

Queridas familias:

Empezamos una nueva semana, con energía y animados, para seguir adelante en esta situación en la que estamos inmersos.

Os continúo recordando que las actividades las podéis desarrollar en los cuadernos o realizando los diferentes juegos. Siempre teniendo en cuenta vuestras posibilidades y circunstancias, en ningún momento se pretende que sean un aspecto de conflicto en casa, sino algo ameno y divertido.

Continuar diciendo que podéis mandar fotos y/o video de las actividades y/o trabajos que estáis realizando al correo electrónico que os facilité o a través de las comunicaciones de IPasen, me haría mucha ilusión ver esos trabajos.

Os los recuerdo: mz.pilar.ae@gmail.com

Aquí tenéis las páginas web para que cada semana las tengáis presentes y podáis consultar, repasar y divertirse de otra forma, sin olvidar las ya dadas anteriormente:

- <https://www.mundoprimaria.com>
- <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com>
- www.blogunmundoespecial.blogspot.com .
- <https://famiyaycole.com/>
- <https://imageneseducativas.es>

La semana anterior se me pasó enviaros los cuentos para que los leáis en familia. Así que os llegarán esta semana. Espero que os guste.

También os recuerdo, que necesitaría que me fuerais informando del trabajo, dificultades, necesidades que vayan teniendo los niños, para poder ayudaros. NO DUDÉIS EN PONEROS EN CONTACTO CONMIGO.

Siempre a vuestra disposición para cualquier duda que pueda surgir.

Un cordial saludo

VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO, SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES.

Realiza los gestos que se te indica en el primer cuadro, después contesta y recoge en tu cuaderno las respuestas. Podéis realizarlo en familia.



Haz lo que se te pide en cada actividad. Cronometra el tiempo invertido (2 intentos)

Velocidad de procesamiento FICHA N°:

02

El niño o niña realizará los gestos que se le piden.

- | | |
|---------------|------------------|
| 1. Silencio | 16. Silencio |
| 2. Saludo | 17. Palmada |
| 3. Palmada | 18. Pisotón |
| 4. Un dedo | 19. Dos dedos |
| 5. Palmada | 20. Palmada |
| 6. Pisotón | 21. Saludo |
| 7. Un dedo | 22. Palmada |
| 8. Saludo | 23. Dos dedos |
| 9. Palmada | 24. Pisotón |
| 10. Dos dedos | 25. Dos palmadas |
| 11. Palmada | 26. Tres dedos |
| 12. Saludo | 27. Dos palmadas |
| 13. Pisotón | 28. Dos dedos |
| 14. Palmada | 29. Pisotón |
| 15. Saludo | 30. Palmada |

El niño o niña responderá a las propuestas que se le piden.

- | | |
|----------------------|--------------------|
| 1. Un animal | 16. Algo líquido |
| 2. Para peinarse | 17. Dice la hora |
| 3. Con ruedas | 18. En el campo |
| 4. Una letra | 19. Dos números |
| 5. Una prenda | 20. Para llamar |
| 6. Un color | 21. Nombre de niño |
| 7. Una fruta | 22. En el colegio |
| 8. Sin ruedas | 23. Dos letras |
| 9. Dos colores | 24. Da luz |
| 10. Tres números | 25. Con alas |
| 11. Parte del cuerpo | 26. Nombre de niña |
| 12. Tu nombre | 27. Instrumento |
| 13. Vuela | 28. Para limpiar |
| 14. Algo dulce | 29. De cristal |
| 15. Un número | 30. Con llave |

ATENCIÓN

DOBLE ENTRADA: Contesta recogiendo la respuesta en tu cuaderno.

También se puede jugar a adivinar cuál es el personaje, para ello se describe a una de las personitas y hay que adivinar cuál es indicando su posición (fila y columna)

TRABAJAMOS LA ATENCIÓN CON IMÁGENES



SEÑALA LA COLUMNA Y LA FILA EN LA QUE SE ENCUENTRA LA IMAGEN



FILA _____ COLUMNA _____

También puedes jugar online, intentando mejorar el tiempo que dedicas a hacer la tarea de este juego. Pincha en el enlace:

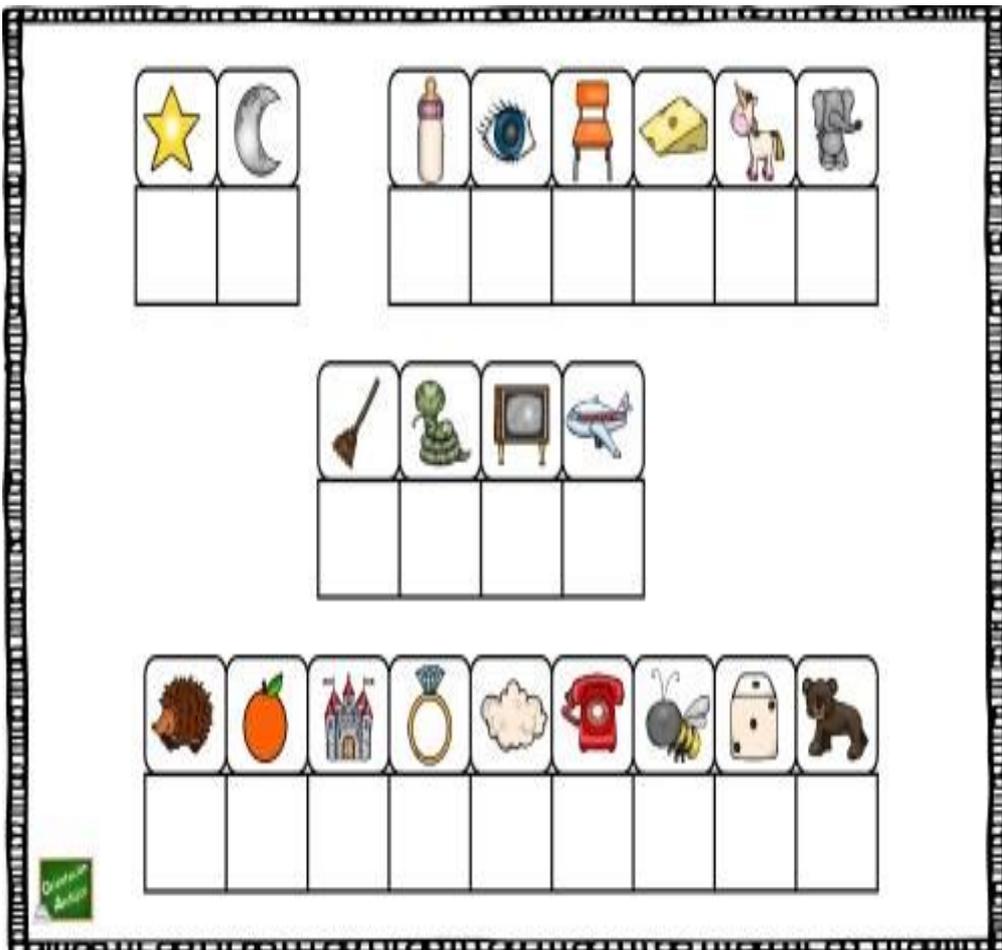
<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/assoMemo/aPoussi1.htm>

MEMORIA

Pincha en el enlace y juega, ve subiendo el nivel y mejorando el tiempo en ejecutar el juego. <http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/memory/paque11.htm>

FUNCIONES EJECUTIVAS

Escribe la primera letra de cada dibujo y descubre el enigma, en tu cuaderno escribe la frase oculta.



También puedes jugar y trabajar esta habilidad en <https://famiycole.com/2018/04/04/actividades-para-las-funciones-ejecutivas/> , una vez dentro pincha en descargar el material, abre el documento y juega.

GRAMÁTICA Y VOCABULARIO

Completa el texto, respetando la concordancia y el sentido de las frases. Copia las frases en tu cuaderno.

Adivina qué viene después

Vamos a jugar a ser adivinos. En esta actividad encontrarás frases que no han sido acabadas, terminalas añadiendo una o varias palabras de forma que la frase tenga sentido. Se creativo!!!



Una mañana María se levantó de la _____

Pedro escribió todo lo que tenía que hacer en la _____

Juanma se vistió y salió a la _____

Olvidé coger el paraguas y parecía que iba a _____

El viento soplaba con tanta fuerza que mi sombrero salió _____

Después de unas semanas, las semillas comenzaron a _____

Como estaba aburrida, saqué un libro y empecé a _____

Estaba tan cansada que me quedé _____

Esos espaguetis huelen de maravilla, ¿puedo quedarme a _____?

Me gustan todas las galletas pero las prefiero si tienen _____

Como no llegaba hasta el estante de arriba cogí una _____

Justo antes de salir de casa me miré al _____

RAZONAMIENTO MATEMÁTICO

Realiza las operaciones indicadas en cada cuadro. Copia una de las tablas en tu cuaderno y realiza las operaciones correspondientes.

3

16	-	4	+	18	=	
-		+		-		+
4	+	14	-	10	=	
+		-		+		+
2	-	4	+	19	=	
=		=		=		=
	+		+		=	

4

22	-	22	+	29	=	
-		+		-		+
22	+	23	-	8	=	
+		-		+		+
1	-	9	+	30	=	
=		=		=		=
	+		+		=	

CRUCIGRAMAS DE OPERACIONES

1

34	-	34	+	48	=	
-		+		-		+
34	+	21	-	16	=	
+		-		+		+
34	-	1	+	11	=	
=		=		=		=
	+		+		=	

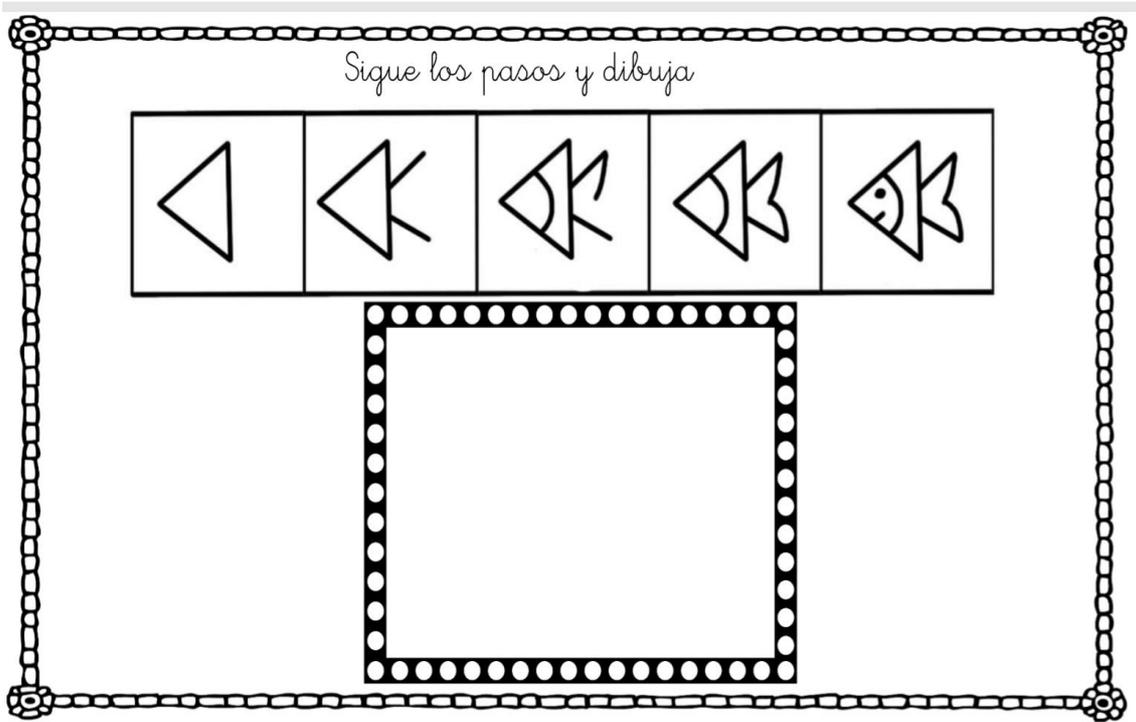
2

17	-	11	+	18	=	
-		+		-		+
11	+	16	-	3	=	
+		-		+		+
15	-	5	+	14	=	
=		=		=		=
	+		+		=	

PENSAMIENTO ABSTRACTO Y REPRESENTACIÓN: Entrenamos el dibujo siguiendo instrucciones:

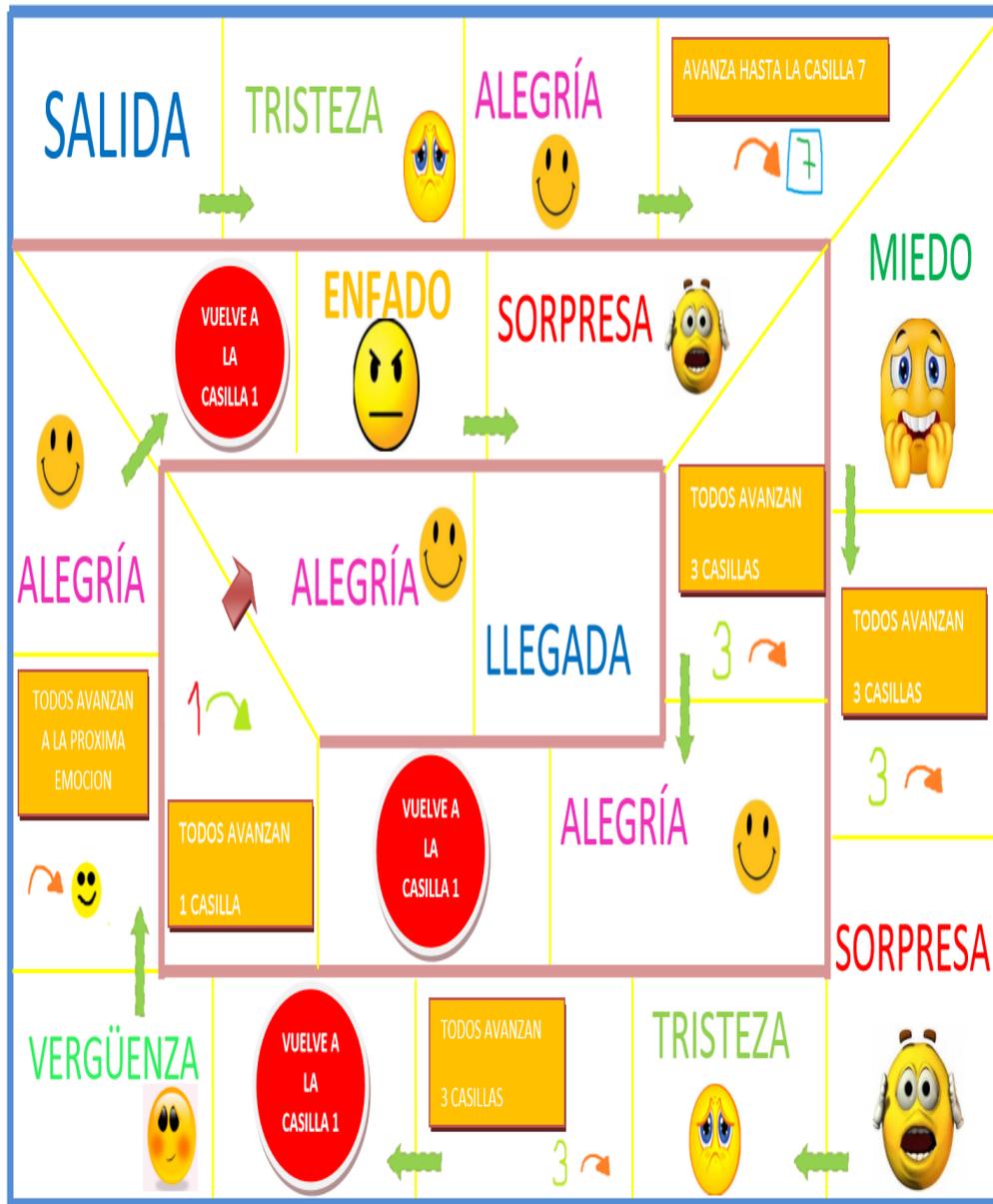
¡VAMOS A DIBUJAR!

Colorea bonito cuando lo termines.



¡VAMOS A JUGAR!

JUEGO DE LAS EMOCIONES: Podéis elaborar vuestro propio juego, copiándolo con colores (rotuladores) en una hoja.



En este tablero podremos ver casillas en las cuales está escrita una emoción, si el niño/a cae en una de estas casillas, la deberá representar libremente durante un breve periodo de tiempo; si cae en una parada donde hay un mensaje de color naranja, lo leerá en voz alta – con apoyo, si es necesario – y seguirá las instrucciones. El juego no tiene ganador o perdedor, sino que se acabará en el momento en que todos hayan participado. Durante el juego, se deberán ir haciendo preguntas a los participantes sobre las emociones que van representando. Por ejemplo, si un alumno/a está representado “miedo”, se pedirá que recuerde y cuente algún momento en que sintió esa emoción.

¡VAMOS A MOVERNOS UN POCO!

Os mando el enlace de dos coreografías. Haced la que más os guste. **Recordad que lo importante es que se muevan, aunque la coreografía no salga.**

ZUMBA PARA NIÑOS

<https://www.youtube.com/watch?v=EMcVc8oMvGA>

FLAMENCO

<https://www.youtube.com/watch?v=qAuREPuNeqM>