA



¿En qué momento del día los usamos?

PROYECTA



#143490552

¿Qué momento del día es?

PROYECTA



¿En qué momento del año estamos?

PROYECTA



¿En qué momento del día estamos?

PROYECTA



Señala el que NO es un juguete

PROYECTA



¿Qué podemos encontrar aquí?

PROYECTA



Señala la comida

PROYECTA



INFERENCIAS LÓGICO-CULTURALES

1.-Mientras caminaba por el bosque para llegar a casa de su abuelita, un lobo se acercó y comenzó a hacerle preguntas.

¿Esto ocurre en el cuento de Los tres cerditos o en el de Caperucita Roja?

2.-Tenía una larga trenza rubia y todo lo que tocaba lo convertía en hielo.

¿Esto ocurre en la película de Frozen o en la de Vaiana?

3.-Salió volando por la ventana acompañado de Campanilla para regresar a Nunca Jamás.

¿Quién es ese personaje?



4.-Estoy tomando un café con tostadas y zumo de naranja.

¿Qué momento del día es?

5.-María pone la mesa mientras su madre termina de preparar la cena para cuando lleguen los abuelos.

¿Esto ocurre por la mañana o por la noche?

6.-Erik estaba sentado frente a la tarta mientras todos cantaban y esperaban que soplasen las velas.

¿Qué fiesta es esta?

7.-Cuando vuelvo a casa, siempre me está esperando sentado tras la puerta. Me olfatea y empieza a ladrar.

¿De quién estoy hablando?

8.-Me gustan fritos, cocidos y pasados por agua. ¡Y en Pascua los como de chocolate!

¿De qué estoy hablando?

¿Cómo llegaron a la Luna?

18.-Las energías renovables se obtienen de los recursos naturales, no contaminan y no se agotan. Mientras que las energías no renovables, contaminan y tienen un tiempo de vida limitado.

¿Le energía solar es renovable o no?

19.-Mi tío ganó la medalla de bronce en una competición que hicieron en el pueblo.

¿En qué puesto quedó?

20.-María viajó desde Asturias a Sevilla con sus padres. Fueron a un restaurante a comer y María pidió una fabada y un arroz con leche. Sus padres se echaron a reír.

¿Por qué se ríen sus padres?

9.-Siempre está en la entrada de casa junto a otros y sólo lo utilizo cuando llueve.

¿De qué estoy hablando?



10.-Viajan en moto Lucía que tiene 13 años y Juan que tiene 21 años.

¿Quién conduce la moto?

11.-Sergio cogió toda la ropa sucia que había en el cesto, abrió la puerta y la metió. Cerró la puerta, echó detergente y suavizante.

¿Qué está haciendo Sergio?

12.-Después de una hora buscando y mirando diferentes libros, se acercó al mostrador y compró los dos que llevaba en la mano.

¿Dónde ocurre esto?

13.-Los niños iban vestidos de diferentes personajes y algunos llevaban caretas. Las calles estaban llenas de gente y sonaba la música.

¿En qué momento del año ocurre esto?

14.-La mariposa es un animal invertebrado que tiene alas y puede ser de muchos colores.

¿Tiene esqueleto?

15.-Plutón es el planeta de la Vía Láctea que más alejado se encuentra del Sol. Mientras que Mercurio es el planeta más cercano al Sol.

¿Dónde hace más calor, en Plutón o en Mercurio?

16.-Todos los niños esperaban ansiosos ver las carrozas y que les tirasen caramelos. Detrás de la última carroza, venía un carro gigante lleno de regalos.

¿En qué momento del año ocurre esto?

17.-La Luna es el satélite de nuestro planeta. Muchos hombres la han pisado y han observado la Tierra desde allí y dicen que es realmente preciosa.

LOS ABSURDOS-¿ME ESTÁS ENGAÑANDO?

Este tipo de actividad corresponde al grupo de los llamados dubitativos. Centrándonos en la discriminación de acciones, el niño@ tendrá que decidir si se le puede atribuir esa acción a esa persona, cosa o animal.

Se lo presentamos en pictogramas y diciéndolo nosotros en alto la frase y siempre introduciéndolo de manera lúdica, y dándole la ayuda que necesite.

Debajo de los pictogramas habrá dos opciones la x si no es correcta y la v significara que es correcta. Deberán marcarlo o decir en voz alta si es posible o no.

Otra opción con este material es hacerlo después de haber contado un cuento o una historia en el que los personajes del pictograma sean los protagonistas y hayamos tocado esos temas.

Esta actividad, es de dificultad elevada por lo que se recomienda para niños con un nivel de comprensión alto.



EL PEZ PINTA



BIEN



MAL



EL ÁRBOL NADA



BIEN



MAL



LA NIÑA VISTE A LA MUÑECA



BIEN



MAL



LA VACA BEBE VINO



BIEN



MAL

FUNCIONES EJECUTIVAS

A continuación se presentan una serie de fichas que tienen como objetivo mejorar las funciones ejecutivas.

Solo se deben trabajar si el niñ@ posee los conceptos y habilidades que se necesitan (conocimiento de letras, números,...). En caso contrario, deberá trabajarse eso primero.

Colorea todas las A

A A A U E O A

I A U E I A O

U O A I A U E

E A U I O A A

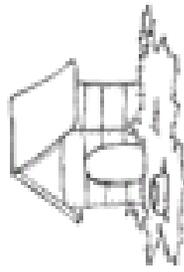
Colorea todas las O

O	A	A	U	E	O	A
O	A	U	O	I	A	O
U	O	A	I	O	U	E
E	A	U	O	O	O	A

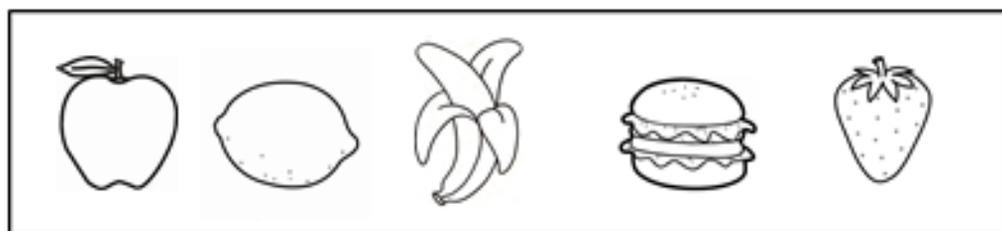
Lleva al perrito a su caseta siguiendo las a.



a	e	u	o	e	u	o	u	i	u	i	u	o
a	e	i	e	u	i	u	o	u	o	u	u	o
a	e	u	e	u	u	o	u	o	e	u	u	o
a	u	i	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u
u	o	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u
e	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u
e	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u
a	e	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u

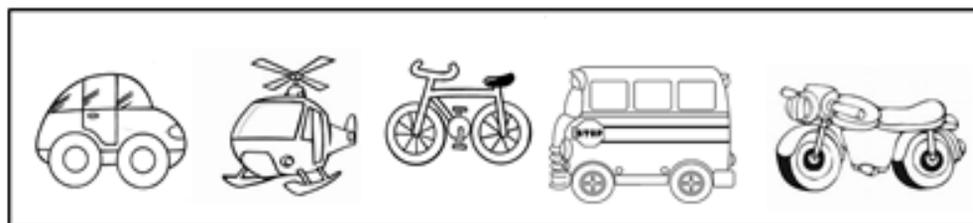
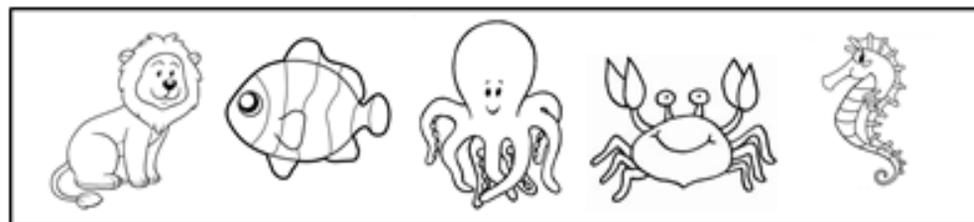


Encuentra al intruso.



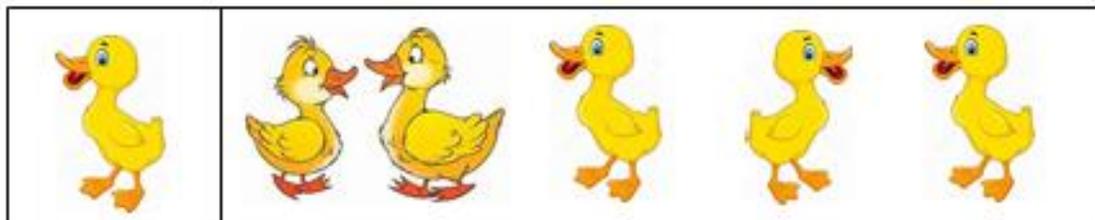
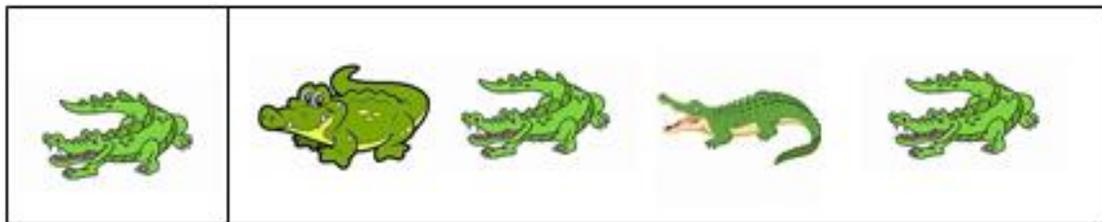
PROYECTA

Encuentra al intruso.



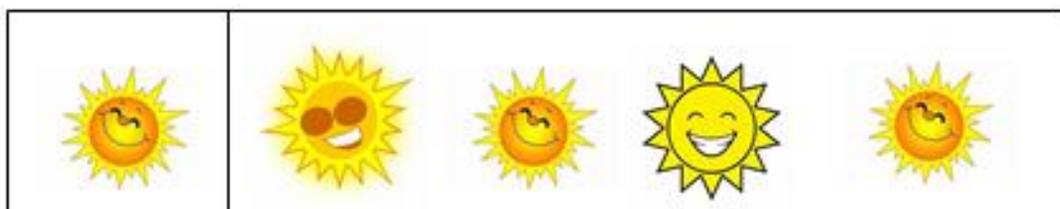
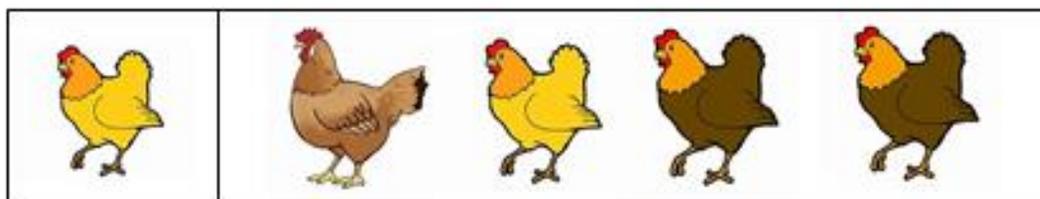
PROYECTA

¿Qué dibujos son idénticos al modelo?



PROYECTA

¿Qué dibujos son idénticos al modelo?



PROYECTA



Tacha los números.

A	3	6	7	J
9	L	2	M	3
5	G	7	U	R
7	K	9	L	0



PROYECTA

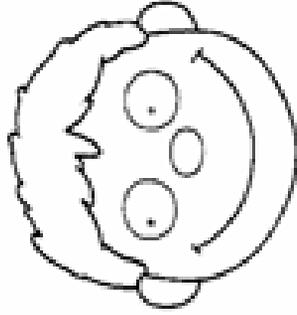
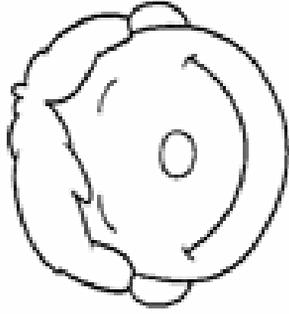
Tacha las letras.

A	3	6	7	J
9	L	2	M	3
5	G	7	U	R
7	K	9	L	0



PROYECTA

Completa las caras con lo que les falta



SEC UENCIACIÓN

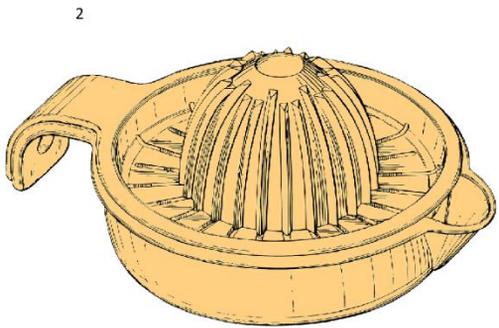
La siguiente actividad que planteamos, sirve para trabajar la secuenciación y la temporalidad.

Elaboración

Recortamos las tarjetas de cada secuencia, plastificamos y separamos en bloques.

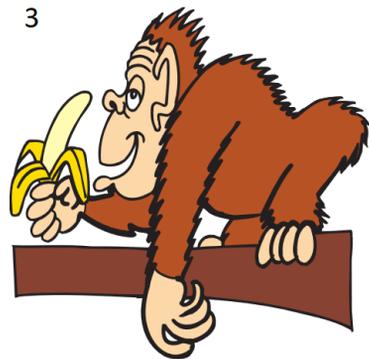
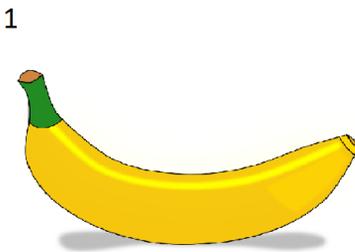
Orientaciones de uso

Dentro de cada bloque, las mezclamos y se las damos desordenadas al niño para que las ordene. Podemos darle las 3 o solo 2 (primera y última) dependiendo de su capacidad inicial. Si posee la habilidad, le podremos pedir que narre la secuencia de manera simple y ordenada.



Juan José Saucedo Bermejo
@juanjosepsicología





De nuevo nuestro profundo agradecimiento a todos los colaboradores de este proyecto.

