

Ana Niño (PT)
M^a José Serrano (AL)
Patrocinio Celdrán (PT)

ACTIVIDADES PARA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD -PRIMARIA-



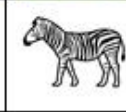
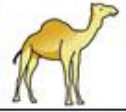
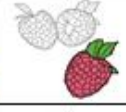
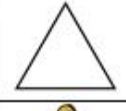
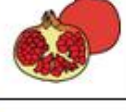
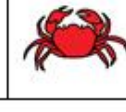
MOTRICIDAD

Para trabajar esta semana la motricidad, os proponemos hacer un dibujo libre o bien decoréis un mandala con legumbres, macarrones, arroz, palillos, bolitas de papel, plastilina, botones ...



DESARROLLO LÉXICO

TABLERO SINFONES VIBRANTES

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Vais a necesitar dos dados. Uno os indicará el valor de la columna y el otro el valor de la fila. Por ejemplo, si sale:



1. Tendréis que buscar el dibujo que esté en la columna 2 fila 5, que es:

4

2. Una vez localizado el dibujo, se nombra y se hace una frase con esa palabra.

CONCIENCIA SILÁBICA



¿QUÉ TENGO QUE HACER?

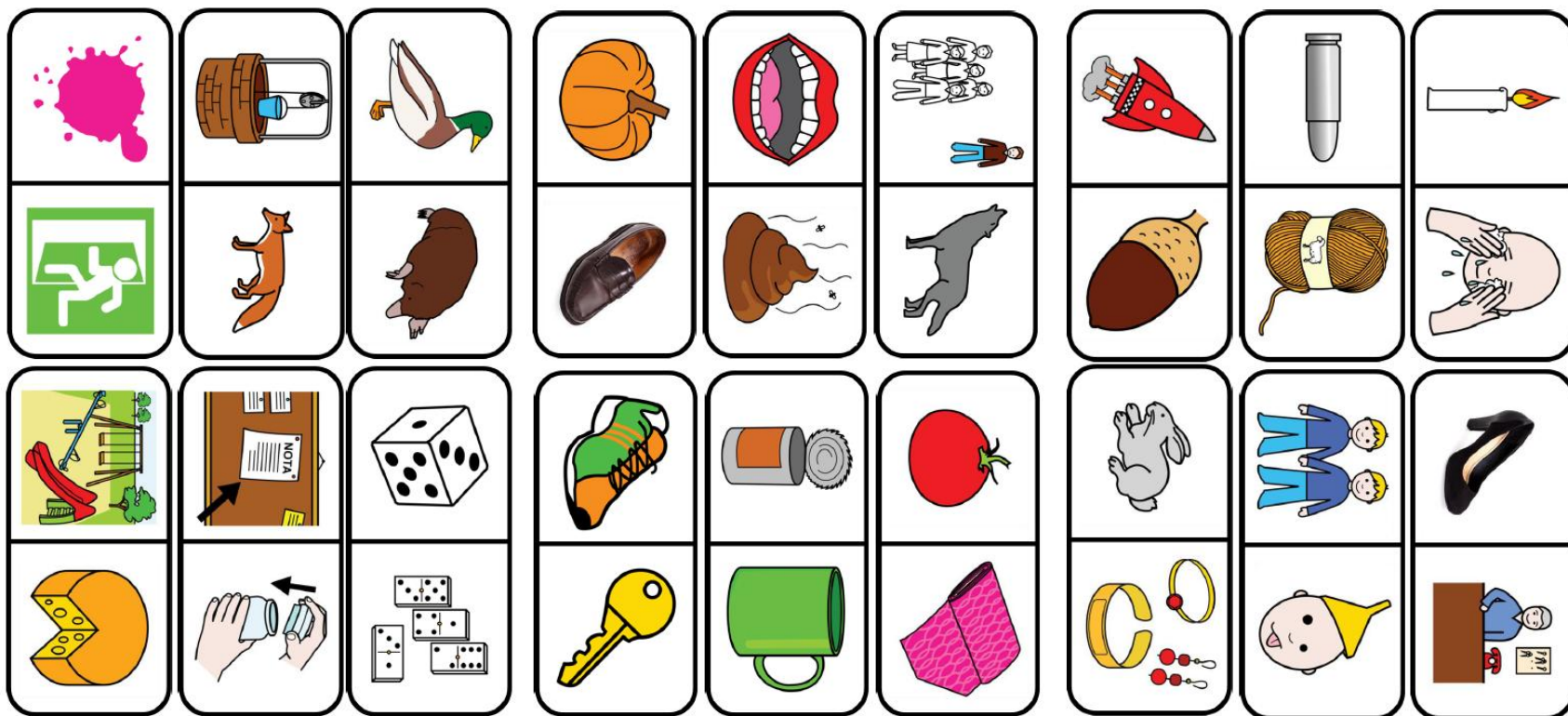
El juego del ***Dominó silábico*** consiste en encadenar palabras, uniendo la sílaba final de una palabra con la sílaba inicial de su pareja correspondiente.



Queso-solo

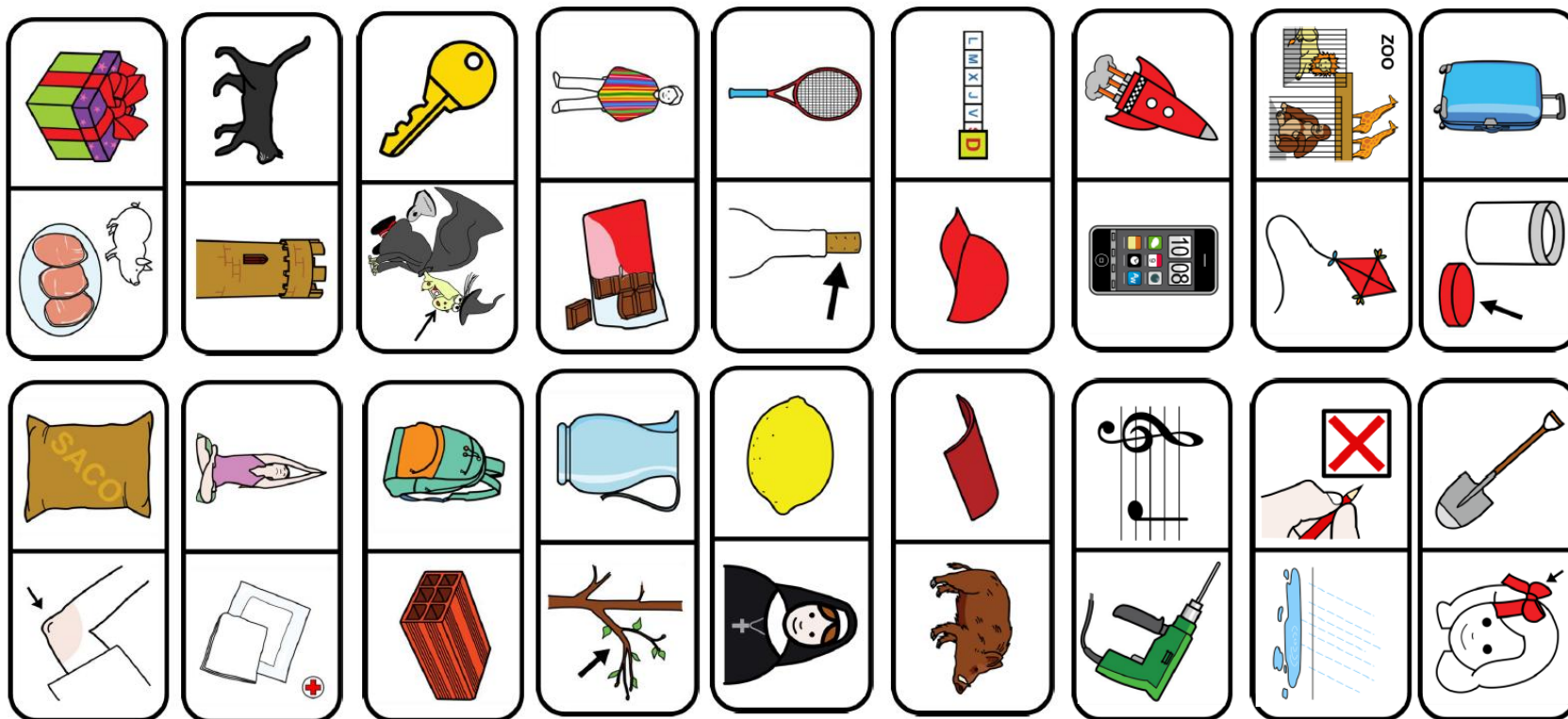
PALABRAS USADAS

- Pato – topo
- Pozo – zorro
- Rosa – salida
- Dado – dominó
- Nota – tapar
- Parque – queso
- Solo – lobo
- Boca – caca
- Calabaza – zapato
- Tomate – tela
- Lata – taza
- Zapatilla – llave
- Vela – lava
- Bala – lana
- Nave – bellota
- Tacón -conserje
- Gemelo – loco
- Conejo – joya
- Llave – verruga
- Gato- torre
- Regalo – lomo
- Mochila – ladrillo
- Yoga –gasa
- Saco - codo
- Domingo – gorra
- Raqueta – tapón
- Poncho – chocolate
- Teja – jabalí
- Limón – monja
- Jarra – rama
- Maleta – tapa
- Pala- lazo
- Zoológico-cometa
- Tachar-charco
- Cohete-teléfono
- Nota-taladro



Autores: Cristina García Rodríguez, Belinda Haro, Comunicar-nos

Licencia: BY-NC-SA



Autores: Cristina García Rodríguez, Belinda Haro, Comunicar-nos

Licencia: BY-NC-SA

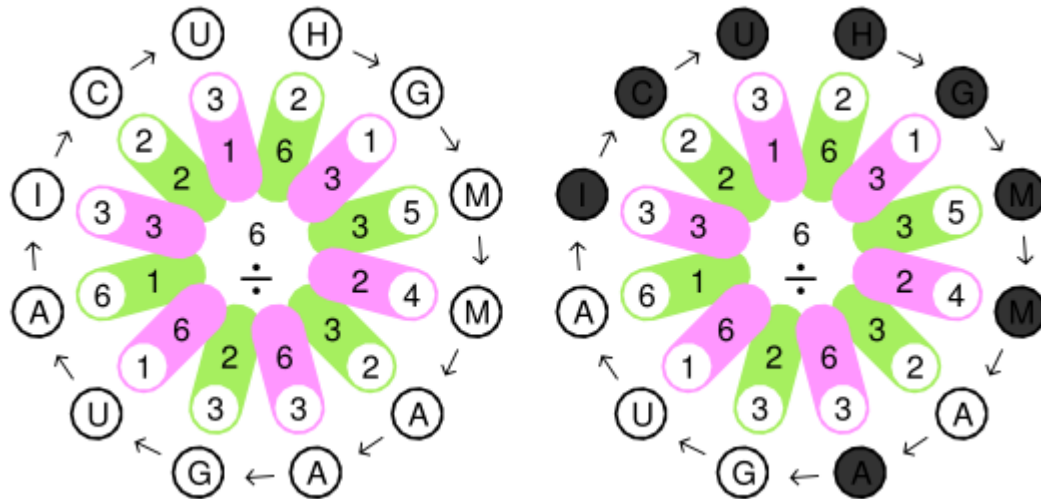
COMPRENSIÓN LECTORA

¿QUÉ TENGO QUE HACER?

https://wordwall.net/play/2607/435/305	1. Pincha este enlace.
	2. Se abrirá esta ventana que te pide tu nombre (puedes inventarlo)
	3. Te llevará a la pantalla de inicio de juego. Pulsa iniciar.
	4. Ya estás en la ficha. Lee atentamente los mensajes escritos y únelos con el dibujo correspondiente.

Juegos con divisiones

Estos juegos individuales están indicados para los niveles de cuarto, quinto y sexto. El niño solamente necesita las hojas impresas y un lápiz. Deberá tachar las letras de las divisiones equivocadas y anotar la palabra secreta que resulta uniendo las letras de las divisiones correctas. Por ejemplo:



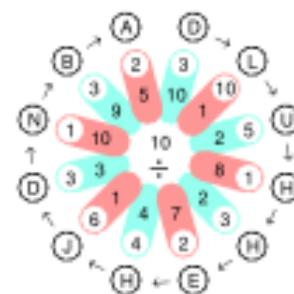
Estas son las fichas. Se pueden descargar en la siguiente página:

<https://neoparaiso.com/imprimir/juegos-con-divisiones.html>

Juegos con Divisiones para Imprimir

Nombre: _____ Fecha: _____

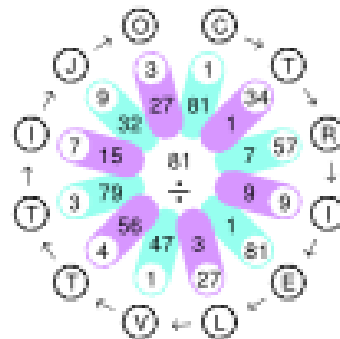
Tacha las letras de las divisiones **equivocadas** y anota la **palabra secreta** que resulta uniendo las letras de las divisiones **correctas**.

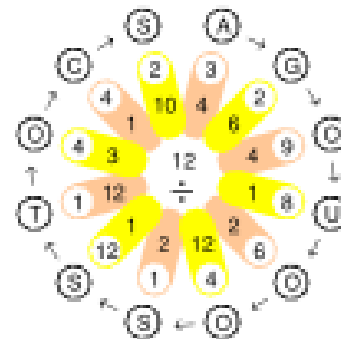


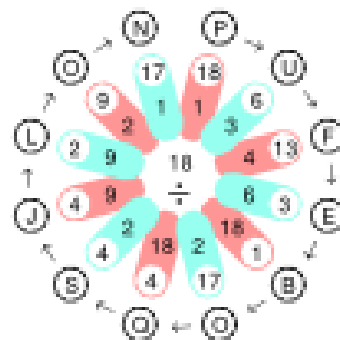
Juegos con Divisiones para Imprimir

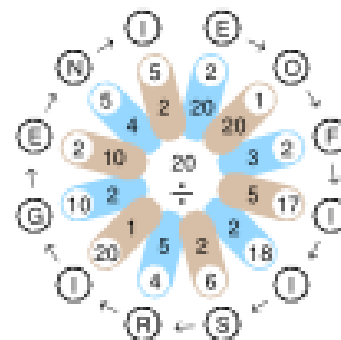
Nombre: _____ Fecha: _____

Tacha las letras de las divisiones **equivocadas** y anota la **palabra secreta** que resulta uniendo las letras de las divisiones **correctas**.









Bingo de fracciones

El BINGO es una gran manera para que los niños se interesen en el aprendizaje de las fracciones.

CÓMO SE JUEGA:

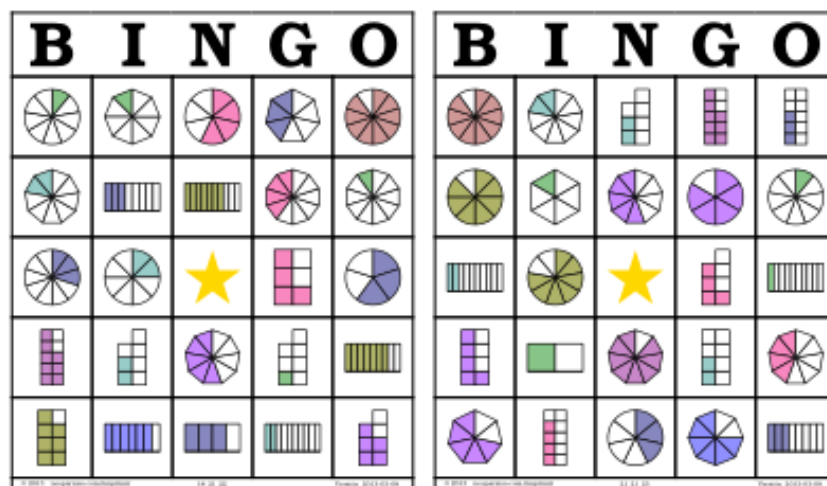
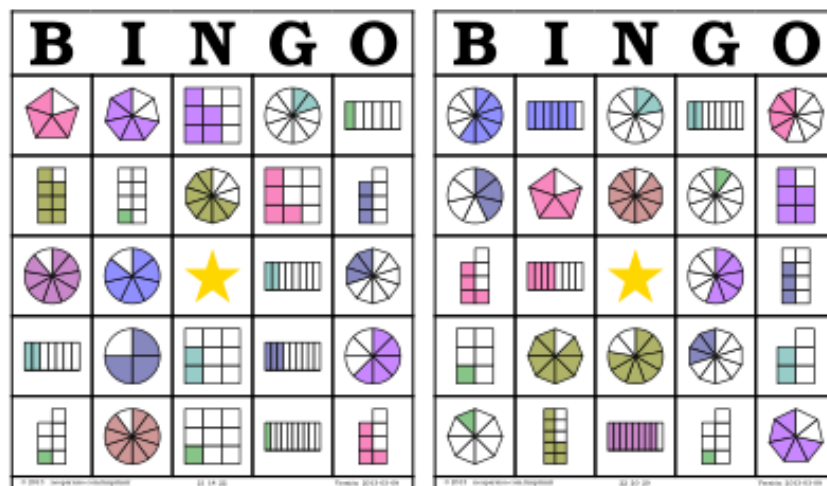
Se reparte una tarjeta a cada niño y un adulto será el que vaya cantando las fracciones. Cada jugador irá marcando la fracción cantada en su tarjeta. Gana el que completa el tablero.

¡Venga a jugaaaar!

Se puede descargar en:

<https://neoparaiso.com/imprimir/bingo-de-fracciones.html>

Estas serían las tarjetas



Tombola ❶	
0.	$3/8$ □
1.	$7/9$ □
2.	$3/10$ □
3.	$4/5$ □
4.	$1/5$ □
5.	$1/8$ □
6.	$2/7$ □
7.	$5/6$ □
8.	$1/9$ □
9.	$4/9$ □
10.	$2/5$ □
11.	$3/4$ □
12.	$1/4$ □
13.	$1/2$ □
14.	$1/6$ □
15.	$5/9$ □
16.	$7/10$ □
17.	$3/7$ □
18.	$6/7$ □
19.	$1/3$ □
20.	$3/5$ □
21.	$1/10$ □
22.	$5/7$ □
23.	$5/8$ □
24.	$2/9$ □
25.	$2/3$ □
26.	$9/10$ □
27.	$8/9$ □
28.	$1/7$ □
29.	$4/7$ □
30.	$7/8$ □

Tombola ❷	
0.	$1/5$ □
1.	$3/10$ □
2.	$8/9$ □
3.	$1/3$ □
4.	$3/7$ □
5.	$7/9$ □
6.	$1/7$ □
7.	$5/8$ □
8.	$4/5$ □
9.	$9/10$ □
10.	$6/7$ □
11.	$5/6$ □
12.	$4/9$ □
13.	$2/5$ □
14.	$5/9$ □
15.	$1/8$ □
16.	$3/8$ □
17.	$3/4$ □
18.	$4/7$ □
19.	$1/6$ □
20.	$7/8$ □
21.	$1/9$ □
22.	$2/7$ □
23.	$7/10$ □
24.	$1/10$ □
25.	$3/5$ □
26.	$1/4$ □
27.	$1/2$ □
28.	$2/9$ □
29.	$2/3$ □
30.	$5/7$ □

Tombola ❸	
0.	$7/9$ □
1.	$5/6$ □
2.	$1/5$ □
3.	$1/2$ □
4.	$5/8$ □
5.	$6/7$ □
6.	$7/10$ □
7.	$4/7$ □
8.	$1/7$ □
9.	$2/3$ □
10.	$2/9$ □
11.	$3/5$ □
12.	$7/8$ □
13.	$1/9$ □
14.	$1/3$ □
15.	$1/8$ □
16.	$3/8$ □
17.	$8/9$ □
18.	$3/4$ □
19.	$2/5$ □
20.	$9/10$ □
21.	$1/4$ □
22.	$2/7$ □
23.	$4/5$ □
24.	$5/7$ □
25.	$4/9$ □
26.	$5/9$ □
27.	$3/7$ □
28.	$1/6$ □
29.	$1/10$ □
30.	$3/10$ □

Y estas las fracciones para ir cantándolas.

Medias: recordamos las unidades de medida de longitud

a.

¿Cuántos cm mide esta serpiente?



235

1.

245

2.

23

3.

325

4.

b.

¿Cuántos cm mide esta jirafa?



42

1.

20

2.

420

3.

4,2

4.

c.

¿Cuántos cm mide este pan?



72

1.

27

2.

25

3.

70

4.

a.

¿Cuántos cm mide este tren?



853

1.

835

2.

8.850

3.

8.350

4.

b.

¿Cuántos cm mide este avión?



7.248

1.

482

2.

4.872

3.

5.520

4.

c.

¿Cuántos cm mide este árbol?



600

1.

330

2.

3.000

3.

3.300

4.

a.

¿Cuántos m mide esta montaña?



50

1.

500

2.

0,5

3.

5.000

4.

b.

¿Cuántos km mide este rio?



6

1.

60

2.

600

3.

6.000

4.

c.

¿Cuántos m mide este mar?



15.000

1.

150

2.

1.500.000

3.

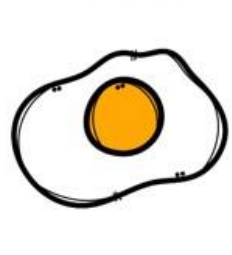
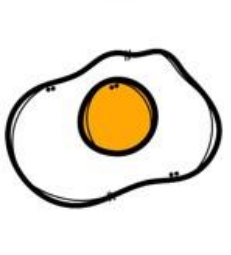
15

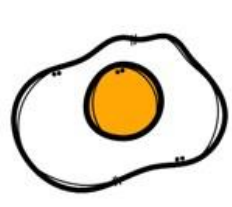
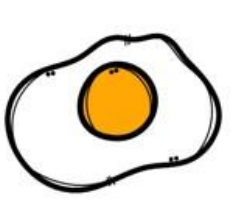
4.

Retos sencillos

JUEGOS MATEMÁTICOS

 $+$  $+$  $= 6$

 $+$  $+$  $= 4$

 $+$  $+$  $= 5$

SOLUCIÓN $=$ $=$ $=$

JUEGOS MATEMÁTICOS

$$\text{cupcake} + \text{cupcake} + \text{cupcake} = 3$$

$$\text{milk carton} + \text{milk carton} + \text{milk carton} = 6$$

$$\text{milk carton} + \text{cupcake} + \text{cup} = 7$$

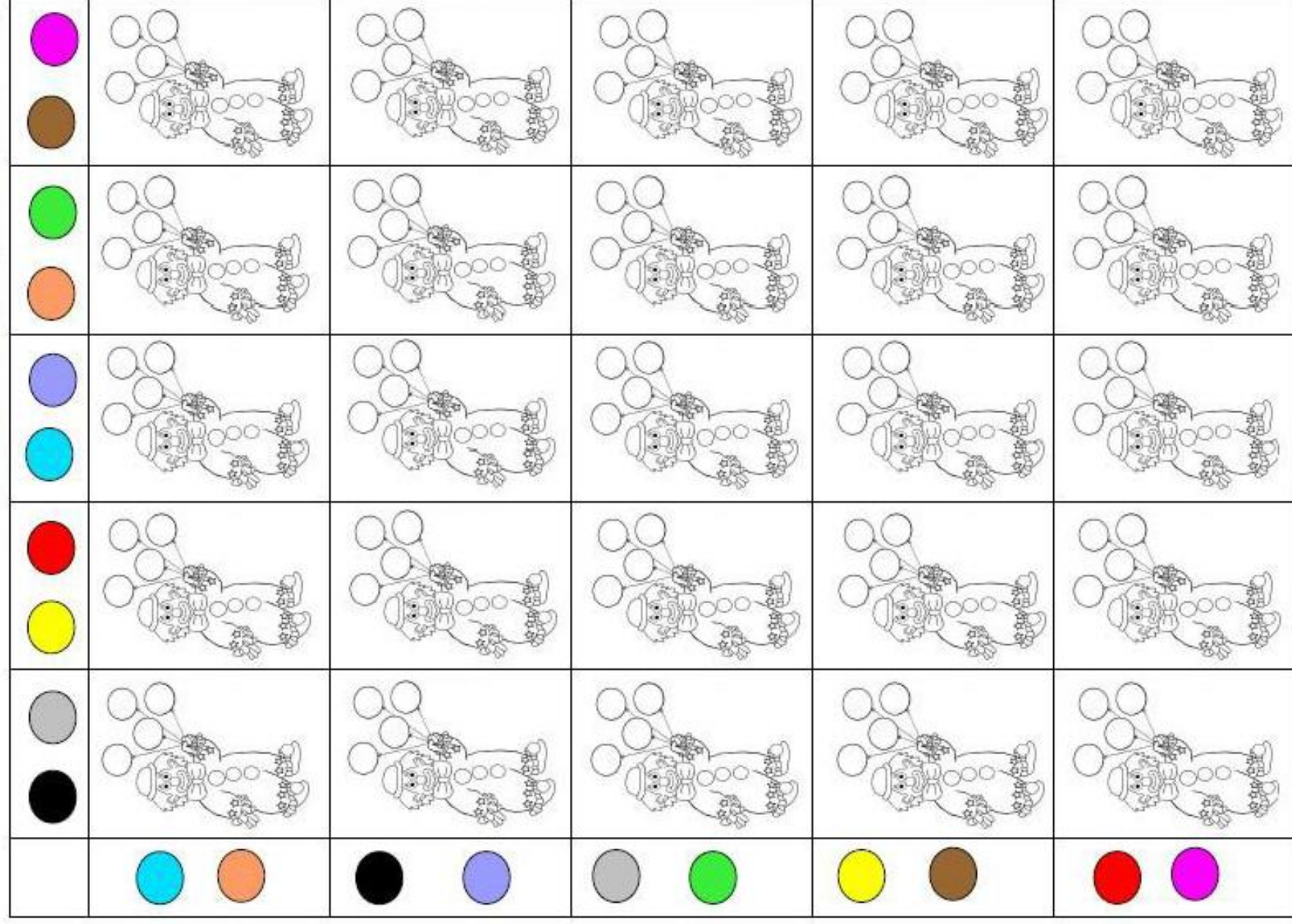
SOLUCIÓN

$$\text{milk carton} = \square \quad \text{cupcake} = \square \quad \text{cup} = \square$$

ATENCIÓN

En esta actividad presentamos un cuadro de doble entrada en el que tenéis que colorear los globos según el código que corresponde a cada payaso. Muy atentos a las columnas y filas que corresponde a cada uno de los payasos.

Muy atentos y a colorearrrrrr



MEMORIA

Se trata de recordar, de forma ordenada, series de cuatro palabras en orden directo. Se le presentan al niño/a cuatro palabras de manera auditiva y después el niño/a deberá señalar en la diapositiva las palabras escuchadas en el mismo orden que las ha oído previamente.

<https://www.soyvisual.org/materiales/memoria-auditiva-cuatro-palabras>

COMPRENSIÓN DE INSTRUCCIONES ESCRITAS

Reglas del juego:

1. Cada jugador tendrá una ficha. Se tira el dado y se avanza por las casillas.
2. Lee la instrucción y haz lo que te pide.
3. Si caes en una casilla con escalera asciende por ella si puedes.
4. Si llegas a la escalera por la parte de arriba tendrás que descender.



DESARROLLO EMOCIONAL



<https://youtu.be/gzfX5dmIYPI>

¿y qué pasa cuándo las cosas nos salen como esperábamos?

Este vídeo nos enseña como de cualquier experiencia podemos sacar siempre algo positivo, incluso de las situaciones más adversas.

Y es que la vida es cuestión de actitud. El niño se encuentra con un conflicto y en vez de bloquearse, enfadarse, o desistir, intenta cambiar lo que le ha ocurrido, y lo consigue con éxito.

Con él video os invitamos a reflexionar sobre la importancia de no rendirse nunca y valorar cada momento vivido como algo positivo.

Jugamos con los números hasta el 100

Con este juego a partir de una plantilla con números hasta el 100 y unas tarjetas, podemos practicar el conteo, las tablas, hacer series, pandillas de números,



En las tarjetas encontraremos 4 opciones:

- Marcar una familia de números.
- Marcar una pandilla de números.
- Marcar una tabla de multiplicar.
- Realizar una serie de números.

Como vemos en el ejemplo, si cogemos la tarjeta de “marca la pandilla del 3”, marcaremos con las fichas los números que tiene 3 unidades.





Están marcados todos los números de la tabla del 10.

En este caso, marcamos la pandilla del 7, es decir, todos los números que tienen 7 unidades.

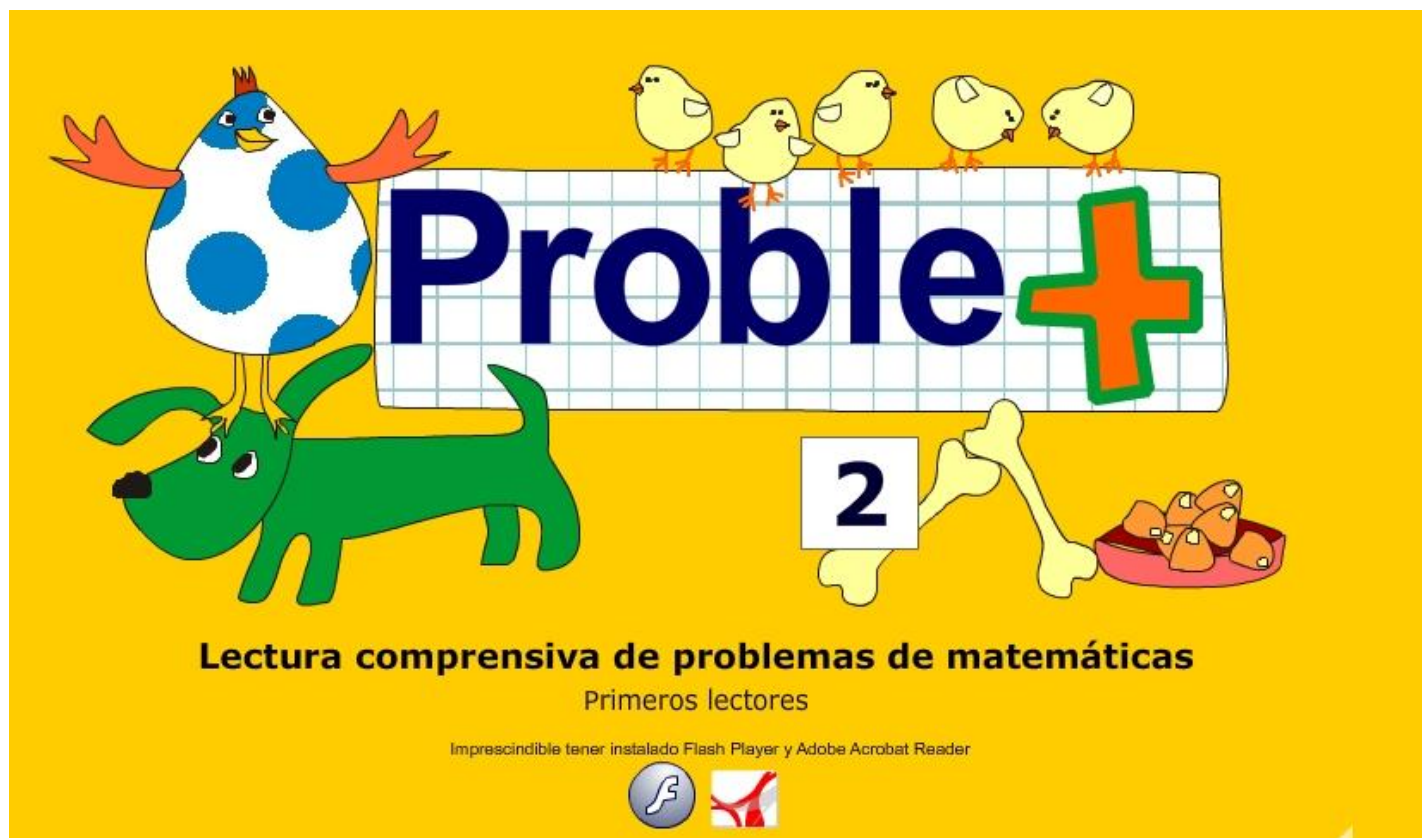


Pinchad en el enlace para descargar las plantillas y las tarjetas.

<http://rincondeunamaestra.blogspot.com/2017/03/jugamos-con-los-numeros-hasta-el-100.html>

¡Vamos a resolver problemas!

Son muy sencillos y cuando los resolvéis..¡hay premio!



Pinchad en el enlace

http://ntic.educacion.es/w3//recursos/primaria/lengua_literatura/problemas/index.html#

Rectas secantes y paralelas

¿Os acordáis?

Posiciones de dos rectas



Si dos rectas tienen un punto en común; es decir, se cortan, decimos que son **rectas secantes**.



Si dos rectas no tienen ningún punto en común; es decir, no se cortan nunca, decimos que son **rectas paralelas**.



RECTAS PARALELAS

¡Pues ahora vamos a practicar un poco jugando!



Pinchad en el enlace

<https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/juegos-matematicas/juego-secantes-rectas-y-paralelas>

Tabla periódica de las emociones



TABLA PERIÓDICA DE LAS EMOCIONES...

CU CULPA	AS ASCO	OD ODIO	CE CELOS	RC RENCOR	AV ALIVIO	DE DEPRESIÓN	SP SORPRESA	MI MIEDO
DP DESPRECIO	VE VERGÜENZA	Un sentimiento es un estado del ánimo que se produce por causas que lo impresionan, y éstas pueden ser alegres y felices, o dolorosas y tristes. El sentimiento surge como resultado de una emoción que permite que el sujeto sea conciente de su estado anímico				SU SUMISIÓN	TR TERROR	PA PAVOR
SO SOLEDAD							DC DECEPCIÓN	
DM DESAMPARO	RE RESIGNACIÓN					IN INCOMPENSIÓN	TI TRISTEZA	
PR PERDÓN	TN TENSIÓN	HA HASTÍO				ME MELANCOLÍA	PE PESIMISMO	CM COMPASIÓN
HO HOSTILIDAD	IR IRA	RO RECELO	RB REBELDÍA			OP OPTIMISMO	SR SERENIDAD	CO CONFIANZA
GR GRATITUD	IT INTERÉS	AL ALEGRÍA	EU EUFORIA	SD SERIEDAD	FE FELICIDAD	AM AMOR	TE TERNURA	SZ SENCILLEZ

Esta propuesta está formada por dos fichas. En la primera se pide que formen dos grupos de sentimientos, aquellos que les ayudan a ser mejor y aquellos que es necesario trabajar más en el carácter de una persona, para esto, recortarán cada cuadro de la Tabla periódica de sentimientos y los pegarán según su grupo, utilizando las cuadrículas. A continuación se les pregunta ¿Cuál es el grupo donde hay más sentimientos? ¿Por qué?

ROSTROS PARA HISTORIETAS



Para continuar con este trabajo, se dispone de una plantilla de rostros para que elaboren una historieta con los sentimientos que elijan de la tabla. Para ello a las caras sin rostro se les agrega boca, ojos, nariz.

Enlace para descargar el tablero de las emociones, las cuadrículas donde se pegarán agrupadas y los rostros para elaborar historias.

<https://www.actiludis.com/2017/11/16/tabla-periodica-las-emociones/>

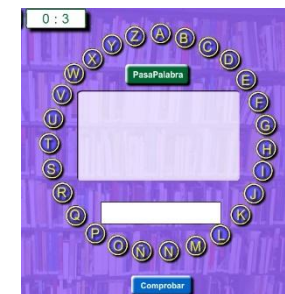
DESARROLLO LÉXICO-SEMÁNTICO



<http://www.planjuegos.com/2013/06/juego-rosc-o-pasapalabra.html>

PASAPALABRA VOCABULARIO BÁSICO.

1. Pincha en el enlace.
2. Dale a la flecha que encuentras abajo a la derecha para comenzar.
3. Entrarás en esta página. Dale a pasapalabra. Te saldrá la definición. Responde en el cuadrito en blanco y dale a comprobar. Y así sucesivamente.



DESARROLLO MORFOSINTÁCTICO

¿cómo vamos a jugar?



Imagen extraída de la web la clasedeale

VERBOS

COMER	JUGAR
SALIR	LLEGAR
VIAJAR	CANTAR
MENTIR	GANAR
COCINAR	SUBIR
CAER	ESCRIBIR
MANCHAR	ROMPER

1. En una bolsa o caja metemos los papelitos con los verbos (en la tabla os hemos puesto alguno por si queréis usar esos)
2. Necesitamos un dado también. Como veis en la foto, cada número corresponde con un pronombre personal.
3. Cogemos un papelito de la bolsa, sin mirar.
4. Tiramos el dado.
5. Una vez que tenemos el verbo y el pronombre hacemos una frase. Por ejemplo: él llegó anoche muy tarde de trabajar.
6. Cada palabra en la frase es un punto. Quién tenga más puntos al acabar los papeles gana el juego.

¡ánimo y a pensar en frases muy muy largas!

ARRIBA EL LÁPIZ 					
LETRA	LUGARES	NOMBRES	APELLIDOS	OBJETOS	PUNTOS
B	BALI	BEATRIZ	BALLESTER	BALÓN	

DESARROLLO LÉXICO Y METAFONOLÓGICO

REGLAS DEL JUEGO

1. Haz esta plantilla en un folio y coge un lápiz (de dos jugadores en adelante).
2. Escribid las letras del abecedario en papelitos pequeños y metedlos en una bolsa.
3. Sacad un papelito y mirad que letra ha salido.
4. Comenzad a escribir una palabra por categoría que empiece por esa letra (como en el ejemplo de la foto).
5. El que antes termine gritará “arriba el lápiz” y todos dejaréis de escribir.
6. Se dan 10 puntos por cada palabra no repetida por el resto. Si alguna palabra la han escrito dos o más jugadores, esa palabra puntuará 5.

ATENCIÓN

¡**VAMOS A JUGAR AL TETRIS!**

Se dividen las fichas entre dos jugadores, de modo que tengan las mismas.

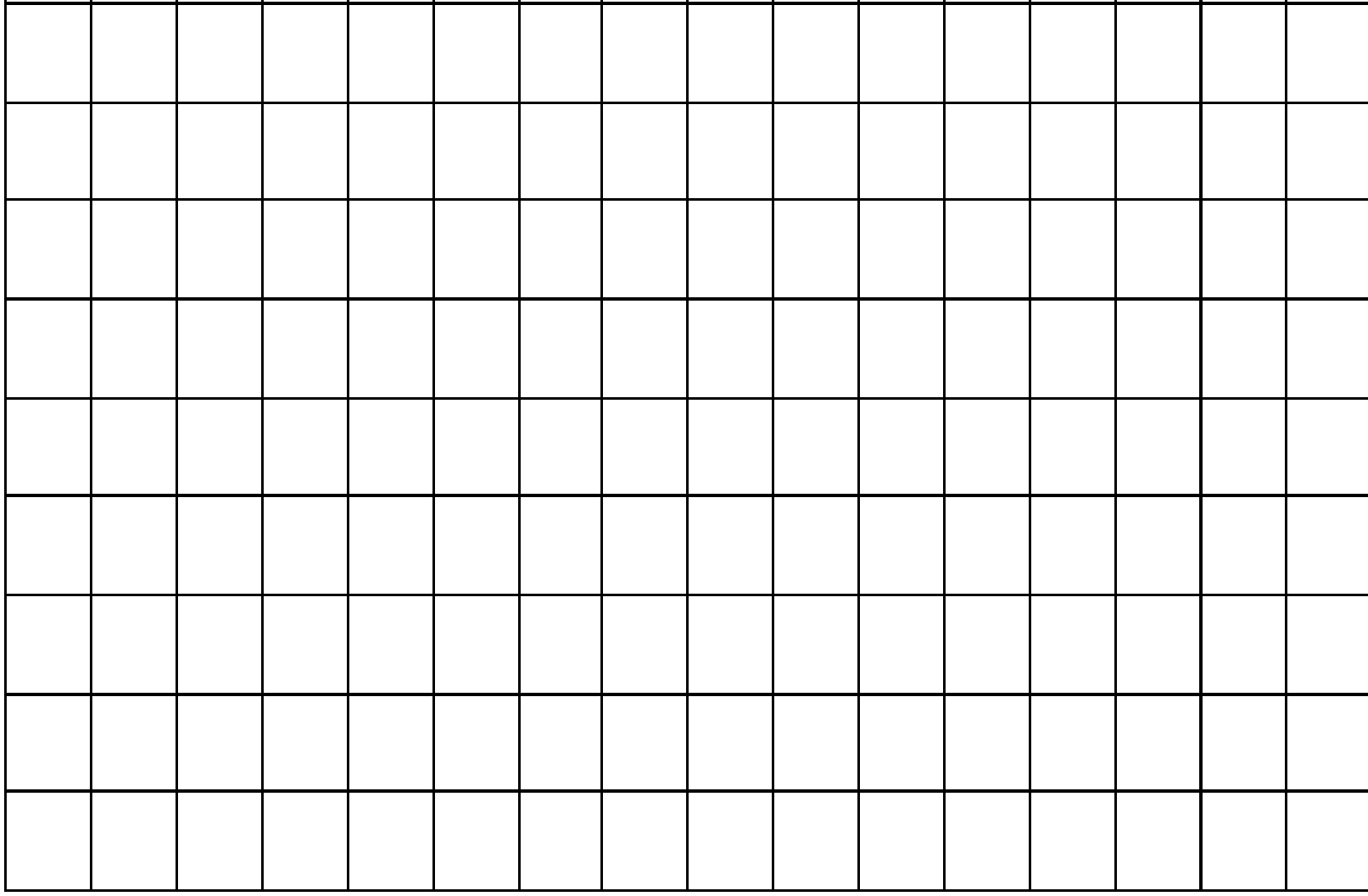
Después el primer jugador pone una ficha donde quiera del tablero. Por turnos irán colocando una ficha siempre que, o uno de sus bordes toque el filo del tablero o a otra ficha.

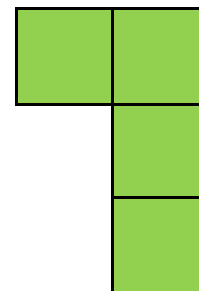
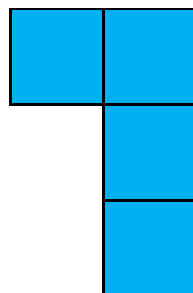
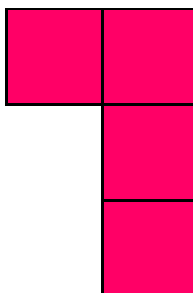
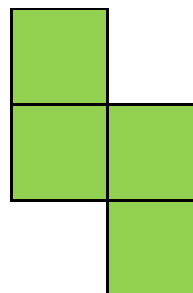
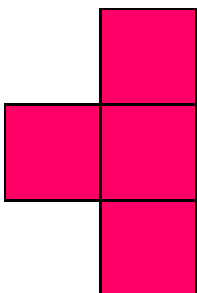
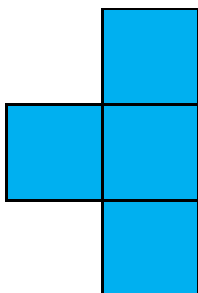
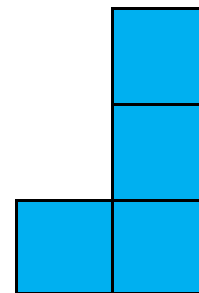
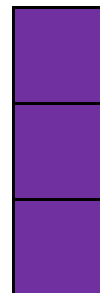
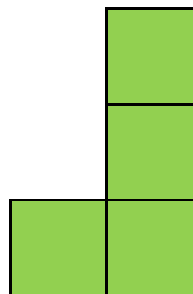
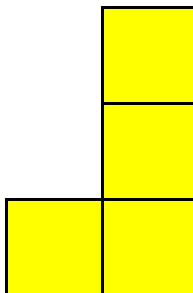
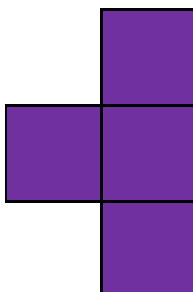
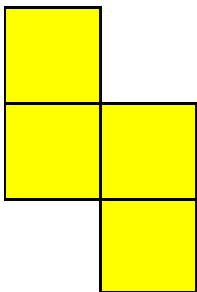
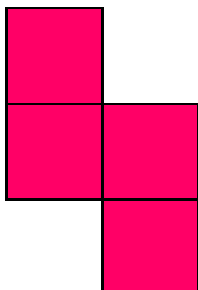
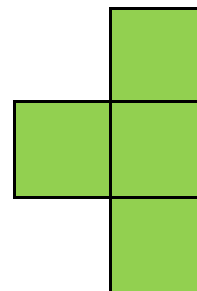
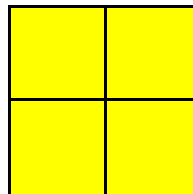
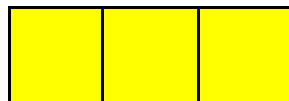
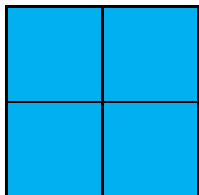
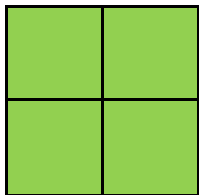
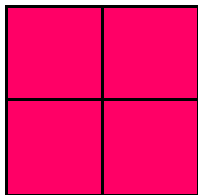
Al final gana el primer jugador que se quede sin fichas para poner o, en caso de que ya no pueda poner más por falta de sitio, ganará el que menos fichas tenga en su poder.

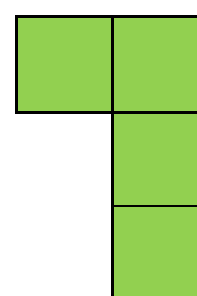
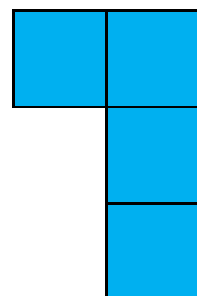
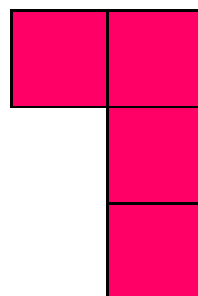
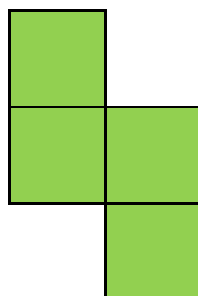
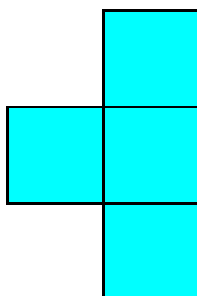
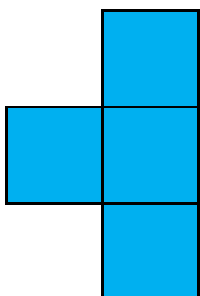
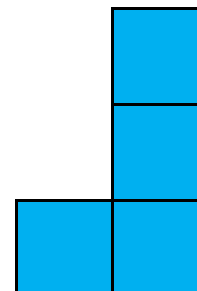
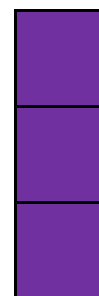
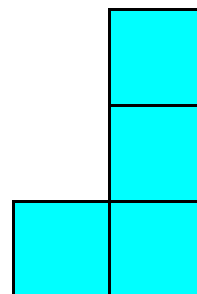
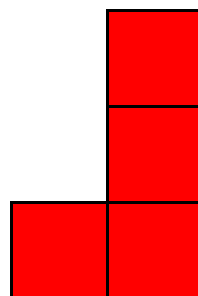
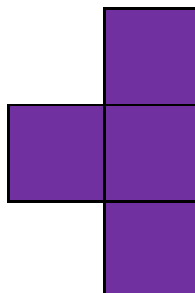
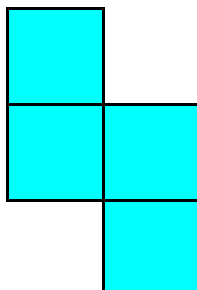
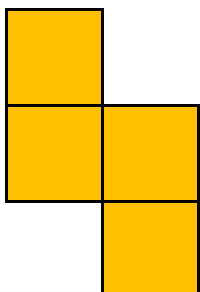
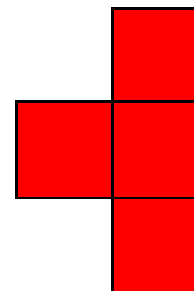
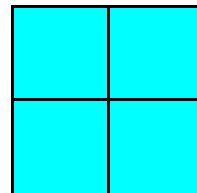
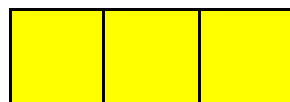
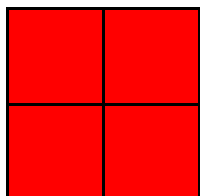
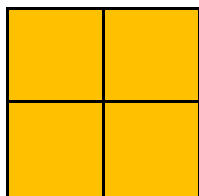
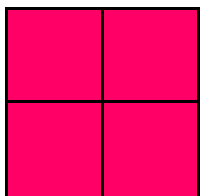
¿Jugamos?



¿JUGAMOS?







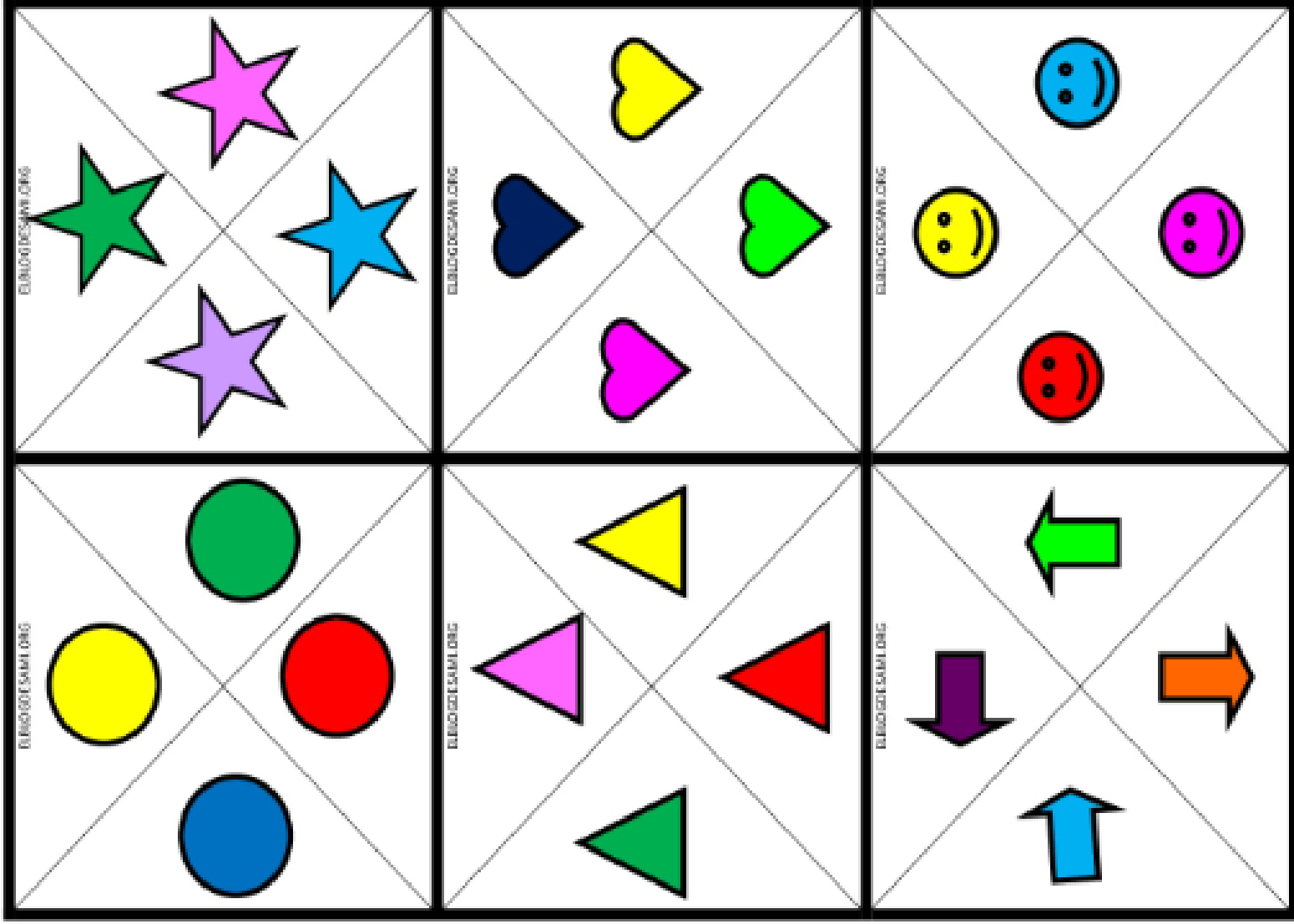
MEMORIA

En esta actividad tenemos 6 cuadrados con 4 imágenes cada uno de ellos. Iremos haciendo la actividad de memorización cuadro a cuadro.

Para ello, nos fijamos en el cuadro correspondiente durante unos 30 segundos.

Luego el niño/a tendrá que reproducirlo, recortando las figuras y colocando en la cuadrícula en blanco.

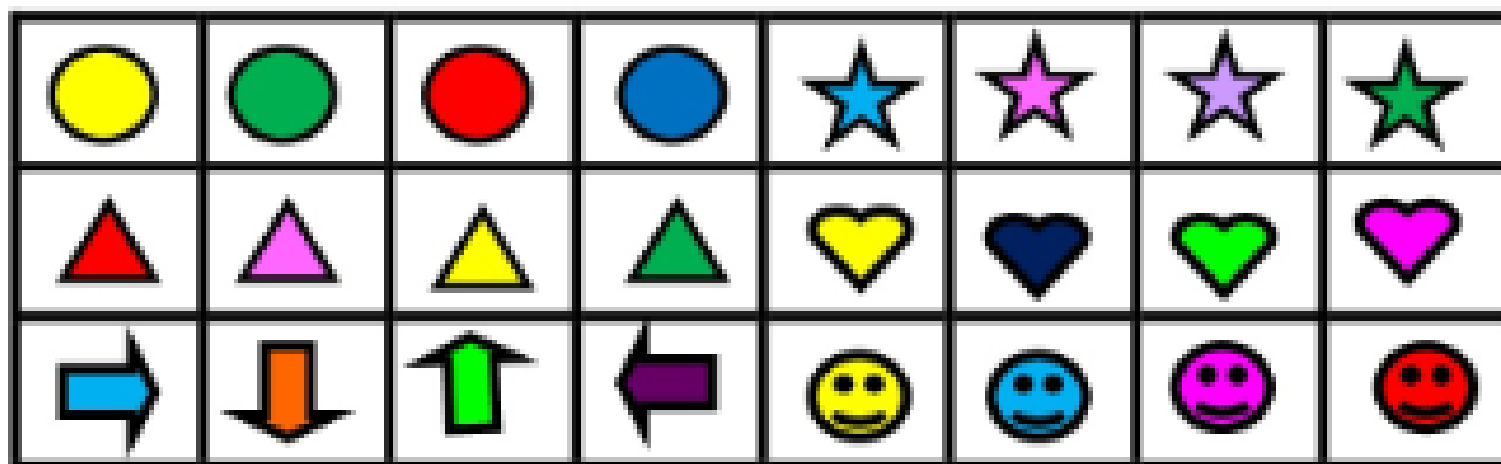
¿Estáis preparados?





Recortar las imágenes

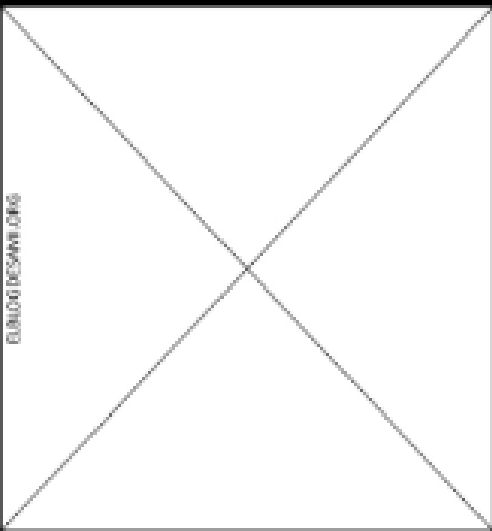
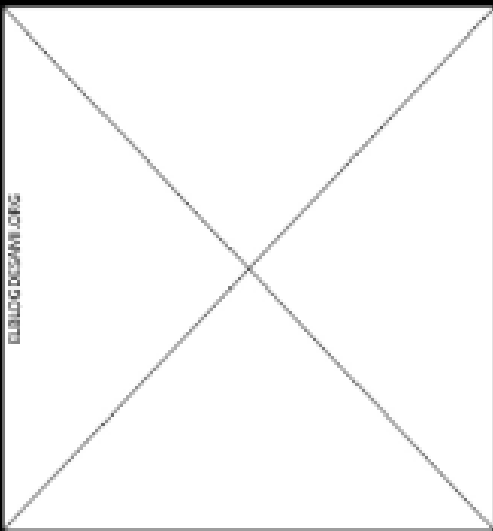
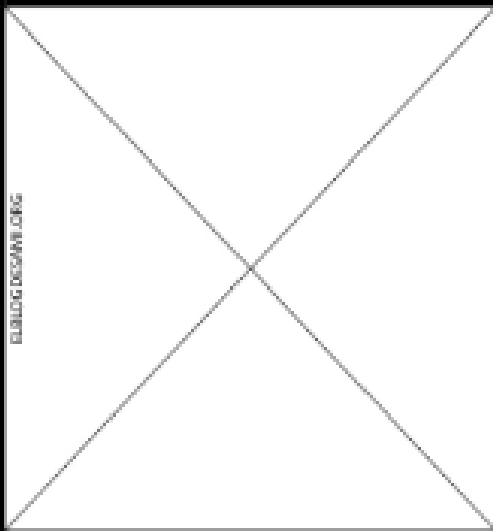
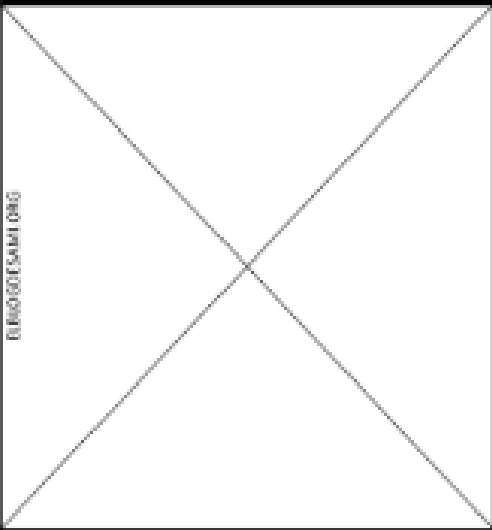
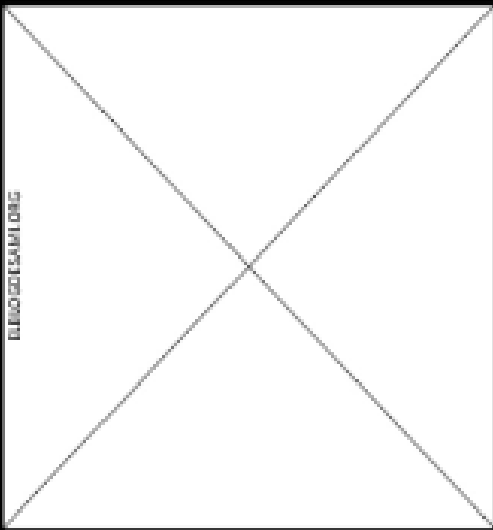
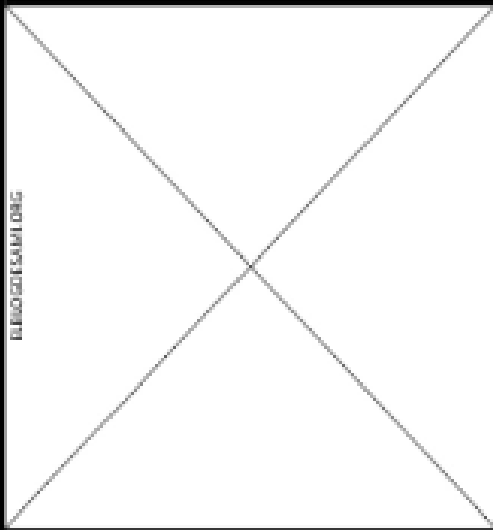
ELBLOGDESAMI.ORG. PERCEPCIÓN VISUAL. ATENCIÓN.





Pega las imágenes que recuerdes

ELBLOGDESAMI.ORG. PERCEPCIÓN VISUAL. ATENCIÓN.

 ELBLOGDESAMI.ORG	 ELBLOGDESAMI.ORG	 ELBLOGDESAMI.ORG
 ELBLOGDESAMI.ORG	 ELBLOGDESAMI.ORG	 ELBLOGDESAMI.ORG



El Equipo de Apoyo a la Diversidad del CEIP Vicente Ros les desea un
¡FELIZ VERANO!