

¡Hola!
¡Por fin llegó el calor!
¡Ya queda muy poquito!
¡O deo una nueva propuesta!

JUEGO DE ATENCIÓN.

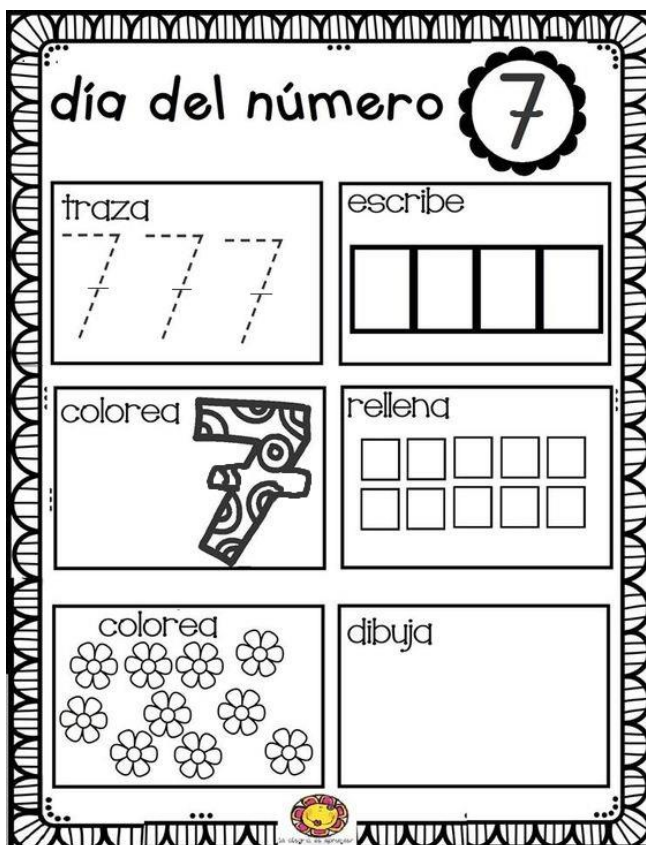
Se trata de lo que llamamos “imitar a un modelo”. Es decir, tendremos un dibujo, en este caso de un cucurucho de helado, y tendremos que “construir” otro igual, fijándonos muy bien en la posición de los colores.

En la fotografía, el juego se hace con tapones, pero también podemos hacerlo con “circuitos” de cartulina de colores, e incluso de papel, previamente coloreados.



FICHA “NÚMERO PROTAGONISTA. EL 7”

Es la misma actividad de semanas anteriores. Os adjuntaré una imagen para que podáis hacerla en la Tablet, si tenéis. Si no, ya sabéis, copiarla en un papel.



En el primer recuadro, hay que repasar, siguiendo los puntos.

En el segundo recuadro, se trata de escribir un número 7 en cada cuadro, “como nos salga”.

En el tercer recuadro, tenemos que decorar, coloreando, el número 7.

En el cuarto, rellenar “tantos cuadritos como” nos indica el número.

En el quinto recuadro, tenemos que colorear “tantas flores como” nos indica el número.

En el último, hemos de dibujar, “tantas cosas como” nos indica el número.

Recomiendo dibujos sencillos: bolitas, flores, corazones, estrellas...

RELACIÓN NÚMERO-CANTIDAD

Para ello utilizaremos plastilina y pasta (espagueti y macarrones).

Pincharemos un espagueti en un trozo de plastilina, y colocaremos al lado una tarjeta o un papel con un número. La actividad consiste en ensartar en el espagueti, tantos macarrones como indique el número del papel.



FICHA “CONTEO Y ESCRITURA DE GRAFÍA”

Se trata de contar cuántos animales hay de cada clase, y escribir el número, como nos salga, en los “cuadrados” de abajo. Si no sabemos escribir aún los números, pondremos “tantos puntitos como” animales haya.

Monblau
Acompañamiento Familia e Infancia
- Psicología y Logopedia -

Busca y cuenta cuántos animales de cada hay

	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>

JUEGO ONLINE PARA CONTAR

Ojo que hay que tener en cuenta, no sólo el número de animales de las imágenes, sino también el color de las siluetas y los números.

[ENLACE A JUEGO ONLINE "CONTAR HASTA 5 CON COLORES"](#)

LA PESCA. JUEGO DE IDENTIFICACIÓN DE LETRAS

Se trata de meter tapones con letras mayúsculas escritas, en un barreño, con o sin agua, y pescarlas con un colador, cuchara o pinza de cocina.

Podemos jugar de dos formas. Una, diciendo la letra que hay que pescar, y otra, pescando cualquiera y, una vez fuera, decir qué letra es.

Podemos sustituir los tapones por lo que tengamos a mano.



FICHAS SOBRE LOS NOMBRES DE LOS JUGUETES

También la hicimos la semana pasada. Vamos a seguir aprendiendo vocabulario sobre "juegos y juguetes tradicionales". Ya sabéis, es muy sencilla, sólo con verla sabemos lo que hay que hacer.

Escribo , cada letra en un recuadro

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

tiene letras

Es un nombre:

<input type="text" value="Corto"/>	<input type="text" value="Largo"/>	<input type="text" value="Mediano"/>
------------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------



DECORAR LETRAS.

Escribimos en un papel LA LETRA INICIAL de nuestro nombre, o todas las letras del mismo, cada una en un folio, o cualquier letra que nos guste, y la decoramos libremente.



FICHA “CAMINO DE LETRAS”

Como se explica en “la ficha”, se trata de seguir el orden de las letras de la palabra “TENTETIESO”, coloreando los cuadrados donde se encuentran, para poder unir los dos dibujos.

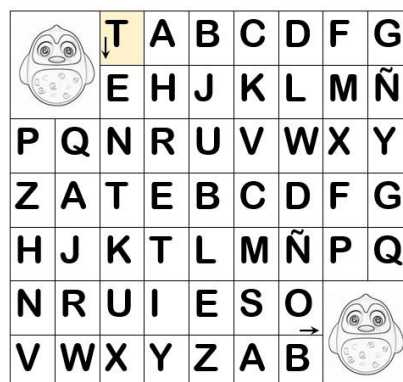
Sería interesante nombrar cada letra e ir verbalizando:

La primera es la “T”, después de la “T” viene la “E”, después de la “E” viene la “N”, y así sucesivamente.

Colorea las letras de la palabra:

T E N T E T I E S O

siguiendo el orden de las letras, para llevar el muñeco de arriba junto al de abajo.

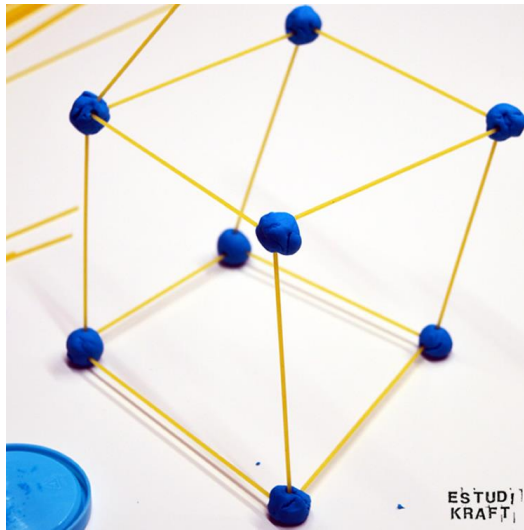


CUENTO “LAS PRINCESAS TAMBIÉN SE TIRAN PEDOS” (Ilan Brenman)

[ENLACE AL VÍDEO DEL CUENTO "LAS PRINCESAS TAMBIÉN SE TIRAN PEDOS"](#)

MANUALIDAD “CONSTRUCCIONES CON ESPAGUETI”

Aprovechando la plastilina y los espaguetis de una de las actividades de “matemáticas”, podemos construir cosas geniales de esta manera:



TELA DE ARAÑA. COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL.

Si tenemos cinta adhesiva y bolas de papel, podemos hacer un juego muy sencillo en cualquier quicio de una puerta de casa.

Se trata de pegar cinta adhesiva, de manera aleatoria, de un lado al otro del quicio, imitando una tela de araña. El juego consiste en lanzar bolas de papel a la telaraña, como si fueran los insectos que se quedan atrapados en ella.



Bueno, con esto me despido, ya sabéis que todo lo que os escribo son propuestas, para que se haga más ameno el confinamiento.
Por favor, siempre que podáis, mandad fotos de lo vais haciendo.
Sigo teniendo muchas ganas de veros a tod@s.

Un abrazo.
Pili

Enlace PlayStore para descargar la APP “Pintura para niños (de ng-labs)” y poder hacer “las fichas” digitalmente (en Tablet o Teléfono):

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ng_labs.kidspaint&hl=es_419

Ejemplo de cómo hacer “una ficha” digitalmente, una vez instalada en nuestro móvil o Tablet la aplicación “Pintura para niños (de ng-labs):

https://drive.google.com/file/d/1OcB4X_Q2v6G_ixxKPsQfsxPbVNxR2jmi/view?usp=sharing

Ejemplo de cómo hacer “una ficha” digitalmente con PAINT en el ordenador:

<https://drive.google.com/file/d/1cvRZaVCcacSIFkoi16W1IUF-IR1SHO11/view?usp=sharing>

Email: piliperezdelarosa@hotmail.com

Web CEIP “Huerta del Carmen”:

<https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/hudeca1/educacion-infantil/>

Blog “Un Colegio de colores”:

<http://ceiphuertadelcarmensevilla.blogspot.com/search/label/infantil>