La Programación en Educación Infantil es dinámica. Por este motivo incluimos actividades que se pueden realizar desde los diferentes ámbitos recogidos en torno al campo de la lógico-matemática. **PARA CONSEGUIR ESTOS OBJETIVOS EL ADULTO DEBE PRESTAR AYUDA AL NIÑO/A.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PERCEPCIÓN, ATENCIÓN Y MEMORIA | COLORES | FORMAS | CONCEPTOS BÁSICOS: ESPACIALES,  LÓGICO-MATEMÁTICOS | SERIES  SECUENCIAS TEMPORALES | NÚMEROS |
| Fijar la atención ante imágenes. | Mantener la atención ante la presentación de los colores. | Fijar la atención ante las hendiduras correspondientes a cada forma geométrica en juegos didácticos. | Realizar encajes de una pieza. | Realizar series con dos colores e igual forma. | Seguir un camino con el dedo, esponjas, ceras o lápiz |
| Ejercitar causa-efecto en las TIC: tablet, ordenador,PDI | Fijar la atención ante imágenes. | Introducir las formas en sus hendiduras:  Ensayo-error | Realizar puzzles de 2 a 4 piezas. | Realizar series con dos colores y dos formas diferentes. | Repasar grafías de los números con lápiz de color. |
| Recordar objetos retirados. | Realizar lectura de imágenes o formas básicas | Realizar lectura de formas básicas | Meter y sacar objetos de un recipiente. | Adherir pegatinas siguiendo la serie dentro de la lámina pautada. | Discriminar visualmente las grafías de los números. |
| Seguir figuras que se desplazan en distinta direccionalidad. | Leer series de colores de izquierda a derecha | Colorear formas | Seguir órdenes contextualizadas en relación a los conceptos: dentro-fuera, grande, mediano y pequeño, arriba-debajo, lleno-vacío, igual-diferente, muchos-pocos. | Ordenar una secuencia temporal de dos viñetas: antes-después. | Contar hasta 3. |
| Aumentar el tiempo de espera entre diapositivas. | Reconocer los colores y clasificar objetos en base a esa premisa. | Seguir un camino con el dedo, esponjas, ceras o lápiz | Jugar a colocarse según la orden respecto a un aro, compañero… | Realizar series con tapones grandes (dos colores- igual forma: círculo rojo, círculo amarillo) | Asociar número y cantidad (¡,2,3) |
|  | Amasar plastilina de diferentes colores. | Picar formas con punzón. | Contabilizar y jugar a comparar cantidades. |  | Hacer los números con churros de plastilina. |
|  |  | Estampar formas. |  |  |  |

**VER JUEGOS ONLINE Y EL POWER POINT DE ACTIVIDADES LÓGICO-MATMÁTICAS (FICHAS IMPRIMIBLES) EIA**