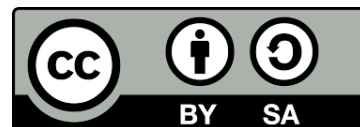




BANCO DE RECURSOS FAMILIAS

En este documento podéis encontrar material para trabajar las funciones ejecutivas, motricidad fina, grafomotricidad y lectoescritura



SEMINARIO TALLER DE ESCRITURA
CEIP CARDENAL CISNEROS
Torrelaguna

FUNCIONES EJECUTIVAS Y LECTOESCRITURA

En el desarrollo de la lectoescritura intervienen las funciones ejecutivas, que son las funciones cognitivas que nos permiten organizar y modificar nuestra conducta para alcanzar un objetivo. Nos permiten, por tanto, adaptarnos al medio ambiente que es cambiante. Estas funciones son:

- Memoria operativa.
- Planificación.
- Flexibilidad cognitiva.
- Velocidad de procesamiento.
- Ejecución dual.
- Multitarea.
- Toma de decisiones.
- Atención sostenida y selectiva.

Estas funciones se pueden trabajar, entre otras actividades, con los bingos (de nombres, de letras, de palabras). La dinámica sería la misma que el bingo tradicional, ir sacando nombres de los niños y niñas, letras o palabras y que quien la tenga en su cartón la vaya tapando.

BINGO NOMBRES



BINGO LETRAS

Bingo de Letras

C	I	K
A		V
K	Q	H

Idéia Criativa-Gil Barbosa

Bingo de Letras

G	W	A
R		X
B	P	T

Idéia Criativa-Gil Barbosa

Bingo de Letras

U

A

Q

V



F

L

S

O

Adriana Crisativa-Gil Barbosa

Bingo de Letras

E

T

W

J



N

W

C

R

Adriana Crisativa-Gil Barbosa

< 	O	J	A
N		D	M
R	X	Y	

BINGO

O	A	D	F
CH	T	C	M
S	N	G	L
Z	R	B	P

BINGO

J	D	Q
W	G	A
N	T	F

BINGO		
H	V	R
S	F	I
J	X	T

BINGO

K

O

N

G

A

Y

U

X

V

BINGO

R

C

K

H

Z

A

F

Ñ

D

BINGO

N

S

C

J

F

H

K

U

Ñ

BINGO DE LETRAS

O

W

D

K

R

P

X

E

L

S

Q

Y

F

M

T

BINGO DE LETRAS

W

C

J

Q

X

X

D

K

R

Y

Y

E

L

S

Z

BINGO DE LETRAS

A

M

Y

P

R

B

N

Z

Q

J

C

O

D

E

F

BINGO DE LETRAS

D

P

G

S

I

E

Q

H

T

H

F

R

I

U

G

BINGO DE LETRAS

G

S

J

V

N

H

T

K

W

F

I

U

L

X

E



e

j

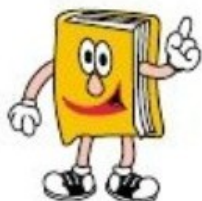
n

ś

z



c



g

u

o

m



r



x

b



l



u

BINGO de las LETRAS tarjeta-1

a

l

r

t

e

s

l

m

i

BINGO de las LETRAS cartón-2

u

d

f

d

o

r

n

b

j

BINGO de las LETRAS cartón-3

a

l

o

t

j

s

u

m

i

Bingo



a

r

ch

m

d

s

l

q

z
n

Bingo



b

s

o

r

e

t

n

l

w

BINGO PALABRAS

B I N G O ¹			
MESA	SAPO	ENANO	LUNA
LANA	MISA	GOMA	POLO
PESA	TUNA	POMO	SOPA
PUMA	DAMA	PESA	CAMA

B I N G O ²			
SUMA	SAPO	ENANO	LUNA
LANA	MISA	GOMA	POLO
PESA	TUNA	POMO	SOPA
PUMA	DAMA	PESA	CAMA

BINGO

<i>Pájaro</i>	<i>Perro</i>	<i>Suma</i>	<i>Niño</i>
<i>Cabeza</i>	<i>Kiwi</i>	<i>Música</i>	<i>Cereza</i>
<i>Conejo</i>	<i>Gatito</i>	<i>Medusa</i>	<i>Piña</i>
<i>Regalo</i>	<i>Bigote</i>	<i>Rana</i>	<i>Leche</i>

Motivati

BINGO

<i>Piloto</i>	<i>Bailar</i>	<i>Caja</i>	<i>Tesoro</i>
<i>Numero</i>	<i>Famoso</i>	<i>Suma</i>	<i>Boca</i>
<i>Música</i>	<i>Tomate</i>	<i>Medusa</i>	<i>Moneda</i>
<i>Regalo</i>	<i>Bigote</i>	<i>Cometa</i>	<i>Pirata</i>

Motivati

BINGO

<i>Pájaro</i>	<i>Bailar</i>	<i>Caja</i>	<i>Tesoro</i>
<i>Piña</i>	<i>Kiwi</i>	<i>Música</i>	<i>Luna</i>
<i>Conejo</i>	<i>Gatito</i>	<i>Boca</i>	<i>Cabeza</i>
<i>Baño</i>	<i>Tele</i>	<i>Tomate</i>	<i>Chino</i>

Motivación

BINGO

<i>Luna</i>	<i>Tele</i>	<i>Chino</i>	<i>Piña</i>
<i>Niño</i>	<i>Famoso</i>	<i>Rana</i>	<i>Baño</i>
<i>Tele</i>	<i>Tomate</i>	<i>Perro</i>	<i>Moneda</i>
<i>Leche</i>	<i>Bigote</i>	<i>Cometa</i>	<i>Pirata</i>

Motivación

BINGO DE PALABRAS

palo	niño	lupa
tía	dado	sopa
mamá	mimo	topo

B I N G O

de palabras

Azul	Comida	Perro	Gatito
Canción	Saxofón	Niños	Romina
Insecto	Abrigo	Jarro	Estudio

B I N G O

de palabras

Jarro

Colores

Estudio

Lámpara

Polera

Saxofón

Insecto

Nuez

Abrigo

Azul

Canción

Zapato

B I N G O

de palabras

Saxofón

Jarro

Colchón

Daniel

Roedor

Pelota

Boca

Nuez

Canasto

Broche

Espejo

Zapato

BINGO

de palabras

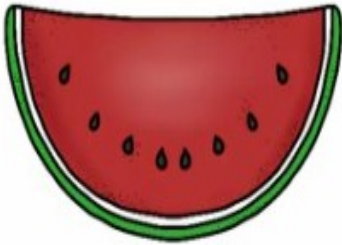
Camino	Boca	Auto	Blusa
Xilófono	Ventana	Colores	Daniel
Lámpara	Cesto	Roedor	Llaves

CLASE	TIGRE	BRUJA
TROMPA	DRAGÓN	FLECHA
MADRE	PRÍNCIPE	CABRA
CEBRA	FRUTA	CANGREJO

elefante



pepa



sol

Paula

sal

indio



salitaprimero

pato



pino



sandía

papá

sal

lago



salitaprimero

pato



lago

indio



tijera



caracol

gato

salitaprimero

Bingo de palabras

pato



pino



manzana

Paula

sal

caracol



salitaprimero

sal



miel

manzana

sol



lana

sandía

salitaprimero

chinita



lago

caja

sol



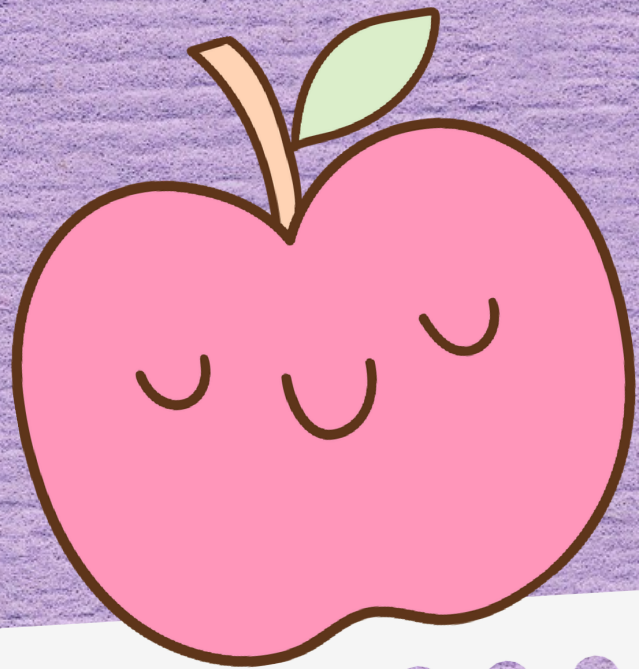
gato

sandía



salitaprimero

ejercicios de movimiento y desplazamiento



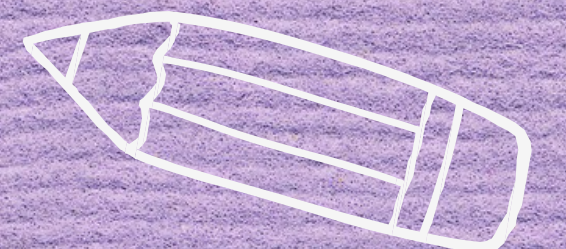
Pintar en superficies verticales
Saltar a la comba
Gatear por debajo de las sillas
Poner y quitar velcros

Trabajar en el suelo
(coches, pintura de dedos...)
Juegos de trepar

Hacer collares o pulseras
Construcciones
Jugar a la diana o a encestar
Juegos de pesca
Carreras con coches

- Plastilina
- Cuentagotas
- Pegatinas
- Jeringas
- Pinzas
- Sprays

Barrer
Peinar o vestir a un muñeco
Jugar con pelotas
Enroscar y desenroscar tapones

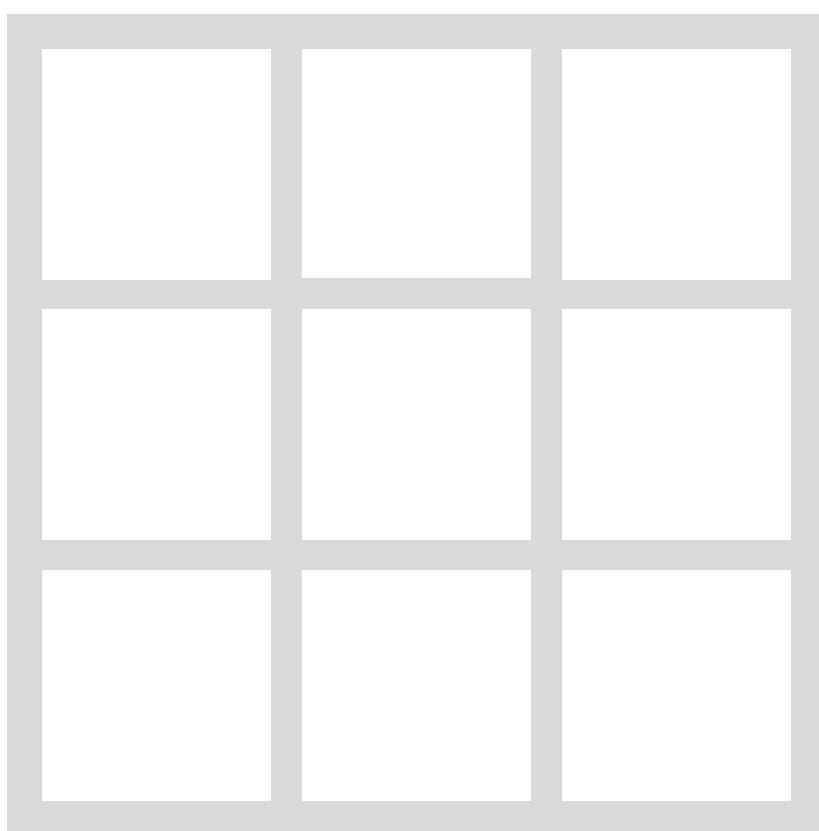
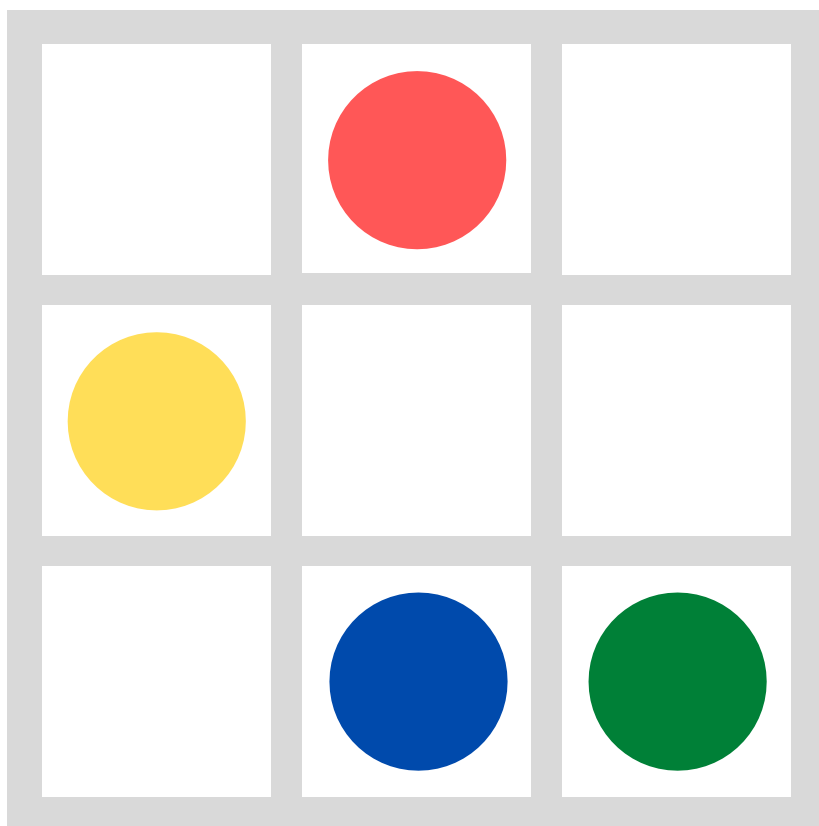




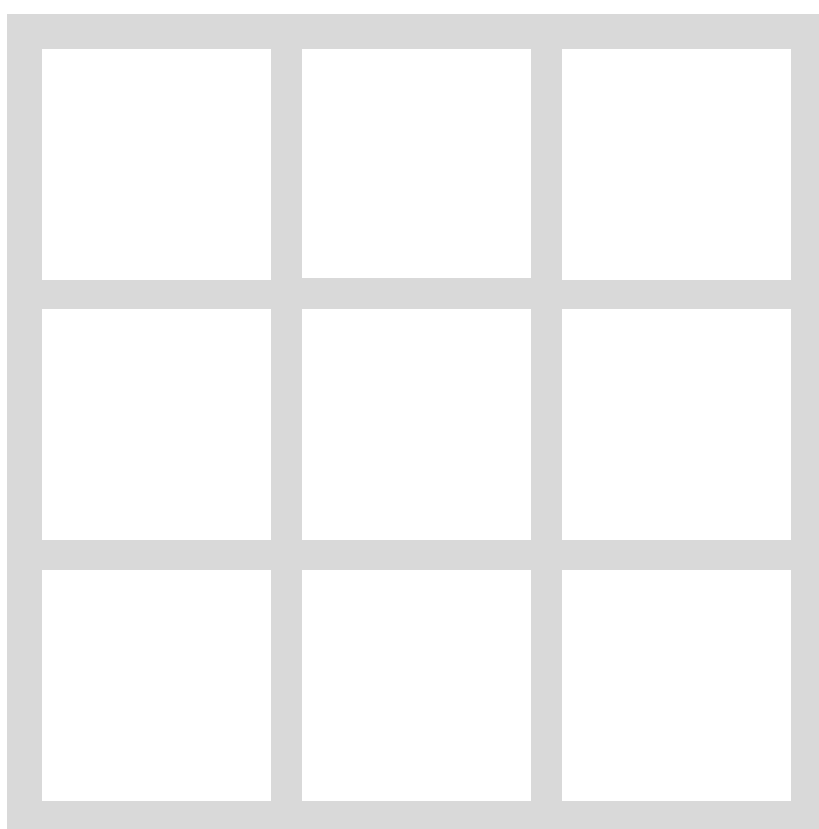
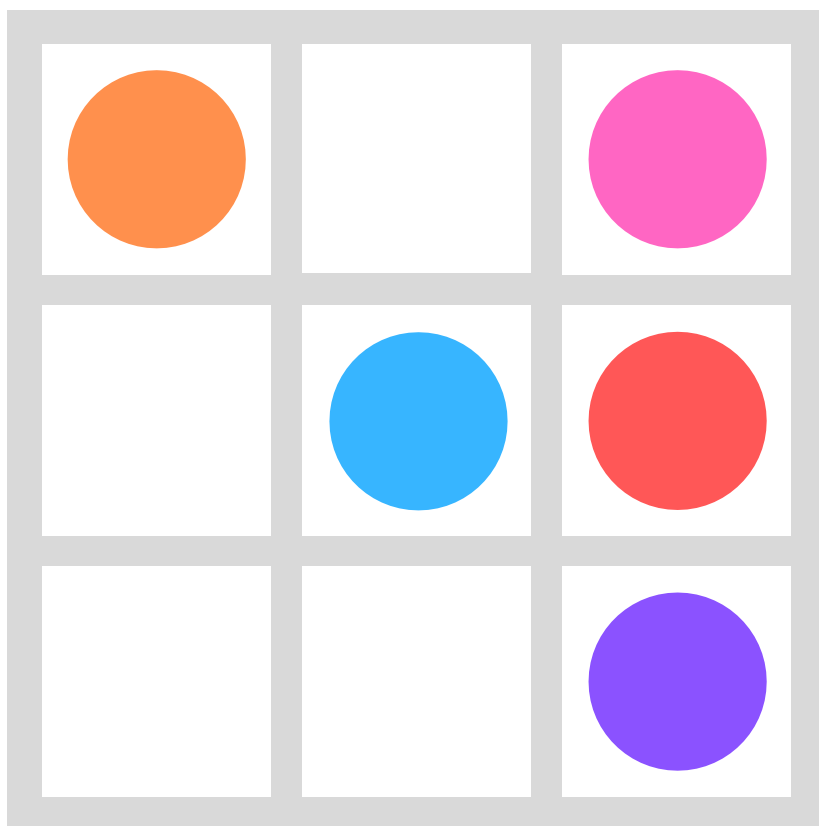
COPIA EL MODELO



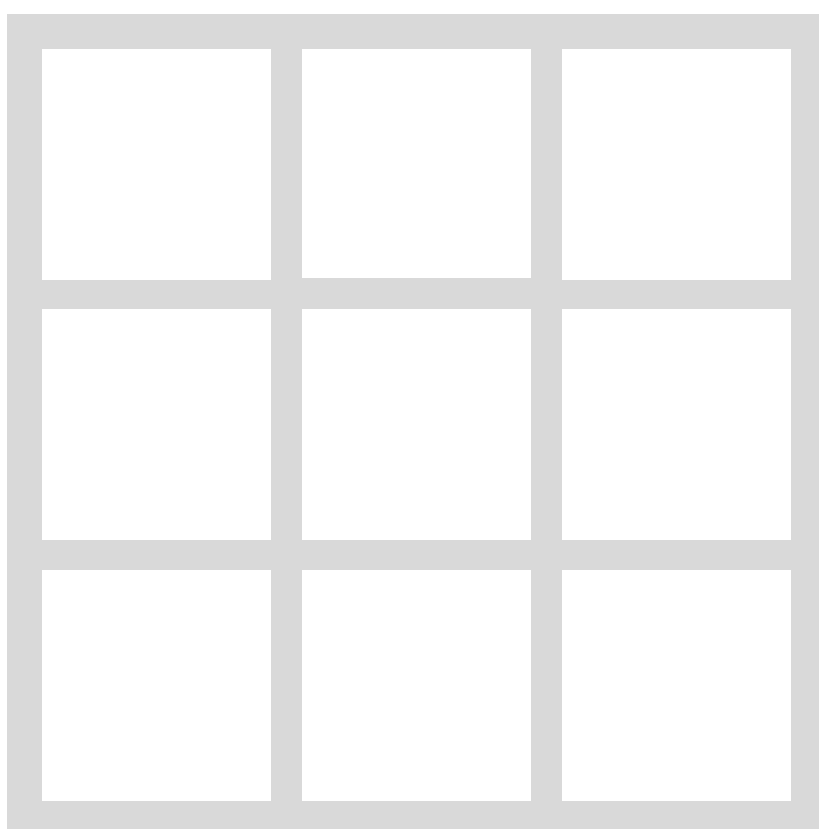
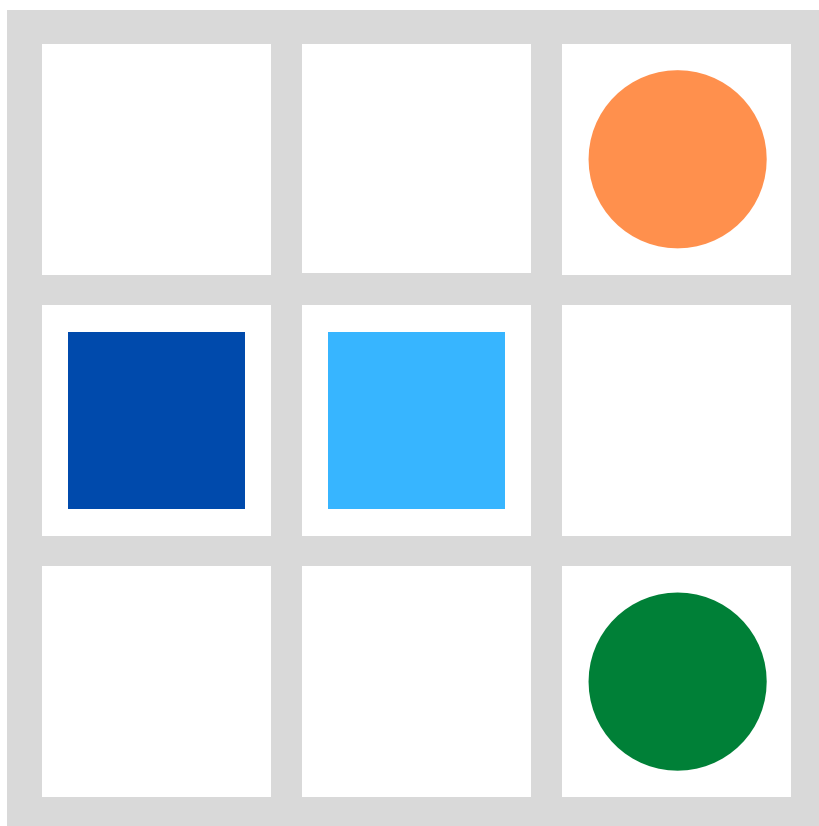
COPIA EL MODELO



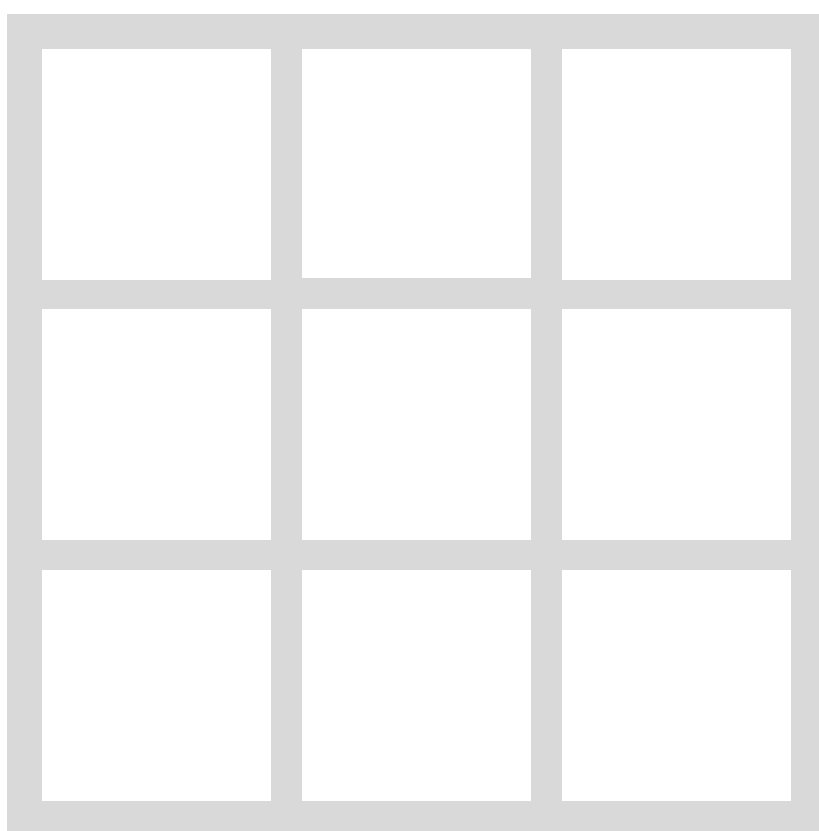
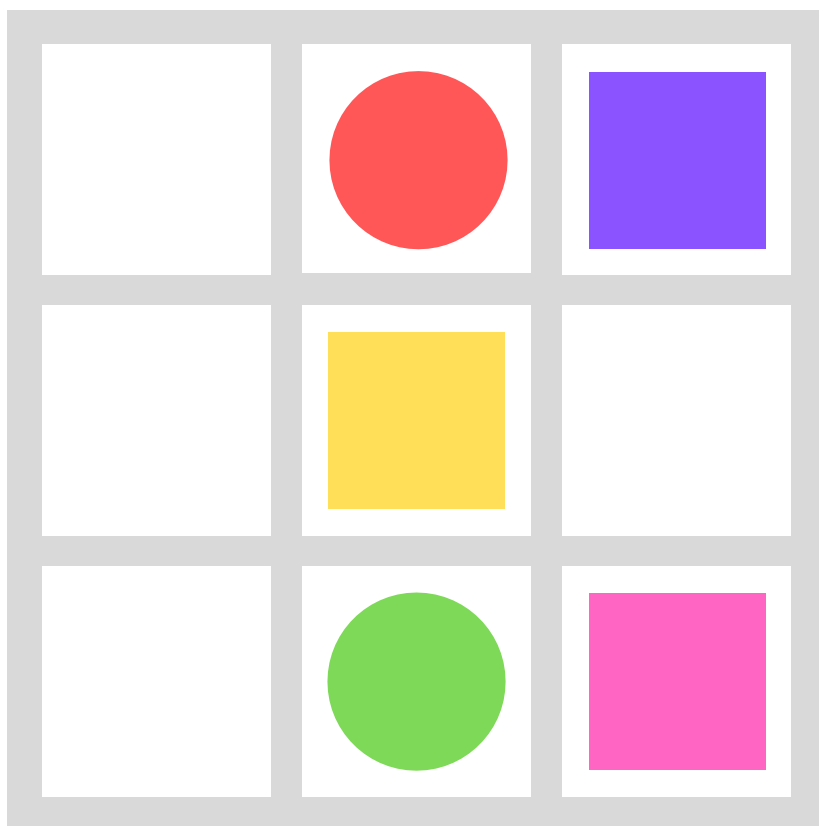
COPIA EL MODELO



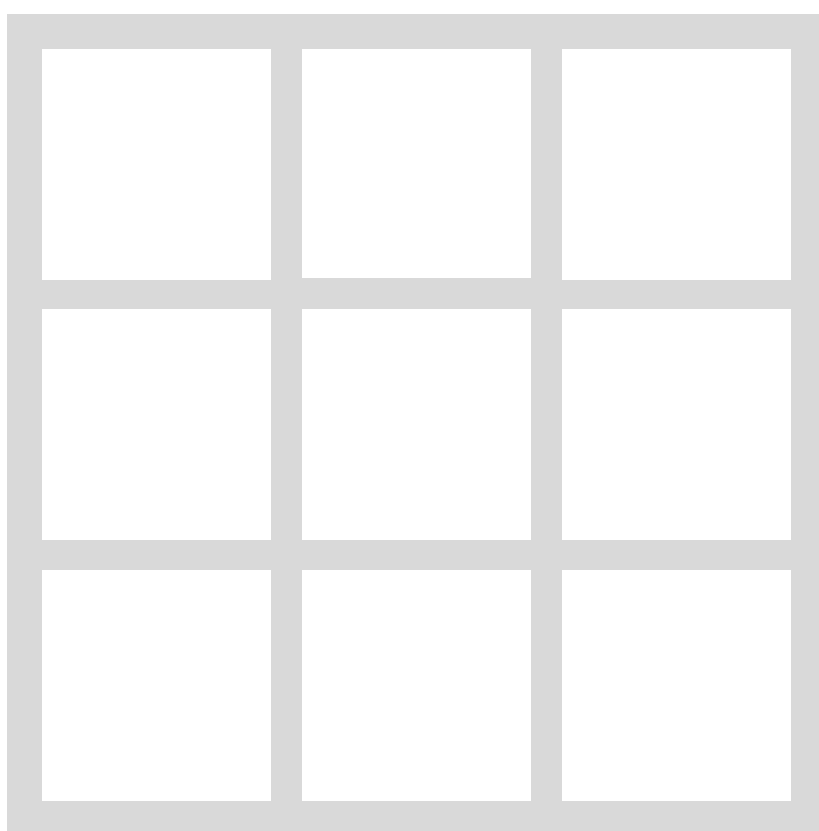
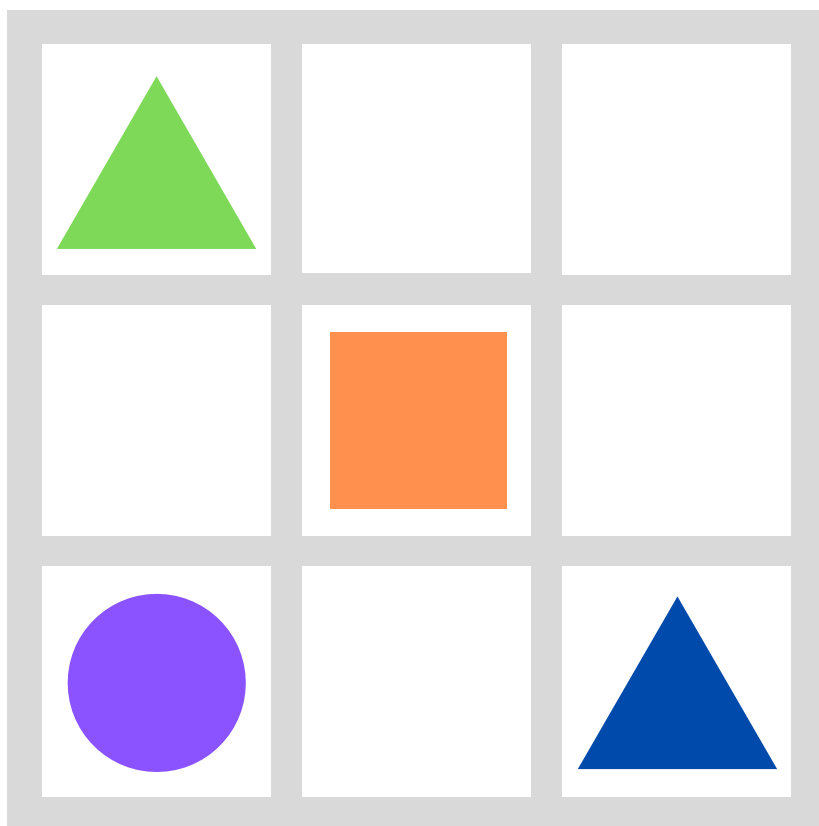
COPIA EL MODELO



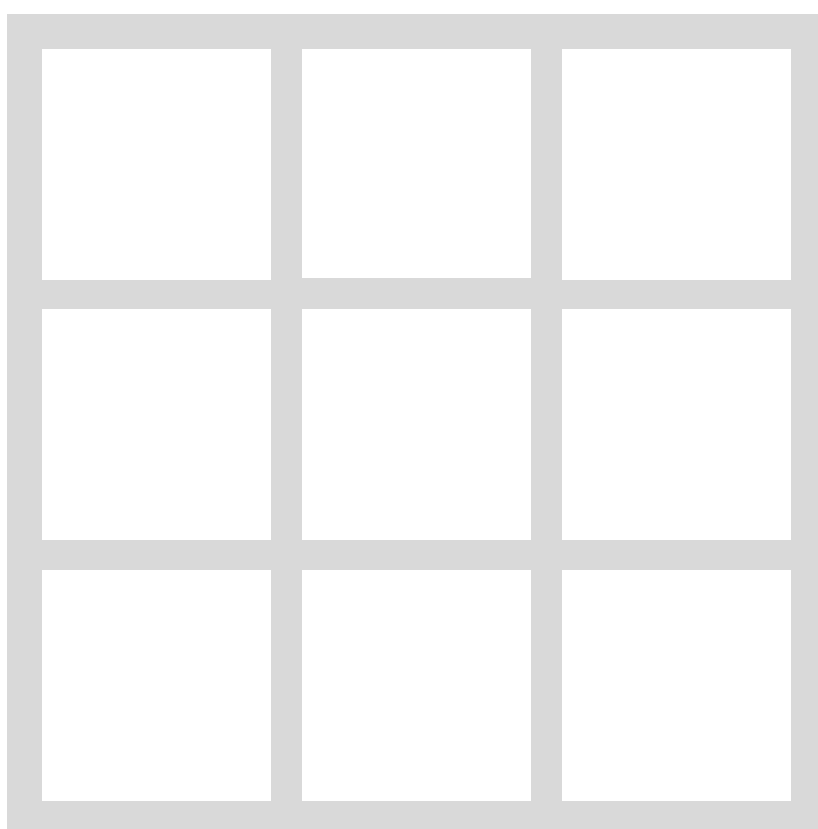
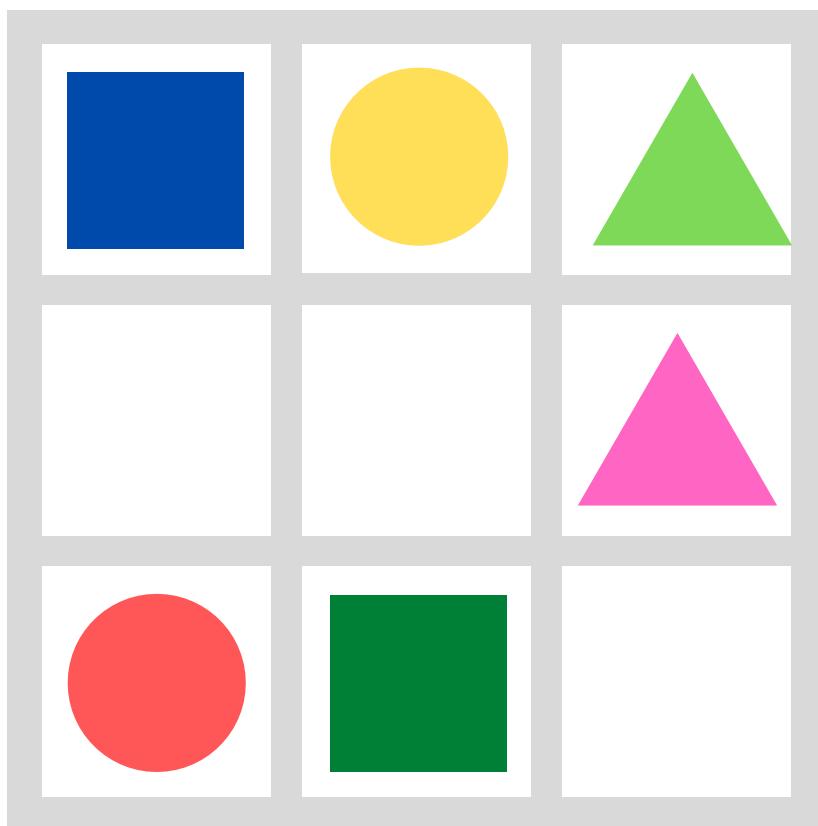
COPIA EL MODELO



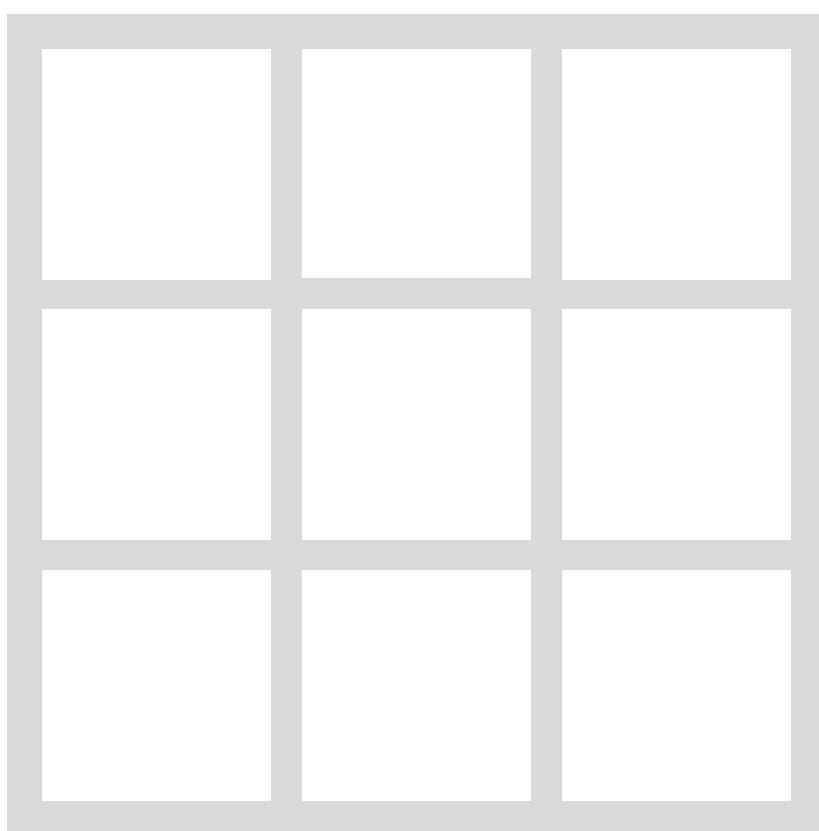
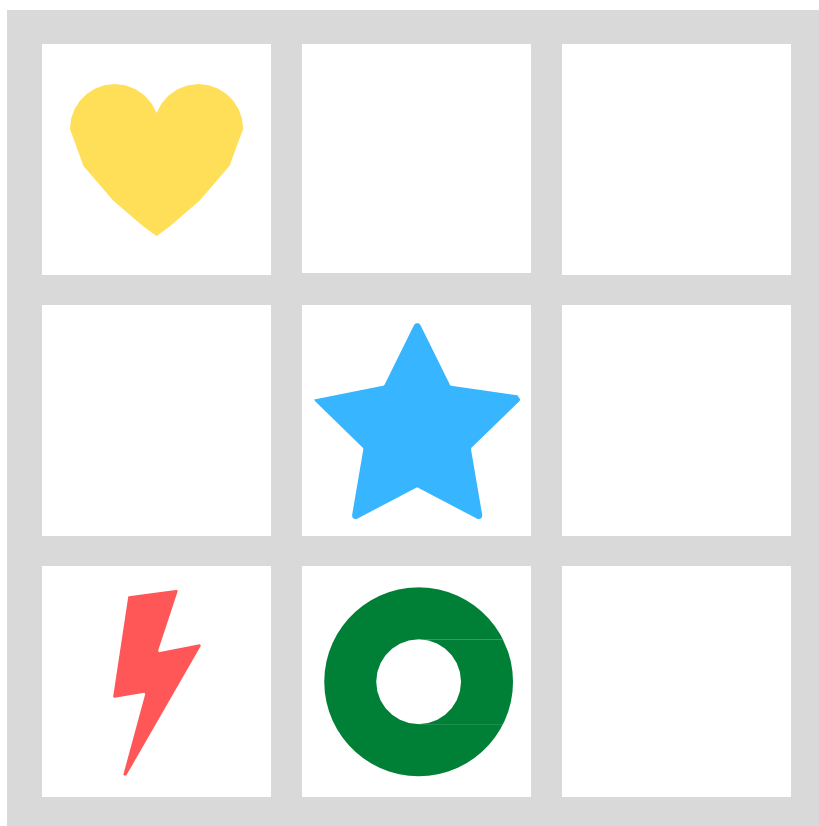
COPIA EL MODELO



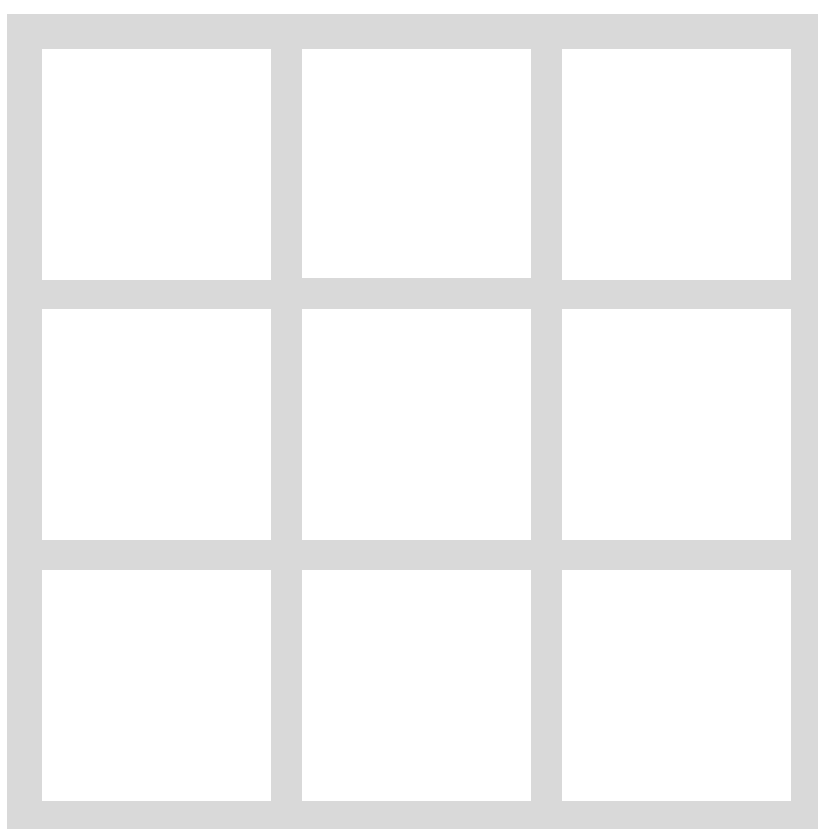
COPIA EL MODELO



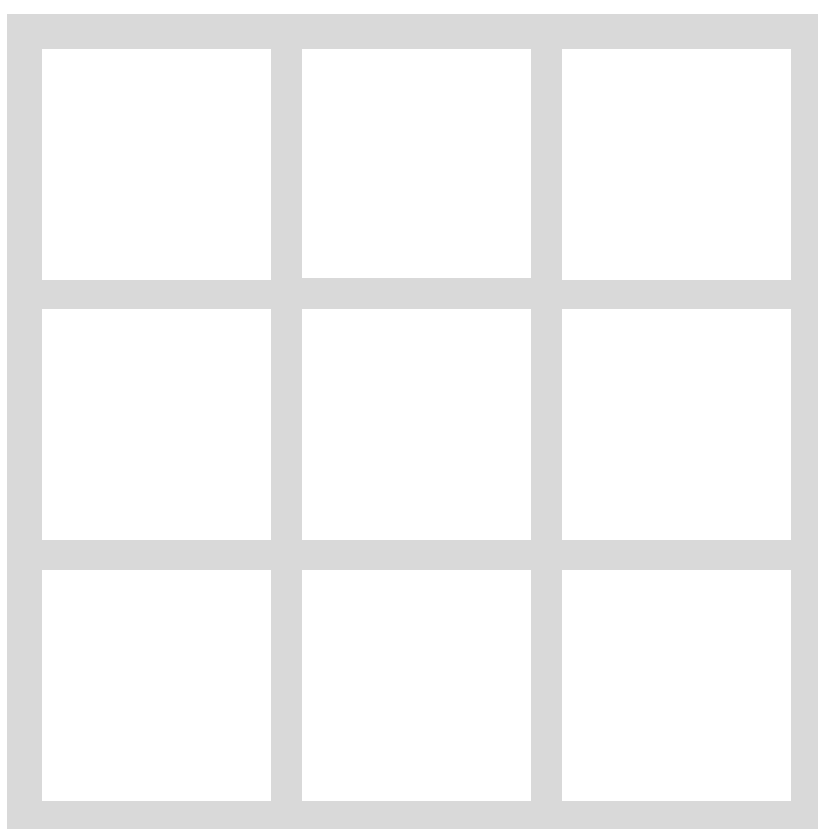
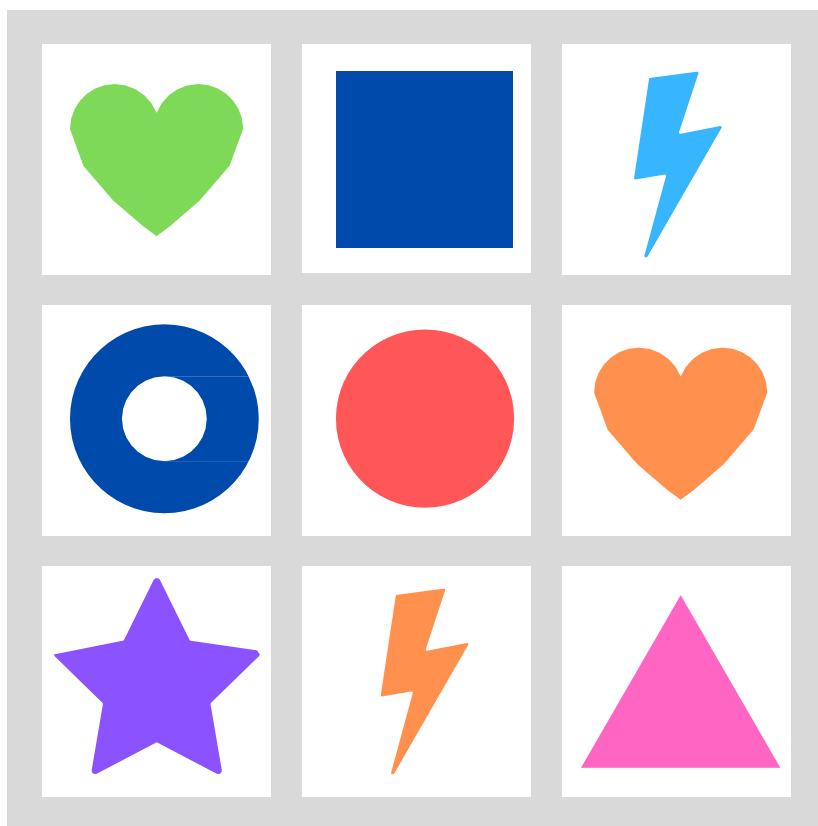
COPIA EL MODELO



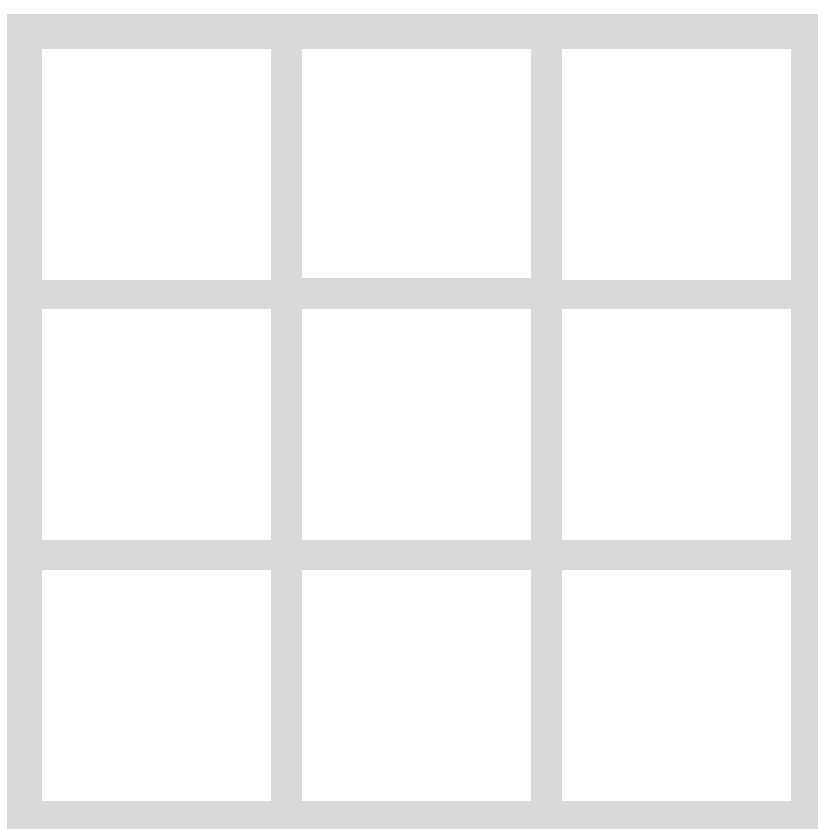
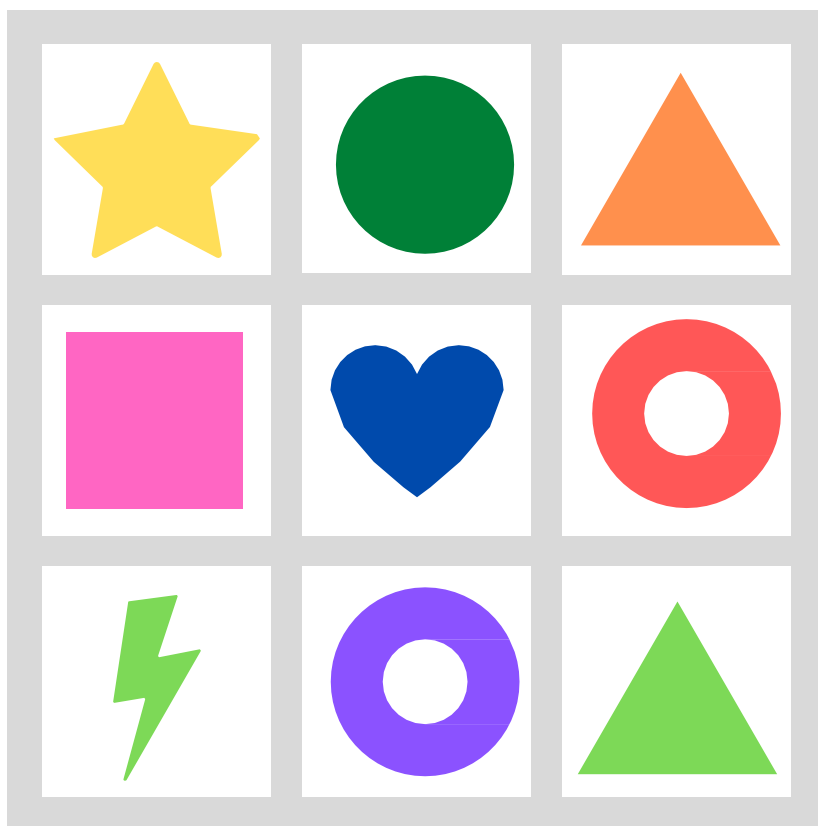
COPIA EL MODELO



COPIA EL MODELO



COPIA EL MODELO

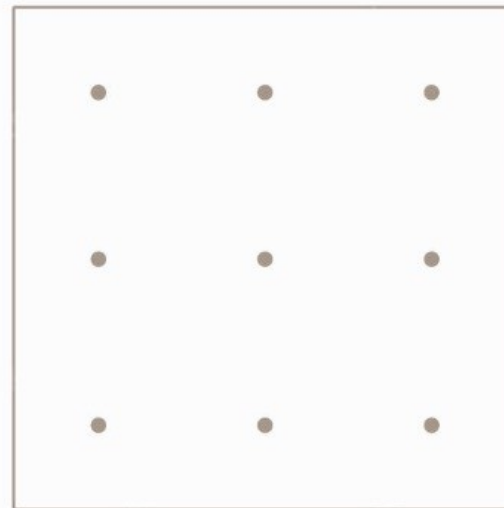
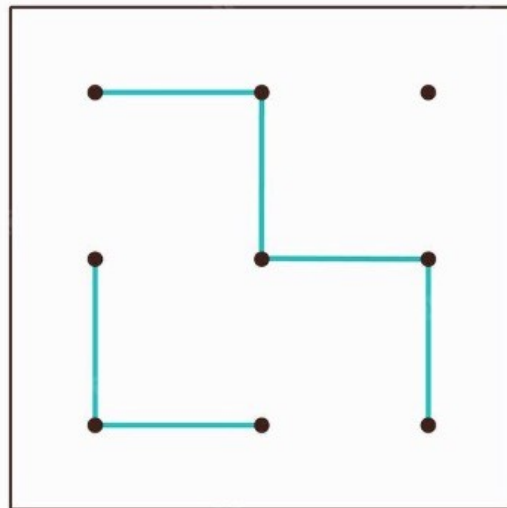
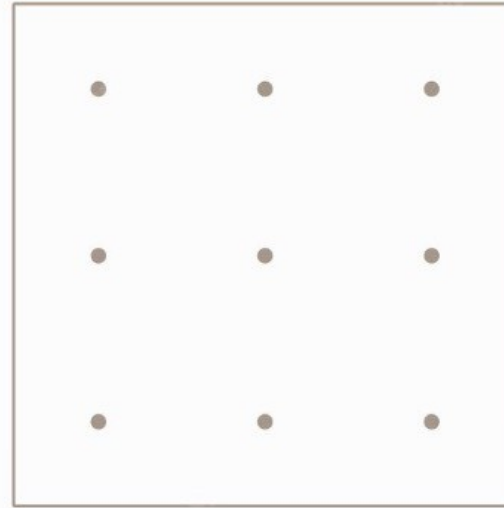
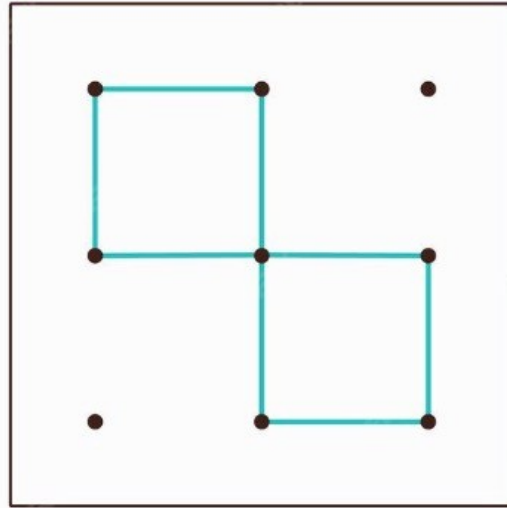




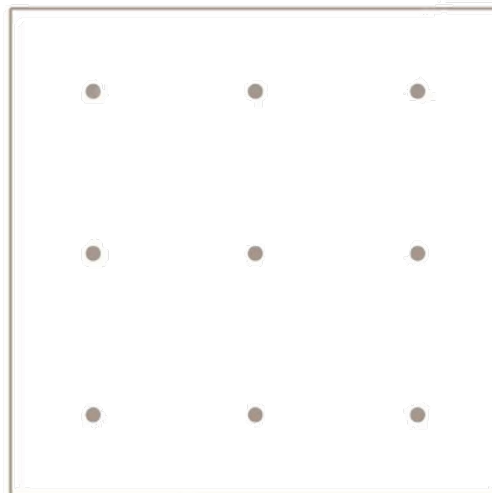
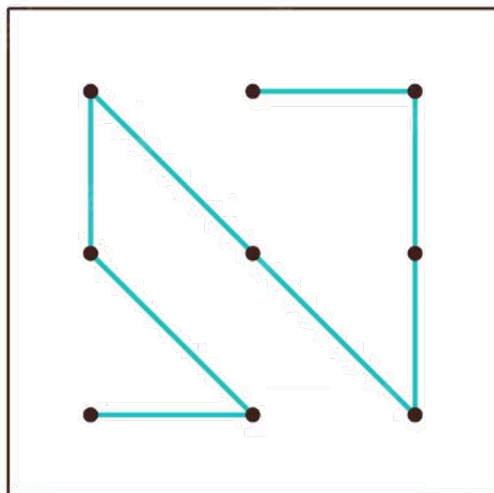
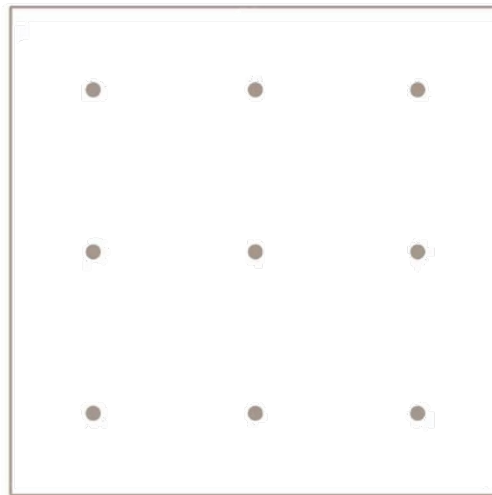
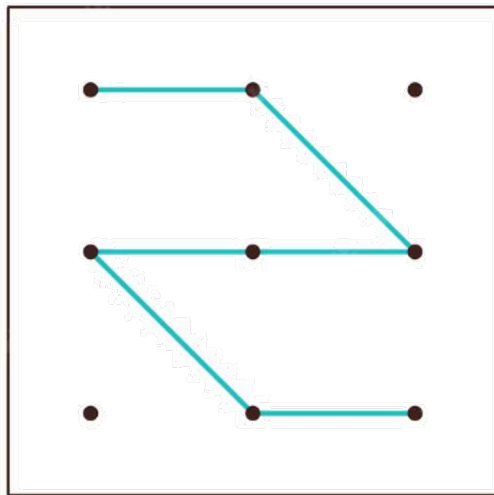
FICHAS DE ATENCIÓN:

Dibujarlos siguiendo el modelo patrones

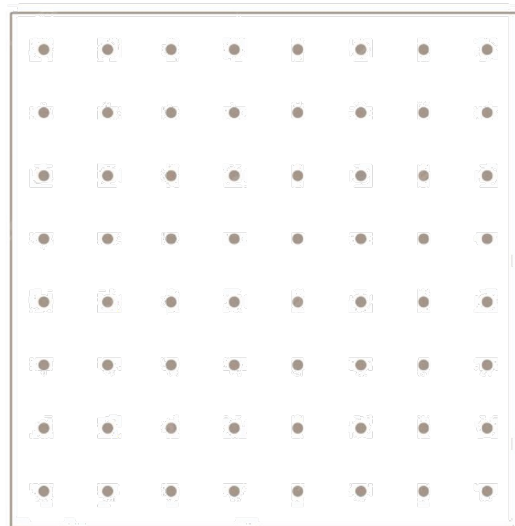
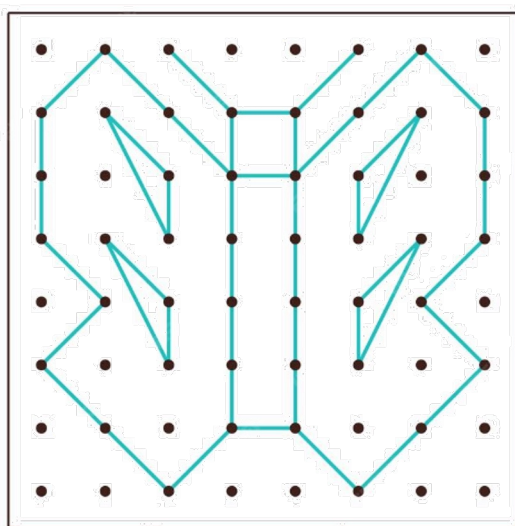
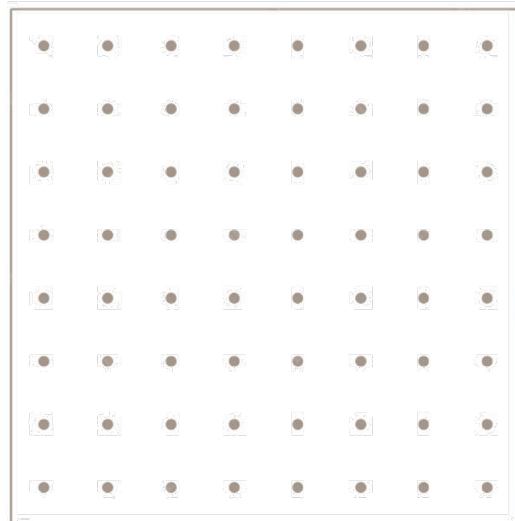
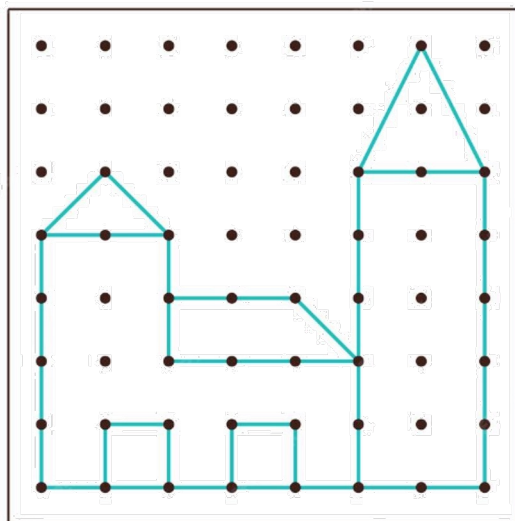
Dibujamos siguiendo el modelo patrones:



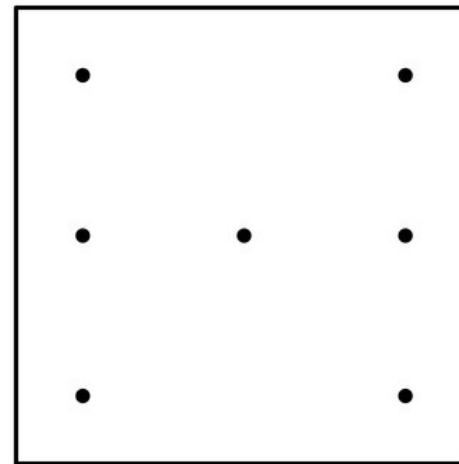
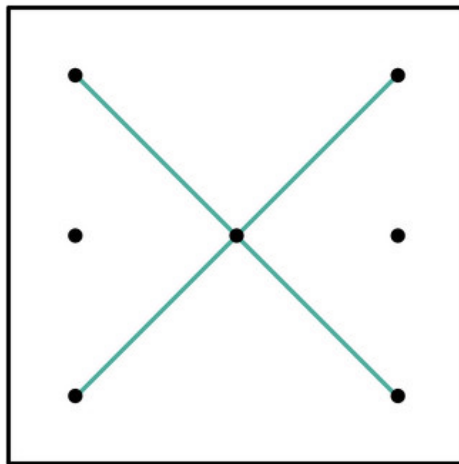
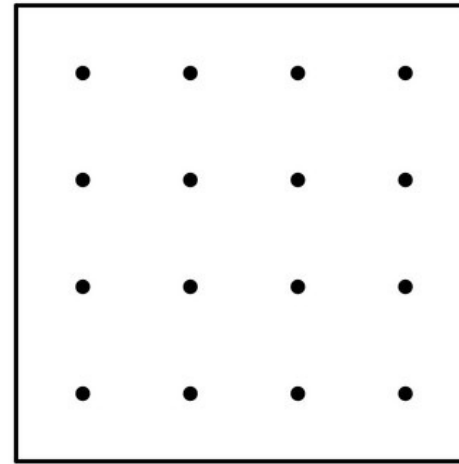
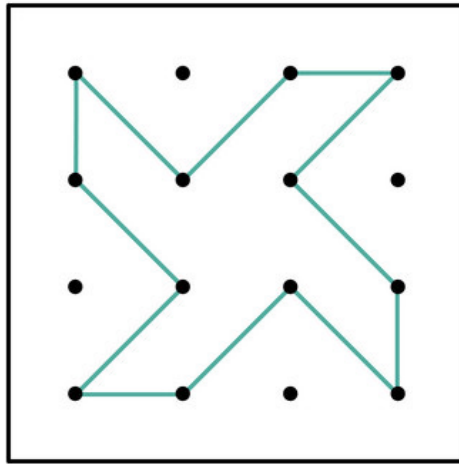
Dibujamos siguiendo el modelo patrones:



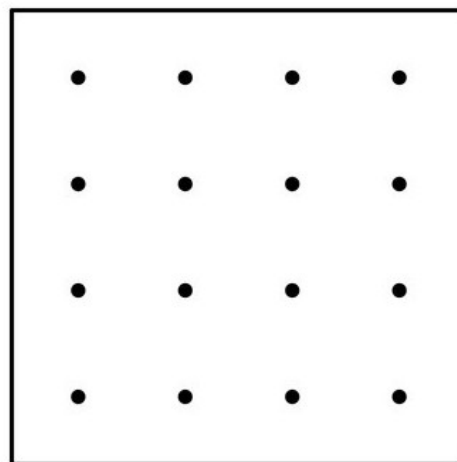
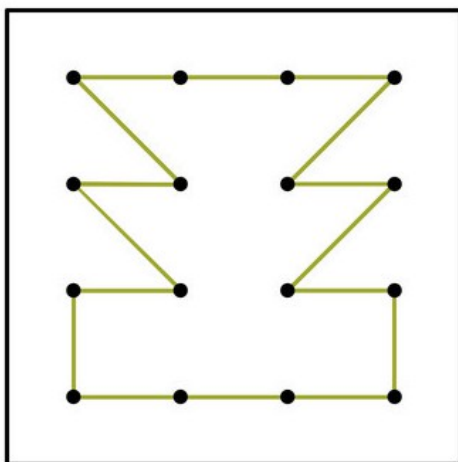
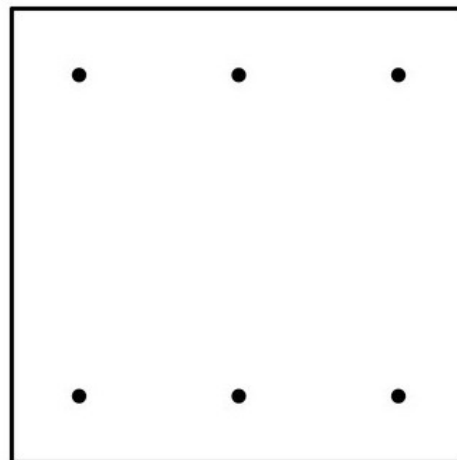
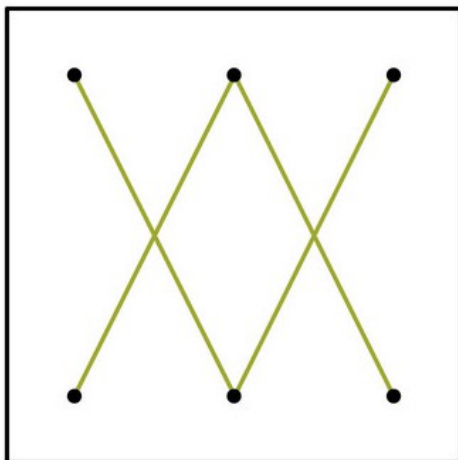
Dibujamos siguiendo el modelo patrones:



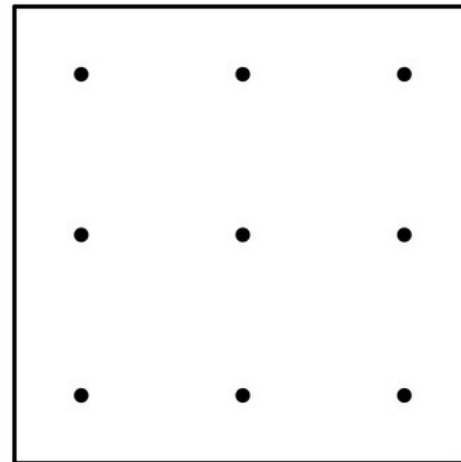
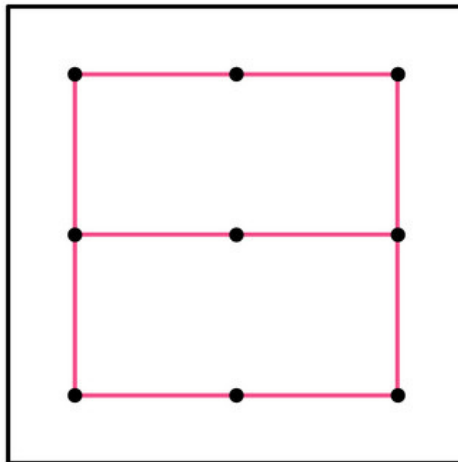
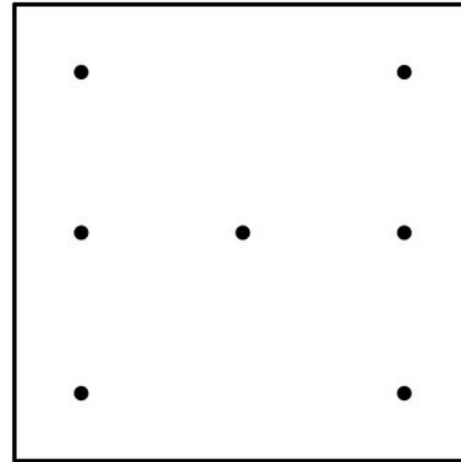
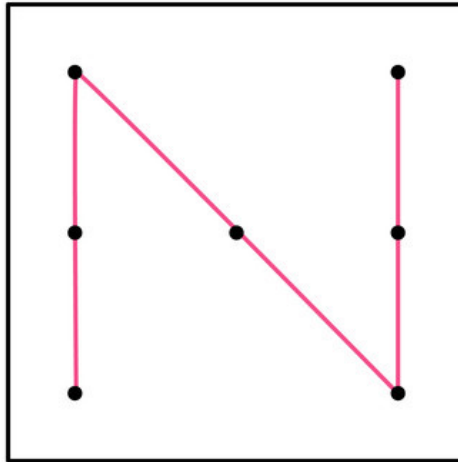
Dibujamos siguiendo el modelo patrones:



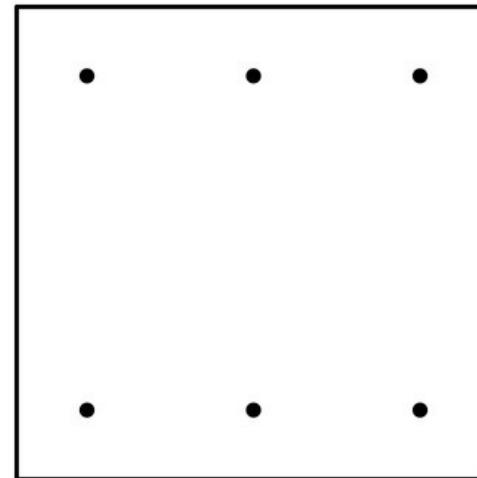
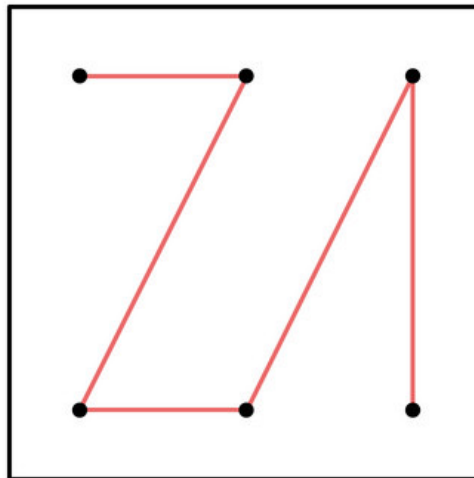
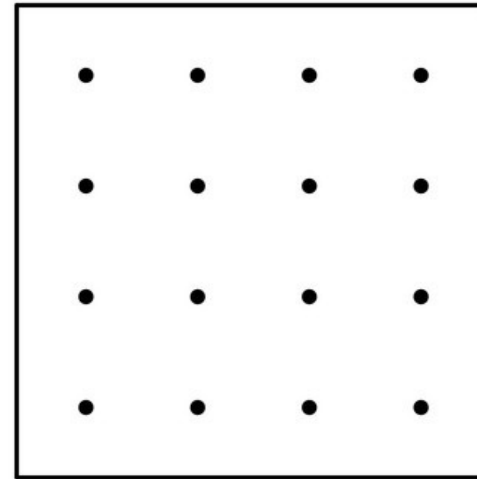
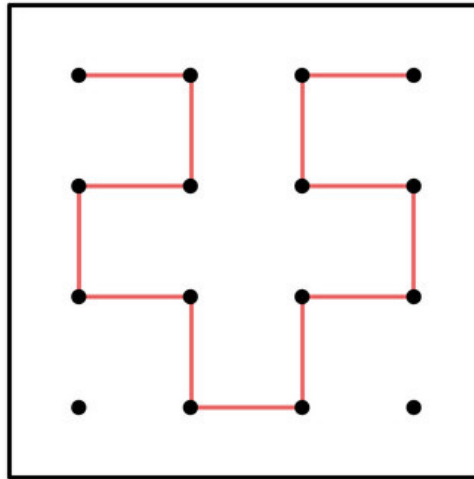
Dibujamos siguiendo el modelo patrones:



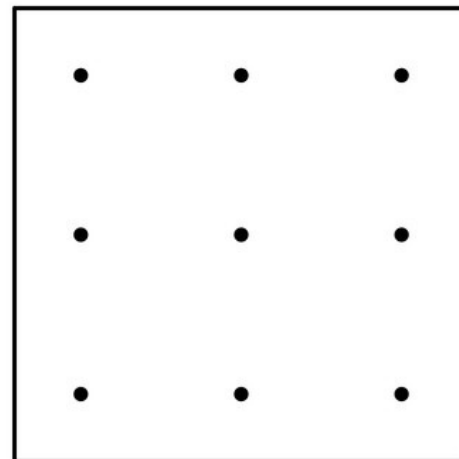
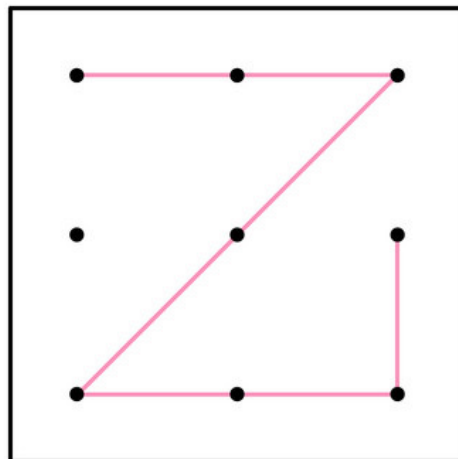
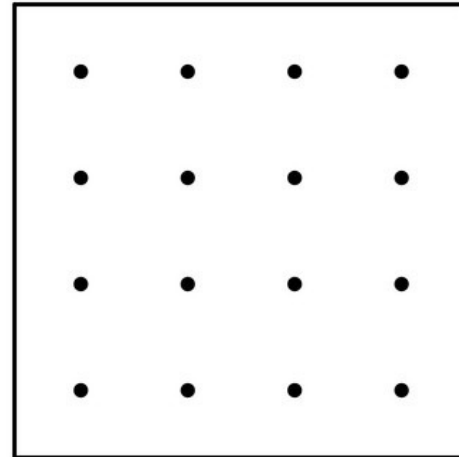
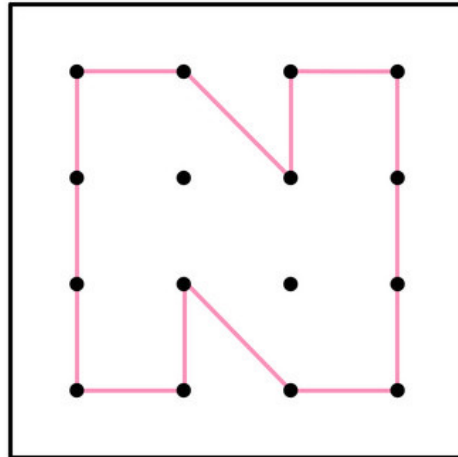
Dibujamos siguiendo el modelo patrones:



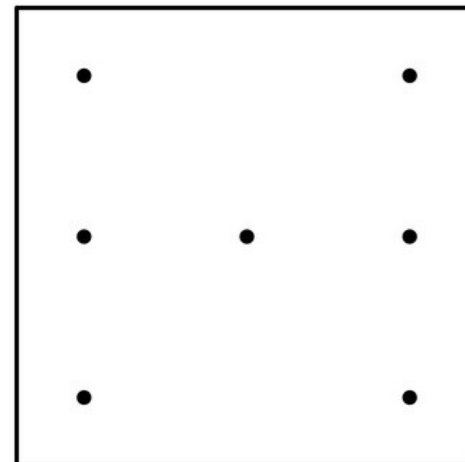
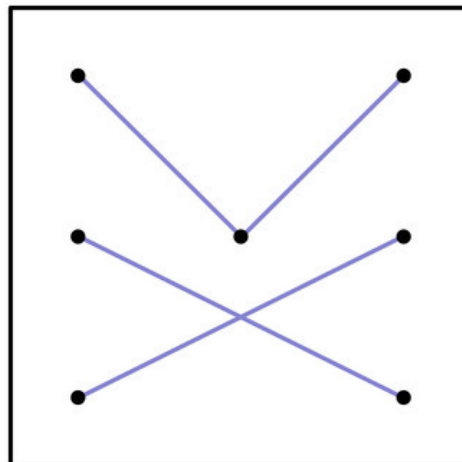
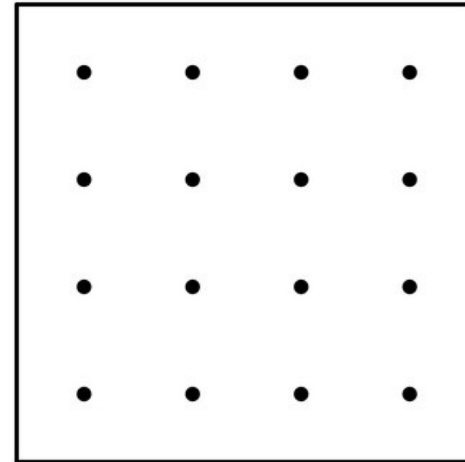
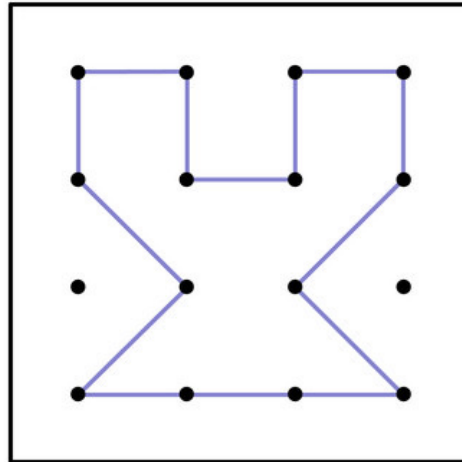
Dibujamos siguiendo el modelo patrones:



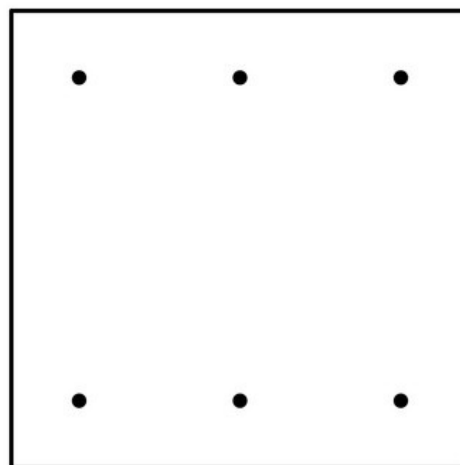
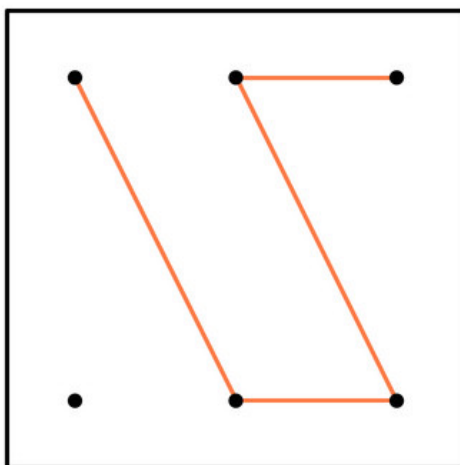
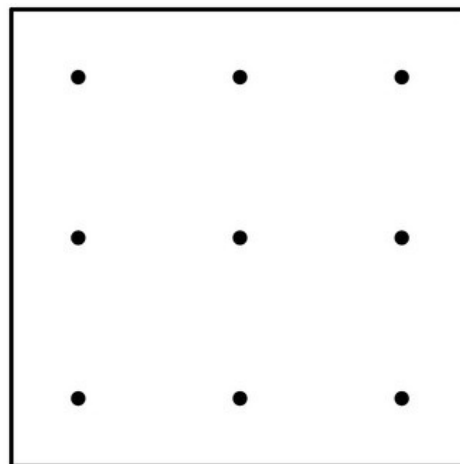
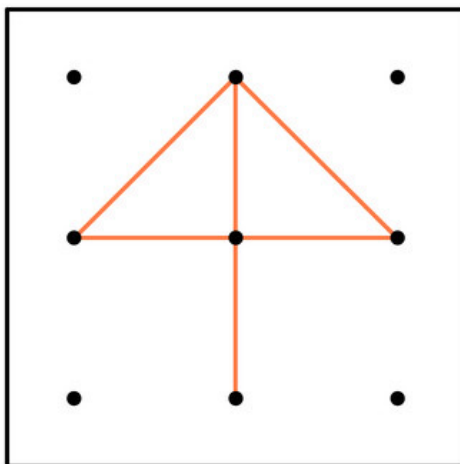
Dibujamos siguiendo el modelo patrones:



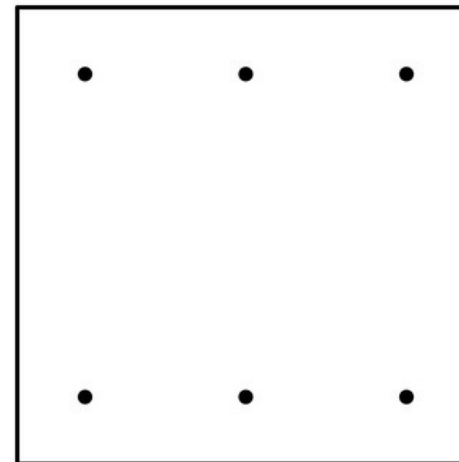
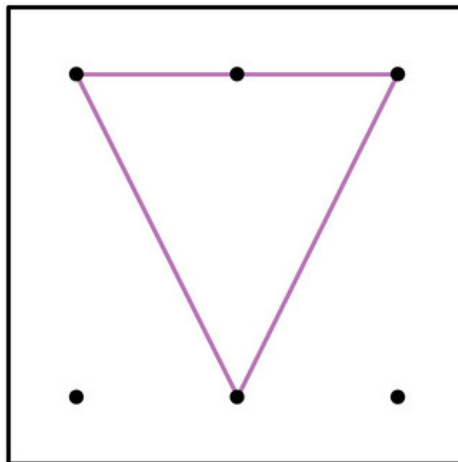
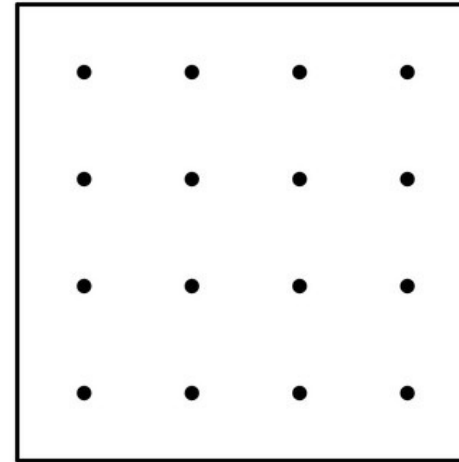
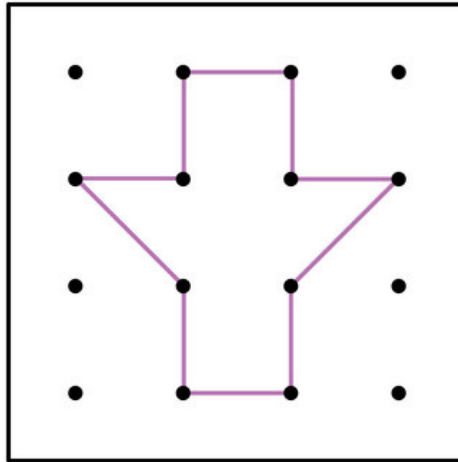
Dibujamos siguiendo el modelo patrones:



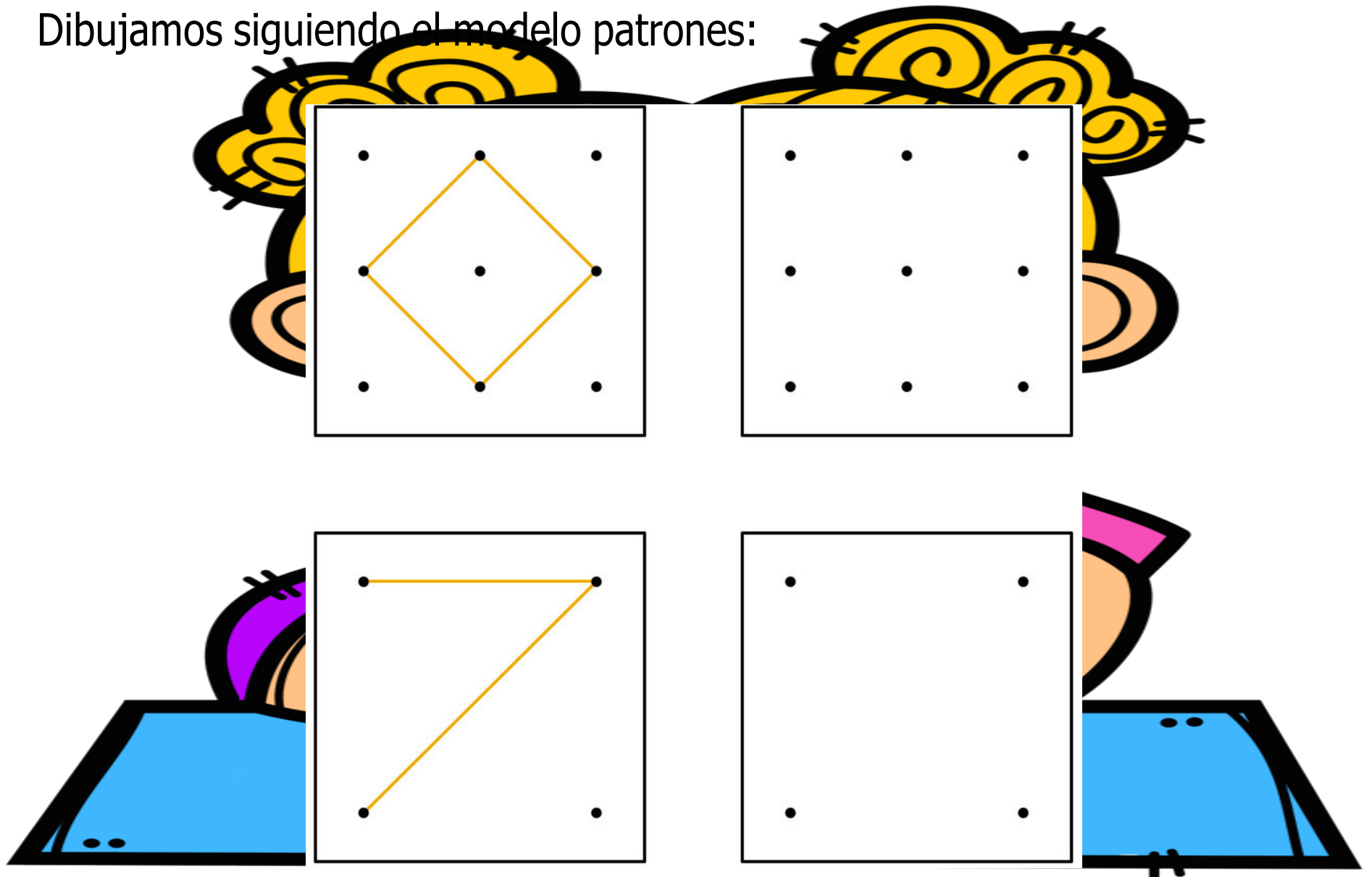
Dibujamos siguiendo el modelo patrones:



Dibujamos siguiendo el modelo patrones:



Dibujamos siguiendo el modelo patrones:

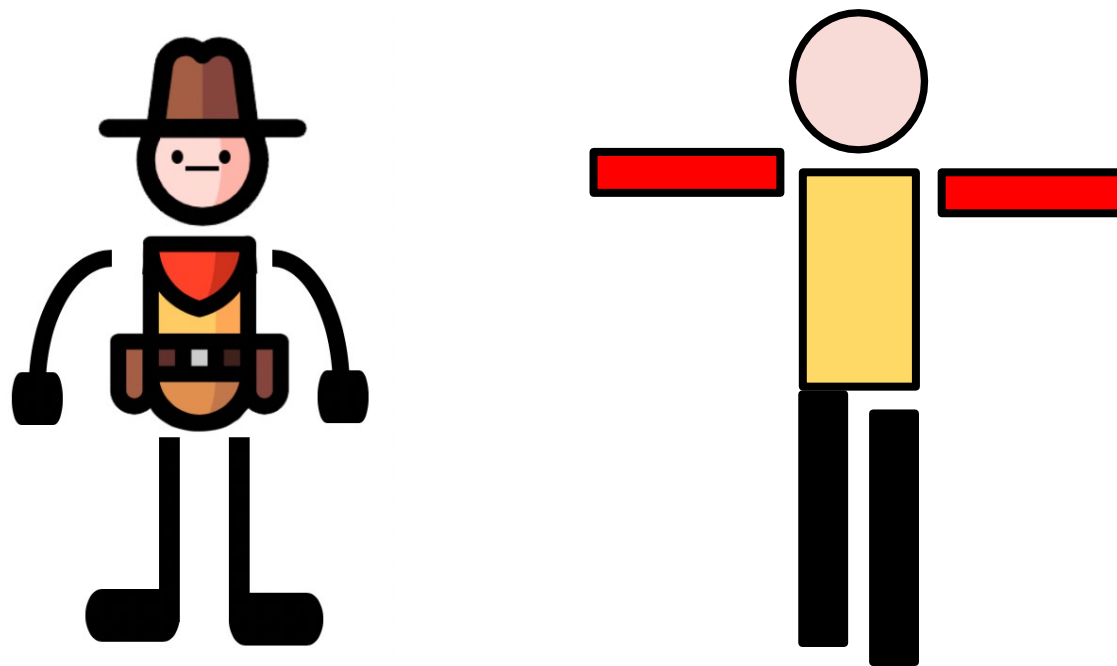


A	B	C	CH	D	E	F	G	H
I	J	K	L	LL	M	N	Ñ	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z							

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

EL AHORCADO

Hoy os traemos desde Piruletea la plantilla de un juego tradicional muy conocido, “El Ahorcado”. Este juego consiste en ir diciendo letras para formar la palabra en los huecos de abajo. Si la letra es correcta, deberemos ponerla en el recuadro correspondiente y si no lo es pondremos las piezas del vaquero desde la cabeza hasta las piernas. Son 6 fallos: cabeza, tronco, 2 brazos y 2 piernas. Cuando vayan diciendo letras, las podrán ir tachando en los recuadros de arriba para no repetirlas. Recortaremos nuestro personaje en las 6 piezas y las iremos poniendo encima del decorado del viejo oeste.

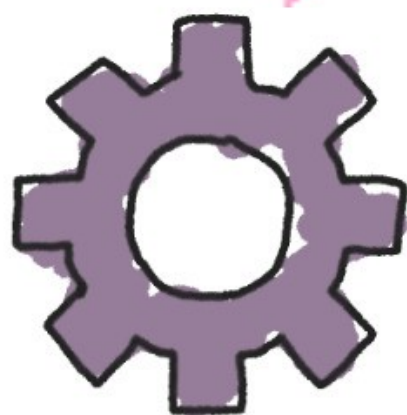




Avanzandoconemociones.com



AHORCADO TRAMPA



Creado por: Iris Carabal



Objetivos y partes del juego:

- Imprime y recorta las tiras de palabras.
- Dóblalas por la mitad y guárdalas en un sobre.
- Cada tira tiene la misma palabra escrita de dos maneras: una bien y otra mal.
- El objetivo final es que el niño o la niña sea capaz de reconocer cuál es la correcta y emplearla mentalmente en el juego.
- Las palabras seleccionadas en esta actividad y que están escritas de forma errónea guardan relación con los errores más comunes.

Instrucciones de juego:

1. En el juego está el niño que sale a la pizarra y los que se quedan jugando en la mesa.
2. El que sale a la pizarra saca un papelito al azar del sobre.
3. Debe leerlo mentalmente y sin silabear para evitar que los demás sepan qué palabra es. (¡Muy importante!)
4. Una vez leído e interiorizado debe devolver el papel al sobre.
5. Mentalmente elige cuál de las dos palabras está bien escrita y procede a hacer las marcas por letras en la pizarra.
6. A partir de aquí, la dinámica del juego es la misma que en el tradicional.
7. El objetivo del juego consiste en averiguar si el niño o la niña ha elegido correctamente la palabra y si ha hecho la segmentación correcta. (Conciencia fonológica, vocabulario y ortografía)

Adaptaciones para el juego:

- Abecedario disponible al alcance.
- Añadir las letras ya mencionadas por el resto de jugadores.
- Aumentar el número posible de intentos.

Juego con sistema de puntos:

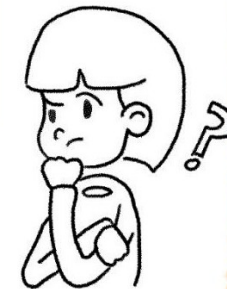
- Palabra acertada por jugador de mesa: +5 puntos.
- Palabra bien escrita por jugador de pizarra: +5 puntos.
- Error en letra por jugador de pizarra: -1 punto. (Ej: faltan letras, confunde J/G, coloca las letras en la marca errónea...etc.)
- Acierto en letra crítica por jugador de pizarra: +1 punto. (Ej: normas de ortografía, diferencia J/G...etc.)



Avanzandoconemociones.com



AHORCADO TRAMPA



Creado por: Iris Carabal



Bombero / Bonbero

Biolín / Violín

Varco/ Barco

Viaje / Biaje

Anbulancia / Ambulancia

Girafa / Jirafa

Aguja / Ajuga

Oi / Hoy

Aller / Ayer

Tumba / Tunba

Aguelo / Abuelo

Hayer / Ayer

Zirco / Circo

Jrifo / Grifo

Bailar / Vailar

Hacha / Acha

Hueco / Gueco

Pingüino / Pinguino

Rroto / Roto

Kieto / Quieto

Mucho / Muchio

Piña / Pina

Pilla / Piña

Natena / Antena

Flauta / Faluta

Posa / Sapo

Pincesa / Princesa

Gifo / Grifo

Tureca / Tuerca

Geranio / Jeranio

Pirmo / Primo

Trueno / Truneo

Limón / Linón

Ordenar / Orednar

Silbar / Sibar

Fleco / Felco

Rrío / Río

Sapato / Zapato

Fío / Frío

Rasguño / Rasullo

Torpe / Trope

Fuera / Fera

Torfeo / Trofeo

Pledaño / Peldaño

Futa / Fruta

Erbir / Hervir

Vevida / Bebida

Conozer / Conocer

Puevlo / Pueblo

Vivir / Bibir

Biernes / Viernes

Invierno / Hinvierno

Bubuja / Burbuja

Pájaro / Págaro

Difisil / Difícil

Fásil / Fácil

Cuerpo / Cuevo

Riza / Risa

Fuete / Fuerte

Cadamelos / Caramelos

Livreta / Libreta

Divujo / Dibujo

Pitura / Pintura

Abornos / Albornos

Folres / Flores

Pimero / Primero

Cuato / Cuatro

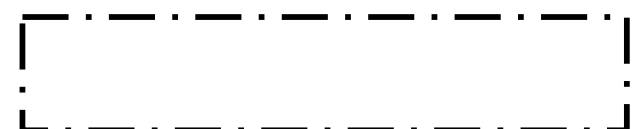
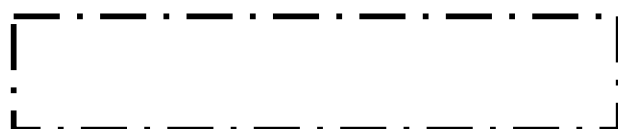
Queso / Qeso

Bayena / Ballena

Armario / Amario

Coyar / Collar

Coger / Cojer



Aprende a recortar

Entre los 3 y los 4 años los niños empiezan a adquirir habilidades manuales cada vez más complejas, entre ellas, **el uso de las tijeras**.

Aprender a recortar con tijeras es un paso más en su desarrollo, puesto que el uso de este instrumento requiere la **máxima coordinación entre el cerebro y la mano**.

Lograr dominarlas con cierta habilidad indica que el niño ha alcanzado un buen nivel de destreza manual.

Los niños pequeños todavía no tienen la motricidad necesaria para recortar con tijeras. Si le damos una tijera a un niño de dos años lo más probable es que no sepa qué hacer con ellas.

El entrenamiento previo a recortar con tijeras es rasgar con los dedos trozos de papel grandes e ir poco a poco haciéndolo con papeles cada vez más pequeños, así como separar con los dedos papeles troquelados.

Hay tijeras especiales para los niños que se inician en su uso. Son tijeras plásticas sin filo, que sólo cortan papel y cartón fino, pero nada más. Es una buena forma de ejercitar el movimiento de la mano sin que pueda hacerse daño.

Hay que tener en cuenta que las tijeras son un instrumento peligroso pues tiene partes afiladas. La precaución debe ser máxima para evitar accidentes.

Alrededor de los 3 años empiezan a utilizar tijeras de punta redondeada. Poco a poco van adquiriendo más destreza y alrededor de los cuatro años son capaces de cortar en línea recta.

Luego irán perfeccionando el corte y perfilarán las figuras. Verás que al principio cogen las tijeras con las manos tensas haciendo posturas muy extrañas (y casi siempre sacan la lengua) hasta que consiguen dominarlas.

Un buen ejercicio para perfeccionar **el uso de las tijeras** puede ser crear collages con formas recortadas por los niños, recortar revistas que ya no usemos, recortar hojas de goma eva (foam de colores) para hacer manualidades o colorear dibujos y luego recortarlos.

Hay tijeras para niños muy divertidas, con y sin filo según para qué edades, con formas de ondas, de picos... Es importante que sean de plástico y que su tamaño sea adecuado para sus pequeñas manos.

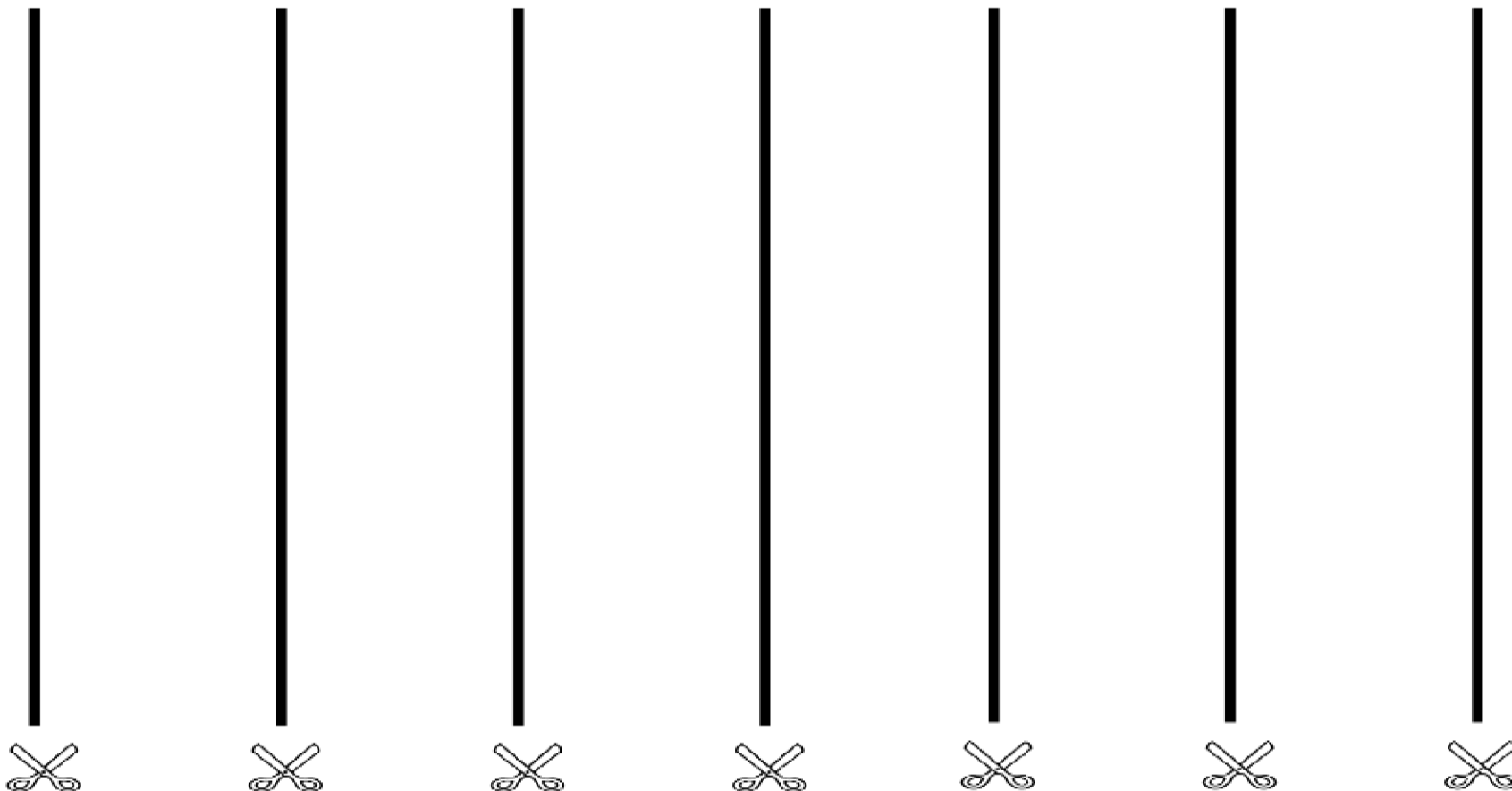
Aprende a recortar



Aprende a recortar



Aprende a recortar





Aprende a recortar

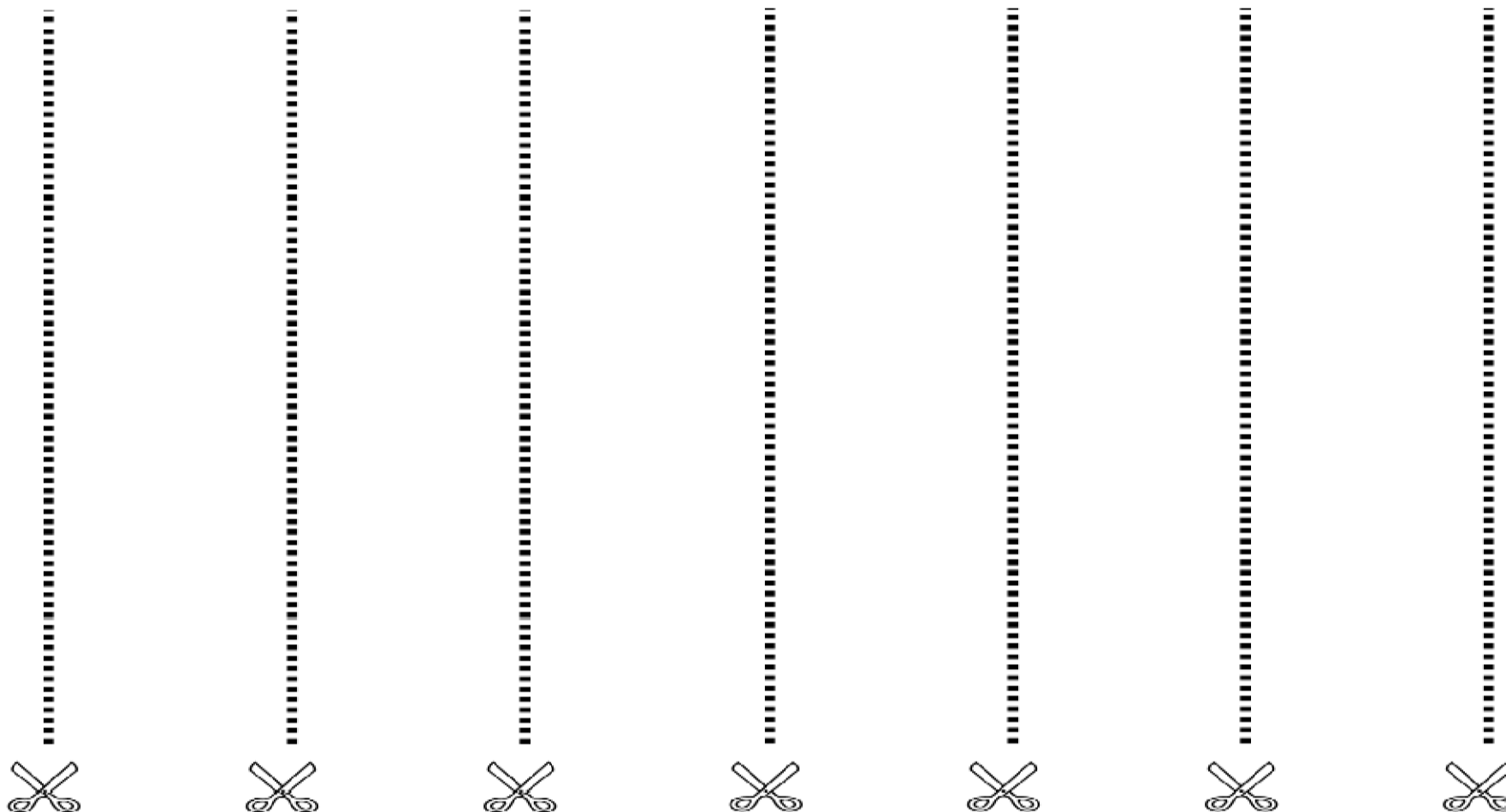




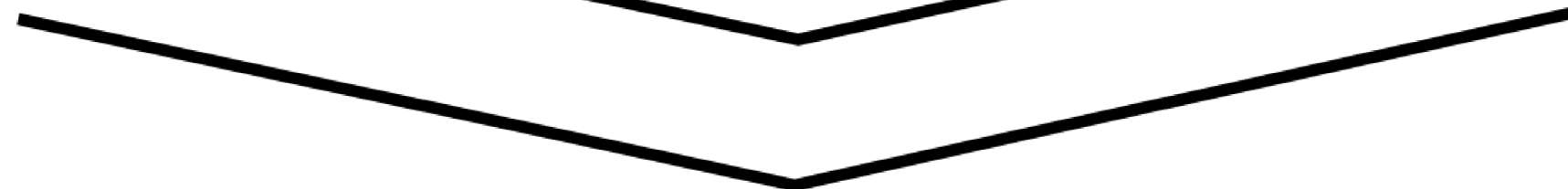
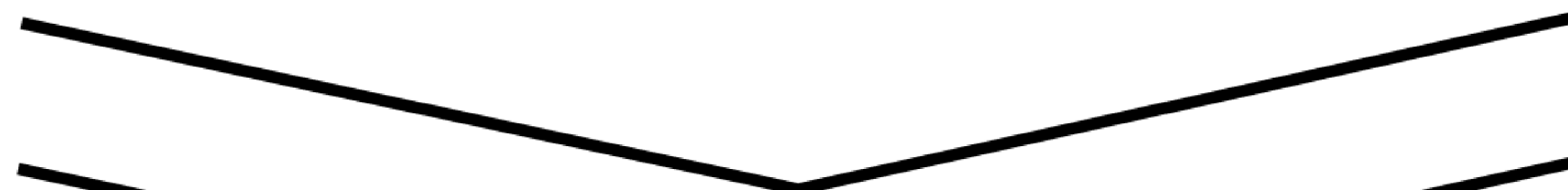
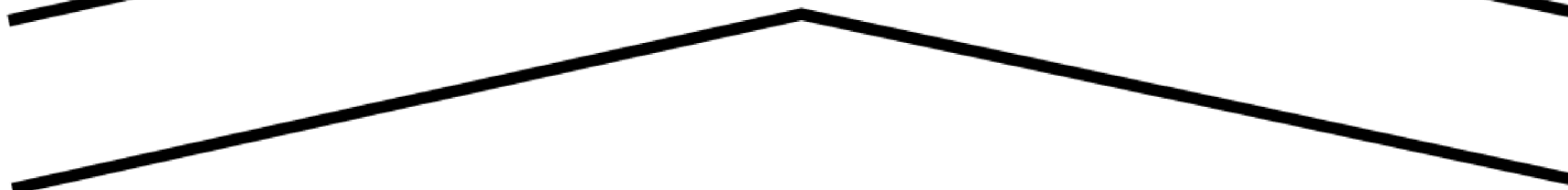
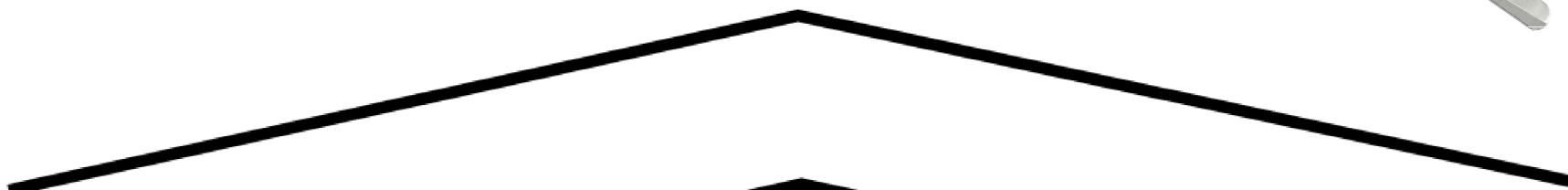
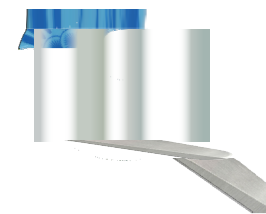
Aprende a recortar



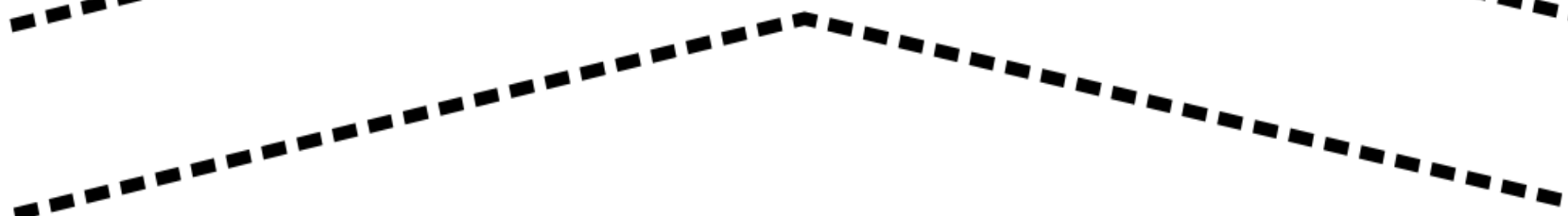
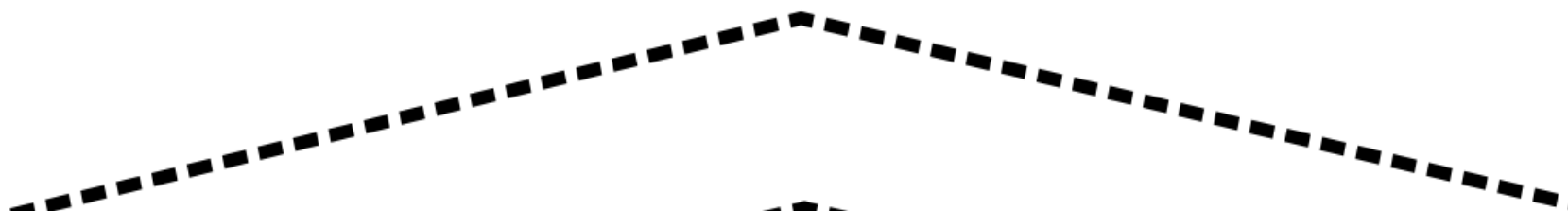
Aprende a recortar



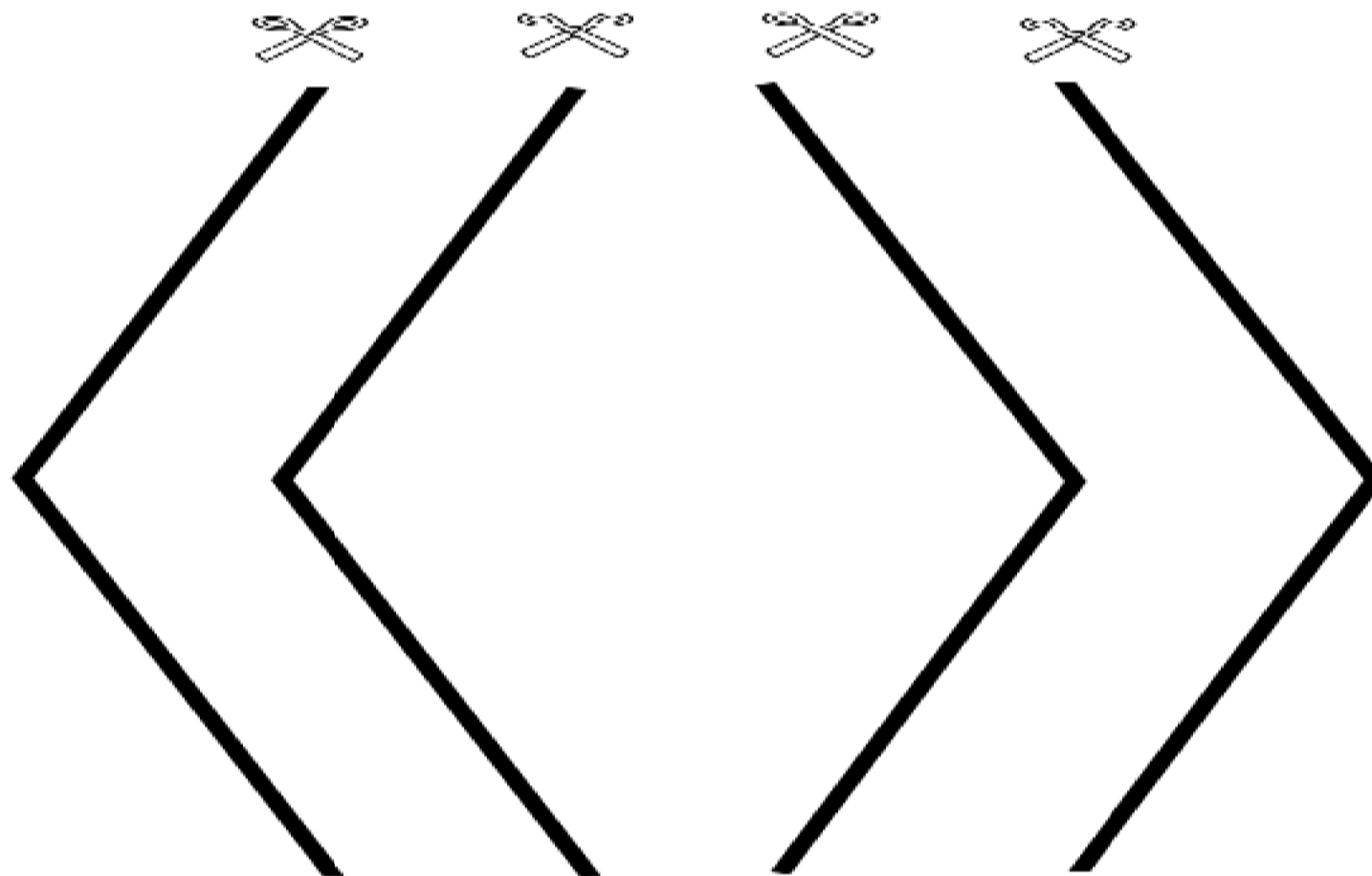
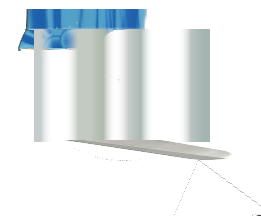
Aprende a recortar



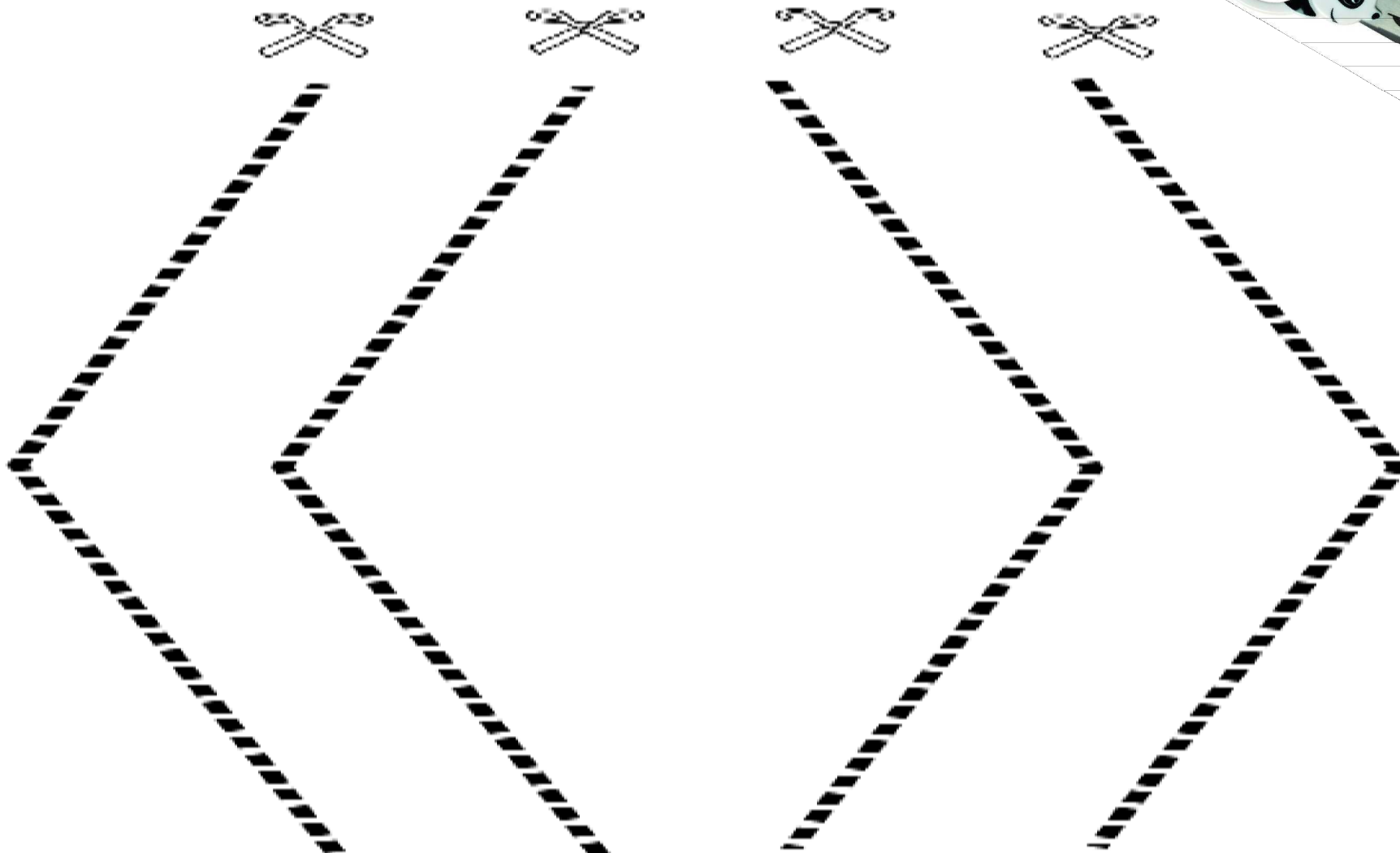
Aprende a recortar



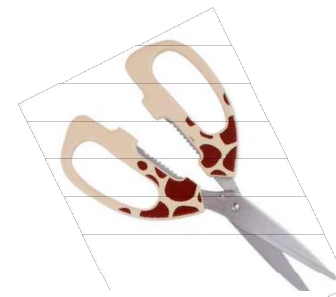
Aprende a recortar



Aprende a recortar



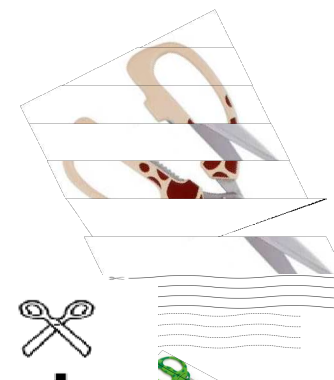
Aprende a recortar



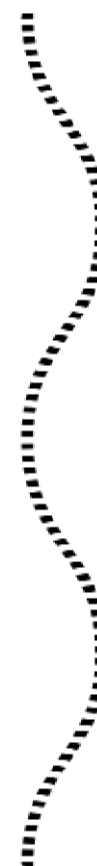
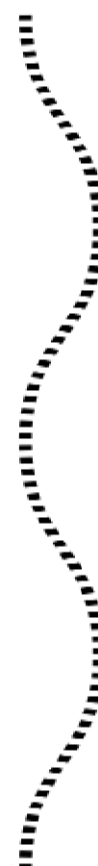
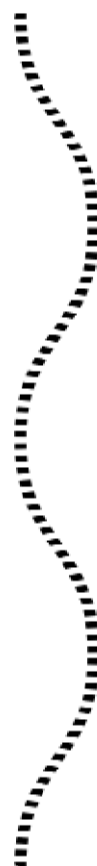
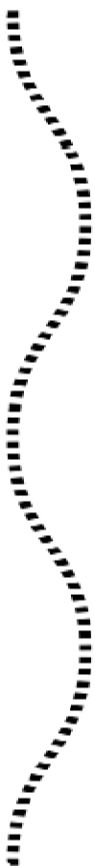
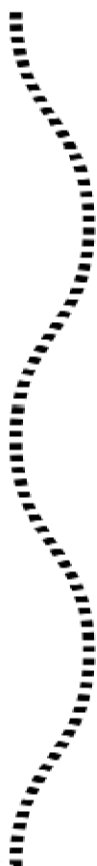
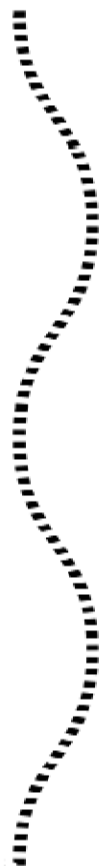
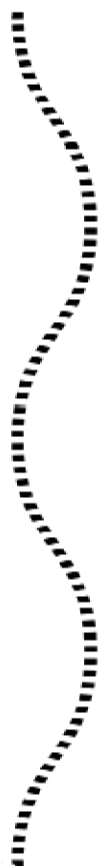
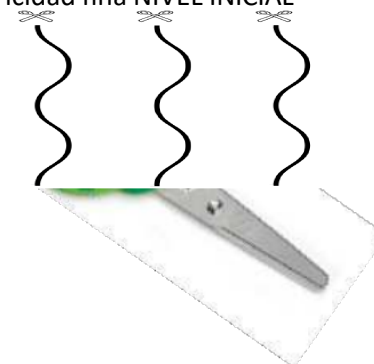
Aprende a recortar



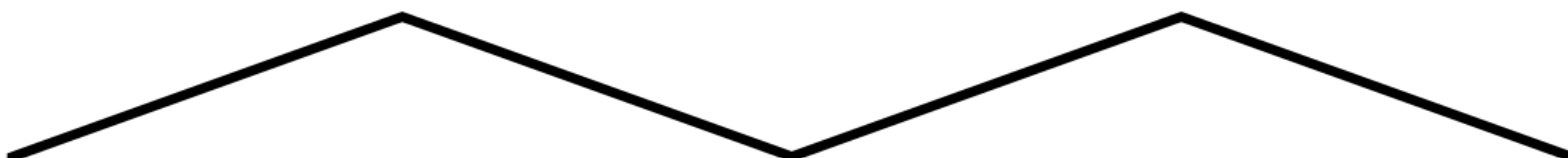
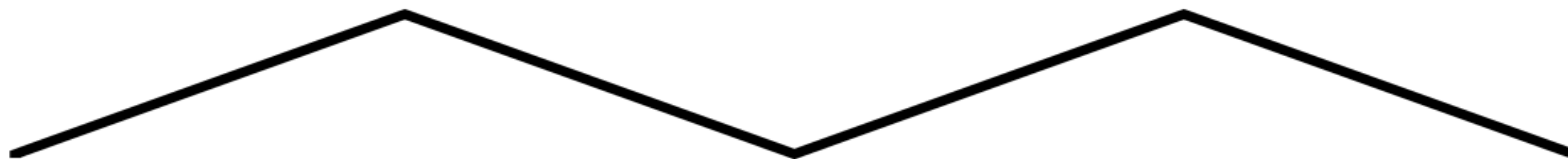
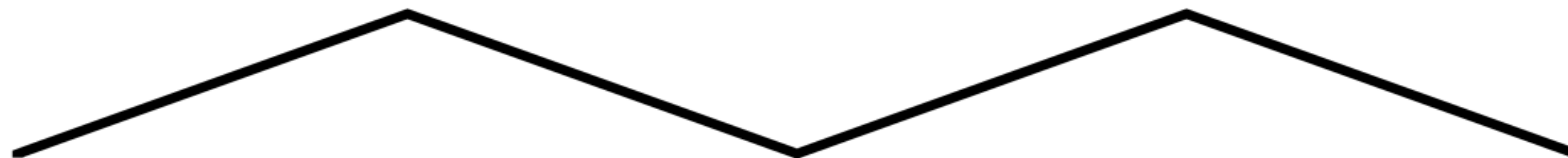
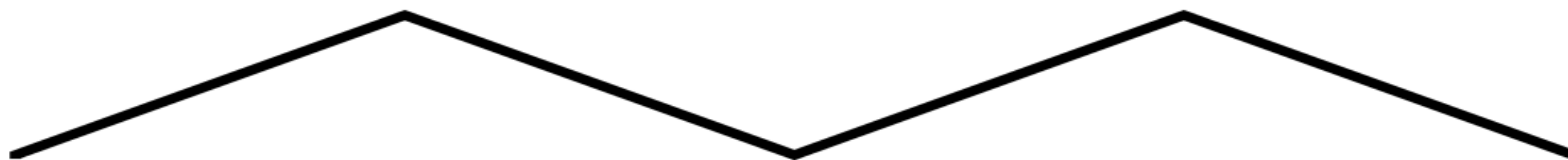
Aprende a recortar



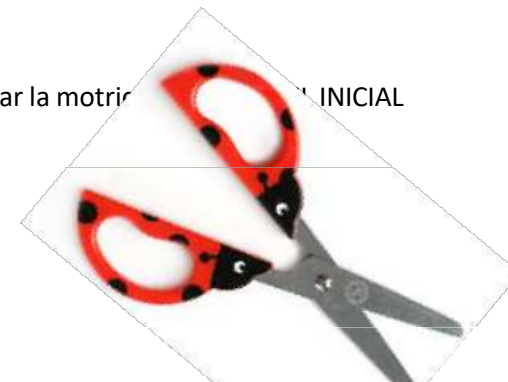
Aprende a recortar



Aprende a recortar



Aprende a recortar



Aprende a recortar

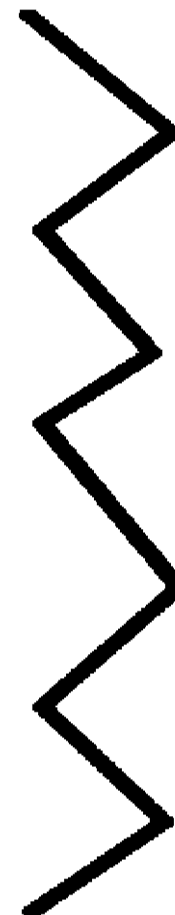
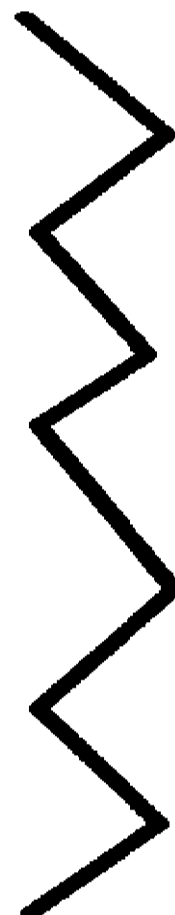
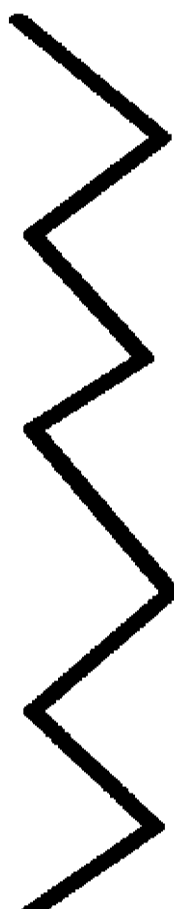
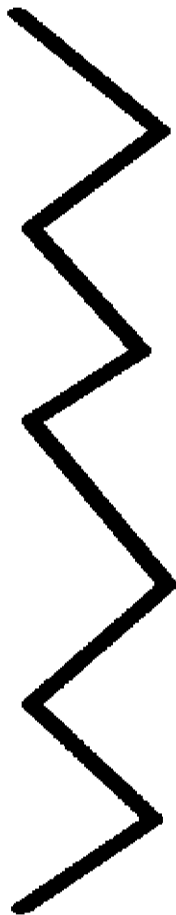
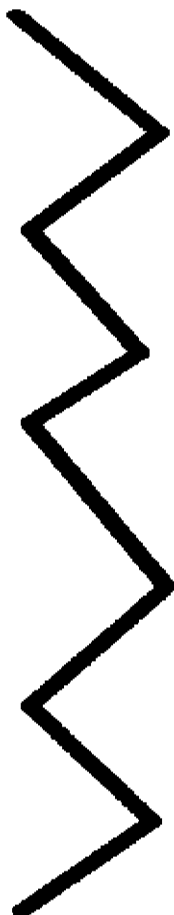
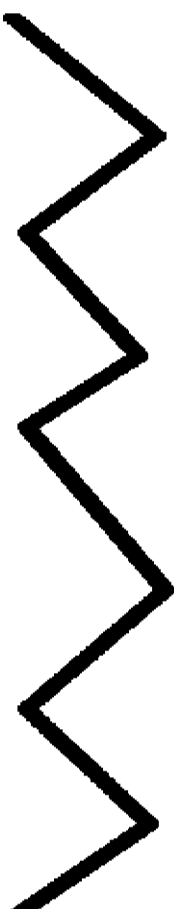
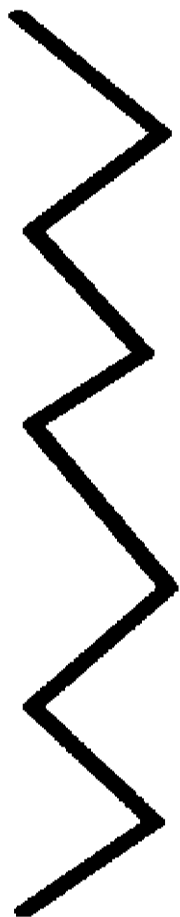


Aprende a recortar

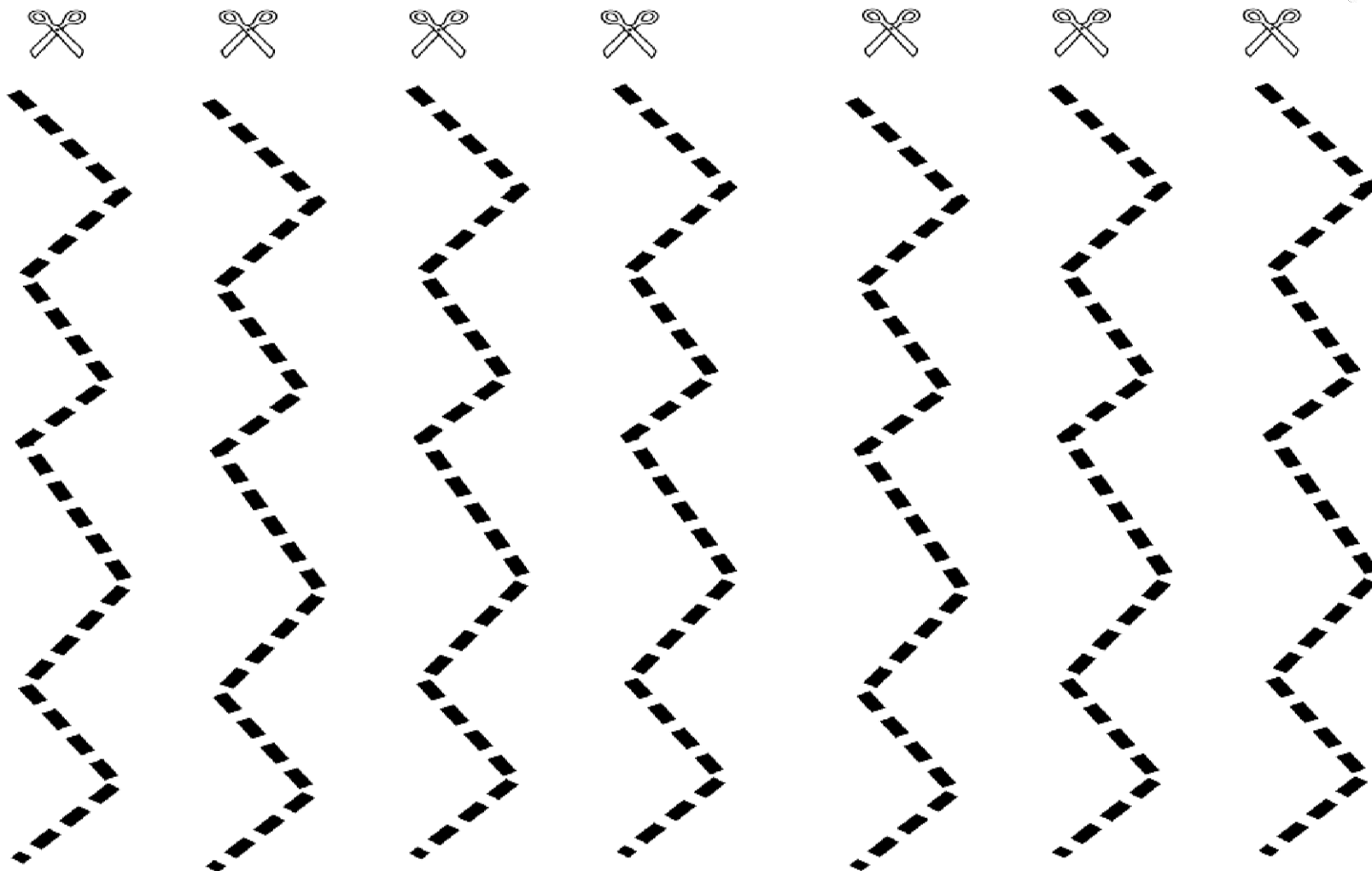




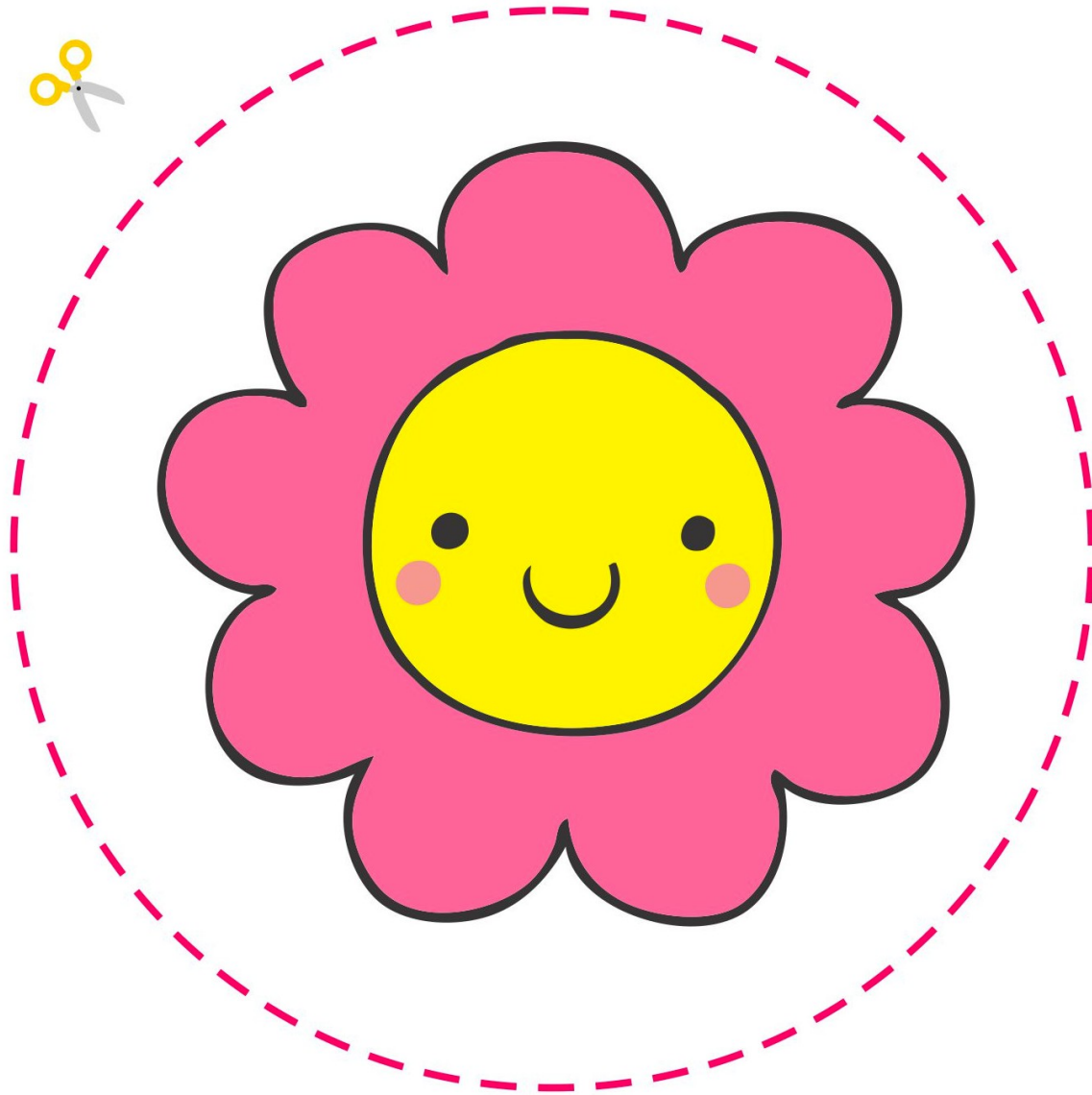
Aprende a recortar



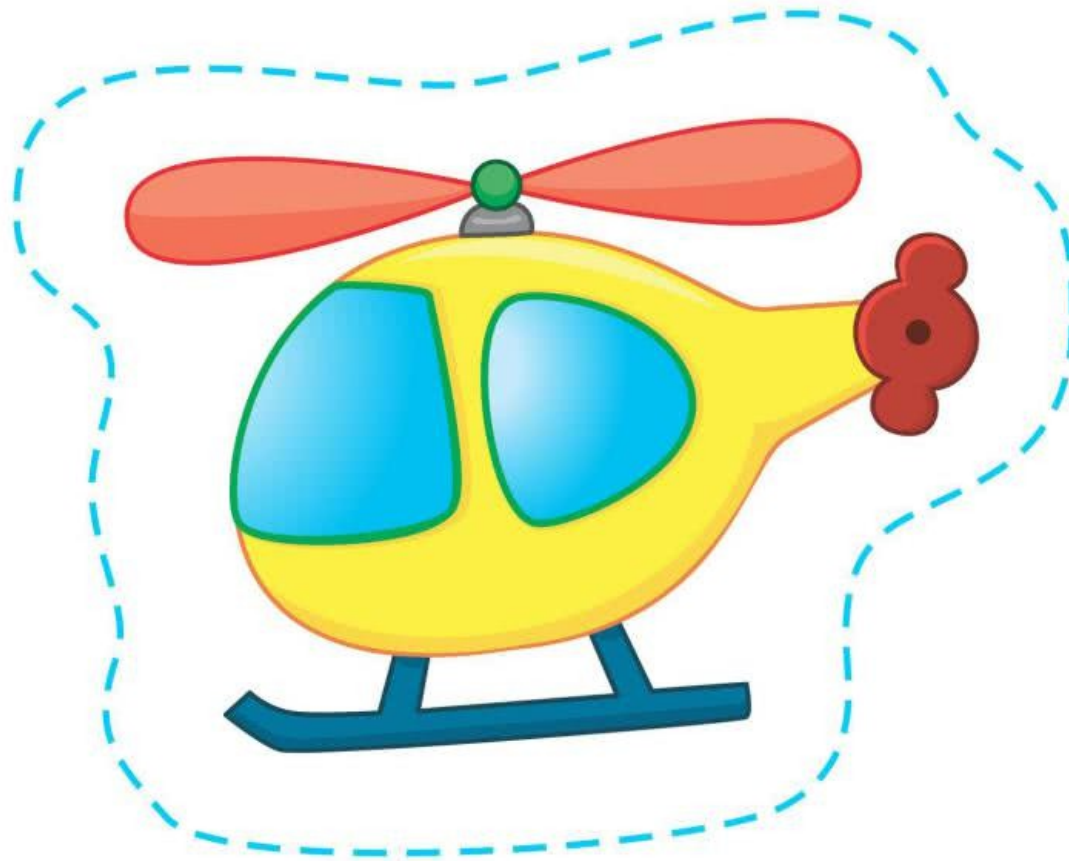
Aprende a recortar



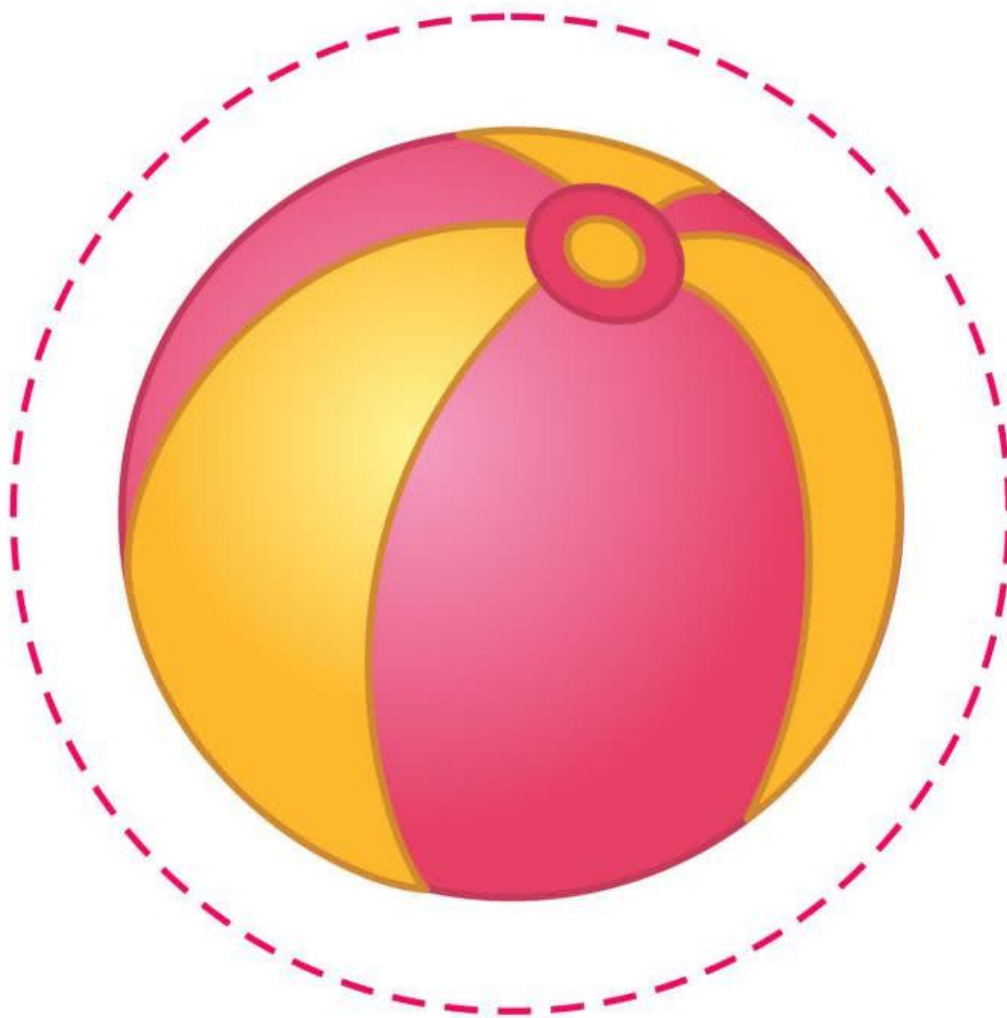
Vamos a recortar



Vamos a recortar



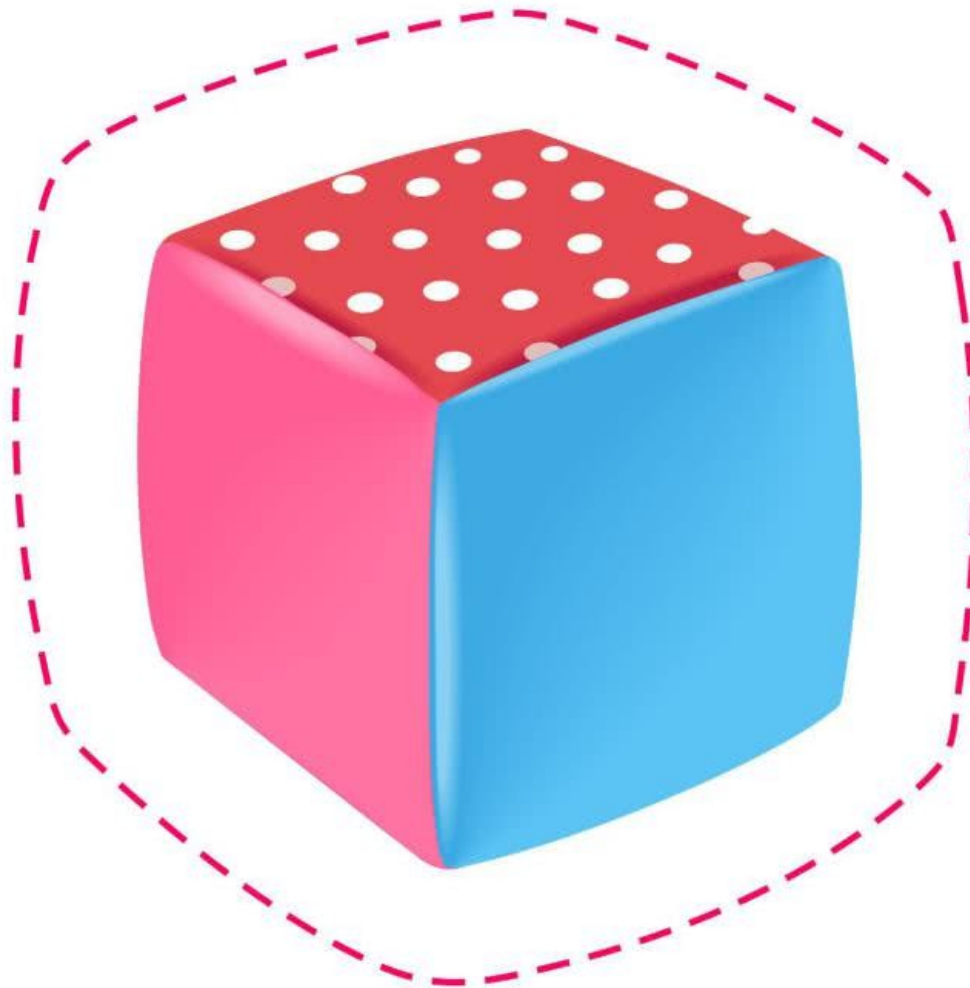
Vamos a recortar



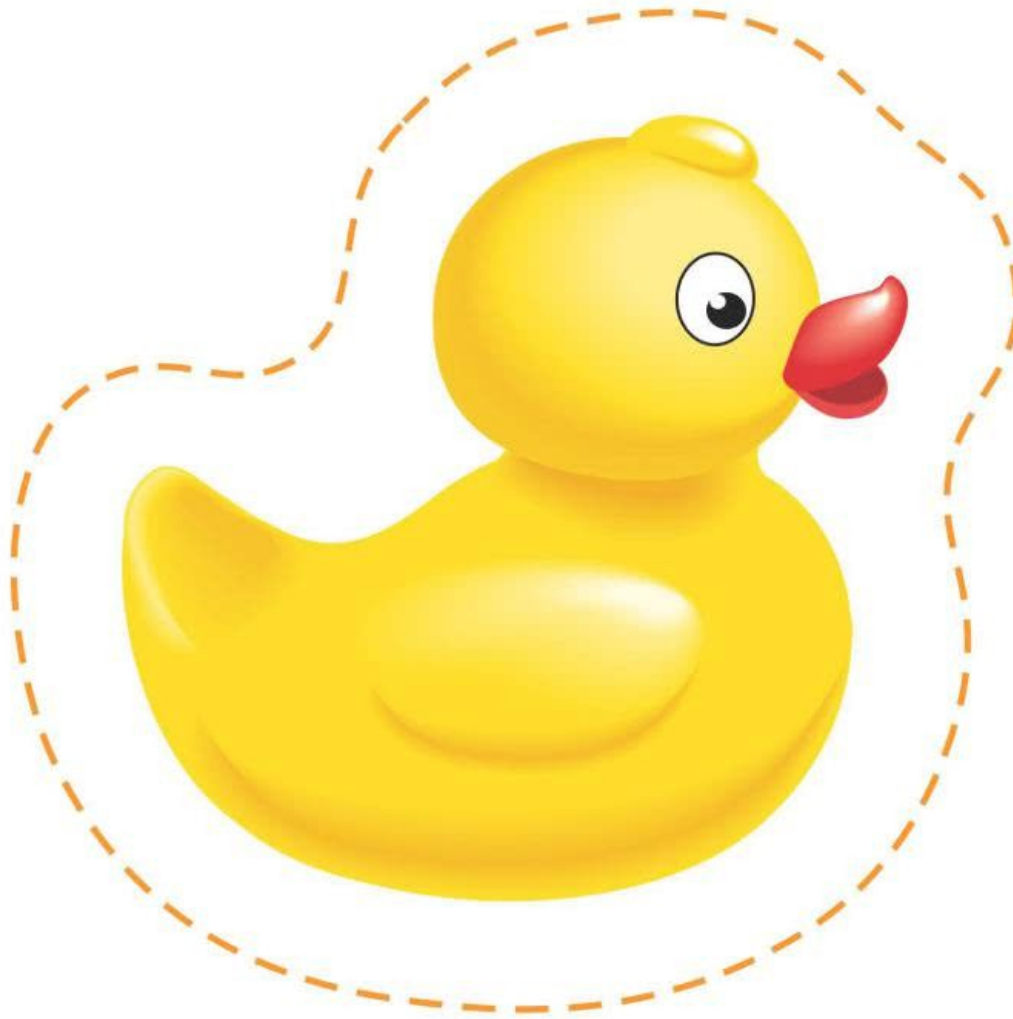
Vamos a recortar



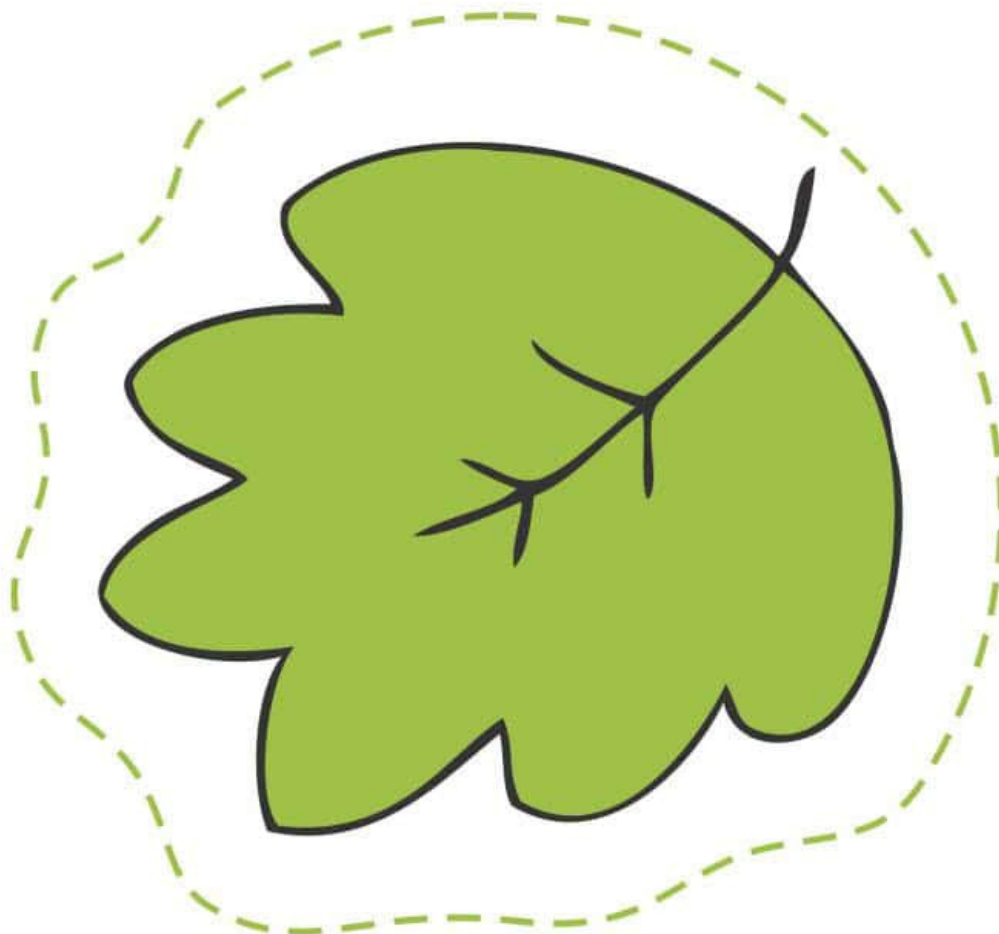
Vamos a recortar



Vamos a recortar



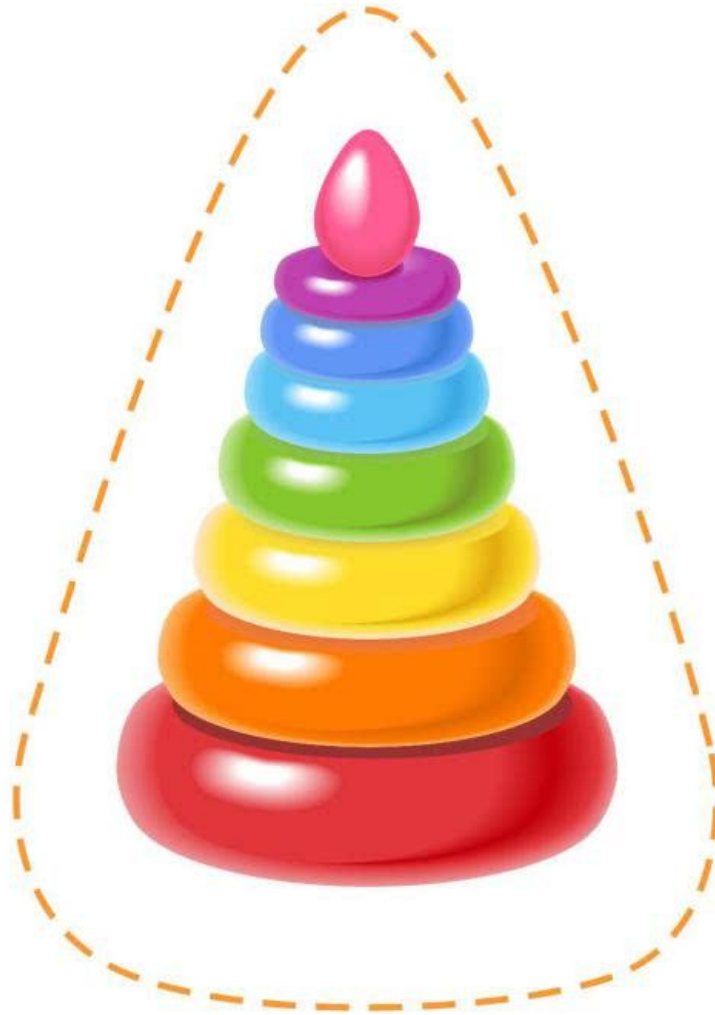
Vamos a recortar



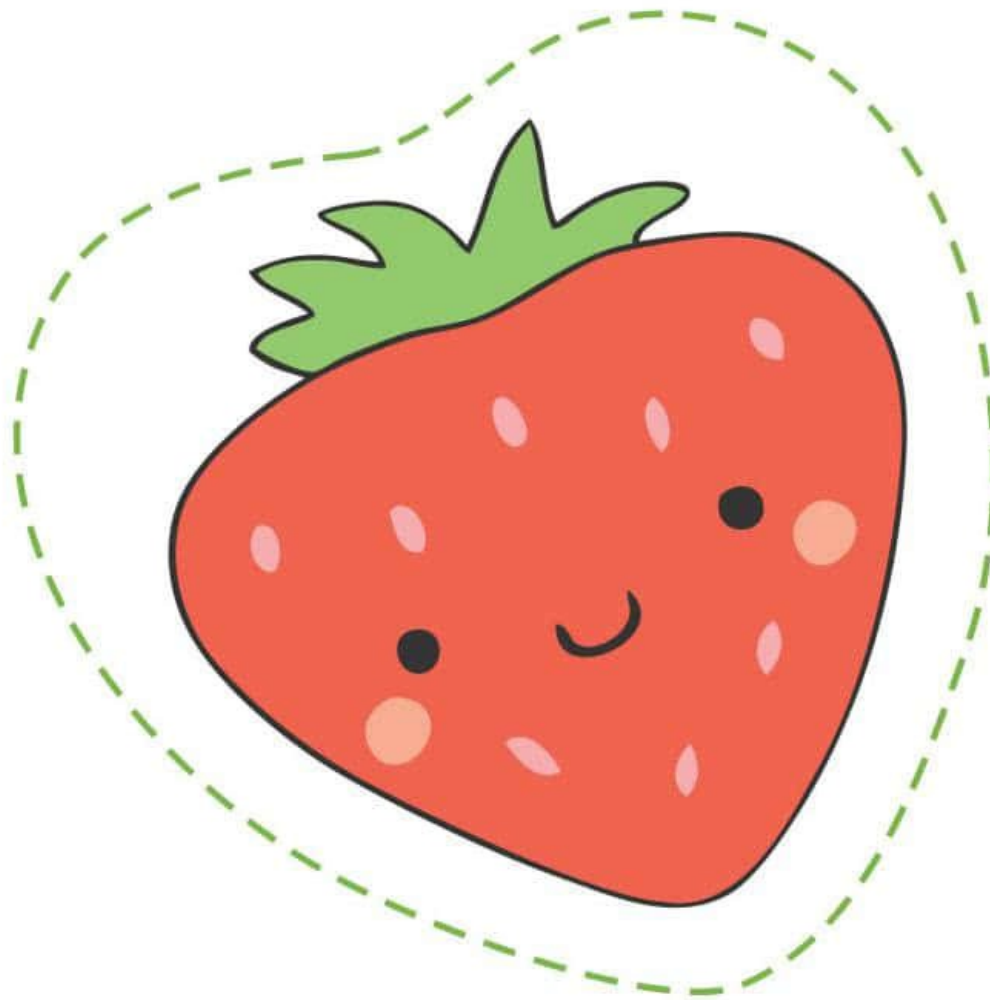
Vamos a recortar



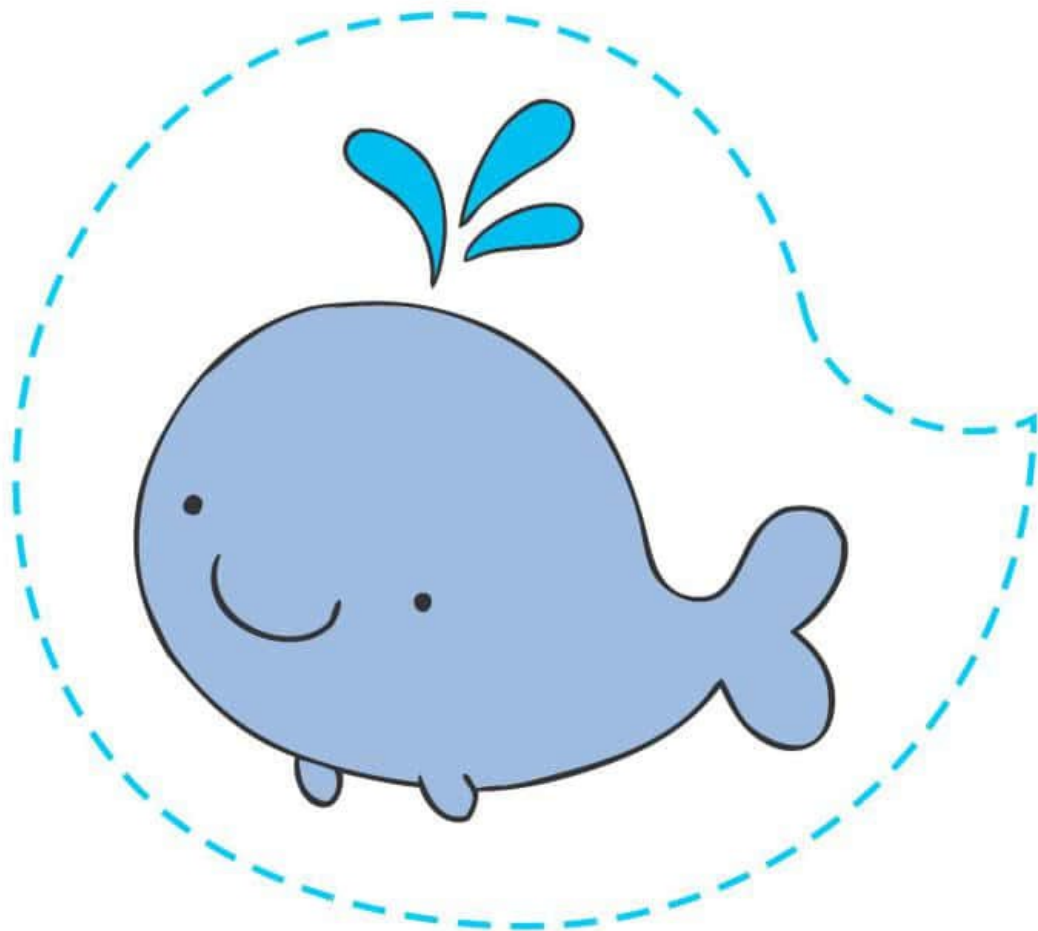
Vamos a recortar



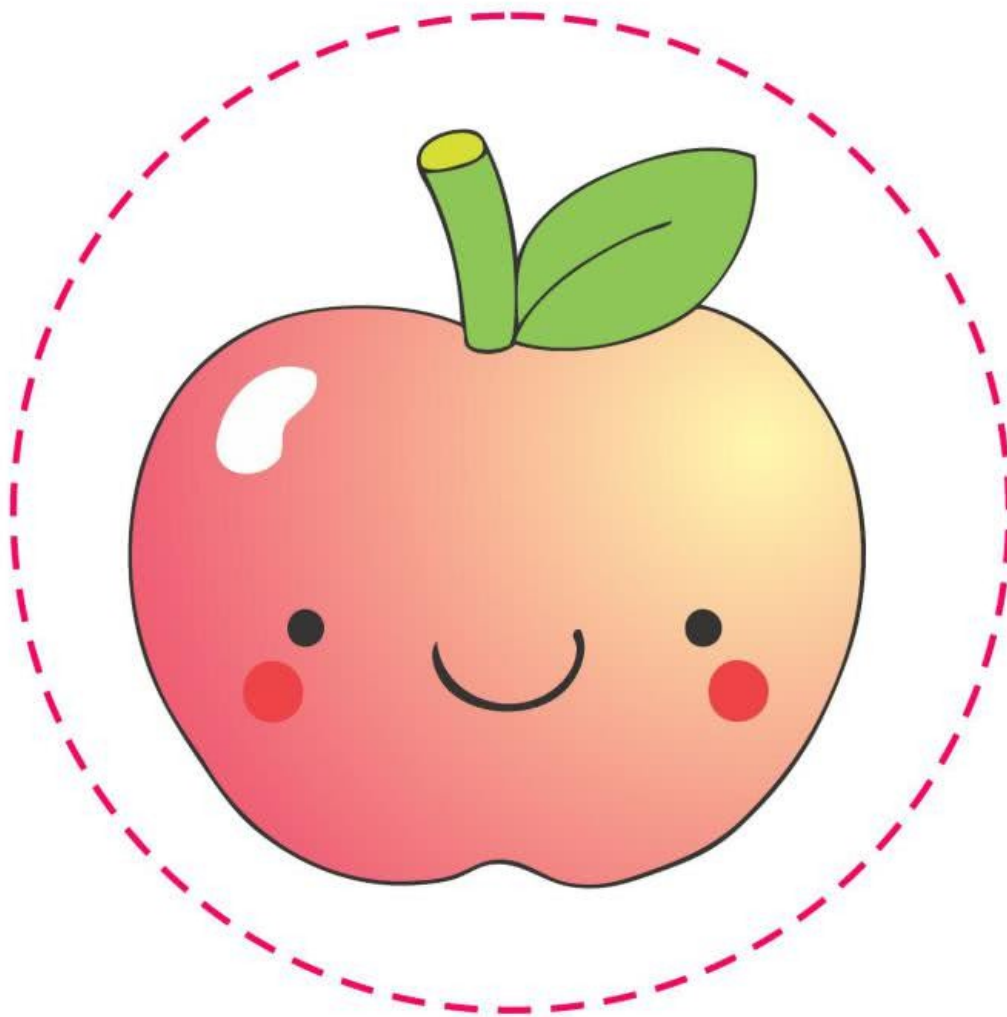
Vamos a recortar



Vamos a recortar



Vamos a recortar



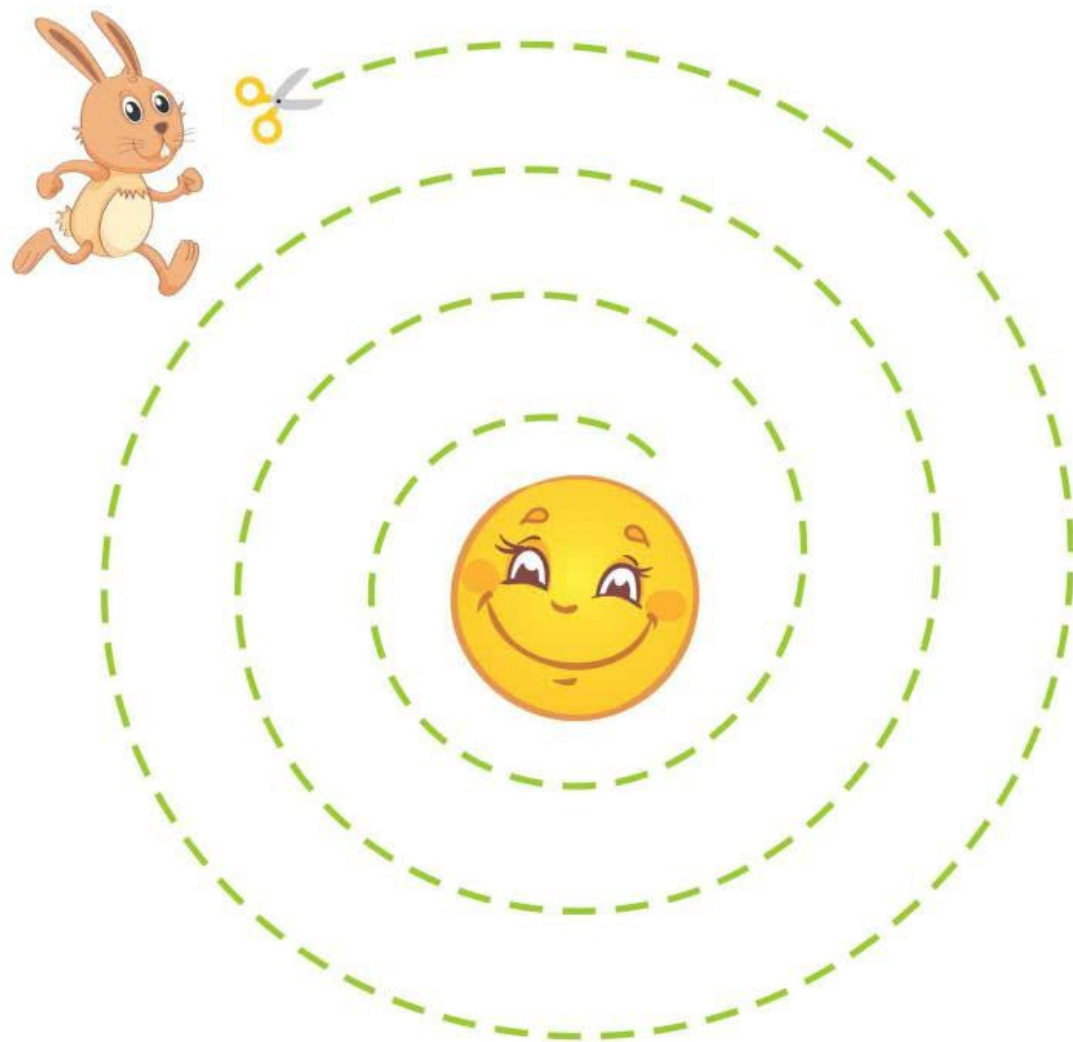
Vamos a recortar



Vamos a recortar



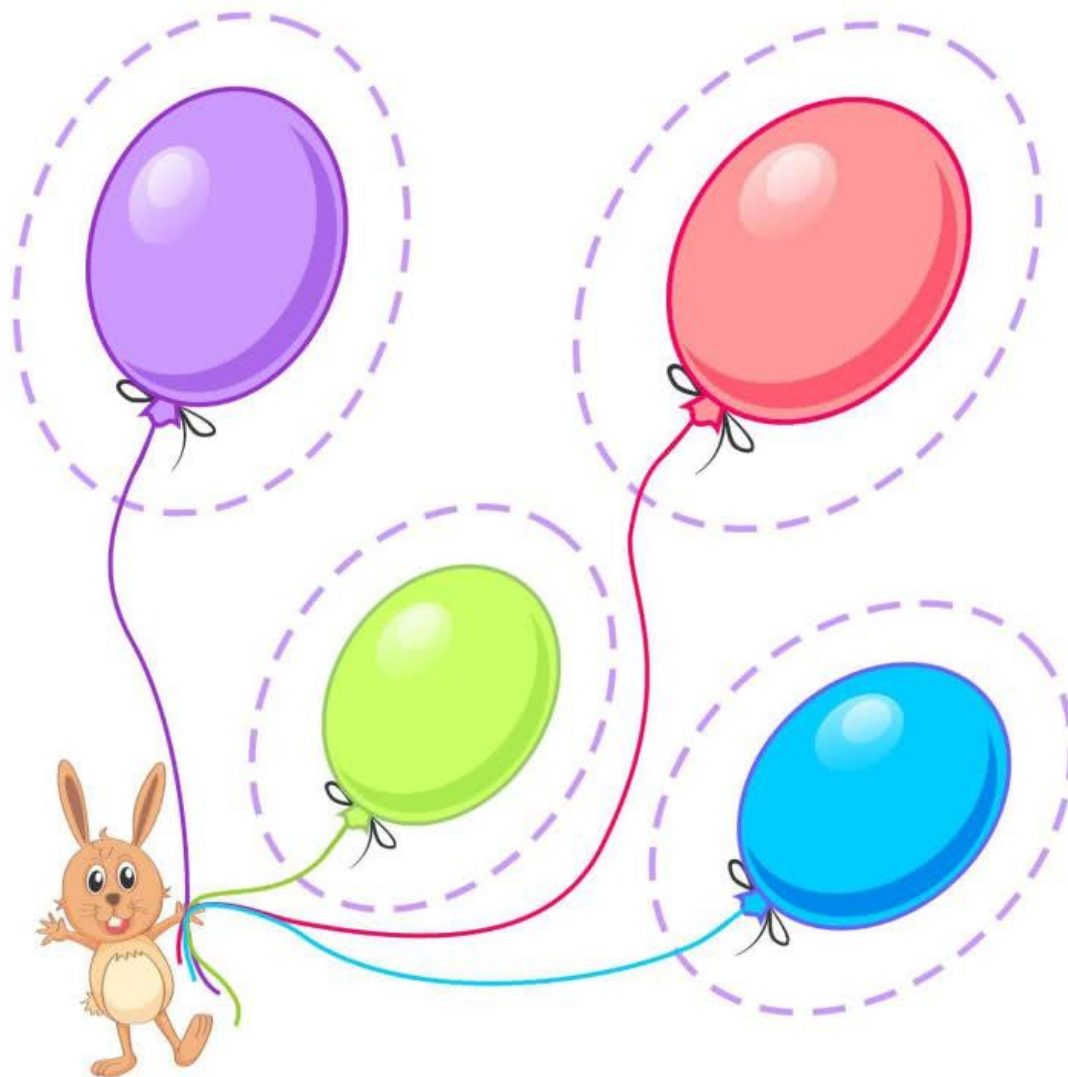
Vamos a recortar



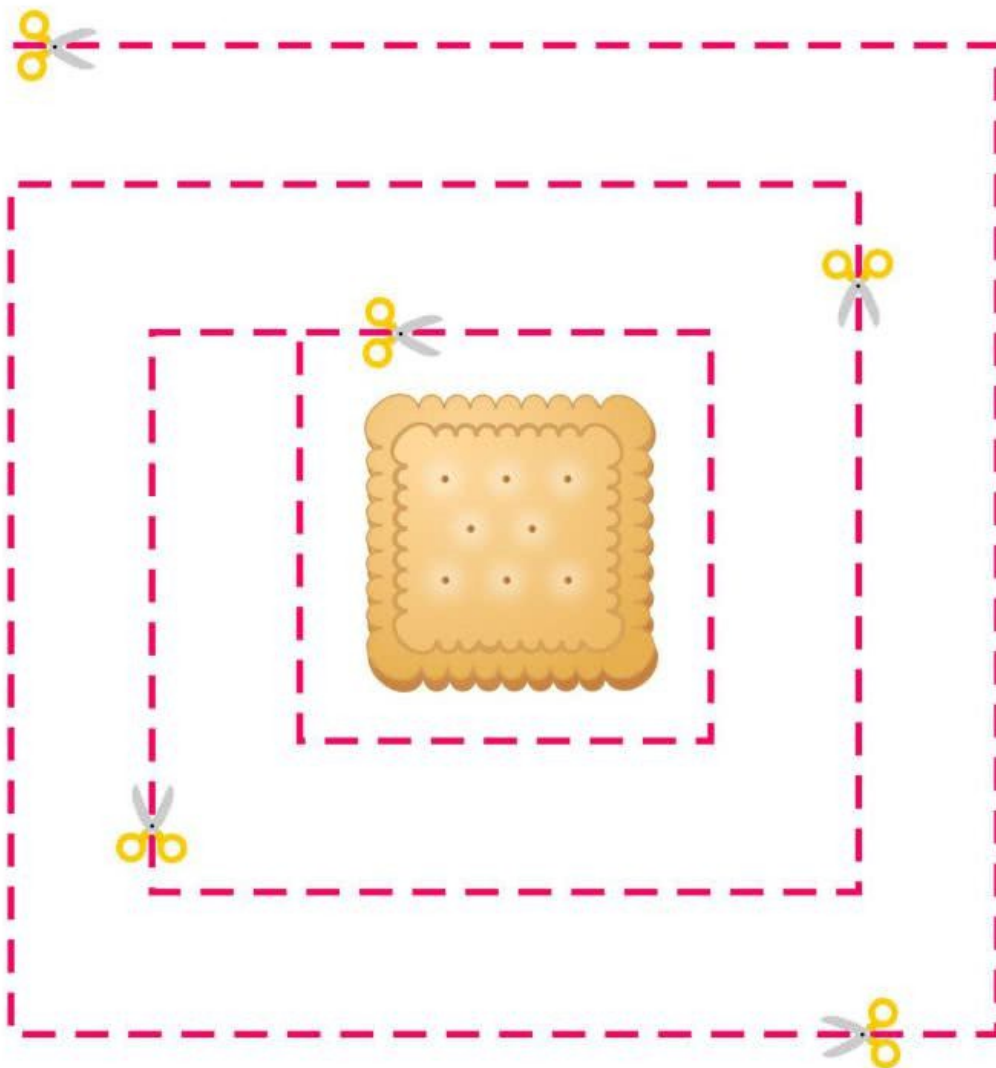
Vamos a recortar



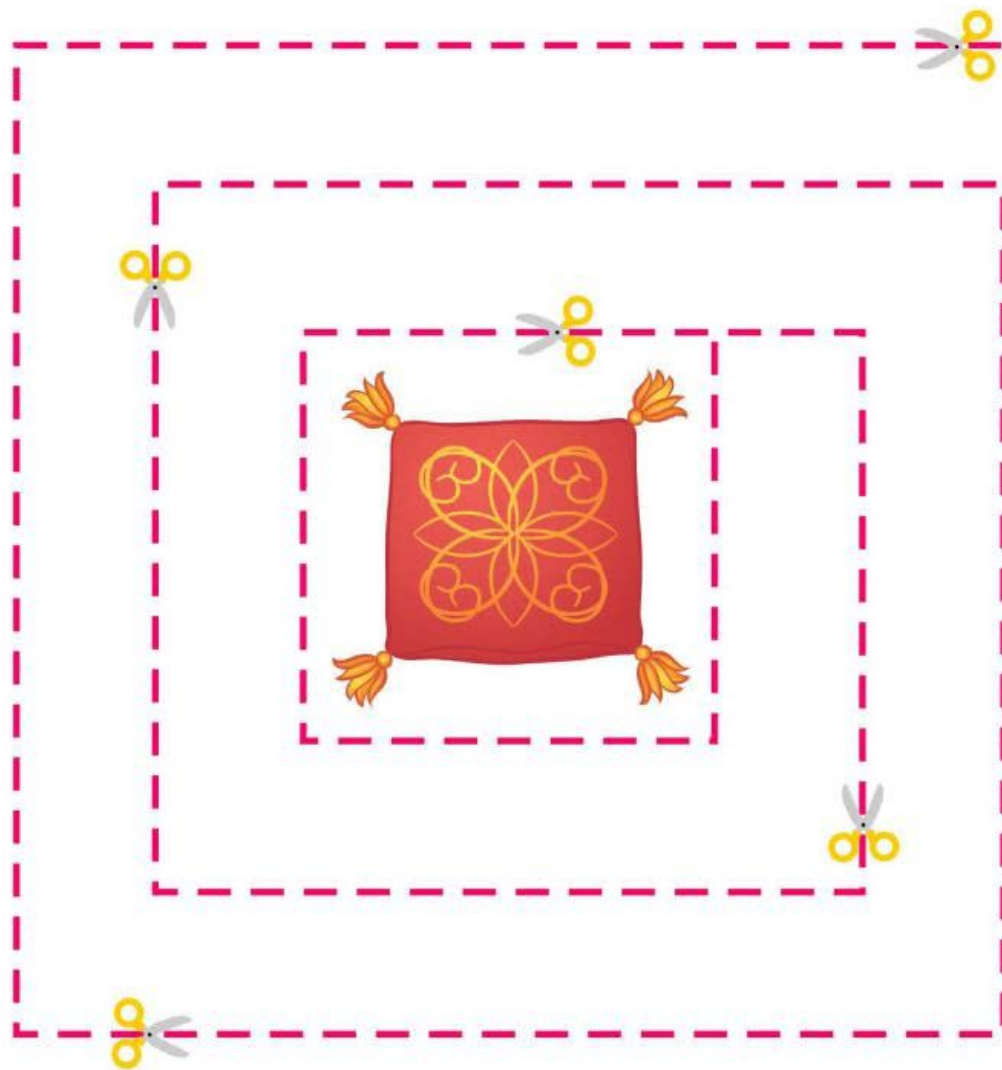
Vamos a recortar



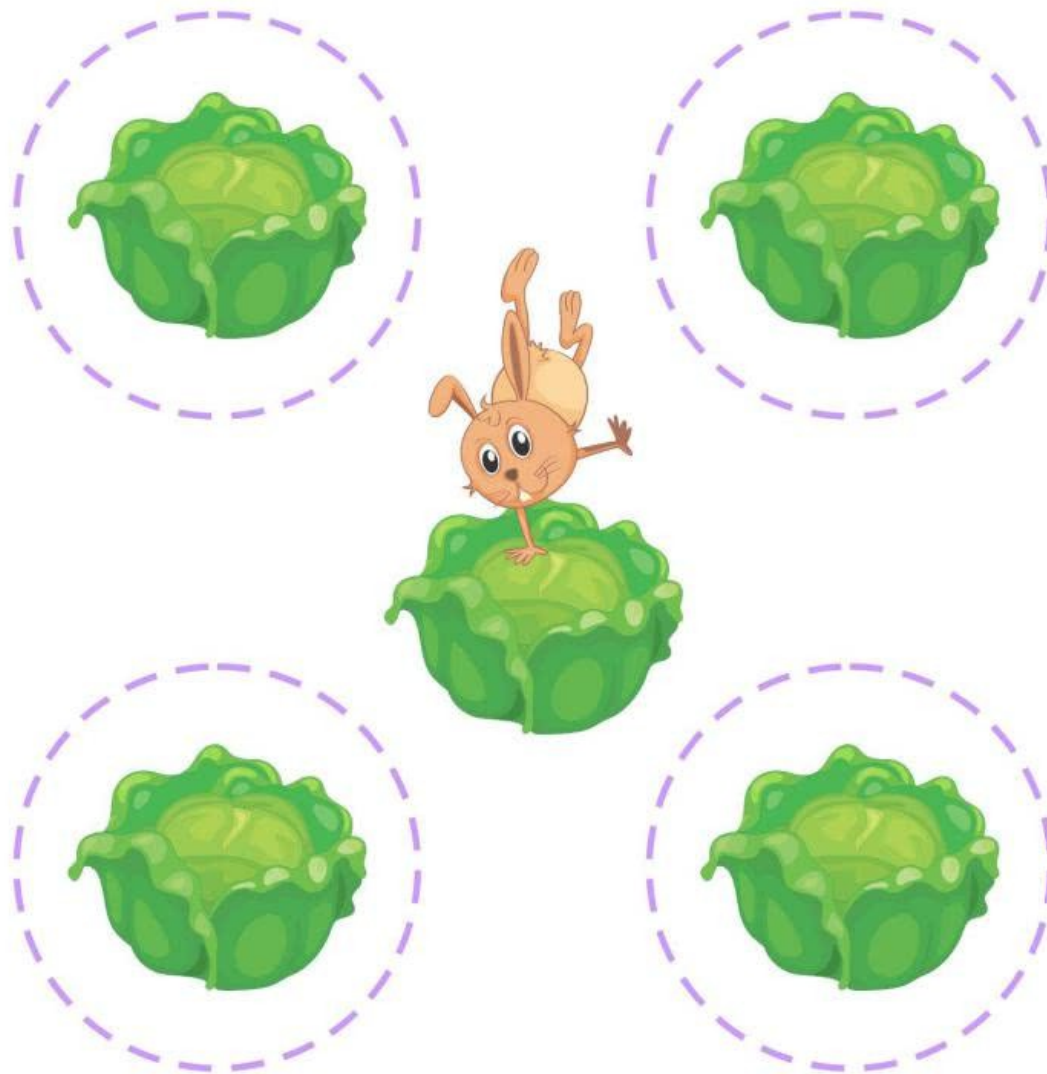
Vamos a recortar



Vamos a recortar



Vamos a recortar



Vamos a recortar



Vamos a recortar



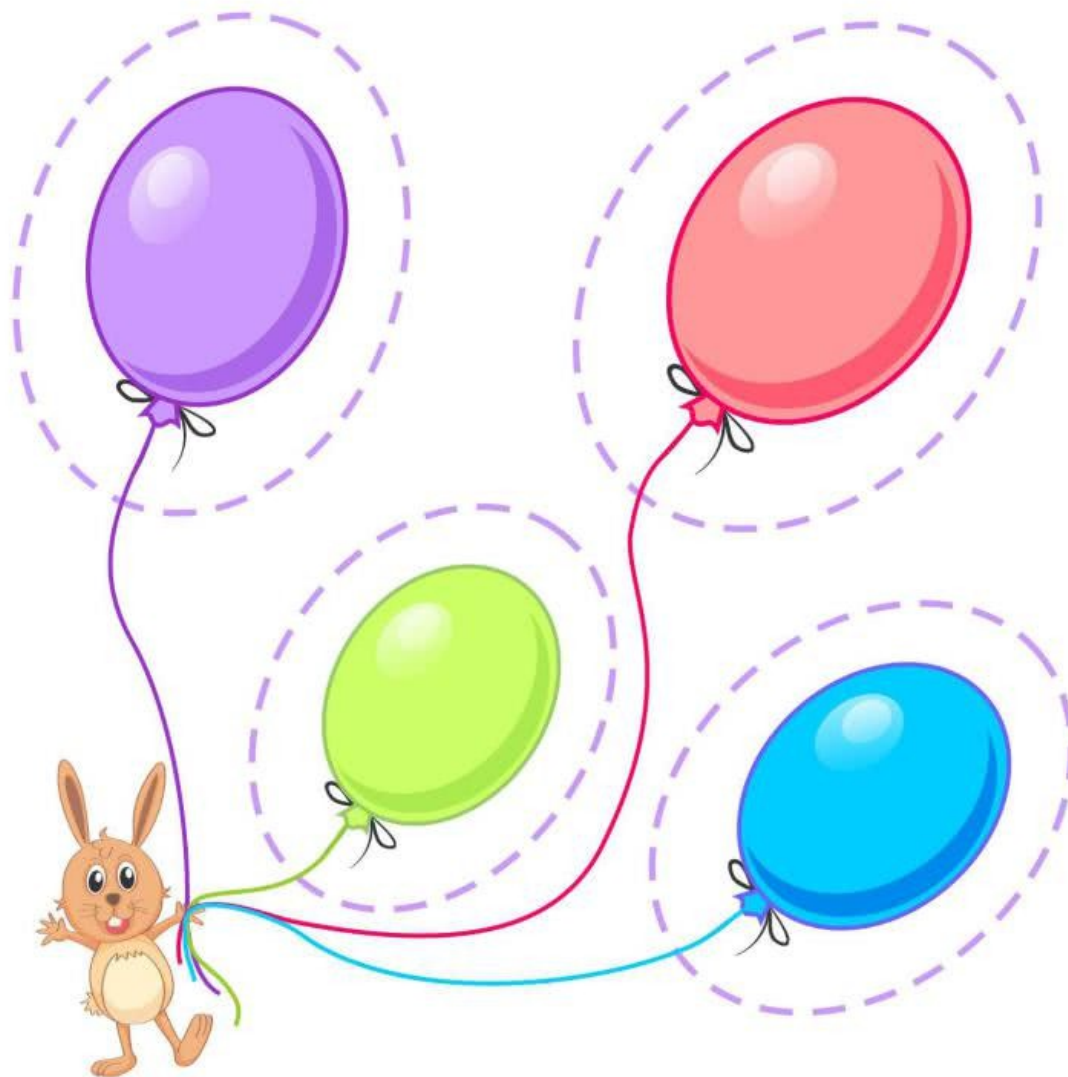
Vamos a recortar



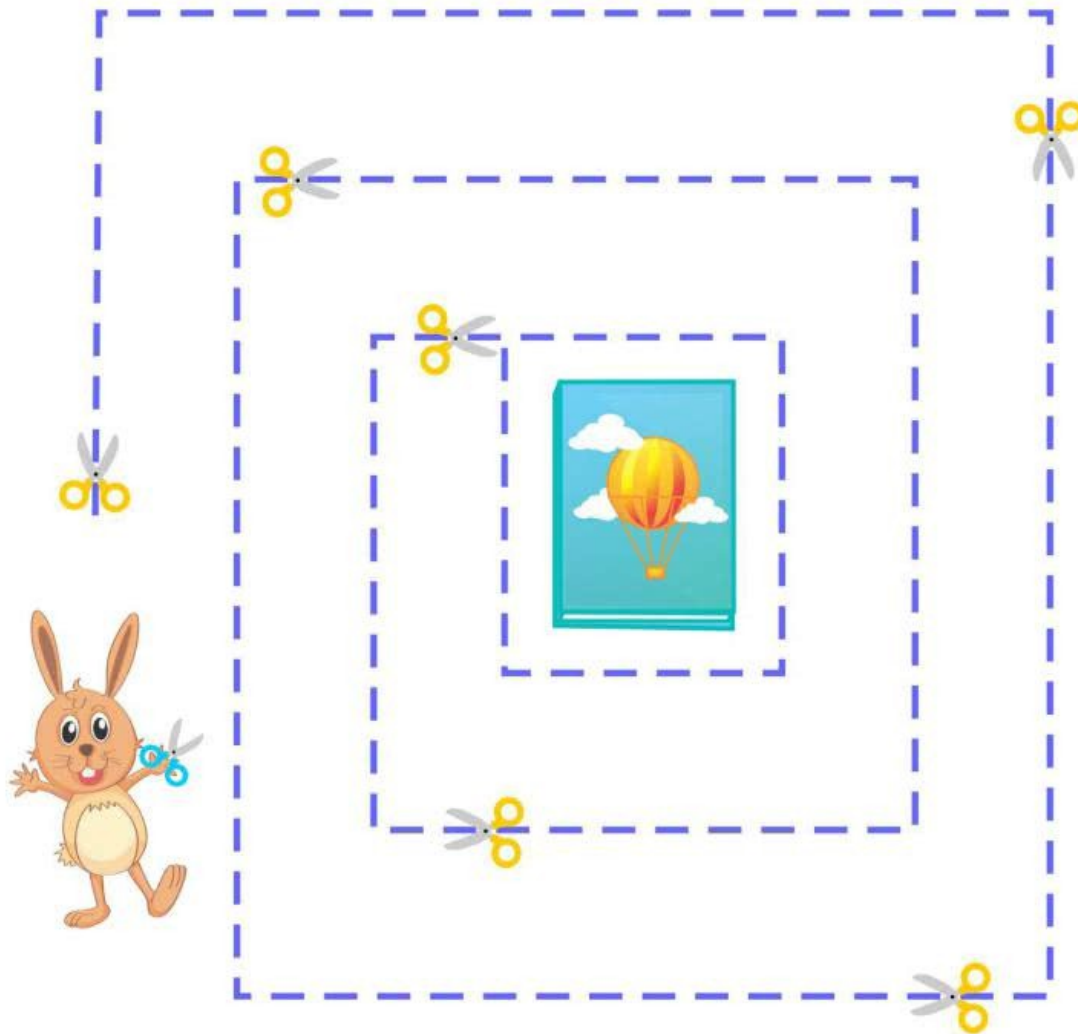
Vamos a recortar



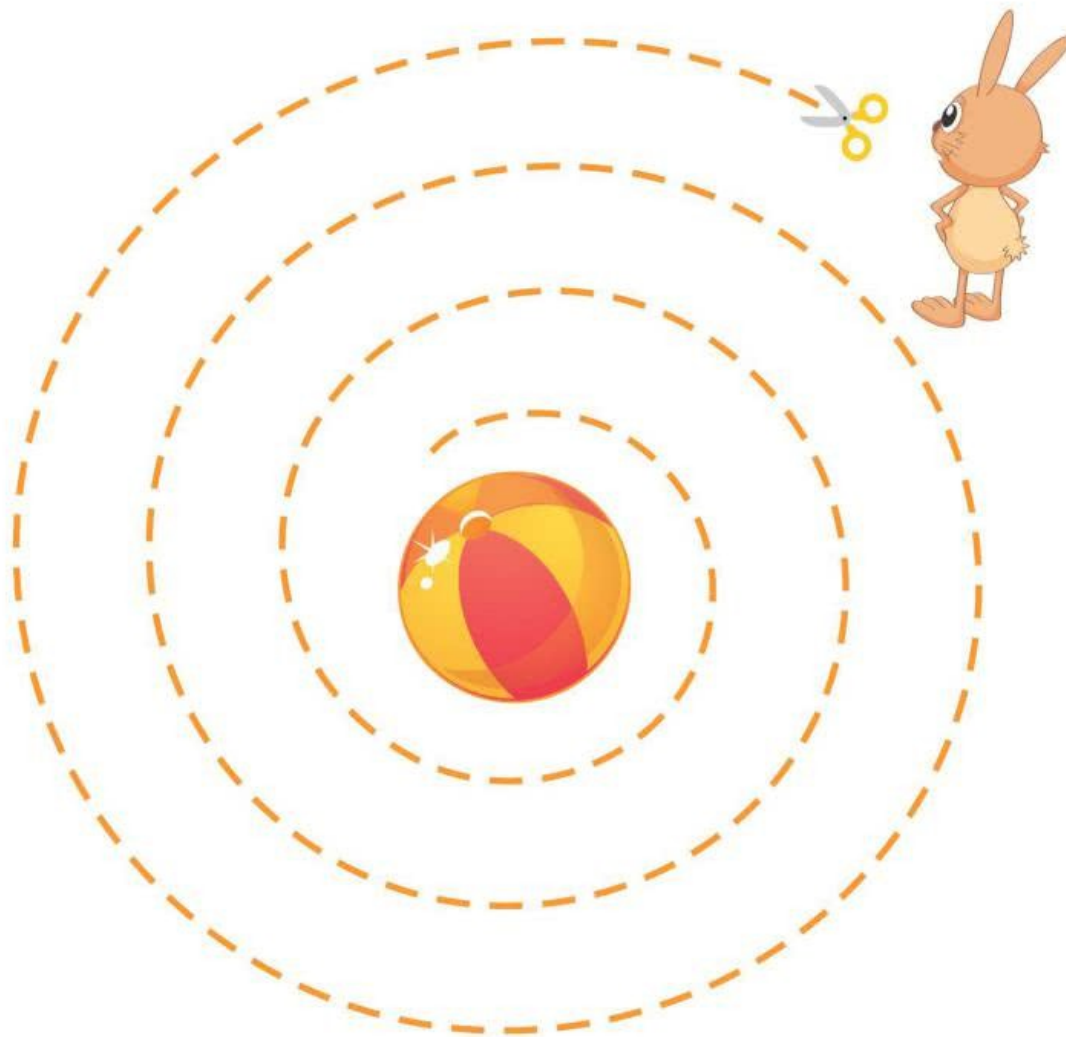
Vamos a recortar



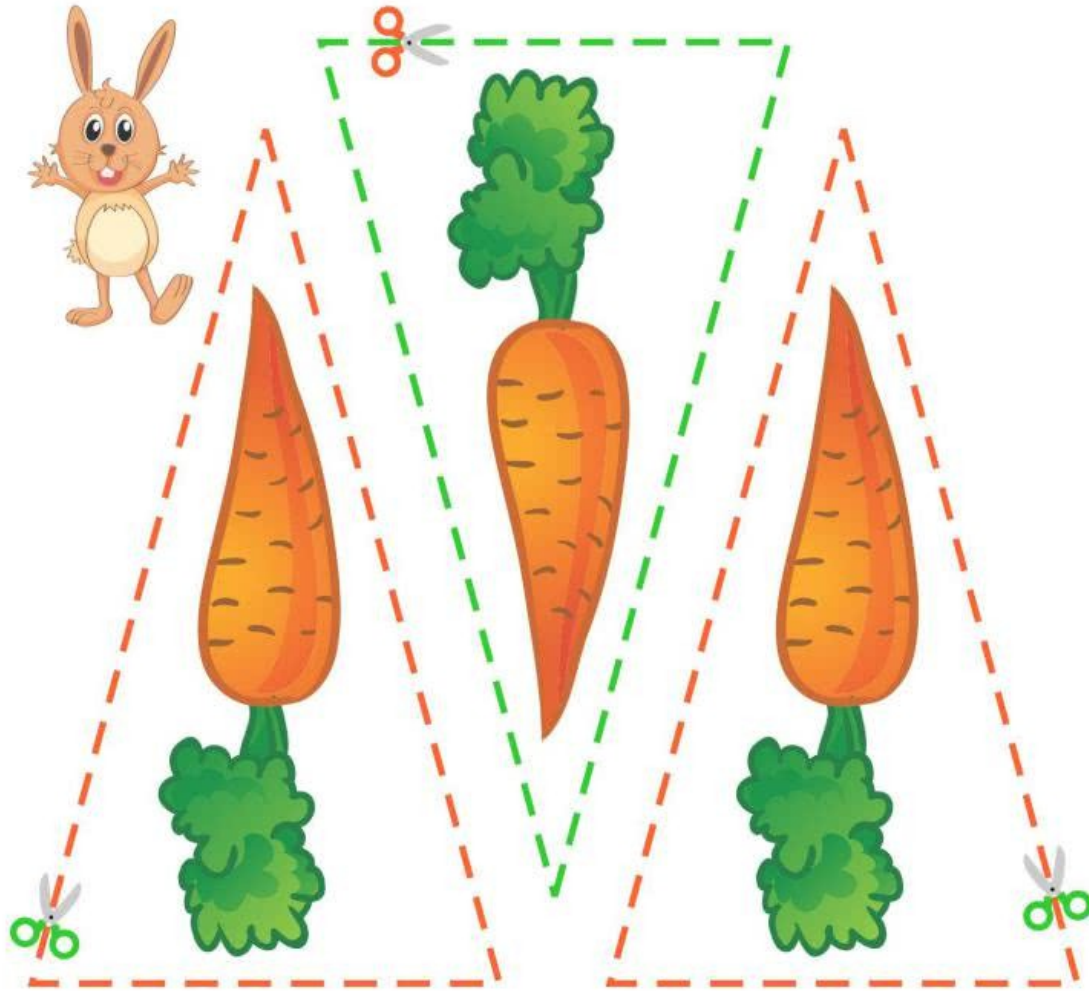
Vamos a recortar



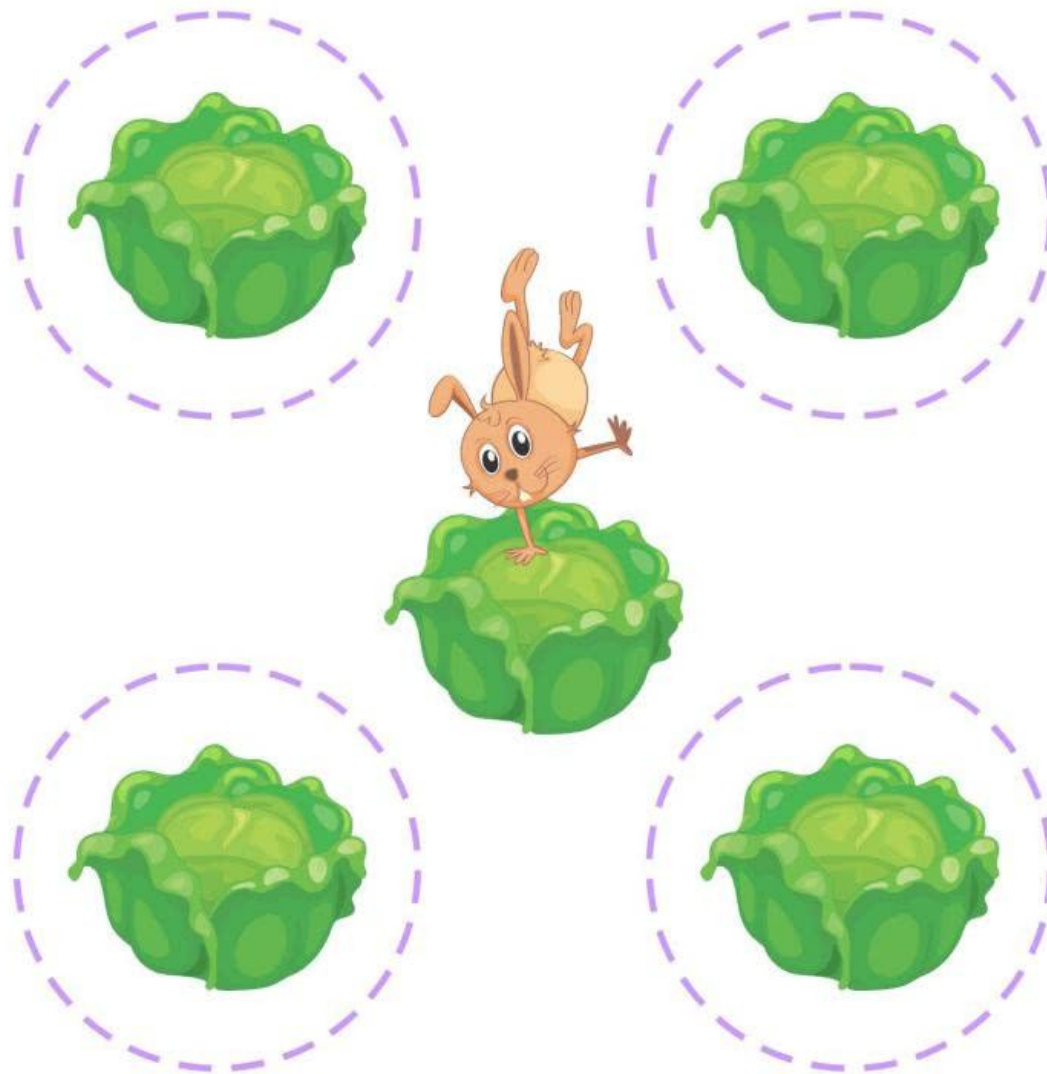
Vamos a recortar



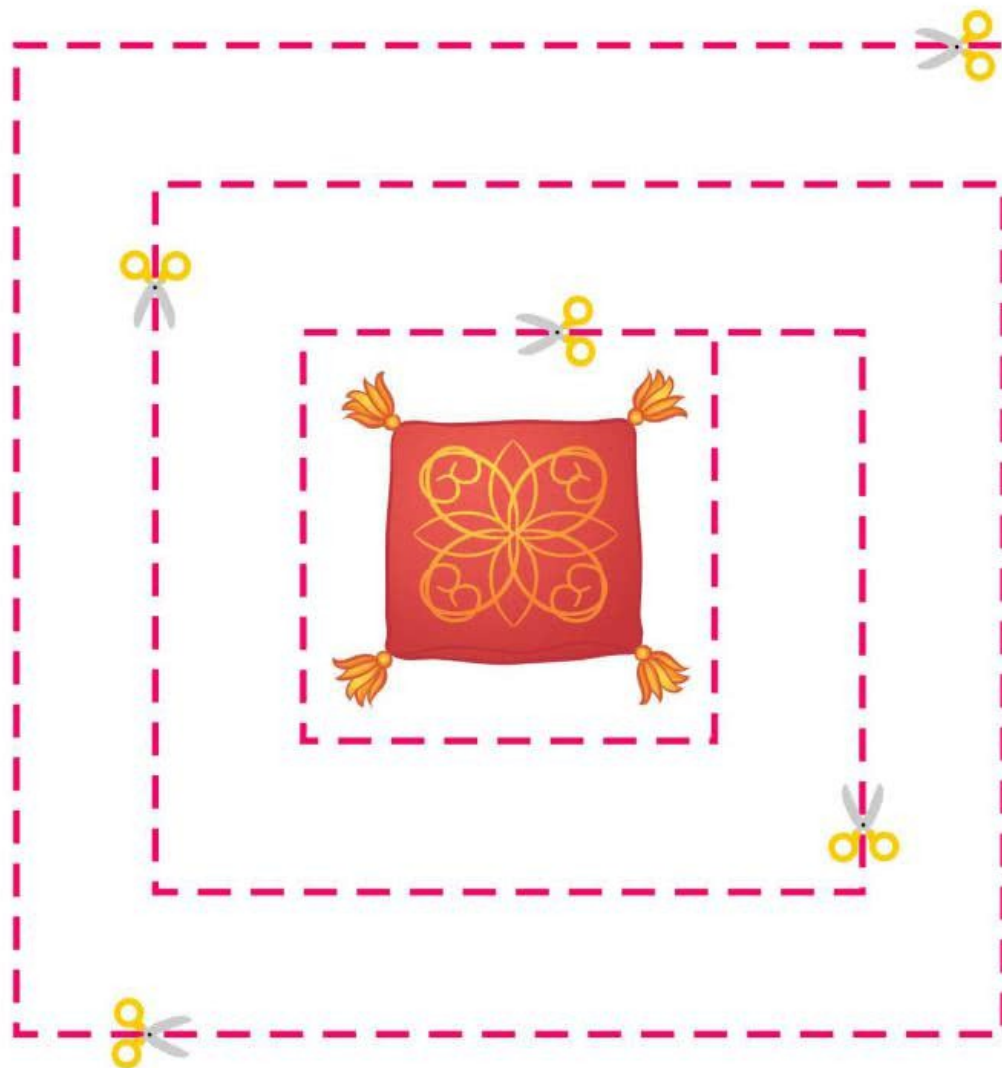
Vamos a recortar



Vamos a recortar



Vamos a recortar



ACTIVIDADES MOTRICIDAD FINA

Las actividades de motricidad fina son adecuadas para trabajar el desarrollo de la pinza digital, la musculatura de la mano y el desarrollo de la misma para luego poder utilizar los útiles de escritura de manera correcta.

A continuación proponemos una serie de juegos adecuados para este fin.

TRASVASES CON PIPETAS



TENDER LA ROPA





JUEGOS CON PINZAS





ENSARTAR

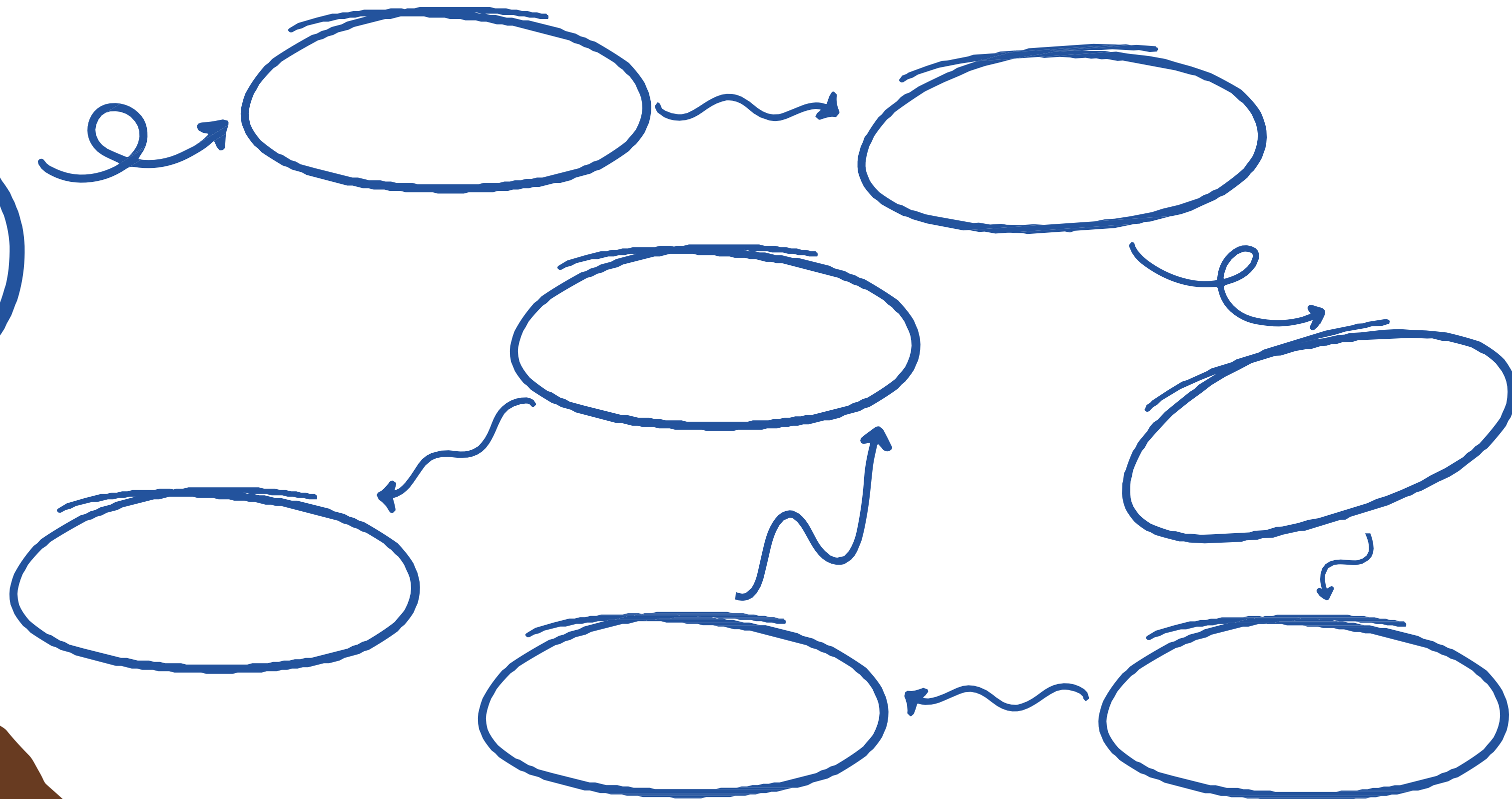
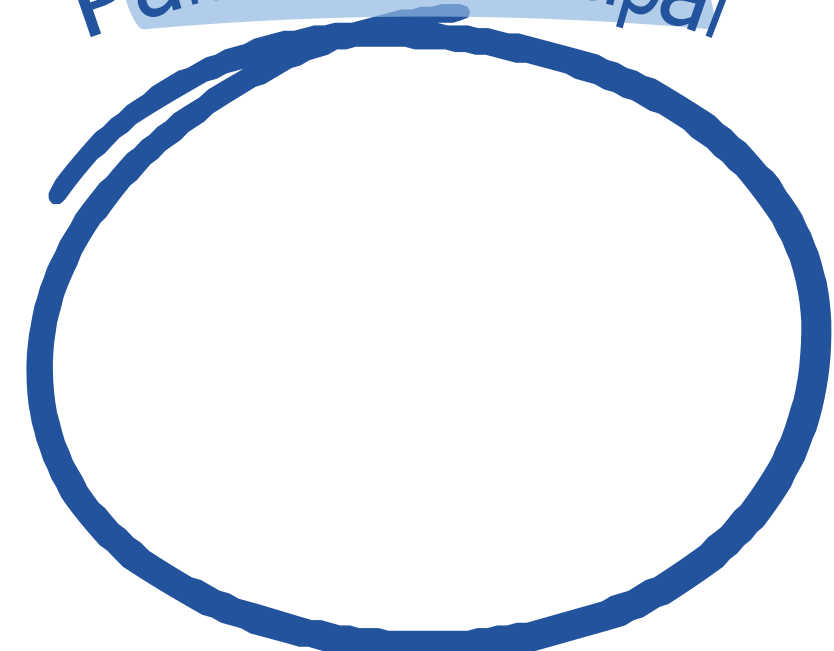


PALABRAS ENCADENADAS: EL VOLCAN

Del volcán en erupción sale una palabra... Tu misión es buscar palabras nuevas que empiecen por la última sílaba de la anterior.

También puedes hacerlo a través de la última letra.

Palabra principal





Escribe en los recuadros de la primera columna todas las palabras que te dicten... Después, escribe al lado de cada una de ellas 4 diferentes que tengan RIMA!!!

