

DOSSIER:

**ELABORACIÓN
DE
MATERIALES MANIPULATIVOS
PARA
EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA**

INTRODUCCIÓN:

Durante las sesiones en este grupo de trabajo, hemos llevado a cabo la elaboración de diversos materiales manipulativos, que persiguen la consecución de algunos objetivos y contenidos de las programaciones didácticas de Infantil y Primaria. Al elaborar estos materiales, de manera conjunta entre maestros/as de distintos cursos y especialidades, nos ha permitido consensuar y evaluar de una manera práctica el funcionamiento de dichos materiales. Nos ha permitido también una coordinación y una pequeña progresión de los objetivos a trabajar entre los distintos niveles y etapas. Hemos conseguido reunir un banco de materiales que nos facilitan la continuidad entre las etapas de educación infantil y primaria, manteniendo una línea pedagógica común.

Así presentamos en forma de dossier una recopilación amplia de los materiales que hemos realizado durante las sesiones del grupo de trabajo.

Por todo ello creemos que se trata de un trabajo abierto y que posiblemente podamos y necesitemos retomar en próximos cursos.

ÍNDICE:

Este índice permite de una forma rápida consultar, dentro de nuestro banco de materiales, el nombre y número del material, el área para el que ha sido pensado y el contenido de cada juego.

NOMBRE	ÁREA	CONTENIDO
1. MIS COMPAÑEROS DE CLASE	LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	LA PRELECTURA DEL NOMBRE
2. LAS FAMILIAS DE LOS NÚMEROS	MATEMÁTICAS	NUMERACIÓN HASTA EL 100
3. TABLAS DE MULTIPLICAR	MATEMÁTICAS	LA MULTIPLICACIÓN
4. EL SOL DE LOS NÚMEROS	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	ASOCIACIÓN GRAFÍA-CANTIDAD
5. EL MEMORY DEL COLE	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	ATENCIÓN, MEMORIA Y CONCEPTOS DEL COLEGIO
6. BUSCO AL IGUAL	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	ASOCIACIÓN COLORES Y FORMAS E INICIACIÓN A SERIES
7. BUSCO LA SOMBRA	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	ASOCIACIÓN FORMA-DIBUJO: LOS TRANSPORTES
8. EL AUTOBÚS DE LA DECENA	MATEMÁTICAS	LA DECENA
9. A PESCAR!!!	LENGUA	FORMACIÓN DE PALABRAS

10. ¿QUÉ NÚMEROS FALTAN?	MATEMÁTICAS	ORDEN Y CONTEO NUMÉRICO
11. SÍLABAS TRABADAS	LENGUA	CONOCIMIENTO Y SELECCIÓN DE LA SÍLABA TRABADA CORRECTA
12. ORDENA LA FRASE	LENGUA	COMPRENSIÓN LECTORA Y ESCRITURA DE ORACIONES CORRECTAMENTE
13. ¿QUÉ HORA ES?	MATEMÁTICAS	CONOCIMIENTO DE LA HORA QUE ES
14. MEMORY DE LAS HORAS	MATEMÁTICAS	RECONOCIMIENTO DE LAS HORAS
15. ¿POR QUÉ LETRA EMPIEZA?	LENGUA	RECONOCIMIENTO DEL SONIDO DE LAS LETRAS
16. FORMAMOS LA PALABRA	LENGUA	SEGMENTACIÓN EN SÍLABAS, FORMACIÓN DE PALABRAS
17. UNA SARTÉN DE VERBOS	LENGUA	RECONOCIMIENTO DE LOS TIEMPOS VERBALES
18. MERMELADA DE SÍLABAS, TARRITOS "SILABEROS"	LENGUA	SEGMENTACIÓN Y CONCIENCIA FONOLÓGICA
19. RELOJ DE PARED	MATEMÁTICAS	CONOCIMIENTO DE LA HORA ANALÓGICA Y DIGITAL
20. BANDEJA MULTICOLOR	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	ASOCIACIÓN DE SERIES DE TRES COLORES
21. SERIES "MONSTRUO DE COLORES"	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	REALIZACIÓN DE SERIES UTILIZANDO LA PINZA DIGITAL

22. EMOCIONÓMETRO	CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	DISCRIMINACIÓN DE EMOCIONES Y SENSACIONES PROPIAS
23. SIMETRÍAS	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	IDENTIFICACIÓN PAREJAS ASOCIANDO COLORES Y TAMAÑOS
24. MI CAJA DE DINOSAURIOS	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	CREACIÓN DE DINOSAURIOS UTILIZANDO LAS DIFERENTES FIGURAS
25. GRAFÍA DE NOMBRES	LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	DISCRIMINACIÓN DEL NOMBRE PROPIO Y EL DE LOS DEMÁS Y REPASAR SUS LETRAS
26. ENSARTABLE LIMPIA-PIPAS	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	ASOCIACIÓN DE COLORES A TRAVÉS DEL ENSARTADO DE CUENTAS
27. MOTRICIDAD FINA CON GOMAS	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	DIFERENCIACIÓN DE LOS TAMAÑOS GRANDE - MEDIANO - PEQUEÑO
28. CAJA DE COLORES	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	ASOCIACIÓN DE COLORES INSERTANDO PALOS DE POLO
29. CONSTRUCCIONES GUIADAS	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	CONSTRUCCIÓN CON PIEZAS DEL MODELO DADO
30. CUENTAS CON NÚMEROS	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	ASOCIACIÓN CANTIDAD - GRAFÍA A TRAVÉS DEL ENSARTADO
31. POMPOM-HUEVOS DE COLORES	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	UTILIZACIÓN DE LA PINZA DE COCINA PARA ASOCIAR COLORES
32. HUEVOS PEQUEÑOS Y GRANDES	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	UTILIZACIÓN DE LA PINZA DE COCINA PARA ASOCIAR TAMAÑOS PEQUEÑO - GRANDE

33. PUZZLE-PALO MONSTRUO ROSA	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	REALIZACIÓN DE PUZZLES
34. DOMINÓ EMOCIONES “MONSTRUO DE COLORES”	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	DISFRUTE EN LA REALIZACIÓN DE UN DOMINÓ PARA ASOCIAR COLORES
35. CASITAS PARA TRAZO DE NÚMEROS Y ASOCIACIÓN	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	REALIZACIÓN DEL TRAZO DEL NÚMERO ASOCIANDO GRAFÍA - CANTIDAD
36. CORONAS MONSTRUO DE COLORES	CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	ASOCIACIÓN DE EMOCIONES A TRAVÉS DEL MONSTRUO DE COLORES
37. LAS PINZAS DE LOS NOMBRES	LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	RECONOCIMIENTO DEL PROPIO NOMBRE Y DEL DE SUS COMPAÑEROS
38. THE REALLY HUNGRY BOY	INGLÉS	IDENTIFICAR VOCABLOS QUE CONTENGAN EL MISMO SONIDO
39. MY ABC BOOK	INGLÉS	ELABORAR MINILIBROS CON CADA UNA DE LAS LETRAS DEL ABECEDARIO.
40. PINCHO DE FIGURAS	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	AGRUPAR TODAS LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS IGUALES FORMANDO UNA BROCHETA
41. LAS CAMISETAS ABN	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	ASOCIACIÓN GRAFÍA-CANTIDAD

1

NOMBRE: MIS COMPAÑEROS DE CLASE

EDAD: INFANTIL 3-4 AÑOS

JUEGO DESTINADO A: LA PRELECTURA DEL NOMBRE



OBJETIVO: RECONOCER A SUS COMPAÑEROS EN UNA FOTOGRAFÍA

RECONOCER LA GRAFÍA DE SU PROPIO NOMBRE

RECONOCER LA GRAFÍA DEL NOMBRE DE SUS COMPAÑEROS

CLASIFICAR A SUS COMPAÑEROS SEGÚN EL SEXO (FEMENINO/MASCULINO, CHICOS /CHICAS)

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: FOTOS DE LAS CARAS DE TODOS LOS NIÑOS

TARJETAS CON EL NOMBRE DE TODOS LOS NIÑOS DE CLASE

FIGURAS DE DIBUJOS DE CHICOS Y CHICAS

DESARROLLO DEL JUEGO: EL JUEGO CONSISTE EN RELACIONAR CADA FOTO CON SU NOMBRE CORRESPONDIENTE, PARA ELLO TENDRÁN UN PANEL DONDE APARECE CADA FOTO CON EL NOMBRE CORRESPONDIENTE PARA QUE PUEDAN BUSCARLO EN ÉL.

LA ACTIVIDAD SE REALIZARÁ INCREMENTANDO POCO A POCO EL NÚMEROS DE COMPAÑEROS, EMPEZANDO SIEMPRE POR ÉL MISMO.

FUENTE: MATERIAL PROPIO



2

NOMBRE: LAS FAMILIAS DE LOS NÚMEROS

EDAD: 6/7 AÑOS (1º Y 2º DE PRIMARIA)

JUEGO DESTINADO A: APRENDER NUMERACIÓN



OBJETIVO: RECONOCER Y ORDENAR LOS NÚMEROS HASTA EL 100, ATENDIENDO A LAS DECENAS Y UNIDADES.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: CASITAS CORRESPONDIENTES A CADA DECENA ENTERA CON HUECOS PARA PEGAR LOS NÚMEROS DE SU FAMILIA Y NÚMEROS CON VELCRO PARA PEGAR EN LAS CASITAS

DESARROLLO DEL JUEGO: EL NIÑO COGERÁ CADA CASITA Y ORDENARÁ LOS NÚMEROS CORRESPONDIENTES A ESA FAMILIA

FUENTE:RINCÓN DE UNA MAESTRA

3

NOMBRE: TABLAS DE MULTIPLICAR

EDAD: $\frac{7}{8}$ AÑOS (2º DE PRIMARIA)

JUEGO DESTINADO A: PRACTICAR LAS TABLAS DE MULTIPLICAR



OBJETIVO: APRENDER Y REPASAR LAS TABLAS DE MULTIPLICAR

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: CARTONES CON LAS MULTIPLICACIONES DE CADA TABLA Y TAPONES CON LOS NÚMEROS DE LOS RESULTADOS DE DICHAS MULTIPLICACIONES.

DESARROLLO DEL JUEGO: EL NIÑO DEBERÁ COLOCAR CADA TAPÓN EN LA OPERACIÓN CORRECTA.

FUENTE: Facebook Autora Colegio Las Ledas

4

NOMBRE: El sol de los números

EDAD: 4 - 5 años

JUEGO DESTINADO A: Lógica-matemática



OBJETIVO: Asociar cantidad - grafía

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES:

Cartulina

Pinzas de la ropa

Plástico de plastificadora

DESARROLLO DEL JUEGO:

El niño/a debe contar el número de ruedas que hay en cada sección y después poner la pinza con el número que corresponde.

FUENTE: MATERIAL PROPIO



5

NOMBRE: El memory del cole

EDAD: 3 años

JUEGO DESTINADO A: lógica-matemática



OBJETIVO:

Buscar la pareja de cada imagen

Desarrollar la memoria visual

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES:

Folios

Fotos del colegio, otoño...

Plásticos de plastificadora.

DESARROLLO DEL JUEGO:

El niño/a debe ir levantando cada tarjeta y memorizar dónde están las fotos para emparejarlas.



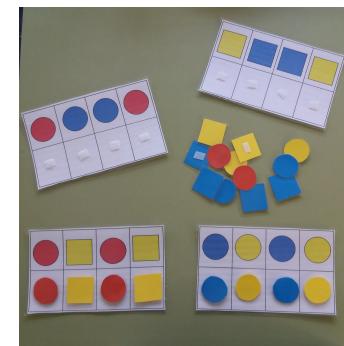
FUENTE: MATERIAL PROPIO

6

NOMBRE: Busco al igual

EDAD: 3 años

JUEGO DESTINADO A: Lógico-matemática



OBJETIVO:

Reconocer las figuras geométricas

Reconocer los colores primarios

Asociar figuras geométricas y color

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES:

Cartulinas

Plástico de plastificadora

Velcro

DESARROLLO DEL JUEGO:

El niño/a asociará cada figura geométrica con su igual, teniendo en cuenta la forma y el color de la misma



FUENTE: Material propio

7

NOMBRE: Busco la sombra

EDAD: 3 años

JUEGO DESTINADO A: lógico-matemática



OBJETIVO:

Asociar la figura con su silueta

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES:Folios

Imágenes de transportes

Velcro

Plástico de plastificadora

DESARROLLO DEL JUEGO:

El niño debe reconocer cuál es la silueta de cada transporte y asociarla a su imagen.

FUENTE: Pinterest

8

NOMBRE: EL AUTOBÚS DE LA DECENA

EDAD: 6 AÑOS (1^a DE PRIMARIA)

JUEGO DESTINADO A: COMPRENDER EL CONCEPTO DE DECENA



OBJETIVO: ENTENDER Y COMPRENDER EL CONCEPTO DE DECENA

CONOCER CUANTAS UNIDADES FORMAN UNA DECENA

COMENZAR A MANEJAR LA CONVERSIÓN UNIDAD-DECENA

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: AUTOBÚS CON DIEZ ESPACIOS PARA PODER COLOCAR 10 PASAJEROS (ANIMALITOS). Y COCHES QUE REPRESENTAN A LAS UNIDADES

DESARROLLO DEL JUEGO: LOS NIÑOS DEBEN LLENAR EL AUTOBÚS, PORQUE SOLO SE PONE EN MARCHA SI VA LLENO, PERO ¿QUÉ PASA SI TENEMOS 11 ANIMALES?. EN ESE MOMENTO DEBEMOS UTILIZAR EL COCHE DE LAS UNIDADES

FUENTE:RINCÓN DE UNA MAESTRA

9

NOMBRE: A PESCAR!!!

EDAD: 6-7 AÑOS (1º DE PRIMARIA)

JUEGO DESTINADO A: TRABAJAR LA LECTOESCRITURA



OBJETIVO: RECONOCER Y PRACTICAR LOS SONIDOS DE UNA PALABRA Y ESCRIBIRLA.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: CAÑAS DE PESCAR (PALITOS CON IMANES), FIGURAS DE PECES CON LETRAS IMANTADAS

DESARROLLO DEL JUEGO: SE LE PRESENTA UNAS TARJETAS CON UNOS DIBUJOS Y CON LAS CAÑAS DEBEN PESCAR LAS LETRAS QUE FORMAN SUS NOMBRES. POR ÚLTIMO DEBEN ESCRIBIRLA EN UNA FICHA.

FUENTE: IMÁGENES DE LOS PECES COGIDAS DE EDUCA DIVER.

10

NOMBRE: ¿QUÉ NÚMEROS FALTAN?

EDAD: 6-7 AÑOS 1º DE PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: A LA PRÁCTICA DEL CONTEO, Y A PRACTICAR EL ORDEN EN LA NUMERACIÓN



OBJETIVO: QUE LOS NIÑOS SEPAN EL ORDEN DE LOS NÚMEROS

SABER QUÉ NÚMEROS VAN ANTES Y DESPUÉS, DE UNO DADO.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: AUTOBUSES CON NUMERACIÓN Y HUECOS PARA PODER PONER LOS NÚMEROS PERDIDOS, TARJETITAS CON NÚMEROS.

DESARROLLO DEL JUEGO: SE LE PRESENTA EL CARTÓN CON EL AUTOBÚS Y EL NIÑO DEBE COMPLETAR LA SERIE DE NÚMEROS PROPUESTA.

FUENTE: LOYCARECURSOS.BLOGSPOT.COM

11

NOMBRE: SÍLABAS TRABADAS

EDAD: 6-7 AÑOS (1º Y 2º DE PRIMARIA)

JUEGO DESTINADO A: AL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA



OBJETIVO: CONOCER, IDENTIFICAR Y SELECCIONAR LA SÍLABA TRABADA ADECUADA.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: TARJETAS CON PICTOGRAMAS

DESARROLLO DEL JUEGO: SE PUEDEN USAR POR PAREJAS, UN NIÑO IDENTIFICA EL PICTOGRAMA Y EL OTRO SELECCIONA LA SÍLABA TRABADA QUE CONTIENE.

FUENTE: RINCÓN DE UNA MAESTRA CON PICTOGRAMAS DE ARASAAC

12

NOMBRE: ORDENA LA FRASE

EDAD: 6-8 AÑOS 1º Y 2º DE PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: A LA CONCIENCIACIÓN SEMÁNTICA



OBJETIVO: COMPRENSIÓN LECTORA

ESTRUCTURACIÓN DE FRASES

DISTINGUIR Y FORMAR ORACIONES GRAMATICALES

ESCRIBIR ORACIONES CON CORRECCIÓN.

Y REFORZAR EL CONCEPTO DE ORACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: LÁMINAS CON RENGLONES DONDE PEGAR LAS PALABRAS CON VELCRO, CUYAS LÁMINAS TIENEN UN SOPORTE VISUAL PARA AYUDAR AL NIÑO.

DESARROLLO DEL JUEGO: EL NIÑO OBSERVA EL DIBUJO Y LAS PALABRAS QUE CONTIENE LA FRASE, POSTERIORMENTE PEGA LAS PALABRAS EN EL VELCRO , ORDENÁNDOLAS PARA FORMAR UNA FRASE CON SENTIDO.

FUENTE: <http://siembraestrellas.blogspot.com.es>

13

NOMBRE: ¿QUÉ HORA ES?

EDAD: 7-8 AÑOS 2º DE PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: RECONOCIMIENTO DE LA HORA



OBJETIVO: RECONOCIMIENTO DE LA HORA

DISTINGUIR Y APRENDER LA HORA EN PUNTO, Y LA HORA Y MEDIA

ASOCIAR LA HORA DIGITAL CON LA ANALÓGICA

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: TARJETAS CON DIBUJO DE RELOJ ANALÓGICO CON OPCIONES DE RELOJES DIGITALES

DESARROLLO DEL JUEGO: LOS NIÑOS VISUALIZAN LA TARJETA Y CON UNA PINZA DE LA ROPA DEBEN ELEGIR EL RELOJ DIGITAL QUE MARCA LA MISMA HORA QUE EL RELOJ ANALÓGICO. POSTERIORMENTE VOLTEARÁN LA TARJETA Y SE AUTOCORREGIRÁN ELLOS MISMOS CON EL PUNTO VERDE.

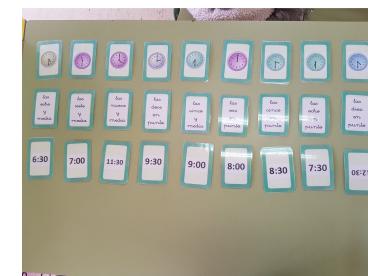
FUENTE:RINCÓN DE UNA MAESTRA

14

NOMBRE: MEMORY DE LAS HORAS

EDAD: 7-8 AÑOS 2º DE PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: AL RECONOCIMIENTO Y ASOCIACIÓN DE LAS HORAS



OBJETIVO: RECONOCER LA HORA EN LOS DISTINTOS RELOJES

ASOCIAR LA HORA DIGITAL CON LA ANALÓGICA

PRACTICAR LA HORA EN PUNTO Y LA HORA Y MEDIA

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: TARJETAS CON RELOJES ANALÓGICOS, CON RELOJES DIGITALES Y CON LA HORA ESCRITA

DESARROLLO DEL JUEGO: SE PUEDEN DESARROLLAR VARIOS JUEGOS, PERO EL PRINCIPAL ES EXTENDER LAS CARTAS EN LA MESA BOCA ABajo E IR DESTAPANDO HASTA CONSEGUIR LAS TRES CARTAS QUE DAN LA MISMA HORA.

FUENTE: COSITAS PARA EL COLE.BLOGSPOT.COM.ES

15

NOMBRE: ¿POR QUÉ LETRA EMPIEZA?

EDAD: 6-7 AÑOS 1º DE PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: LA LECTOESCRITURA Y DISCRIMINACIÓN DE SONIDOS.



OBJETIVO: DISCRIMINAR LOS SONIDOS DE UNA PALABRA
E IDENTIFICAR EL SONIDO INICIAL DE UNA PALABRA

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: TARJETAS CON DIBUJOS Y EL NOMBRE OMITIENDO LA LETRA INICIAL.

DESARROLLO DEL JUEGO: LOS NIÑOS INTENTAN LEER LA PALABRA QUE CORRESPONDE AL DIBUJO DE LA TARJETA Y ELIGEN LA LETRA QUE FALTA EN LA PALABRA, SEÑALIZÁNDOLA CON UNA PINZA.

FUENTE: LOGOPEDIA DINÁMICA Y DIVERTIDA.BLOGSPOT.COM.ES

16

NOMBRE: FORMAMOS LA PALABRA
EDAD: 6-8 AÑOS 1º Y 2º DE PRIMARIA
JUEGO DESTINADO A: LA LECTOESCRITURA



OBJETIVO: FORMAR PALABRAS A PARTIR DE SÍLABAS CON APOYO VISUAL

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: TARJETAS DE PUZLES

DESARROLLO DEL JUEGO: LOS NIÑOS DEBEN BUSCAR LAS SÍLABAS PARA FORMAR LA PALABRA DEL DIBUJO

FUENTE: AULAPT.ORG

17

NOMBRE: UNA SARTÉN DE VERBOS

EDAD: 7-8 AÑOS , 2º DE PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: IDENTIFICAR LOS TIEMPOS VERBALES



OBJETIVO: RECONOCER EL PRESENTE, PASADO Y FUTURO

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: DIBUJOS DE HUEVOS FRITOS CON LOS TIEMPOS VERBALES ESCRITOS EN LA YEMA, PALETAS CON LAS ETIQUETAS DE LOS TIEMPOS VERBALES

DESARROLLO DEL JUEGO: EL JUEGO CONSISTE EN RECOGER CON “PALETAS DE FRIR” VERBOS SEGÚN LA CLASIFICACIÓN DE ACCIONES QUE OCURREN EN EL PRESENTE, QUE OCURRIERON EN EL PASADO Y QUE OCURRIRÁN EN EL FUTURO.

PUEDEN JUGAR DE 3 EN 3 O HACER TRES GRUPOS DE VARIOS JUGADORES.

UNA FORMA DE JUGAR ES EXTENDER TODOS LOS HUEVOS Y A LA DE TRES CADA GRUPO COGE TODOS LOS HUEVOS QUE LE CORRESPONDE. OTRA VARIANTE ES PONER BOCA ABAJO TODOS LOS HUEVOS, A LA DE 3 SE LE DA LA VUELTA Y AQUEL NIÑOS QUE TIENE LA PALETA QUE LE CORRESPONDE COGE EL HUEVO RÁPIDAMENTE Y LO TAPA Y ASÍ SUCESIVAMENTE, GANA QUIEN MÁS HUEVOS CONSIGA.

FUENTE: RINCÓN DE UNA MAESTRA

18

NOMBRE: MERMELADA DE SÍLABAS, TARRITOS “SILABEROS”

EDAD: 7-8 AÑOS 2º DE PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: LECTOESCRITURA Y A TRABAJAR LA SEGMENTACIÓN Y CONCIENCIA FONOLÓGICA



OBJETIVO: FAVORECER LA ADQUISICIÓN DE LA LECTOESCRITURA
TRABAJAR LA SEGMENTACIÓN DE PALABRAS

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: TARROS DE DISTINTO NÚMERO DE SÍLABAS, Y TARJETITAS CON DIBUJOS QUE REPRESENTAN A LAS PALABRAS QUE HAY QUE CLASIFICAR EN LOS TARROS.

DESARROLLO DEL JUEGO: LOS NIÑOS COGEN UNA TARJETITA CON UN DIBUJO Y CUENTAN LAS SÍLABAS QUE TIENEN Y LA PONEN EN EL TARRO CORRECTO

FUENTE: ORIENTACIÓN ANDÚJAR.ES (MATERIAL DE LAPSICOGOLOTECA.BLOGSPOT.COM.ES)

19

NOMBRE: RELOJ DE PARED

EDAD: 6-8 AÑOS 1º Y 2º DE PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: CONOCER LA HORA



OBJETIVO: CONOCER LA HORA

CONOCER LA HORA DIGITAL

CONOCER LA HORA EN PUNTO, Y CUARTO, Y MEDIA Y MENOS CUARTO

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: PÉTALOS QUE INDICAN LA HORA DIGITAL, HOJAS QUE REPRESENTAN LAS AGUJAS DEL RELOJ Y ABEJAS QUE RECUERDAN LA HORA EN PUNTO, Y MEDIA Y CUARTO Y MENOS CUARTO

DESARROLLO DEL JUEGO: NO ES UN JUEGO SOLO ES UN APOYO VISUAL

FUENTE: RINCÓN DE UNA MAESTRA

20

NOMBRE: BANDEJA MULTICOLOR

EDAD: 3 A 6 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: ASOCIAR SERIES DE COLORES



OBJETIVO: Favorecer el desarrollo de la percepción espacial y la coordinación óculo-manual a través de la asociación de series de colores.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: bandeja IKEA, palitos de helado, plastilina de colores, alkil.

DESARROLLO DEL JUEGO: se trata de superponer las series de 3 colores en la bandeja de manera que coincidan los colores.

FUENTE: Blog “Aula Tea de los Soles”.

21

NOMBRE: SERIES “MONSTRUO DE COLORES”.

EDAD: 3 A 6 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: TRABAJAR PINZA FINA Y LA ASOCIACIÓN DE COLORES.



OBJETIVOS:

- Favorecer el desarrollo de la motricidad fina a través del uso de pinzas.
- Asociar colores iguales.
- Repasar la identificación de emociones a través de los colores basados en el cuento de “El monstruo de los colores”.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: pinzas de la ropa de colores, dibujos coloreados de monstruos de colores, series imprimidas, cartón rígido y celofán.

DESARROLLO DEL JUEGO: se trata de elegir series y colocar las pinzas de colores haciéndolas coincidir con el color del monstruo. Una vez terminada la serie quitar las pinzas y recordar las emociones que representan.

FUENTE: material propio.



22

NOMBRE: EMOCIONÓMETRO

EDAD: 3 A 8 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: EDUCACIÓN EMOCIONAL



OBJETIVOS:

- Identificar y expresar las emociones propias.
- Reconocer las emociones en los demás.
- Recuperar las causas que pueden provocar las diferentes emociones.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: cuento “Monstruo de Colores”, cartón, dibujos coloreados del monstruo de colores, pinzas de la ropa, fotos de alumnos, pinturas, rotuladores, pegamentos y tijeras.

DESARROLLO DEL JUEGO: en pequeño grupo y a modo de asamblea por turnos cada alumno/a coge la pinza con su nombre y foto y expresa la emoción que siente y coloca su pinza en el monstruo correspondiente. Se anima a los demás a hacerle preguntas sobre por qué se siente así. Se recomienda realizar tras la lectura y en trabajo del cuento del Monstruo de Colores.

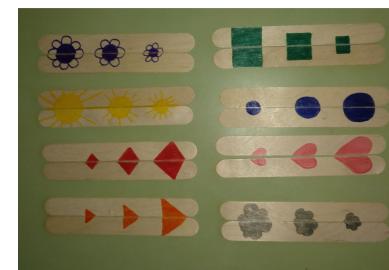
FUENTE: Idea adaptada de curso de formación de centros con aulas TEA.

23

NOMBRE: SIMETRÍAS

EDAD: 3 A 6 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: ASOCIACIÓN POR SIMETRÍAS



OBJETIVOS:

- Identificar parejas de simetrías y colocarlas de manera que coincidan.
- Diferenciar y reconocer tamaños: grande, mediano y pequeño.
- Diferenciar y reconocer dibujos y figuras sencillas.
- Diferenciar y reconocer colores.
- Favorecer el desarrollo de la motricidad fina y mejorar la coordinación oculo-manual.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: palos de polo, rotuladores de colores.

DESARROLLO DEL JUEGO: se dan los palos desordenados y los alumnos han de encontrar las parejas y juntarlas de manera que coincidan correctamente las simetrías. Después ha de diferenciar las figuras formadas, sus colores y los tamaños.

FUENTE: Idea adaptada al uso propio de la web de Imágenes Educativas.

24

NOMBRE: MI CAJA DE DINOSAURIOS

EDAD: 3 A 8 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: FORMAR DINOSAURIOS



OBJETIVO:

- Fomentar el desarrollo de la atención y percepción visual.
- Favorecer la memoria visual.

DESCRIPCIÓN: Se trata de construir dinosaurios con las figuras de goma-eva. Para los más pequeños le podemos dar el modelo y que lo copien (estamos trabajando atención y percepción) y cuando van dominando la actividad o son más mayores, le podemos enseñar el modelo durante unos segundos y se le retira (entonces además trabajamos memoria). Luego llega la fase de querer crear ellos libremente dinosaurios.

MATERIALES: caja, goma-eva, plantilla de figuras geométricas tijeras, carteles y letreros impresos o elaborados.

DESARROLLO DEL JUEGO:

FUENTE: Blog [littlefamilyfun](#)

25

NOMBRE: GRAFÍA DE NOMBRES

EDAD: 3 A 6 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: GRAFÍA DEL NOMBRE



OBJETIVO:

- Practicar y aprender la grafía del nombre (en mayúscula o minúscula dependiendo del nivel).
- Diferenciar y reconocer el nombre de entre otros.
- Interiorizar la secuencia de letras del nombre.
- Discriminar las consonantes de las vocales.
- Favorecer el desarrollo de la motricidad fina: precisión y fuerza.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: letreros impresos y plastificados, rotuladores fluorescentes, bandeja.

DESARROLLO DEL JUEGO: se trata primero de buscar el nombre de cada uno de entre varios. Coger un rotulador y repasar las letras intentando respetar la pauta punteada. Luego se pueden añadir otras actividades como decir las letras del nombre, contar letras, sílabas... Y luego borrar con lo que también se trabaja la motricidad fina.

FUENTE: material propio.



26

NOMBRE: ENSARTABLE LIMPIA-PIPAS

EDAD: 3 A 6 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: ENSARTAR CUENTAS ASOCIANDO COLORES



OBJETIVO:

- Favorecer el desarrollo de la motricidad fina trabajando la precisión y el control de los movimientos.
- Realizar una asociación por colores.
- Diferenciar las tonalidades de colores claras y oscuras.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: base de poliespan, limpiapipas de colores, cuentas de colores.

DESARROLLO DEL JUEGO: se trata de que los alumnos/as vayan cogiendo cuentas y ensartándolas por el color correspondiente hasta terminar todas.

FUENTE: material propio.

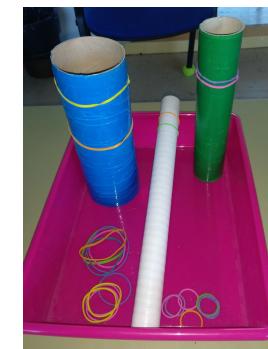


27

NOMBRE: MOTRICIDAD FINA CON GOMAS

EDAD: 3 A 6 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: METER GOMAS EN TUBOS DE DIFERENTES TAMAÑOS



OBJETIVO:

- Diferenciar tamaños: grande, mediano y pequeño.
- Favorecer el desarrollo de la motricidad fina trabajando la fuerza y el control de los movimientos.
- Trabajar la utilización de las dos manos para el desarrollo de la actividad.
- Fomentar la búsqueda de estrategias manipulativas para realizar la actividad.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: tubos de cartón de rollos de papel de diferente grosor, cinta adhesiva de colores, gomas elásticas de diferentes colores y tamaños.

DESARROLLO DEL JUEGO: se trata de ir cogiendo gomas y según sea su tamaño (grande, mediana o pequeña) meterlas por el tubo de grosor correspondiente (grande, mediano y pequeño). Se termina el juego cuando se hayan metido todas las gomas.

FUENTE: material propio.



28

NOMBRE: CAJA DE COLORES

EDAD: 3 A 6 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: ENSARTAR PALOS DE POLO ASOCIANDO COLORES



OBJETIVO:

- Favorecer el desarrollo de la motricidad fina trabajando la precisión y el control de los movimientos.
- Realizar una asociación por colores.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: caja de zapatos, pegatinas de colores, palos de polo de colores, papel adhesivo para forrar.

DESARROLLO DEL JUEGO: se trata de coger los palos de polo e insertarlos por la ranura que corresponde a su color.

FUENTE: material propio.



29

NOMBRE: CONSTRUCCIONES GUIADAS

EDAD: 4 A 8 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: CONSTRUIR EL MODELO DE LA IMAGEN



OBJETIVOS:

- Trabajar la discriminación visual de colores y formas.
- Favorecer la orientación espacial.
- Fomentar el desarrollo de la motricidad fina: precisión y fuerza.
- Desarrollar estrategias de comprobación y comparación de su construcción con un modelo.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: bandeja, construcciones, fotos de formas construidas, tarjetas impresas y plastificadas.

DESARROLLO DEL JUEGO: dada la bandeja con todas las piezas se le da a los alumnos/as una tarjeta (adaptando el grado de dificultad a su nivel de ejecución) y se trata de que construyan la figura del modelo.

FUENTE: material propio.



30

NOMBRE: CUENTAS CON NÚMEROS

EDAD: 3 A 6 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: ASOCIAR NUMERO-CANTIDAD DE MANERA MANIPULATIVA.



OBJETIVO:

- Favorecer el desarrollo de la motricidad fina trabajando la precisión y el control de los movimientos.
- Asociar número-cantidad.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: bandejas, bolas de poliespan, rotulador, limpiapipas y cuentas.

DESARROLLO DEL JUEGO: se trata de identificar el número escrito en la bola y ensartar las cuentas correspondientes a dicho número.



FUENTE: material propio.

31

NOMBRE: POMPOM-HUEVOS DE COLORES

EDAD: 3 A 6 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: RELLENAR LA HUEVERA UTILIZANDO LA PINZA DE COCINA
PARA COGER LOS POMPONES, ASOCIANDO POR COLORES.



OBJETIVO:

- Favorecer el desarrollo de la motricidad fina trabajando la precisión y la fuerza de la pinza digital.
- Realizar una asociación por colores.
- Diferenciar las tonalidades de colores claras y oscuras.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: bandejas, pinzas de cocina, hueveras, pompones de diferentes colores, plastilina de colores.

DESARROLLO DEL JUEGO: hay dos hueveras dependiendo del nivel, una con menos colores y sin diferenciar por tonalidades y otra con más colores y diferenciando claros y oscuros. Se trata de coger con las pinzas los pompones y colocarlos en su lugar correspondiente según el color.

FUENTE: material propio.



32

NOMBRE: HUEVOS PEQUEÑOS Y GRANDES

EDAD: 3 A 6 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: RELLENAR LA HUEVERA UTILIZANDO LA PINZA DE COCINA
PARA COGER LAS BOLAS, ASOCIANDO POR TAMAÑOS



OBJETIVO:

- Favorecer el desarrollo de la motricidad fina trabajando la precisión y la fuerza de la pinza digital.
- Realizar una asociación por tamaños (grande-pequeño).

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: caja, pinza de cocina, hueveras, bolas de poliespan de diferentes tamaños, plastilina blanca.

DESARROLLO DEL JUEGO: se trata de coger las bolas con las pinzas y colocarlas en su lugar correspondiente en la huevera asociando por tamaños (grande-pequeño).

FUENTE: material propio.



33

NOMBRE: PUZZLE-PALO MONSTRUO ROSA

EDAD: 4 A 8 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: JUNTAR LOS PALOS DE POLO DE MANERA QUE FORMEN PERSONAJES DEL CUENTO EL MONSTRUO ROSA.



OBJETIVO:

- Desarrollar capacidades y habilidades: coordinación, motricidad, lateralidad...
- Mejorar la capacidad de observación y la comparación, así como la memoria visual.
- Conseguir la aplicación de la lógica con mayor rapidez

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: cuento “El Monstruo Rosa”, palos de polo grandes, rotuladores de colores, barniz.

DESARROLLO DEL JUEGO: tras escuchar la narración o tras la lectura del cuento del “El Monstruo Rosa” se propone el siguiente puzzle teniendo que colocar los palos en la posición correcta para formar el dibujo de los personajes del cuento.



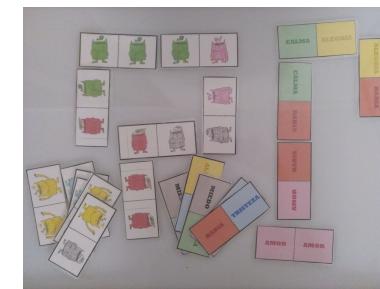
FUENTE: material propio.

34

NOMBRE: DOMINÓ EMOCIONES “MONSTRUO DE COLORES”

EDAD: 4 A 8 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: JUGAR AL DOMINÓ ASOCIANDO LAS EMOCIONES DEL MONSTRUO DE COLORES.



OBJETIVO:

- Estimular los procesos cognitivos básicos de percepción visual, atención y memoria.
- Fomentar el control de la impulsividad y trabajar la capacidad de esperar.
- Desarrollar habilidades psicomotoras al tener que colocar las piezas correspondientes en el lugar adecuado.
- Les mantiene mentalmente activos y cada vez más ágiles.
- Asociar las emociones básicas con los colores.
- Favorecer la lectura en mayúscula e identificación de palabras iguales.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: cuento “El Monstruo de Colores”, dibujos coloreados y escaneados, carteles hechos a ordenador e impresos y plastificados.

DESARROLLO DEL JUEGO: se trata de ejecutar el juego del dominó tradicional pero asociando los personajes del monstruo de colores y/o las palabras que expresan las emociones básicas. Se recomienda tras la escucha o lectura del cuento trabajado.

FUENTE: material propio.

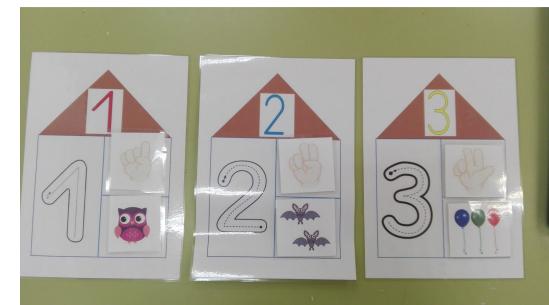


35

NOMBRE: CASITAS PARA TRAZO DE NÚMEROS Y ASOCIACIÓN GRAFÍA-CANTIDAD

EDAD: 3-6 AÑOS

JUEGO DESTINADO A: Lógica- matemática



OBJETIVO: Asociar de forma manipulativa la grafía del número con la cantidad correspondiente. Familiarizarse con el trazo del número correspondiente

DESCRIPCIÓN: En cada casita aparece el número a trabajar y en una casilla aparecen la grafía del número para repasar y en las otras dos casillas el niñ@ debe colocar una imagen con la mano que indica con dedos el número y otra imagen con el número de objetos correspondientes.

MATERIALES:

DESARROLLO DEL JUEGO: Nombrar el número, realizar el trazo con rotulador, colocar la mano que indica el número de dedos y la imagen de objetos correspondientes a la cantidad



FUENTE: Material propio.

36

NOMBRE: CORONAS MONSTRUO DE COLORES

EDAD: 3 A 6 AÑOS Y ACNEES DE ED INFANTIL Y PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: JUGAR CON LAS EMOCIONES BÁSICAS



OBJETIVO: asociar las emociones básicas con los colores del cuento del Monstruo de Colores.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: cuento “Monstruo de Colores”, cartulinas grandes de colores, rotulador negro, tijeras.

DESARROLLO DEL JUEGO: con este material se pueden hacer diferentes dinámicas sobre representar las emociones de las coronas.

FUENTE: material propio.



37

NOMBRE: LAS PINZAS DE LOS NOMBRES

EDAD: 3 - 5 AÑOS

JUEGO DESTINADO A: ASOCIAR LETRA A LETRA HASTA FORMAR Y RECONOCER EL PROPIO NOMBRE Y EL DE LOS DEMÁS



OBJETIVO: RECONOCER EL PROPIO NOMBRE Y EL DE SUS COMPAÑEROS

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: PINZAS DE MADERA, CARTULINAS Y FOTOS DE LOS NIÑOS

DESARROLLO DEL JUEGO: EL NIÑO DEBE IR BUSCANDO LAS LETRAS QUE FORMAN LOS NOMBRES QUE ESTÁN EN LA CARTULINA, ENTRE LAS PINZAS Y ASOCIARLAS HASTA FORMARLO

FUENTE: FUENTE PROPIA.



38

NOMBRE: THE REALLY HUNGRY BOY

EDAD: 5 AÑOS - 6º EDUCACIÓN PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: IDENTIFICAR VOCABLOS QUE CONTENGAN EL MISMO SONIDO



OBJETIVO: RECONOCER EL SONIDO DE LA PALABRA PLANTEADA, PRONUNCIAR EL RESTO DE PALABRAS ENFATIZANDO LOS FONEMAS Y CLASIFICAR LOS VOCABLOS EN EL INTERIOR O EXTERIOR DE LA IMAGEN DEL NIÑO.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: VOCABULARIO QUE CONTENGA EL SONIDO DEL EJEMPLO, CARTULINA CON LA IMAGEN DEL NIÑO E IMÁGENES DE APOYO.

DESARROLLO DEL JUEGO: SE PRESENTA EL FONEMA ASOCIÁNDOLO A UNA IMAGEN. LAS DEMÁS PALABRAS SE PRONUNCIAN EN GRAN GRUPO ENFATIZANDO LOS SONIDOS. POSTERIORMENTE SE ANIMA A QUE LOS ALUMNOS SEAN CAPACES DE IDENTIFICAR LAS PALABRAS Y CLASIFICARLAS, TANTO EN EL INTERIOR DE LA IMAGEN, COMO EN SU EXTERIOR SI NO SE CORRESPONDEN.

FUENTE: FUENTE PROPIA

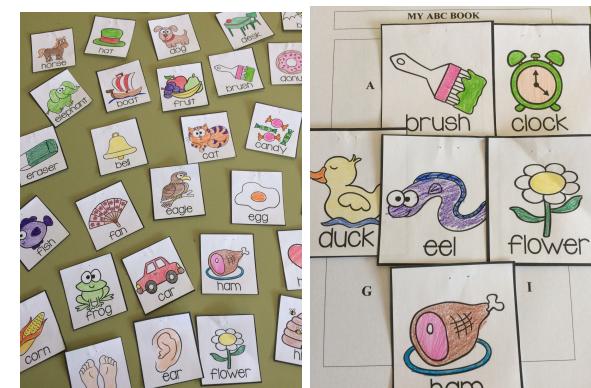


39

NOMBRE: MY ABC BOOK

EDAD: 5 AÑOS - 3º EDUCACIÓN PRIMARIA

JUEGO DESTINADO A: ELABORAR PEQUEÑOS LIBROS QUE CONTENGAN PALABRAS QUE COMIENCEN CON LAS LETRAS DEL ABECEDARIO.



OBJETIVO: CONOCER EL VOCABULARIO EN INGLÉS Y ASOCIAR PALABRAS A LAS DIFERENTES LETRAS.

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: TARJETAS DE PALABRAS QUE INCLUYAN GRAFÍA E IMAGEN. CUBIERTA DEL MINI LIBRO QUE CONTENGA LA LETRA PARA PODERLO AGRUPAR CON LAS PALABRAS:

DESARROLLO DEL JUEGO: LOS ALUMNOS APRENDERÁN EL ABECEDARIO EN INGLÉS Y ASOCIARÁN CADA LETRA CON UN GRUPO DE PALABRAS.

FUENTE: inspiración JENNIFER HAMILTON

40

NOMBRE: PINCHO DE FIGURAS

EDAD: 3 - 5 AÑOS

JUEGO DESTINADO A: LÓGICA MATEMÁTICA



OBJETIVO: AGRUPAR TODAS LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS IGUALES FORMANDO UNA BROCHETA

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: PALOS DE MADERA; BOTE; FIGURAS GEOMÉTRICAS EN CARTULINA

DESARROLLO DEL JUEGO: EL NIÑO DEBE BUSCAR LAS FIGURAS IGUALES Y AGRUPARLAS EN LOS DIFERENTES PALOS

FUENTE: FUENTE PROPIA.

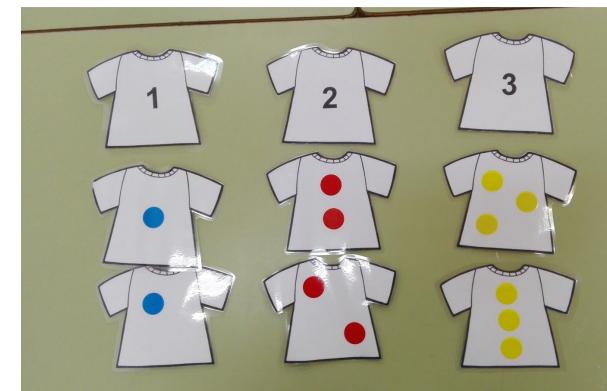


41

NOMBRE: Las camisetas ABN

EDAD: 3 - 5 Años

JUEGO DESTINADO A: Lógica-matemática



OBJETIVO: Asociar cantidad grafía

DESCRIPCIÓN:

MATERIALES: Plásticos de plastificar y cartulinas

DESARROLLO DEL JUEGO: El niño debe conocer la grafía de los números y asociar las camisetas de las cantidades con la de la grafía

FUENTE: <http://manipulandonuestrasmatematicas.blogspot.com.es/2015/02/>

FIN...