

CEIP NTRA. SRA. DE LA ESPERANZA

Educación Infantil 3 años

- **Rutinas diarias:** Es recomendable enseñarles a adquirir más autonomía y **que hagan todo aquello que son capaces de hacer:** vestirse y desnudarse, comer, ayudar en las tareas de casa... La cuarentena por el coronavirus es una buena oportunidad para seguir potenciando la autonomía. También **leerles un cuento antes de ir a la cama.** Y repasar las rutinas de días de la semana, meses del año, estaciones y meteorología en castellano e inglés. Hay muchos vídeos en internet que podéis usar.
- **Vocales:** Aunque a esta edad todavía no lean, sí pueden conocer alguna de las vocales (A, E, I, O, U). Se pueden realizar **juegos como nombrar palabras que empiecen por esa letra,** "palabras encadenadas" o buscarlas en diferentes palabras.
- **Aprovecha cada rincón de la casa: Contar objetos,** jugar al "Veo, Veo", buscar similitudes de cosas con formas geométricas (cuadrado, círculo, triángulo), **descubrir tamaños** de cosas y personas y compararlos (grande, mediano, pequeño), hablar de las **partes del cuerpo,** de sus cuidados y prendas de vestir, observar el tiempo y dibujar. **¡Dibujar mucho!**
- **Juegos tradicionales:** construcciones, pelota (tiros, pases, botes...), "memory", puzles, bingos, dominós de imágenes...
- **Es un buen momento para...:** Rasgar y arrugar papel, pintar, hacer **figuras de plastilina,** repasar caminos y figuras, **hacer dibujos y hablar sobre lo que dibujaron.**
- **Cultura y arte:** Pueden también aprender **adivinanzas, canciones, trabalenguas o poesía** adaptadas a su edad ("Doña Semana", "Canción de los números"...).
- **Manualidades:** Realizar trabajos plásticos con distintos materiales (papeles, ceras, témperas...). **Si son muy complejos para ellos, esta actividad se puede realizar una vez por semana.**
- **¡Importante!** El trabajo de **grafomotricidad** no debería superar los **20 minutos.** Que el niño o niña **coja bien el lápiz,** cera, rotulador (hacer bien la "pinza": utilizar solo el dedo índice y el pulgar). **Que el trabajo sea lúdico y evitar que se aburran.** Es recomendable compaginar la actividad de grafomotricidad con alguna de movimiento (bailes del carnaval, cuentos motores...).

Educación Infantil 4 años

- **Rutinas diarias:** Es recomendable enseñarles a adquirir más autonomía y **que hagan todo aquello que son capaces de hacer:** vestirse y desnudarse, comer, ayudar en las tareas de casa... También **leerles un cuento antes de ir a la cama.** Y repasar las rutinas de días de la semana, meses del año, estaciones y meteorología en castellano e inglés. Hay muchos vídeos en internet que podéis usar.
- **¡A contar historias... y a inventarlas!** Leerles y dejar que sean ellos los que "nos lean" el cuento. Inventar historias, cambiarlas e incluso dibujarlas. **¡Todos los días (por lo menos) un cuento!**
- **Letra a letra:** Las vocales y ya algunas consonantes (por ejemplo la de su nombre) **se pueden buscar en cuentos, revistas, etiquetas, ropa.** También se pueden realizar actividades para adivinar qué pone, como se escriben algunas palabras y también copiarlas. **Juego:** Palabras que empiecen o tengan alguna letra concreta.
- **Números: Contar objetos habituales** (fruta, juguetes, toallas, camisetas...). Se puede hacer incluso en el día a día (cuando se guarda la ropa, los juguetes, cuando ponemos la mesa...). Buscar también los números en etiquetas, botes de crema, libros... **¡Y escribirlos correctamente!** Y también hacer sumas fáciles manipulando objetos: pinzas de la ropa, colores, legumbres...
- **Manualidades:** Recortar con **tijeras** cosas de revistas (fotos, letras...). Pegar, hacer collage, plastilina, colorear con diferentes materiales, dibujar... **Hay multitud de enlaces y recursos para mejorar la motricidad fina.**
- **Aprender jugando:** Los juegos de mesa son una gran alternativa para esta edad: **oca, dominó, cartas de familias, rompecabezas, bingo, parchís...**
- **Atención y memoria:** Aprender adivinanzas o canciones o jugar al tradicional "Veo, Veo", son magníficas alternativas.
- **Esos pequeños autónomos:** Es muy recomendable darles autonomía en las actividades diarias. **"Son capaces de hacer muchas más cosas de las que nos imaginamos". ¿Qué pueden hacer?** Ayudar en casa, poner y quitar la mesa, recoger la habitación, ordenar los juguetes...

- **Hablar con ellos... ¡mucho!** De temas variados y explicándoles las cosas. "**Les gusta conocer el porqué de las cosas y tienen capacidad para entenderlas perfectamente.** Utilicemos un lenguaje correcto".

Educación Infantil 5 años

- **Rutinas diarias y autonomía.** Es recomendable enseñarles a adquirir más autonomía y **que hagan todo aquello que son capaces de hacer:** vestirse y desnudarse, comer, ayudar en las tareas de casa... También leerles un cuento antes de ir a la cama. Y repasar las rutinas de días de la semana, meses del año, estaciones y meteorología en castellano e inglés.
- **Cada cosa a su tiempo:** Acostumbrarlos a esperar. **Que aprendan que sus necesidades y deseos no se pueden satisfacer al momento.** Recordarles que deben manejar bien las emociones y resolver los conflictos de manera autónoma y razonable. "Hay que hacer que hablen en voz baja, por eso también **se les debe hablar en voz baja y no gritar**"

Necesidades emocionales que debe proporcionar las familias al niño:

Necesidad de sentirse querido y aceptado. Cada niño es especial, con cualidades que lo hacen único e irrepetible.

Necesidad de dedicarles tiempo. Y no es cuestión de cantidad sino de calidad, es fundamental buscar en la familia el momento para relacionarnos, hablar y compartir nuestras cosas.

Necesidad de abundancia de caricias positivas, no condicionadas; tú eres importante, te quiero solo por ser tú...

Necesidad de normas justas y ajustadas. Establecer límites le ayuda en crecer en responsabilidad, además de proporcionarle seguridad, también le ayuda a autorregular la conducta desarrollando una adecuada autoestima al ganar en confianza en sí mismo.

Necesidad de trabajar sobre la conducta y no sobre el ser, tú eres estupendo pero eso que acabas de hacer....

Necesidad de dejarles que se equivoquen, de permitirles aprender de sus errores. La equivocación genera frustración pero encontrar soluciones nos permite sentirnos válidos y potenciar la autoestima positiva.

CUENTOS PARA TRABAJAR LAS EMOCIONES : Audiocuentos

“ Paula y su cabello multicolor de Carmen Parets”. “Las gafas de sentir”,
“Así es mi corazón”

Una vez que hemos escuchado el cuento en un ambiente relajado se inicia un diálogo mediante una serie de preguntas. Para finalizar pueden dibujar lo que más les ha gustado. Cuestiones que podemos plantear a modo de ejemplo: - ¿Qué te ha gustado más de este cuento? - ¿Qué no te ha gustado? - ¿Te gusta el título? - Si pudieses elegir tú el título ¿cuál le pondrías? - ¿Qué personaje del cuento te ha gustado más? - Explícanos por qué. - ¿Qué personaje te ha gustado menos o no te ha gustado? - Explícanos por qué. - ¿Qué personaje piensas que es más feliz? ¿Por qué? - ¿Qué personaje crees que necesita ayuda? - ¿Cómo podríamos ayudarle? - Si pudieses decirle algo ¿qué le dirías? - ¿Te recuerda a alguien que tú conozcas? - ¿Qué hemos aprendido con este cuento? - ¿Si pudiese cambiar algo del cuento qué sería?

ACTIVIDADES DE LECTOESCRITURA

- **Leer y contar historias a diario:** Es recomendable que mantenga el buen hábito de leerles una historia **todos los días antes de acostarse**. También se puede comentar juntos la historia e incluso inventar otro final. Es bueno que tengan su propio "**espacio de biblioteca**". Además, se puede leer todo tipo de libros, periódicos, revistas, recetas, diccionarios, publicidad...
Página de audiocuentos - Cuentacuentos Beatriz Montero.
- **¡A escribir!** Aunque no lean, ya conocen la ortografía de varias letras y probablemente también oficios, países, planetas, días de la semana, meses del año... **Pueden practicar escribiendo frases simples**, pequeñas rimas, listas de todo tipo (animales, plantas, amigos, dibujos...) su nombre y apellidos. Es mejor que escriban de manera espontánea aunque se equivoquen, que copiar palabras.
- **Creación de cuentos**, en los que cada uno escribe unas frases. Es una actividad que les encanta. Comienza una historia con una frase o un par de frases y haz que la continúen, cada uno ha de escribir una frase por página (al ser escritura espontánea cada niño escribe de acuerdo al nivel evolutivo en el que se encuentran).
- **Creación de historias a partir de una imagen.** Enséñales un dibujo y escribe con ellos una historia o cuento.
- **Situaciones reales de lectura** para que entiendan el sentido como elaborar una receta, invitaciones de cumpleaños, lista de la compra, mensajes del teléfono móvil, etc. **Leer con el pequeño cosas de su interés para sacar información.** Si le interesan los coches leeremos cosas de coches con él o ella; si su interés es hacia un deporte o un personaje determinado, leeremos algo sobre este otro tema.
- **Estimularle a escribir cartas, mensajes, etc.** Animarle a escribir a familiares y amigos.
- **Juego de las adivinanzas.** Se preparan tarjetas con dibujos o fotos de objetos que nos podemos encontrar en nuestro entorno cotidiano. El niño coge una tarjeta y sin que los demás la vean va respondiendo a las preguntas que el resto de jugadores le van haciendo ¿de qué color es, para qué sirve, dónde puede estar, para qué sirve...? El que lo acierte es el siguiente que saca la tarjeta.

- **Juego de las sillas con palabras que riman.** Comienza el juego con la retahíla “busco, busco una palabra que rime con..por ejemplo gato”. Los niños van bailando alrededor de las sillas mientras que el adulto va recitando palabras que no riman hasta que diga una que si rime “pato”, entonces se tendrán que sentar.
- **MONSTRUOS COME SÍLABAS**



-Decoramos a los monstruos come sílabas (botellas de plástico a las que previamente le hemos hecho un agujero para introducir las tarjetas) con materiales que tengamos en casa.

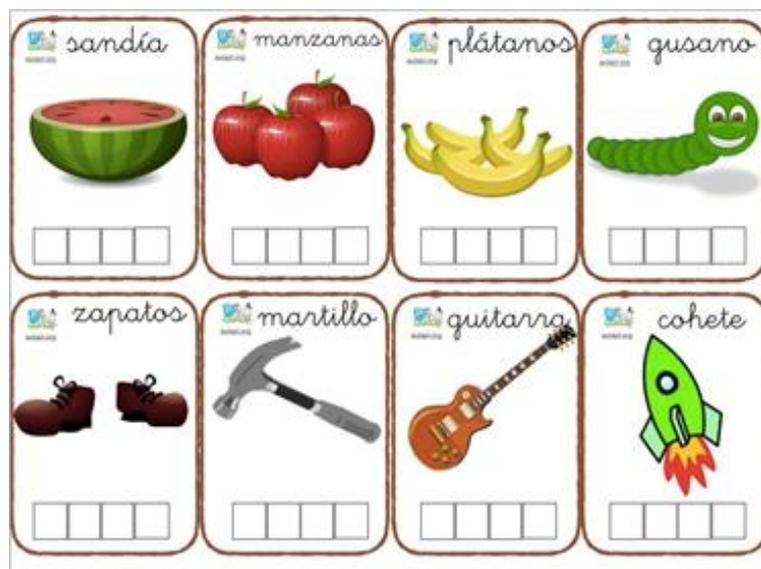
-Los niños elaboran las tarjetas del juego, en cartulina o folios escriben la palabra y hacen un dibujo (se elige una temática ej: frutas, juguetes, animales... al mismo tiempo se va ampliando el vocabulario).

Una vez preparado el material comienza el juego, repartimos las tarjetas entre los jugadores, tendremos que palmear las sílabas de cada palabra y meterla en el monstruo según las sílabas que tenga.

Al terminar contaremos qué monstruo ha sido el campeón al comer más palabras.

También se puede trabajar la conciencia léxica elaborando tarjetas con frases y se cuentan las palabras de cada frase.

Podemos elaborar fichas en casa para completar el juego. Os adjunto una a modo de ejemplo en la que tendrán que colorear tantas casillas como sílabas tiene la palabra.



- **CAJAS COME PALABRAS**



Elaboración:

1. decoramos cuatro cajas y le hacemos una boca para introducir las tarjetas.
2. Elaboramos tarjetas con las sílabas de los fonemas que hemos trabajado en clase (p, l, m, s, r, n, d) que colocaremos al comenzar el juego en cada una de las cajas.
3. Recortaremos de revistas palabras que tengan esas sílabas para elaborar las tarjetas que comerán los monstruos, también las podremos elaborar nosotros con dibujos, escribiremos también su nombre (se pueden utilizar las del juego anterior).
4. Leeremos las tarjetas discriminando visual y auditivamente la sílaba que buscamos.
5. Introducimos la tarjeta en el monstruo que tiene la misma sílaba.

- **BINGO DE LAS PALABRAS**



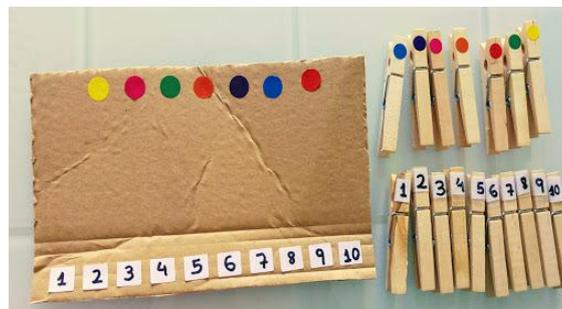
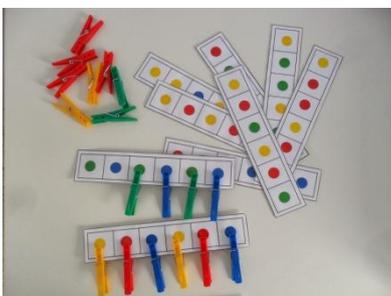
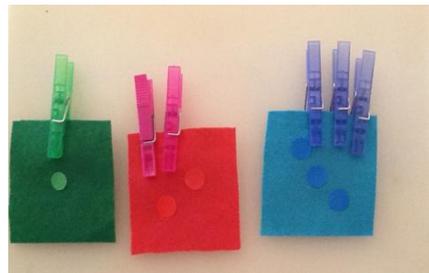
Elaboramos tarjetas de palabras que lleven debajo escrito el nombre separando cada letra en cuadrados (intentaremos que sean palabras con los fonemas que hemos trabajado en clase), colocaremos en una bolsa fichas que lleven las letras necesarias para formar las palabras de las tarjetas si tenemos letras de madera o plástico en casa nos pueden servir también. Jugamos de la misma manera que el bingo de números (una vez es el niño el que saca las letras de la bolsa de una en una, diciéndolas en voz alta, y otras veces será el niño el que tenga que buscar en sus tarjetas la letra que le dice el adulto). Otra variante de mayor dificultad sería elaborar las tarjetas sin poner el nombre, será el niño el que tendrá que colocar la letra en la tarjeta en la casilla que le corresponda.

ACTIVIDADES DE PSICOMOTRICIDAD FINA

- **Realizar dibujos de trazos**, letras, números, figuras geométricas en distintas superficies. Podéis hacer en casa una caja de grafías utilizando una caja de plástico llena de azúcar o harina.



- **Juegos con pinzas**



- **Manualidades:** Realizar trabajos plásticos con **diferentes materiales** (papeles, ceras, tempera ...), recortar, modelar(hacer plastilina casera), hacer collage utilizando legumbres, botones, papeles, lana, pegatinas...
Elaborar juguetes utilizando materiales de deshecho



- **Juegos de mesa:** Juega al tres en raya, oca, parchís, cartas, dominó, hacer laberintos, rompecabezas...

- **Ensartar objetos diversos:**

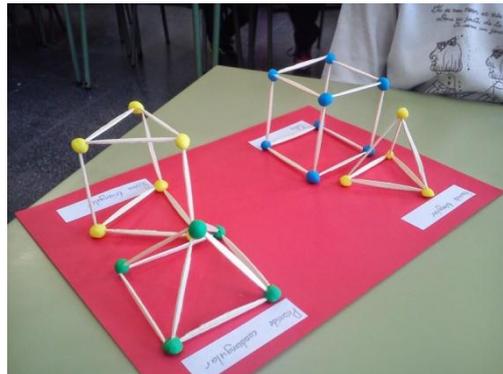


- **Modelar plastilina**





- **Realizar cuerpos geométricos con palillos y plastilina**



- **Collares y otras joyas con pasta**



ACTIVIDADES CON

NÚMEROS

- ❖ **Asociar número con cantidad.** Podemos utilizar legumbres para trabajar la serie numérica y asociar la cantidad con el número que le corresponde, se trata de buscar

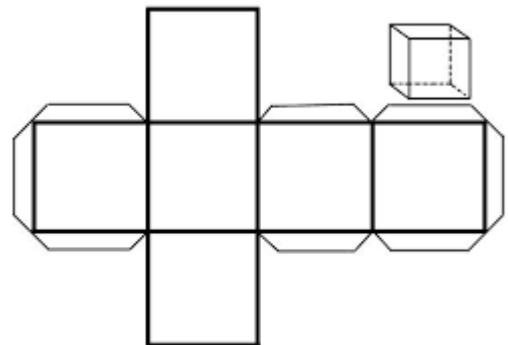
recipientes (en la imagen se ha elegido las hueveras) colocarles tarjetas con números y tendrán que colocar en cada uno de ellos la cantidad de legumbres que le corresponda. También podemos utilizar pinzas y depresores, esta actividad se puede realizar con actividades de la vida cotidiana (al poner la mesa, al ordenar la ropa..)



❖ Juego de sumas y restas

Elaboración:

1. Dados, pueden ser con números (si lo tenemos en casa o lo realizamos nosotros con una cartulina), con puntos y también con los signos de sumas y restas



2. Hueveras de 24, nos sirve para colocar el material que utilizaremos para las operaciones (canicas, bolas de plastilina o papel)

Cuando un niño o una niña tira el dado, debe poner o quitar las canicas en el cartón correspondiente (según lo que le haya salido al tirar el dado).

Si el dado sólo tiene puntos, el juego consistirá solamente en poner, **por ejemplo** si salen 3 puntos el equipo pondrá 3 canicas en su huevera.

Otra opción es tener un dado numerado del 1 al 6 y otro dado con los signos positivos y negativos (mejor poner 4 positivos y 2 negativos para que el juego no se estanque) y primero lanzar el dado con el número y luego el dado con los signos, dependiendo del signo habrá que poner o quitar huevos de la huevera.

Ganará el que consiga llenar toda la huevera el primero.

❖ Descomposición de los números hasta el 10.

En una cartulina dibujamos dos casas, en una de ellas haremos la descomposición con tapones. y en la otra realizamos la suma con tarjetas de números.

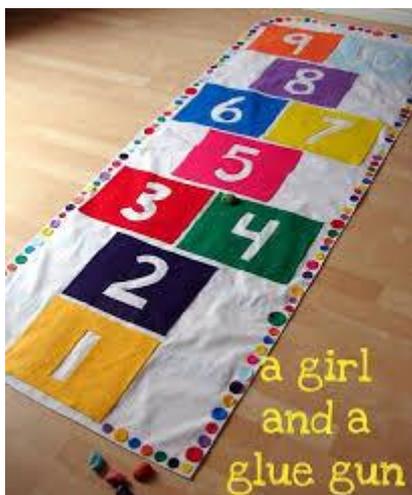


- ❖ **¡A jugar!** Jugar con la pelota botándola, para pasarla, para encestarla en algún recipiente, con pajitas capturar trocitos de papel de colores y clasificarlos por colores, jugar a los bolos con rollos vacíos de papel higiénico, enrollar una pelota con hilo o lana, juegos con globos, juegos con bolos...

- ❖ **Cantamos y bailamos canciones infantiles**

CantaJuego - A Bailar (Colección Oficial 16 Canciones Infantiles)

- ❖ **Juegos de movimiento en casa.** Rayuela, twister,



PÁGINAS DE RECURSOS

<https://www.pequeocio.com/>

<https://arbolabc.com/>

JUEGOS EDUCATIVOS

JueduLand - Cnice.mec.es

Vedoque.com