

Educación
DOCENTE

CUADERNO DE ACTIVIDADES



¡HOLA PROFE!

Nos gustaría explicarte en detalle lo que te vas a encontrar en este cuaderno y cómo puedes usarlo.

Cada actividad tiene una ficha descriptiva en la que te explicamos **para qué etapas educativas está pensada, qué se puede trabajar o reforzar con ella y unas breves instrucciones** para que puedas usarlas de guía. Además, en la mayoría de las actividades encontrarás un enlace a un vídeo en el que podrás ver la actividad en acción.

Es importante que tengas en cuenta muchas de las actividades siguen la metodología Montessori, por lo que el funcionamiento de las actividades no reclama una intervención dirigida por parte del o de la docente. La idea es que tú presentes el material al alumnado y el funcionamiento de la actividad, pero siempre con el objetivo de que sean ellos y ellas los que experimenten de forma libre para construir sus conocimientos.

En la siguiente página te hemos preparado un **índice interactivo** con todas las actividades **clasificadas por temáticas**, para ayudarte a navegar por el cuaderno.

Esperamos que te sea realmente útil y que nuestras actividades te ayuden a motivar a tu alumnado.

¡Disfrútalo!

El equipo de Educación Docente



ÍNDICE DE CONTENIDOS

Lengua

Mochila de hiatos o diptongos	1
Helados silábicos	14
Relevo de la acentuación	19
Puzzle de palabras	27
Trabajamos el sonido de la Cy la K	42
Encuentra al Señor Intruso	45
Palabras compuestas	50
Juego de sustantivos	57
¿A qué conjugación pertenece cada verbo?	78
Dominó de sinónimos	88
Escribe una oración	91
Crea tu aventura	99
El tren de las vocales	103
¿Cómo soy?	112
Busca y encuentra	121
Inventa un cuento	132
Verdadero o falso	135
¡Responde ya!	140
¡Inventa una historia!	143
Listado de temas creativos	147

Lectura

Juego de palabras	150
Lee, busca y encuentra	154
Domino de alimentos	<u>165</u>

ÍNDICE DE CONTENIDOS**Matemáticas**

Manzanas en el árbol	168
Puzzle para trabajar los números	173
Dominó de fracciones	179
Memory de multiplicaciones	186
La oca de las matemáticas	227
Bingo con tablas de multiplicar	230
Patatas multiplicadoras	246
El juego del Tangram	251

Conocimiento del medio

Países y capitales	253
Mr. Blim	260
Memory de animales salvajes	262
Encontrar las parejas	265

Recursos para docentes

¿Qué tiempo hace hoy?	270
Cubo de lectura	273
Hoy me siento...	275
Carteles para el aula	287
Organizador para profes	315
Saludos para entrar a clase	321
Microespacio de higiene: ¡a lavar los dientes!	324

MOCHILA DE HIATOS O DIPTONGOS

Ed. Primaria - Ciclo medio y superior

Ed. Secundaria

Lengua - Ortografía & Gramática

Juego didáctico

Instrucciones

Esta actividad está compuesta por dos mochilas, en una irán las palabras que contengan hiatos y en la otra las palabras que contengan diptongos. La finalidad es clasificar las palabras en la mochila correspondiente y quién más aciertos consiga, gana.

¿Cómo jugar?

Este recurso se puede utilizar de manera individual o grupal.

- **Grupal.** Se puede utilizar con toda la clase, jugando a “relevos”. En este juego cada niño o niña tendrá que poner la palabra en la mochila correspondiente, dependiendo de si la palabra es hiato o diptongo. Una vez, la ponga el primer alumno o alumna, pasará el turno al siguiente, y así sucesivamente. Cuando se hayan acabado las palabras, se hará recuento. El equipo que más aciertos tenga, gana.
- **Individual.** En este caso se puede trabajar con un solo alumno para reforzar contenido.

El recurso incluye:

- Una batería de 80 palabras (40 hiatos – 40 diptongos)

[Ver vídeo explicativo](#)

MOCHILA DE HIATOS O DIPTONGOS



MOCHILA DE HIATOS O DIPTONGOS



MOCHILA DE HIATOS O DIPTONGOS

RAÍZ

DÍA

LEER

PAÍS

POETA

REALIZAR

RÍO

DÚO

MOCHILA DE HIATOS O DIPTONGOS

FRÍO

GRÚA

BAÚL

ALEGRÍA

CONOCÍA

SONRÍO

FANTASÍA

ORTOGRAFÍA

MOCHILA DE HIATOS O DIPTONGOS

OÍR

FREÍR

ARCOÍRIS

EGOÍSTA

REÍR

HEROÍNA

CAÍDA

CAFEÍNA

MOCHILA DE HIATOS O DIPTONGOS

PROTEÍNA

TEATRO

INCREÍBLE

PEÓN

MAÚLLA

CORREA

HEROE

LEÓN

MOCHILA DE HIATOS O DIPTONGOS

MAESTRO

CANOA

POEMA

OESTE

TOALLA

ALDEA

LÍNEA

DESEO

MOCHILA DE HIATOS O DIPTONGOS

AIRE

BAILE

PAISAJE

VEINTE

ACEITE

EUFORIA

CUERDA

BOINA

MOCHILA DE HIATOS O DIPTONGOS

PIANO

CIEGO

PAISAJE

REY

PIOJO

POTASIO

AGUA

FUEGO

MOCHILA DE HIATOS O DIPTONGOS

BUENO

RUIDO

CIUDAD

TRUENO

COMEDIA

PAUSA

VAINA

CAIMÁN

MOCHILA DE HIATOS O DIPTONGOS

MUELA

SUERTE

CIELO

DIENTE

HUESO

PIEL

PUERTO

JUEGO

MOCHILA DE HIATOS O DIPTONGOS

SUAVE

LENGUA

HUEVO

NIEVE

MONSTRUO

LAUREL

PIERNA

PUEBLO

HELADOS SILÁBICOS

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Lengua - Ortografía & Gramática

Juego didáctico

Instrucciones

Esta actividad es muy útil para trabajar la conciencia silábica. Iremos aumentando la dificultad de las palabras, según el número de sílabas o la complejidad de las mismas.

Actividades complementarias

- Separar en sílabas cada palabra de nuestros helados.
- Deletrear cada palabras
- Clasificar las palabras en monosílabas, bisílabas, trisílabas o polisílabas, según el número de sílabas que tengan.
- Clasificar las palabras en agudas, llanas o esdrújulas.

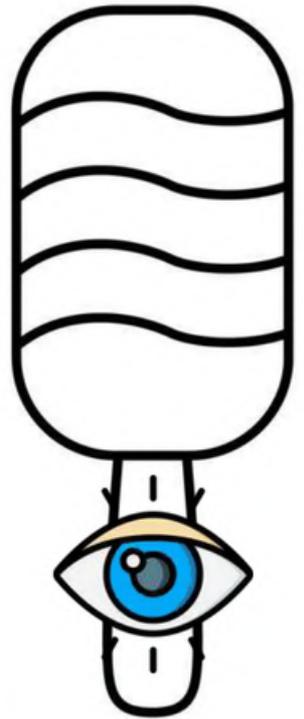
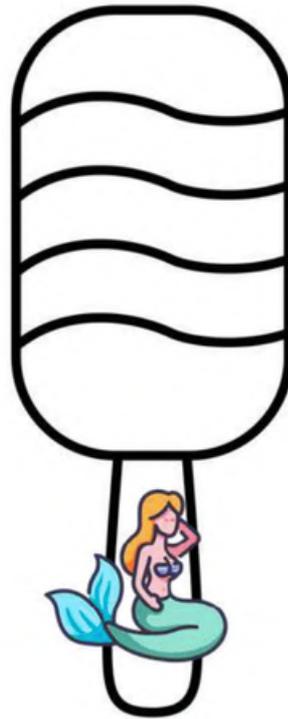
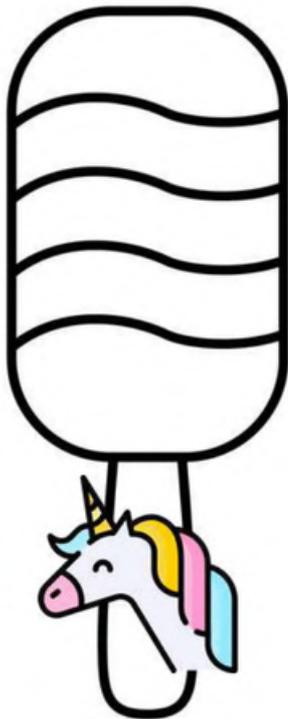
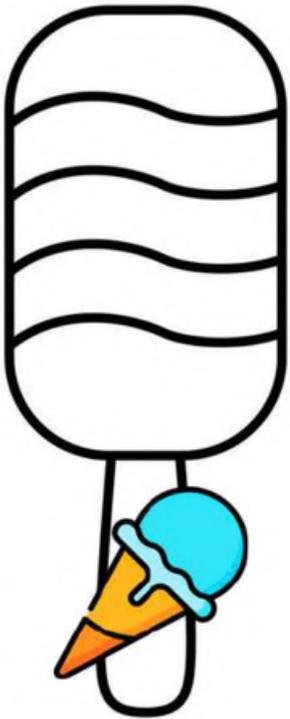
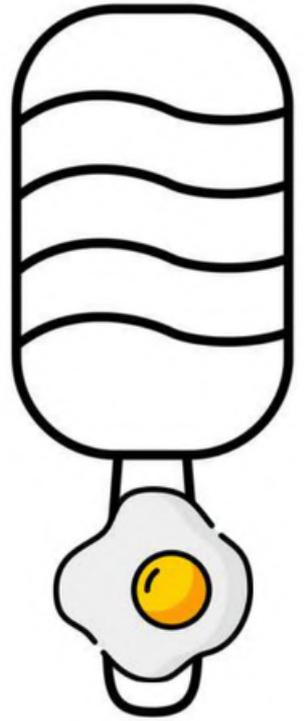
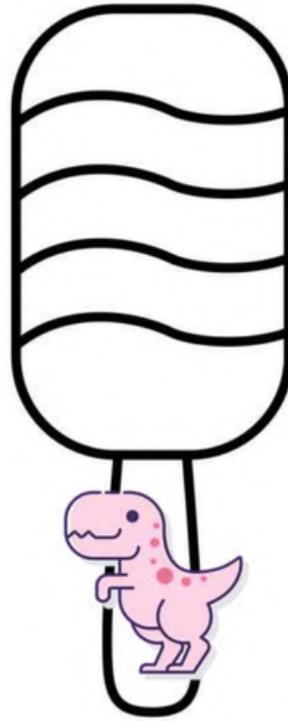
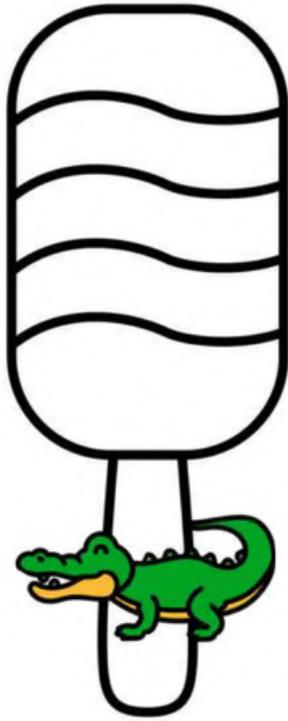
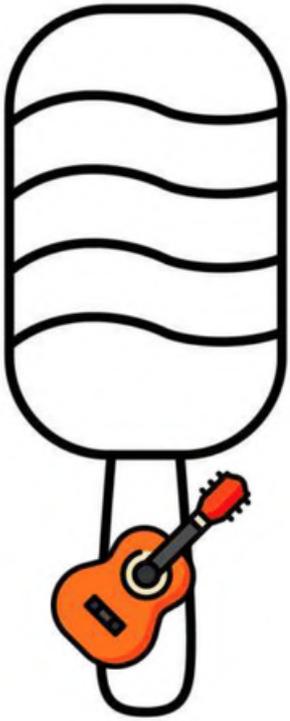
El recurso incluye:

- Una batería de 32 helados con diferentes imágenes.

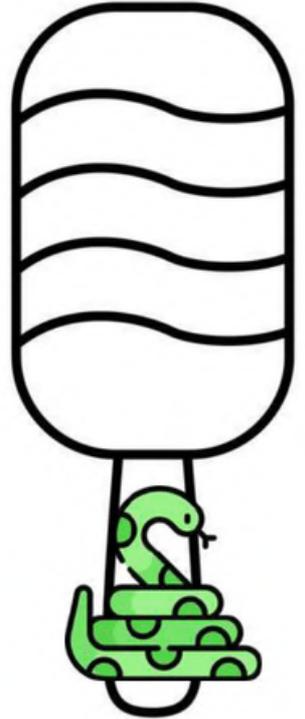
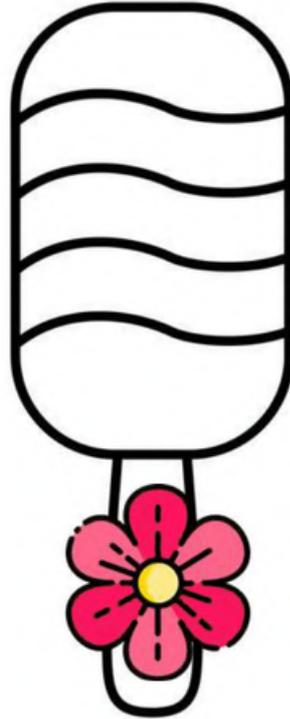
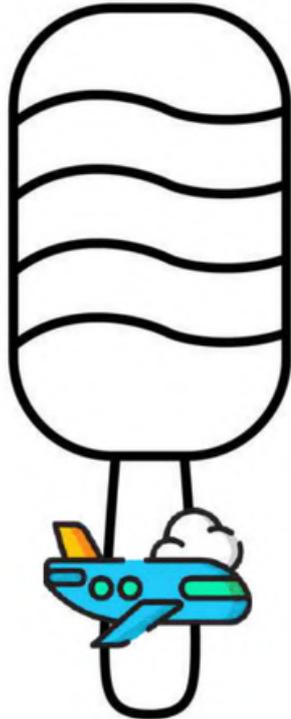
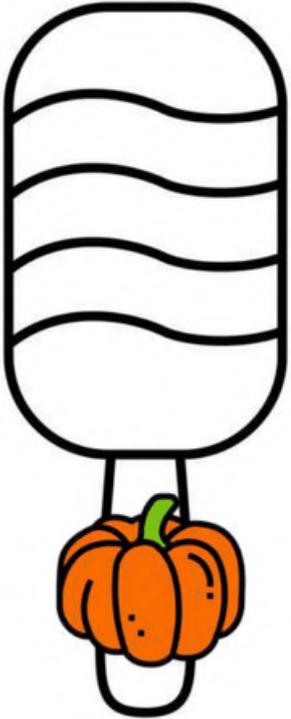
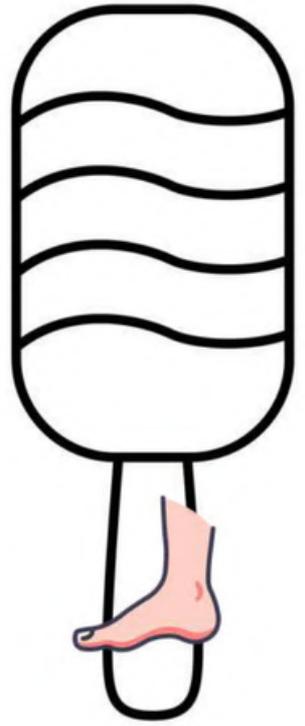
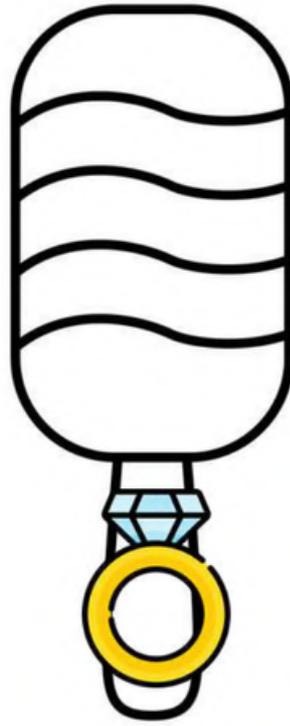
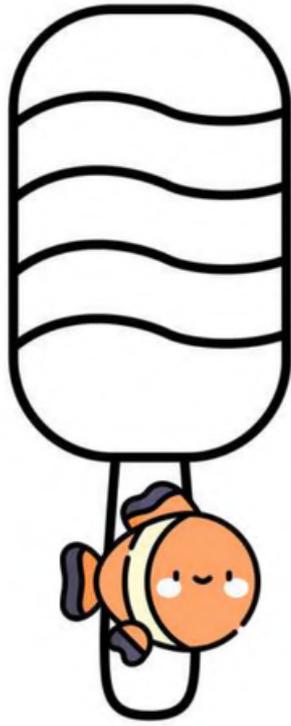
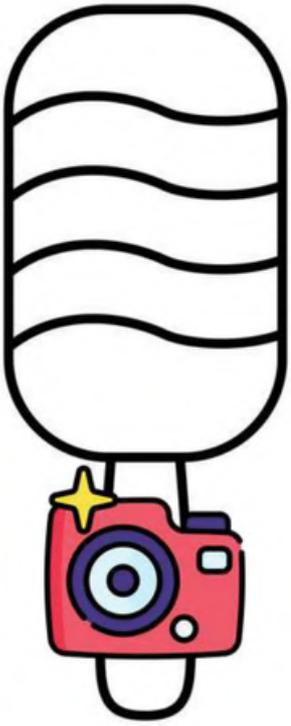


 Ver vídeo explicativo

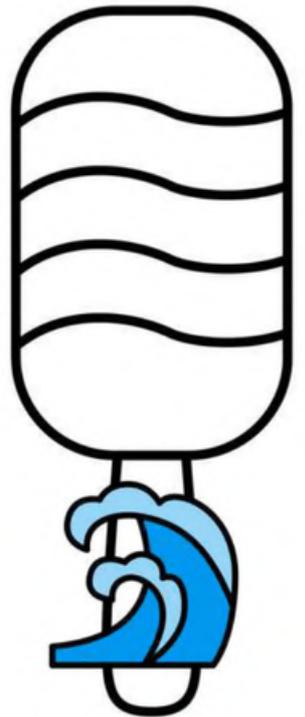
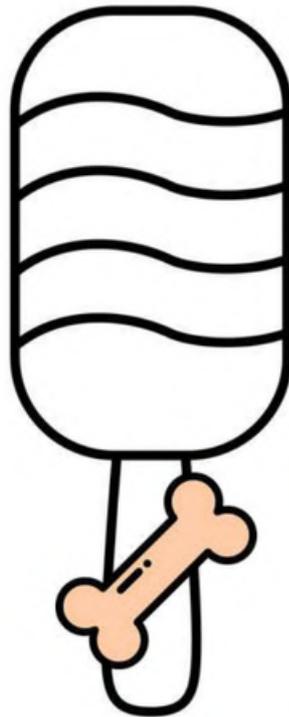
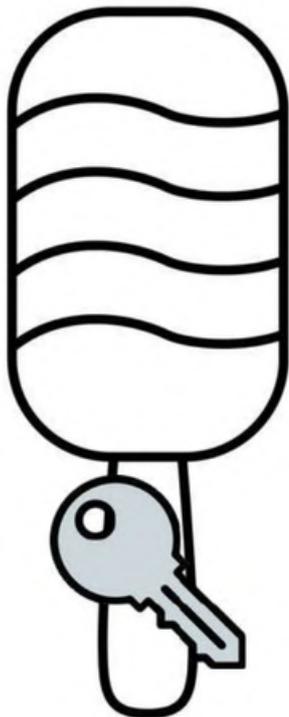
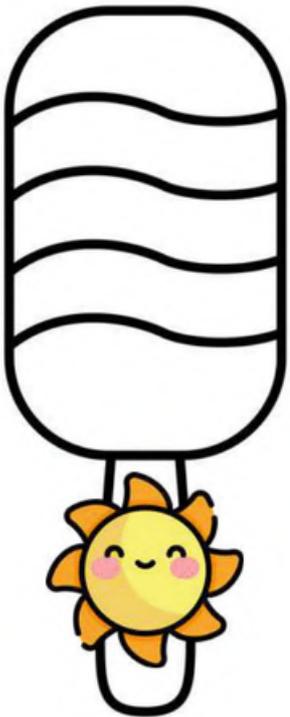
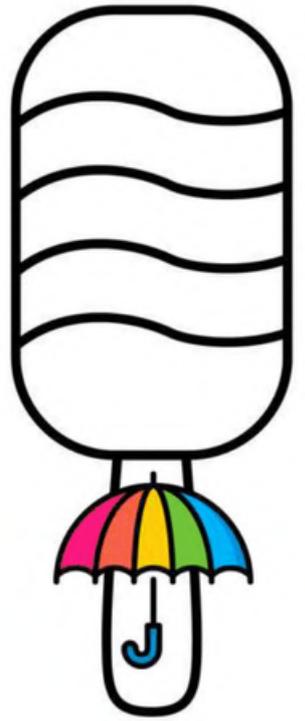
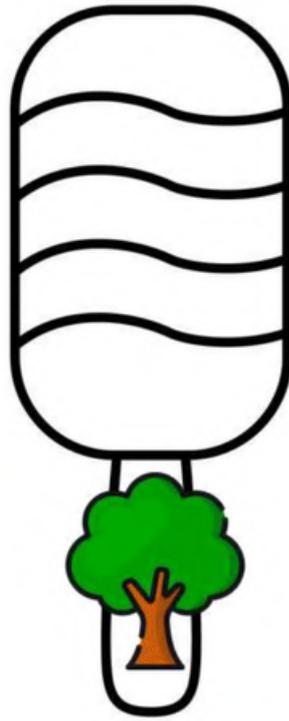
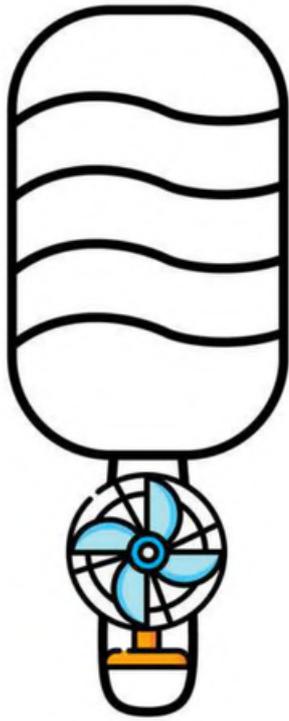
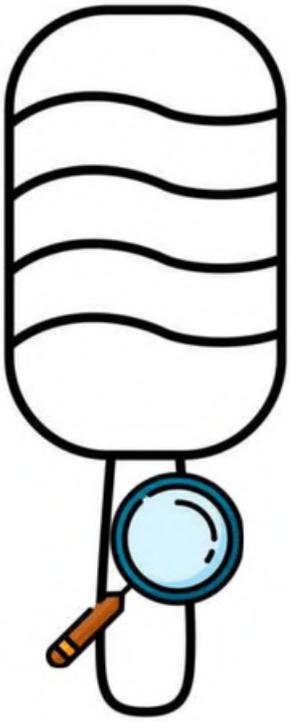
HELADOS SILÁBICOS



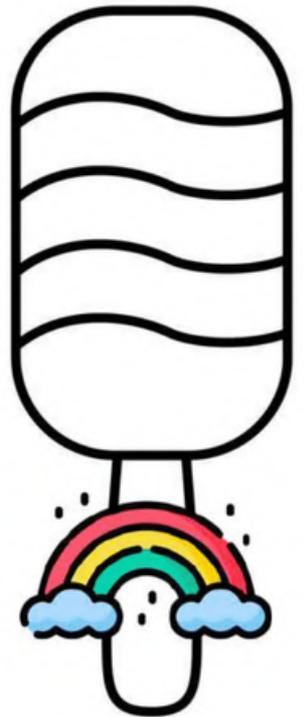
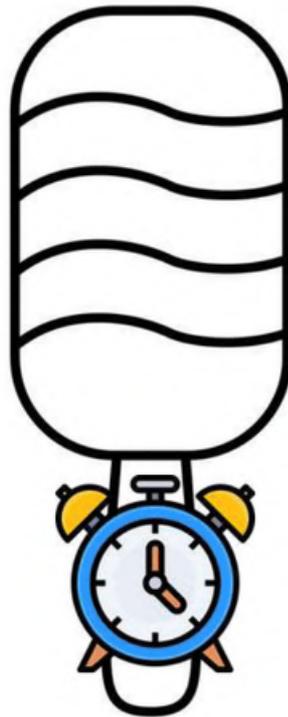
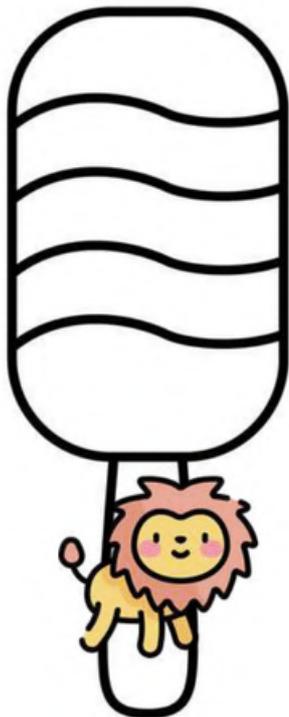
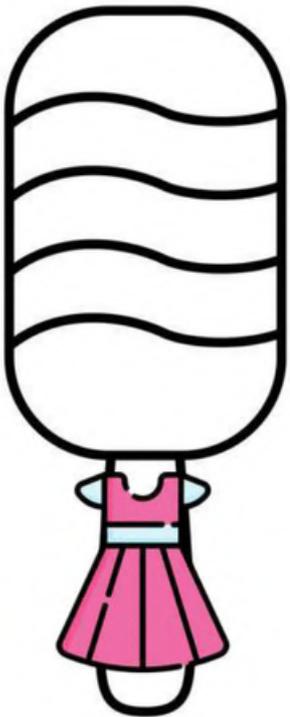
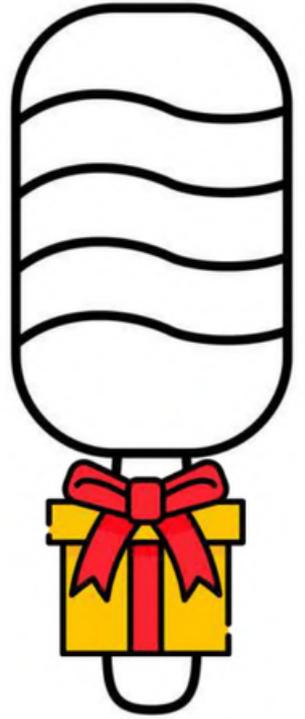
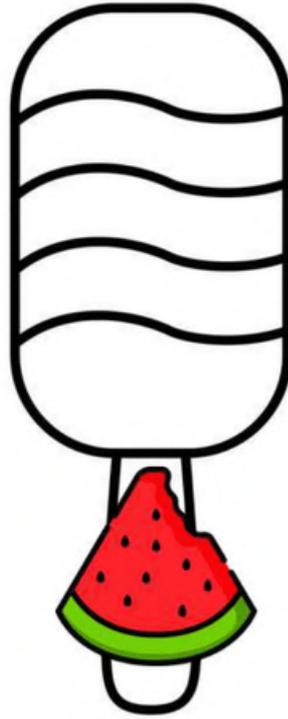
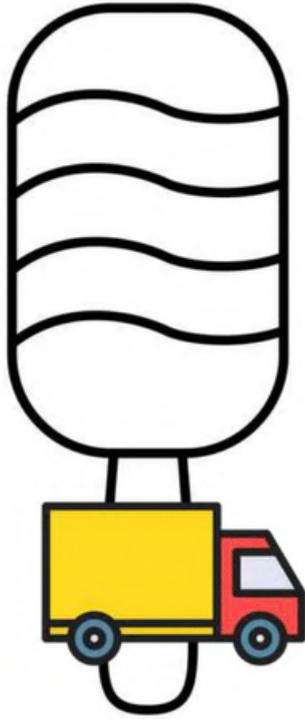
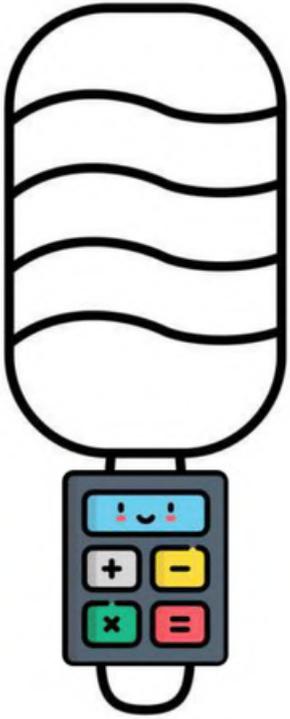
HELADOS SILÁBICOS



HELADOS SILÁBICOS



HELADOS SILÁBICOS



RELEVO DE LA ACENTUACIÓN

Ed. Primaria - Ciclo medio y superior

Lengua - Ortografía & Gramática

Juego didáctico

Instrucciones

Este juego nos permite clasificar las palabras en agudas, llanas y esdrújulas.

¿Cómo jugar?

- Hacemos varios equipos en clase.
- Cada alumno/a tendrá que clasificar una palabra y pasarle el turno al siguiente equipo.
- Cuando se terminen las palabras gana el equipo con el mayor número de aciertos.

El recurso incluye:

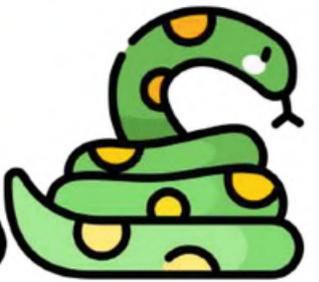
- Una batería de 48 palabras (16 agudas, 16 llanas y 16 esdrújulas).
- 3 tarjetas representando las categorías de acentuación.



 Ver vídeo explicativo

RELEVO DE LA ACENTUACIÓN

AGUDAS 

LLANA 

ESDRÚJULAS 

RELEVO DE LA ACENTUACIÓN

LEÓN

RELOJ

BAÚL

SOFÁ

JARDÍN

CAFÉ

SOL

JARRÓN

RELEVO DE LA ACENTUACIÓN

PAPEL

ALBORNOZ

ORDENADOR

PARED

HOTEL

CARGADOR

MAMÁ

VENTILADOR

RELEVO DE LA ACENTUACIÓN

VASO

QUESO

CUCHARA

ÁLBUM

AGUA

PERA

SERPIENTE

SILLA

RELEVO DE LA ACENTUACIÓN

MANTA

MÓVIL

DADO

LIBRO

COCHE

VENTANA

ÁRBOL

CÉSPED

RELEVO DE LA ACENTUACIÓN

LÁMPARA

PLÁTANO

TELÉFONO

PÁJARO

MICRÓFONO

CÚSPIDE

BOLÍGRAFO

SATÉLITE

RELEVO DE LA ACENTUACIÓN

OCÉANO

SÁBADO

ÁNGULO

CÁMARA

PELÍCULA

LÁCTEO

BRÓCOLI

SÍLABA

PUZZLE DE PALABRAS

Ed. Primaria - Ciclo inicial y medio

Lengua - Ortografía & Gramática

Juego didáctico

Instrucciones

Con este puzzle de palabras podemos aprender y divertirnos de diferentes maneras, adaptándonos a la dificultad del alumnado.

¿Cómo jugar?

- Los niños y niñas tendrán que recortar las sílabas de las tarjetas siguiendo la línea de puntos.
- Después tendrán que ordenar las palabras por sílabas y posteriormente relacionarlas con el dibujo correspondiente.
- **Versión sencilla** - Tendrán que recortar únicamente por la línea horizontal de puntos de la tarjeta, dejando toda la palabra completa. El objetivo es que el alumnado relacione la palabra entera con el dibujo correspondiente.

El recurso incluye:

- 48 tarjetas recortables.

 Ver vídeo explicativo

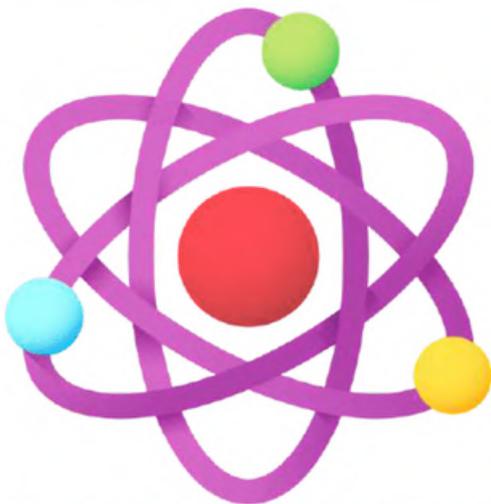
PUZZLE DE PALABRAS



MATEMÁTICAS



RELOJ



CIENCIAS

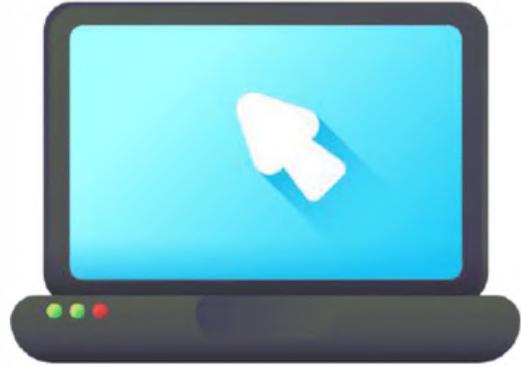


COLORES

PUZZLE DE PALABRAS



LENGUAS



ORDENADOR



ARTE



MARCADOR

PUZZLE DE PALABRAS



MÚSICA



TIJERAS



MICROSCOPIO



LIBROS

PUZZLE DE PALABRAS



MOCHILA



LUPA

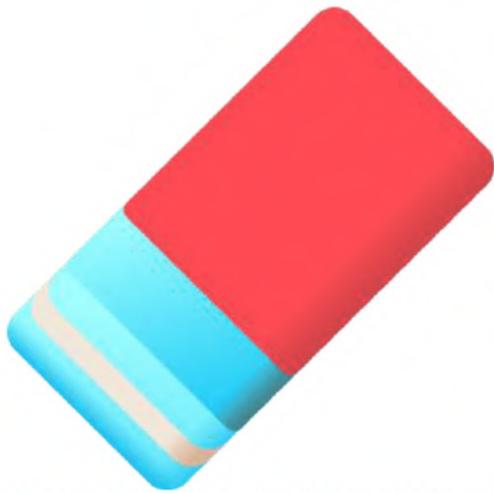


CALCULADORA



PIZARRA

PUZZLE DE PALABRAS



G O M A



B O L Í G R A F O

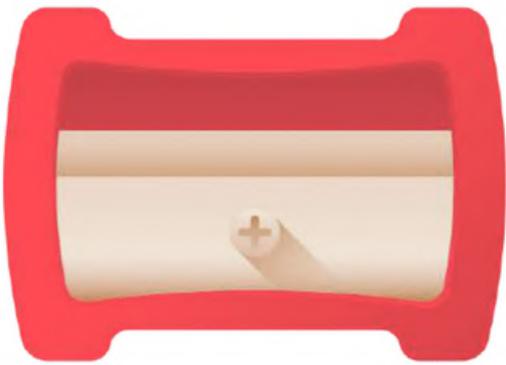


L Á P I Z



R O T U L A D O R

PUZZLE DE PALABRAS



SACAPUNTAS



PINCEL



REGLA



COMPÁS

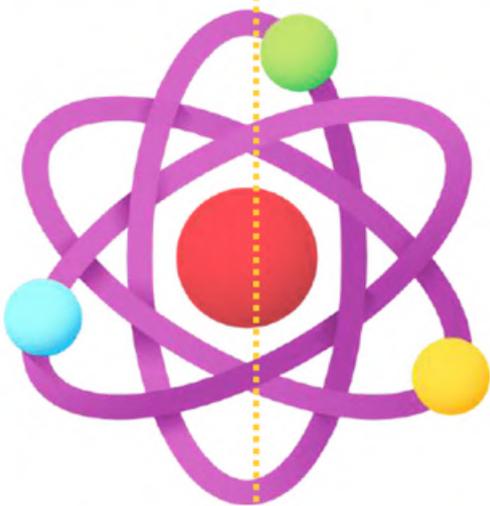
PUZZLE DE PALABRAS



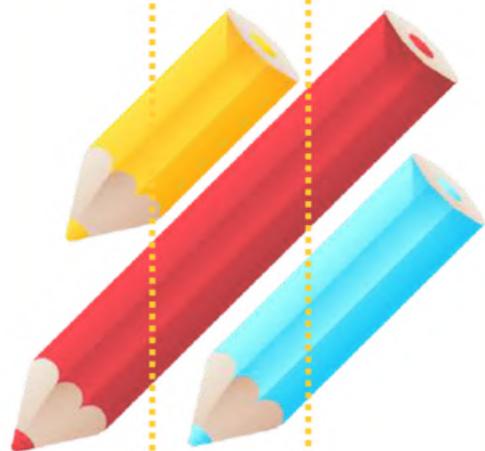
MATEMÁTICAS



RELOJ



CIENCIAS

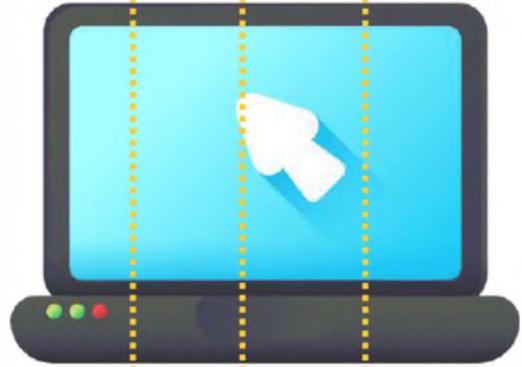


COLORES

PUZZLE DE PALABRAS



LENGUAS



ORDENADOR



ARTE

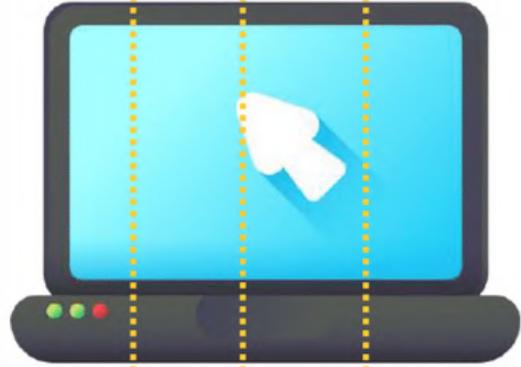


MARCADOR

PUZZLE DE PALABRAS



LENGUAS



ORDENADOR



ARTE



MARCADOR

PUZZLE DE PALABRAS



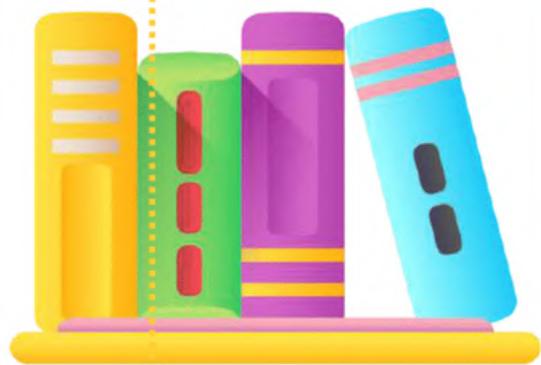
MÚSICA



TIJERAS

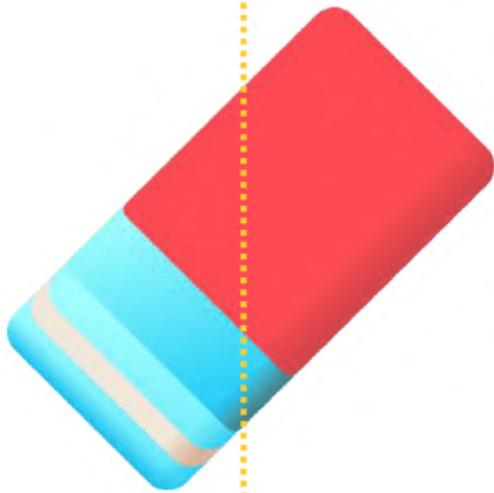


MICROSCOPIO

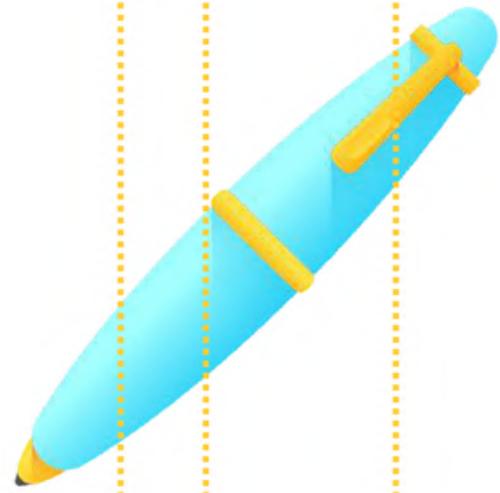


LIBROS

PUZZLE DE PALABRAS



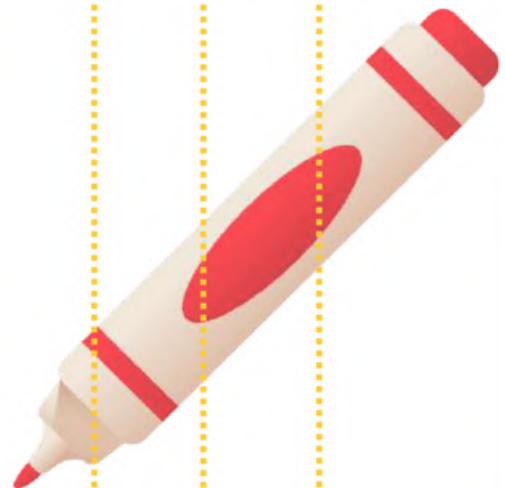
G O M A



B O L Í G R A F O



L Á P I Z



R O T U L A D O R

PUZZLE DE PALABRAS



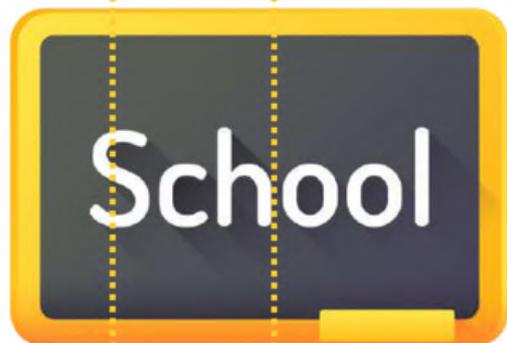
MOCHILA



LUPA

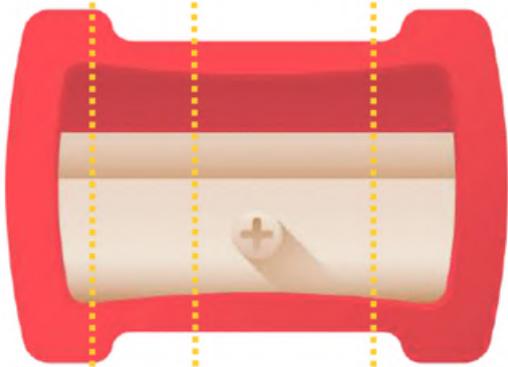


CALCULADORA

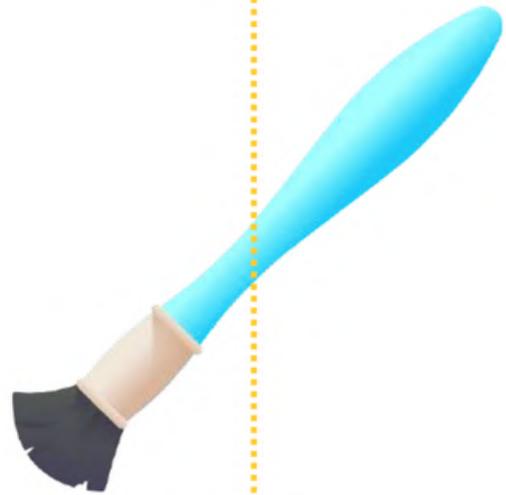


PIZARRA

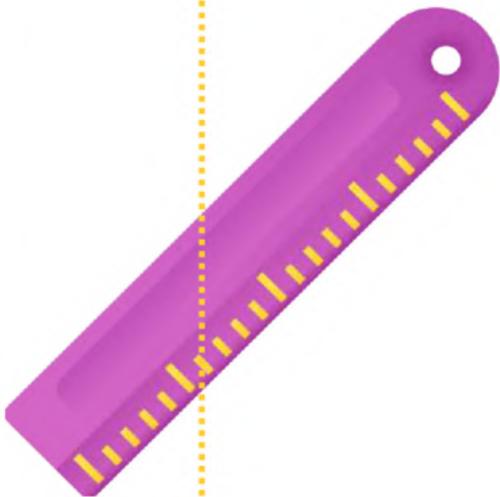
PUZZLE DE PALABRAS



SACAPUNTAS



PINCEL

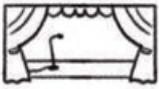
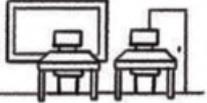
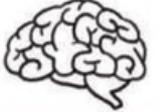
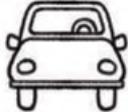
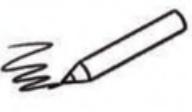


REGLA



COMPÁS

TRABAJAMOS EL SONIDO DE LA C Y LA K

<p>Tarjetas</p> <p>Suena como...</p> <hr/> <p>C K</p>	<p>Cuarenta</p> <p>40</p> <hr/> <p>C K</p>	<p>Escuela</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Cereza</p>  <hr/> <p>C K</p>
<p>Castillo</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Escenario</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Corona</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Clase</p>  <hr/> <p>C K</p>
<p>Cerebro</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Ácido</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Castellano</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Conducir</p>  <hr/> <p>C K</p>
<p>Color</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Cincuenta</p> <p>50</p> <hr/> <p>C K</p>	<p>Cinco</p> <p>5</p> <hr/> <p>C K</p>	<p>Cero</p> <p>0</p> <hr/> <p>C K</p>

TRABAJAMOS EL SONIDO DE LA C Y LA K

<p>Campaña</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Celebrar</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Cien</p> <p>100</p> <hr/> <p>C K</p>	<p>Casa</p>  <hr/> <p>C K</p>
<p>Cabra</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Carro</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Actuar</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Colibrí</p>  <hr/> <p>C K</p>
<p>Cuervo</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Consejo</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Carta</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Cuento</p>  <hr/> <p>C K</p>
<p>Cebolla</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Cebra</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Calma</p>  <hr/> <p>C K</p>	<p>Acabar</p> <p>Fin</p> <hr/> <p>C K</p>

ENCUENTRA AL SEÑOR INTRUSO

Ed. Primaria - Ciclo medio y superior

Lengua - Gramática

Juego didáctico

Instrucciones

Esta actividad creativa nos permite identificar y trabajar los campos semánticos.

¿Cómo jugar?

- Es sencillo, por equipos o bien individualmente, el alumnado tendrá que identificar cual es el señor intruso dentro de cada tarjeta, acorde a los campos semánticos.

Se pueden realizar actividades complementarias:

- Construir una historia donde el protagonista sea el señor intruso de la tarjeta.
- Separar en sílabas todos los elementos de la tarjeta.
- Decir el campo léxico del señor intruso. Ej. Campo léxico de tren: conductor, vagón, estación, pasajero, etc.

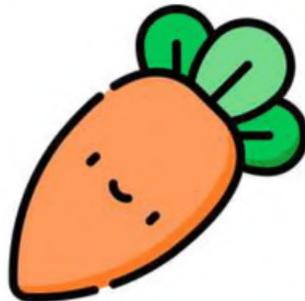
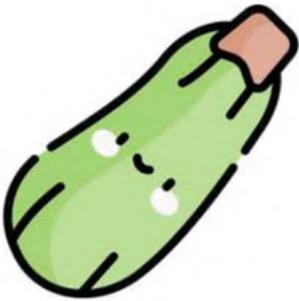
El recurso incluye:

- 12 tarjetas cada una con 4 elementos.



ENCUENTRA AL SEÑOR INTRUSO

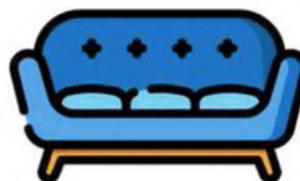
Campo semántico:



Campo semántico:

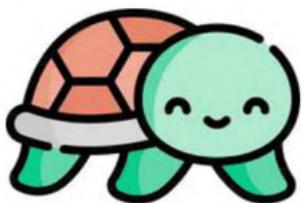


Campo semántico:

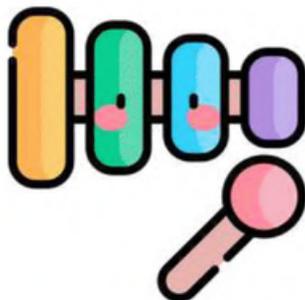


ENCUENTRA AL SEÑOR INTRUSO

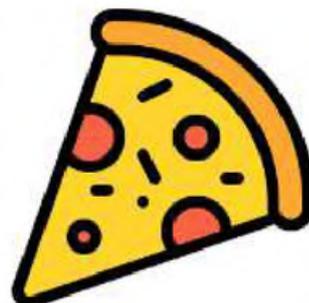
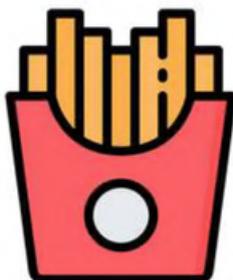
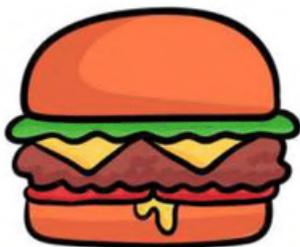
Campo semántico:



Campo semántico:



Campo semántico:

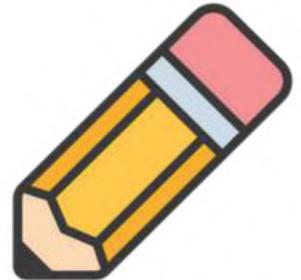


ENCUENTRA AL SEÑOR INTRUSO

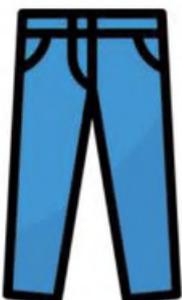
Campo semántico:



Campo semántico:



Campo semántico:



ENCUENTRA AL SEÑOR INTRUSO

Campo semántico:



Campo semántico:



Campo semántico:



PALABRAS COMPUESTAS

Ed. Primaria - Ciclo medio y superior

Lengua - Gramática

Juego didáctico

Instrucciones

Como su propio nombre indica, esta actividad está pensada para trabajar las palabras compuestas.

¿Cómo jugar?

- Para formar una palabra compuesta hay que emparejar cada mono con su plátano correspondiente.

Actividades complementarias

- Explicar cada una de las palabras compuestas.
- Construir una oración simple con cada una de las palabras.
- Construir un pequeño relato donde aparezcan, mínimo tres palabras compuestas.
- Agrupar las palabras que contenga la letra "V".

El recurso incluye:

- Una batería de 24 palabras compuestas.

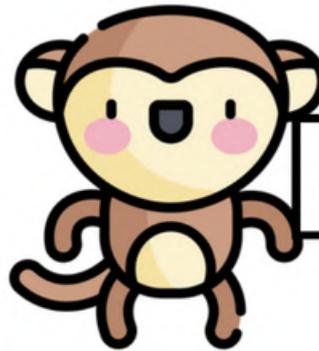


 Ver vídeo explicativo

PALABRAS COMPUESTAS



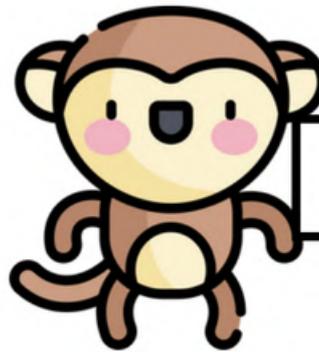
RASCA



CIELOS



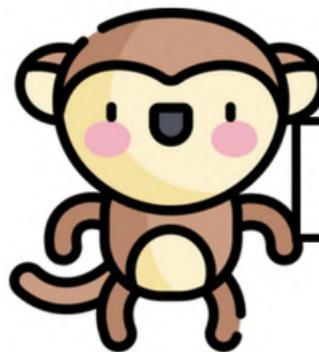
GIRA



SOL



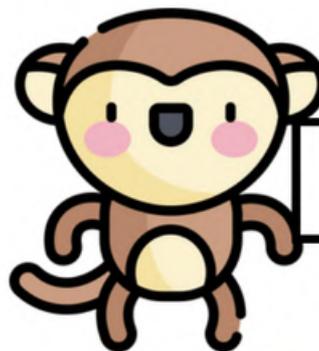
QUITA



NIEVES

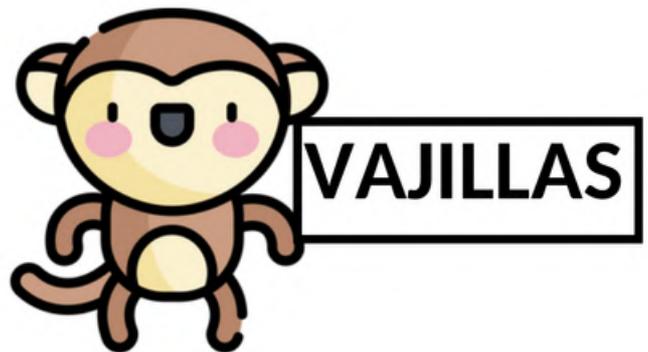
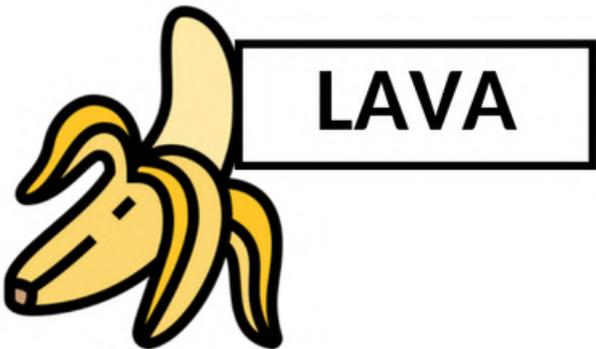
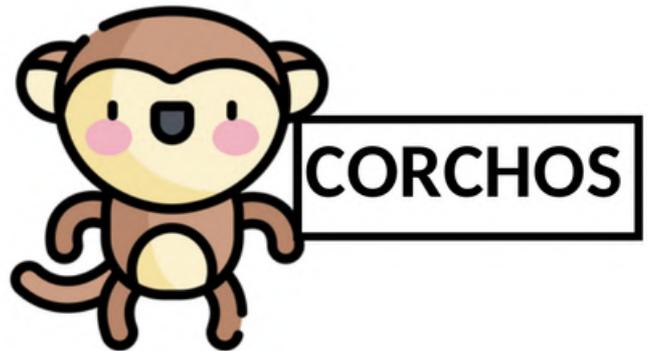


PUNTA

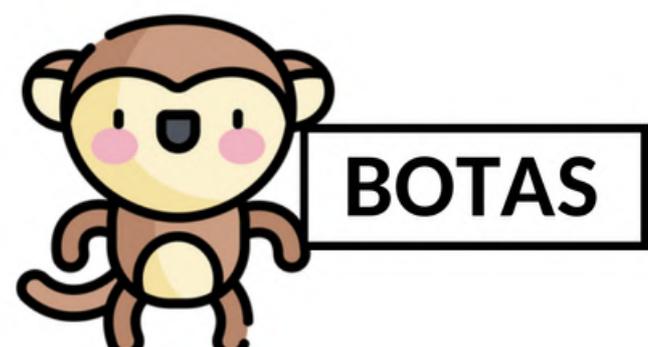
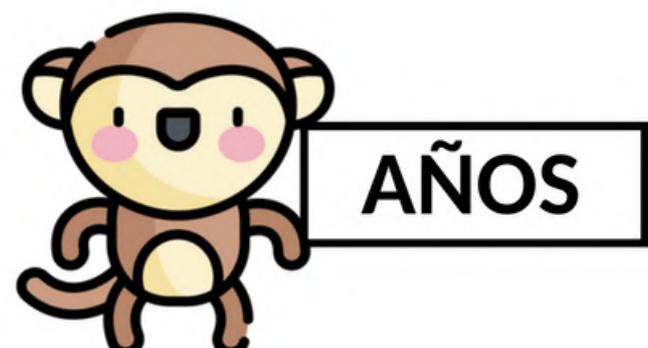
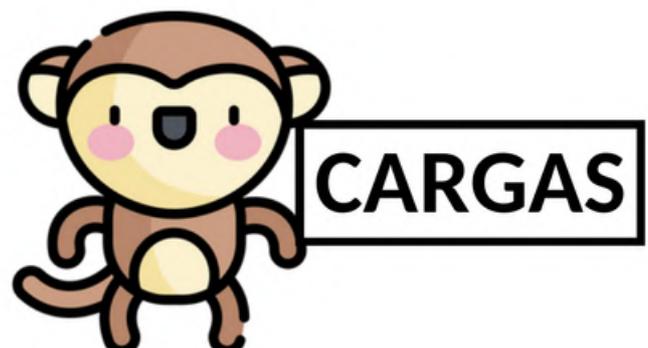
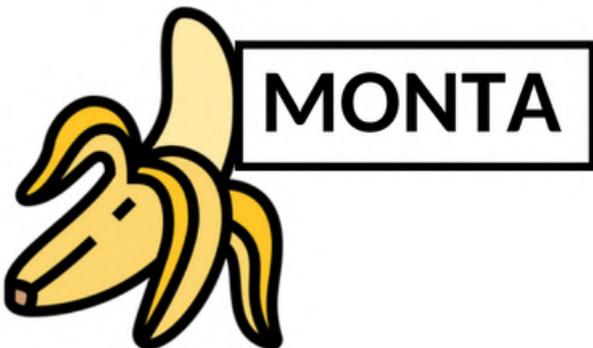
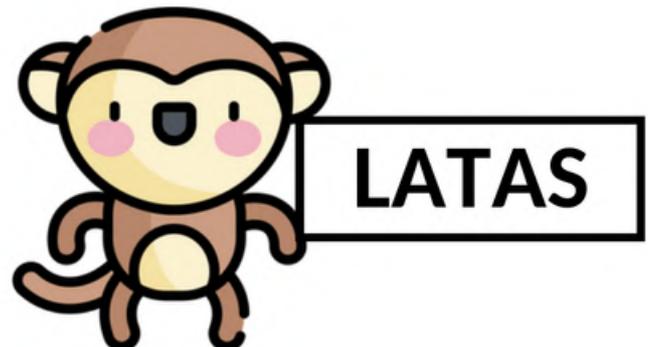


PIÉ

PALABRAS COMPUESTAS



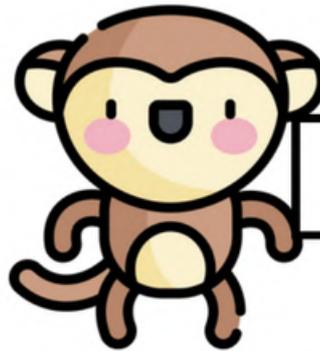
PALABRAS COMPUESTAS



PALABRAS COMPUESTAS



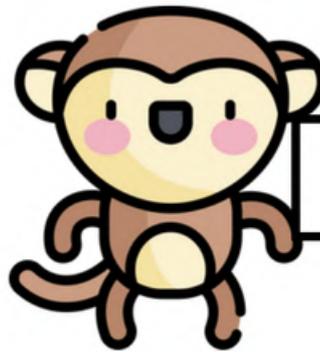
CIEM



PIES



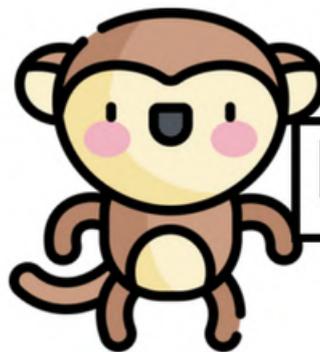
MEDIO



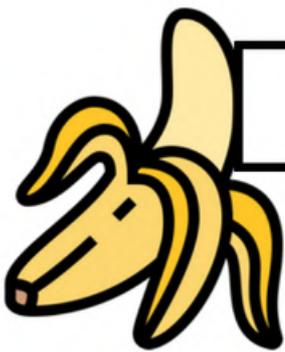
DÍA



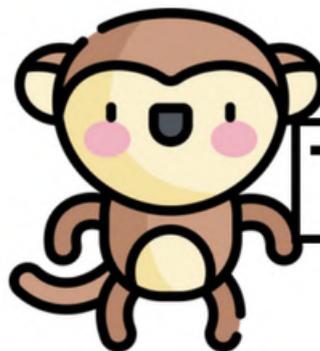
TOCA



DISCOS



PASA

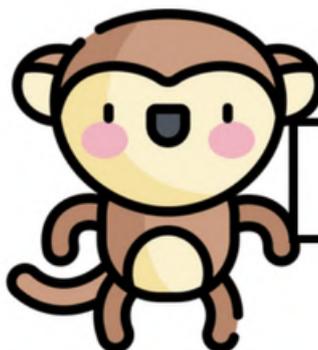


TIEMPO

PALABRAS COMPUESTAS



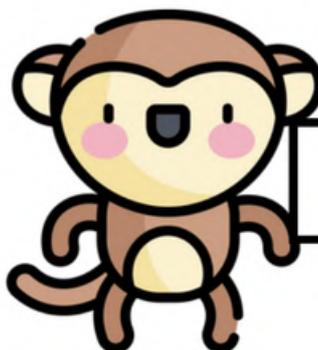
GUARDA



ROPA



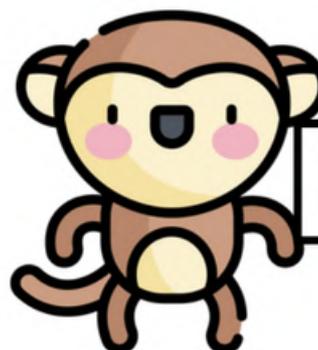
ROMPE



OLAS



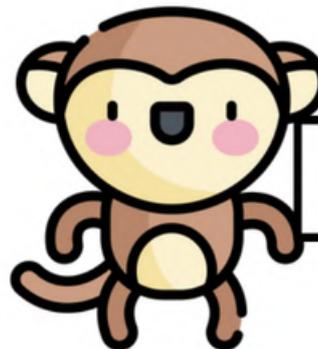
MAL



HUMOR

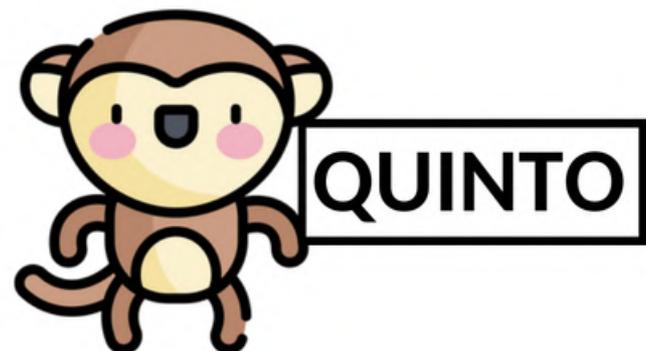
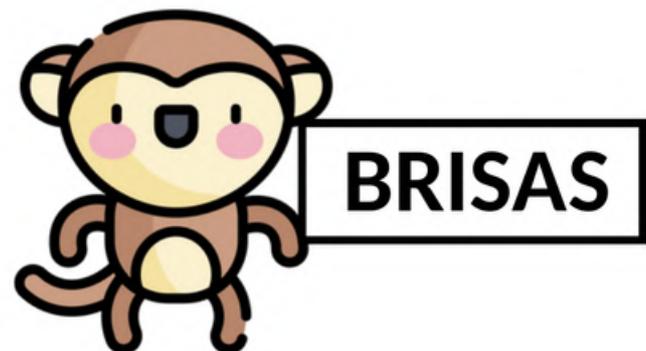
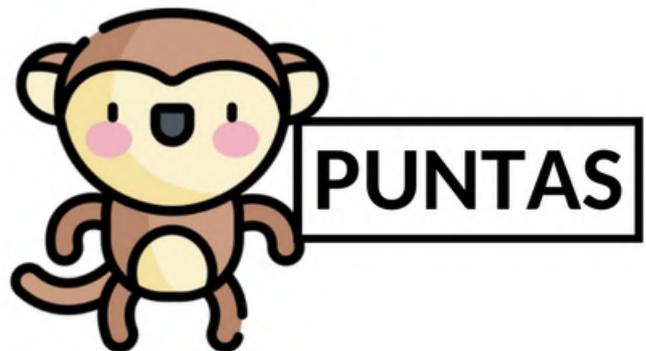
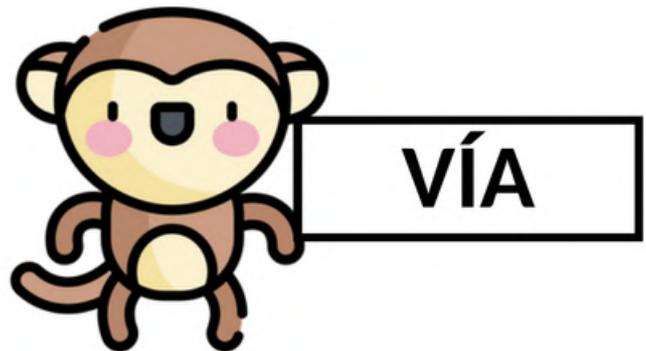
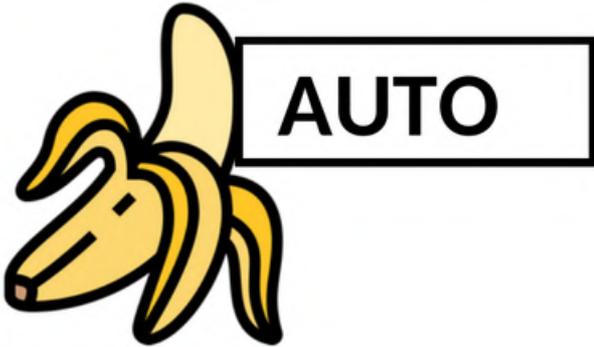


BOCA



CALLE

PALABRAS COMPUESTAS



JUEGO DE SUSTANTIVOS

Ed. Primaria - Ciclo medio y superior

Ed. Secundaria

Lengua - Gramática

Juego didáctico

Instrucciones

Vamos a aprender y repasar la clasificación de los sustantivos mediante este juego de cartas.

¿Cómo jugar?

Se imprimen tantas cartas del mazo 1 como equipos, parejas o participantes haya (depende de como sean las agrupaciones). Podemos jugar con las categorías que más interesen, no hace falta que sea con todas a la vez. Las cartas del mazo 2 son comunes para todos los jugadores, solo es necesario imprimirlas una vez.

- Se reparten las cartas del mazo 1 a cada equipo.
- Cada ronda, se volteará una carta del mazo 2 (sustantivos), por ejemplo: GATO.
- Cada equipo deberá elegir las tarjetas del mazo 1 que analizan ese sustantivo (es opcional dejar unos 20 segundos aproximadamente para que las elijan). Ejemplo: común, concreto, contable, individual, masculino y singular.
- Cada carta correcta son 5 puntos. Es decir, en el caso del ejemplo, si han acertado todas las cartas, se llevarían 30 puntos ($5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 30$).
- Ganará el grupo que consiga sumar más puntos al final de las rondas jugadas.

El recurso incluye:

- Mazo 1 - 12 Cartas de categorías de los sustantivos.
- Mazo 2 - 48 Cartas de sustantivos.



Ver vídeo explicativo

JUEGO DE SUSTANTIVOS

MAZO 1

COMÚN

CONCRETO

PROPIO

CONTABLE

ABSTRACTO

INCONTABLE

JUEGO DE SUSTANTIVOS

MAZO 1

INDIVIDUAL

COLECTIVO

MASCULINO

FEMENINO

SINGULAR

PLURAL

JUEGO DE SUSTANTIVOS

MAZO 2



JUEGO DE SUSTANTIVOS

MAZO 2

HOGWARTS



NEMO



IMAGINACIÓN



SUERTE



MIEDO



AMOR



JUEGO DE SUSTANTIVOS

MAZO 2



LÁPIZ



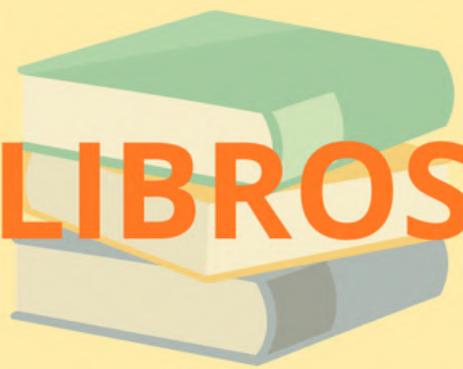
PIZARRA



PARED



VEHÍCULO



LIBROS



PLÁTANO

JUEGO DE SUSTANTIVOS

MAZO 2



MANZANA



ABEJAS



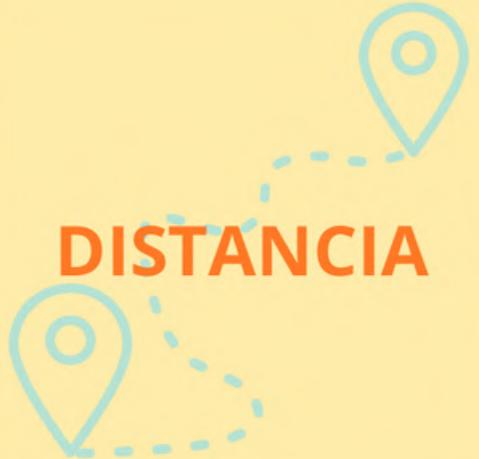
AIRE



DINERO



FELICIDAD



DISTANCIA

JUEGO DE SUSTANTIVOS

MAZO 2



AGENDA



SOMBRILLA



DEDO



TOBOGÁN



REBAÑO



GENTE

JUEGO DE SUSTANTIVOS

MAZO 2



MONTÓN



JAURÍA



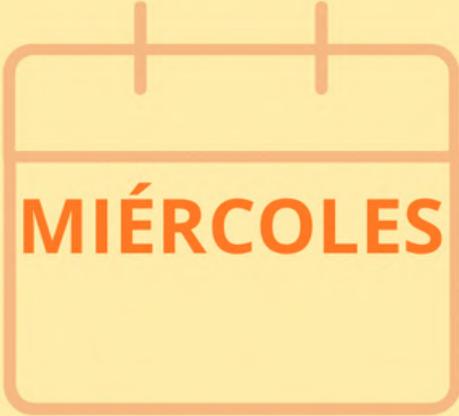
BOLÍGRAFO



CAFÉ



COLORES



MIÉRCOLES

JUEGO DE SUSTANTIVOS

MAZO 2



FLORES



ARAÑA



LLAVES



LINTERNA



ABUELO



ANILLOS

JUEGO DE SUSTANTIVOS

MAZO 2



¿A QUÉ CONJUGACIÓN PERTENECE CADA VERBO?

Ed. Primaria - Ciclo superior

Lengua - Gramática

Ed. Secundaria

Juego didáctico

Instrucciones

Es una actividad imprescindible para introducir a nuestro alumnado en el mundo gramatical de los verbos. El objetivo es aprender a diferenciar las diferentes conjugaciones verbales.

¿Cómo jugar?

Se trata de clasificar los verbos en primera, segunda y tercera conjugación con la ayuda de una batería de diferentes verbos y tres saquitos para poder clasificarlos según su conjugación correspondiente.

- Si el verbo acaba en AR, como nadar, pertenece a la PRIMERA conjugación.
- Si el verbo acaba en ER, como leer, pertenece a la SEGUNDA conjugación.
- Si el verbo acaba en IR, como reir, pertenece a la TERCERA conjugación.

También puedes llevar a cabo estas actividades con el imprimible:

- Construir una oración con cada uno de los verbos.
- Decir la conjugación de algún verbo. Ej. Pretérito imperfecto de la 1º persona del singular del verbo nadar.

El recurso incluye:

- 20 verbos de cada conjugación.
- 3 saquitos con el nombre de la conjugación.



Ver vídeo explicativo

¿A QUÉ CONJUGACIÓN PERTENECE CADA VERBO?



**PRIMERA
CONJUGACIÓN**

¿A QUÉ CONJUGACIÓN PERTENECE CADA VERBO?

ANDAR

APAGAR

AFEITAR

AGRADAR

ADIVINAR

ESCUCHAR

AMASAR

ATAR

ACTUAR

AVISAR

¿A QUÉ CONJUGACIÓN PERTENECE CADA VERBO?



**SEGUNDA
CONJUGACIÓN**

¿A QUÉ CONJUGACIÓN PERTENECE CADA VERBO?

HABLAR

NADAR

CANTAR

APROBAR

ANIMAR

ANOTAR

AHORRAR

ABRAZAR

AYUDAR

ACABAR

¿A QUÉ CONJUGACIÓN PERTENECE CADA VERBO?

VER

CEDER

EXTRAER

NACER

MOVER

RECOGER

LLOVER

COMER

TOSER

OLER

¿A QUÉ CONJUGACIÓN PERTENECE CADA VERBO?

LEER

COSER

BEBER

CAER

COGER

SABER

BARRER

QUERER

HACER

PERDER

¿A QUÉ CONJUGACIÓN PERTENECE CADA VERBO?



**TERCERA
CONJUGACIÓN**

¿A QUÉ CONJUGACIÓN PERTENECE CADA VERBO?

OÍR

SENTIR

VIVIR

PARTIR

SALIR

HERVIR

ESCRIBIR

SONREÍR

DECIR

VENIR

¿A QUÉ CONJUGACIÓN PERTENECE CADA VERBO?

DORMIR

IR

LUCIR

ELEGIR

MEDIR

FREÍR

LATIR

SUFRIR

SERVIR

REÍR

DOMINÓ DE SINÓNIMOS

Ed. Primaria - Ciclo medio y superior

Ed. Secundaria

Lengua - Gramática

Juego didáctico

Instrucciones

Seguro que alguna vez has jugado al dominó. Esta vez toca trabajar... ¡Los sinónimos!

¿Cómo jugar?

- Pide a tus alumnos que recorten las fichas. Así se calmarán, puede ser un momento para realizar con música, y podréis hacer la actividad con tranquilidad.
- Después, reparte las fichas entre los participantes y deja algunas por si alguien no puede jugar.
- La persona que empiece debe poner la ficha que quiere, el siguiente tiene que poner un sinónimo en una de las dos opciones. Si no sabe qué poner o no puede jugar, puede coger una ficha de la pila de reserva.

El recurso incluye:

- 30 fichas de dominó.



DOMINÓ DE SINÓNIMOS

 PRECIO- SO • FÁCIL	 ORIGEN • DESAFÍO	 SENCI- LLO • RARO
PÁNICO • PRINCI- PIO	RETO • CABELLO	OÍR • MO- MENTO
JAMÁS • PELO	INSTAN- TE • RAZÓN	RÁPIDO • ROSTRO
VELOZ • EXTRA- ÑO	ESCU- CHAR • NUNCA	CARA • MOTIVO
ALIMEN- TO • INSEC- TO	GANDUL • BICHO	PEREZO- SO • COMIDA

DOMINÓ DE SINÓNIMOS

 GUAPA • DANZA	 BAILE • DETENER	 AGITAR • INTELIGENTE
PARAR • LISTO	BONITA • VOLVER	PREVIO • FELIZ
TRIUNFO • SACUDIR	CURAR • VALIOSO	REGRESAR • GIGANTE
ANTERIOR • CONTENTO	DIVERTIDO • POSITIVO	SANAR • ESCOGER
OPTIMISTA • ALEGRE	ELEGIR • MIEDO	VICTORIA • ENORME

ESCRIBE UNA ORACIÓN

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Lengua - Escritura

Juego didáctico

Instrucciones

Este material es muy útil para fomentar la escritura y darle rienda suelta a la imaginación y puede ir enfocado a distintos cursos de primaria, ya que se pueden hacer frases más simples o más complejas.

¿Cómo jugar?

- El alumnado tendrá que formar una oración con los tres elementos que aparecen en las tarjetas.

Actividades complementarias:

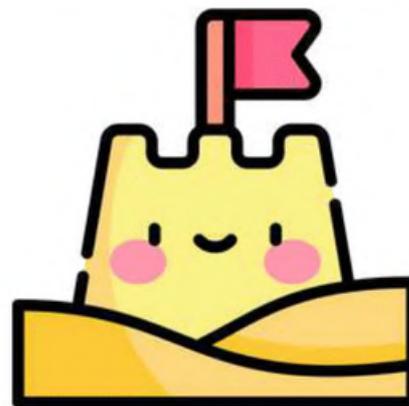
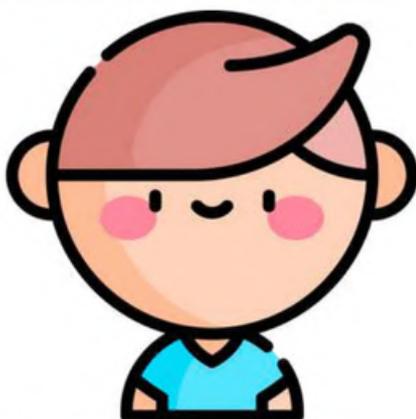
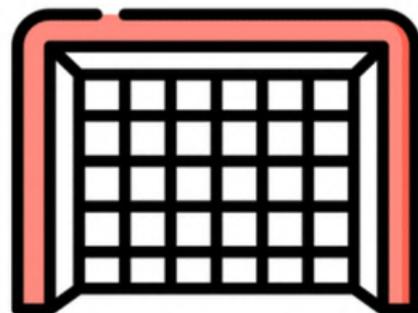
- Identificar cada imagen de las tarjetas.
- Describir de forma detallada cada imagen.

El recurso incluye:

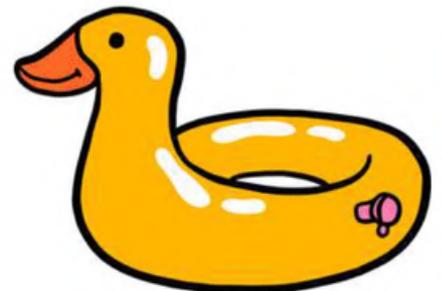
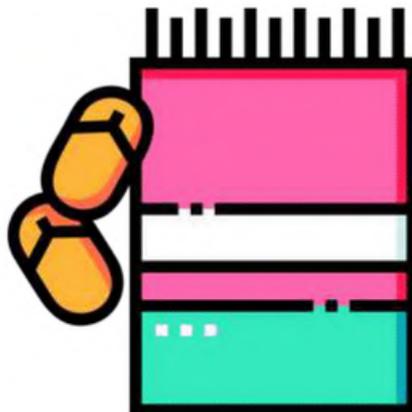
- 18 tarjetas con imágenes.
- 1 plantilla para escribir las oraciones.

[Ver vídeo explicativo](#)

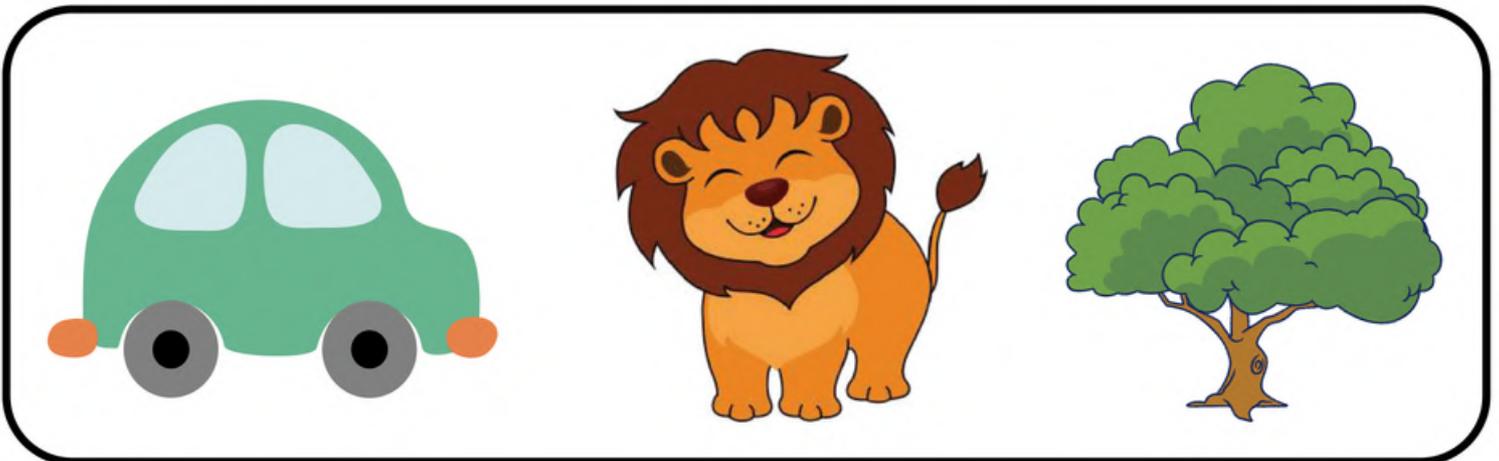
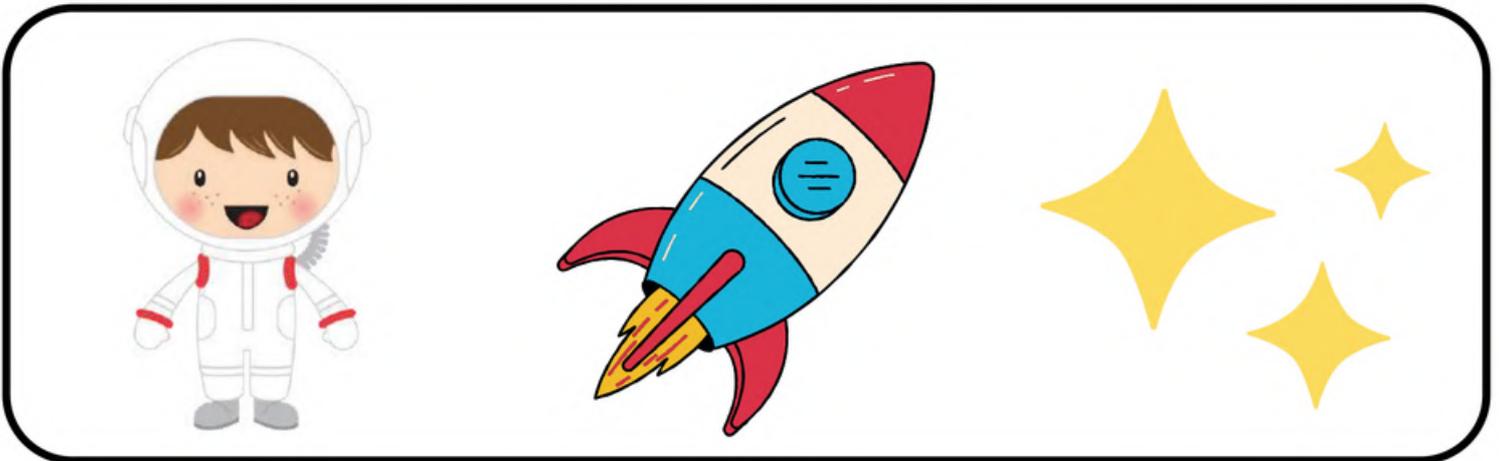
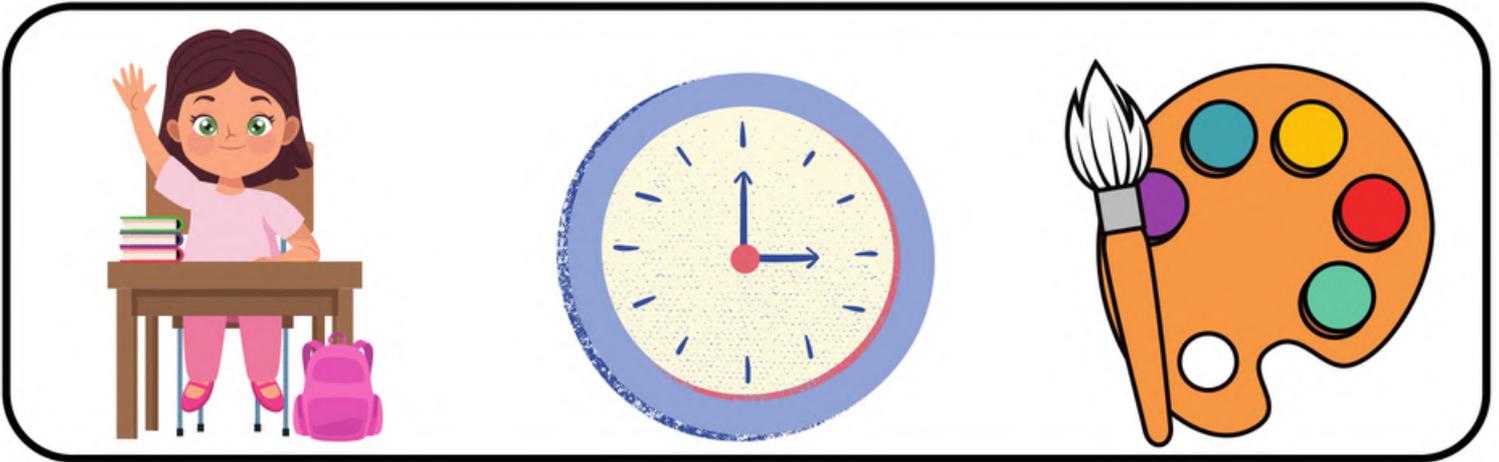
ESCRIBE UNA ORACIÓN



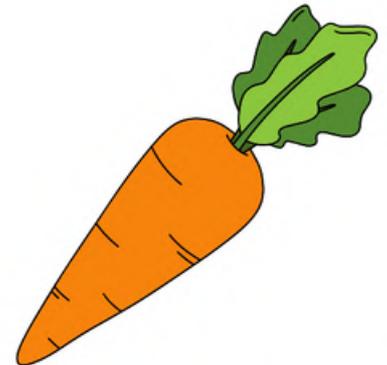
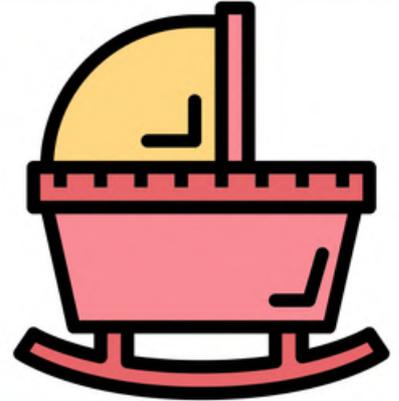
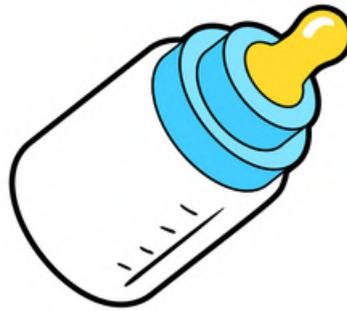
ESCRIBE UNA ORACIÓN



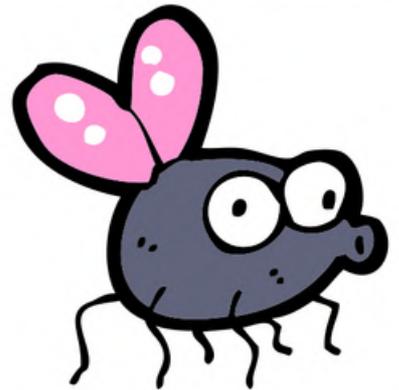
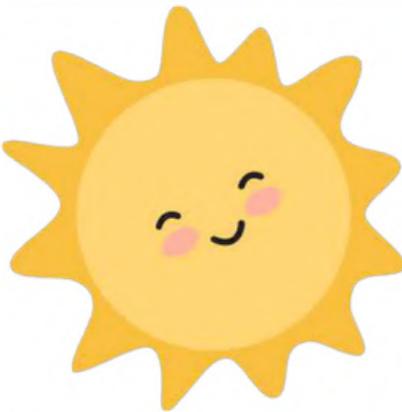
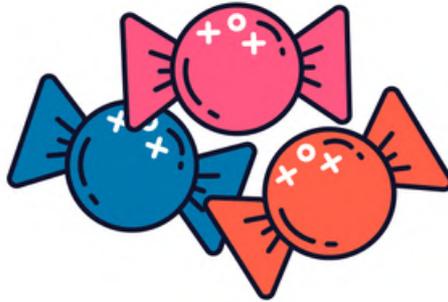
ESCRIBE UNA ORACIÓN



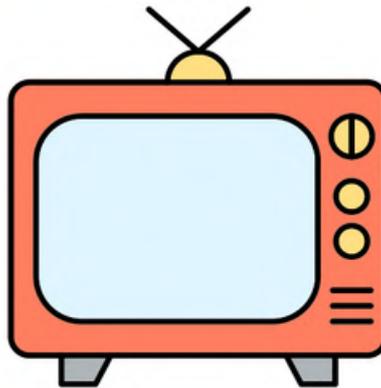
ESCRIBE UNA ORACIÓN



ESCRIBE UNA ORACIÓN

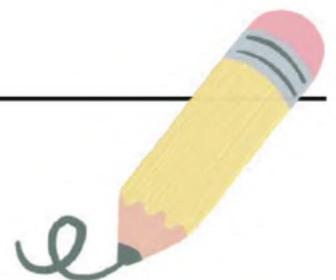


ESCRIBE UNA ORACIÓN



ESCRIBE UNA ORACIÓN

Escribe una oración:



CREA TU AVENTURA

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Ed. Secundaria

Lengua - Escritura

Juego didáctico

Instrucciones

Crea tu aventura es una actividad donde damos rienda suelta a la imaginación y creatividad de los/las peques a partir del azar.

Con esta actividad se promueve la imaginación, la creatividad, fomentamos la expresión escrita y oral.

¿Cómo jugar?

- Primero prepara la plantilla y un dado.
- Después tendrá/án que tirar el dado 4 veces. La primera tirada decidirá el lugar, la segunda la compañía, la tercera el transporte y la cuarta la aventura.
- En la plantilla, tendrá/án que dibujar lo que le/s ha tocado y ¡empezar a escribir su nueva aventura!

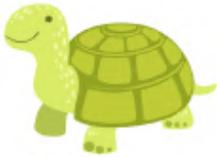
El recurso incluye:

- Ficha con los ítems.
- Hoja para dibujar la aventura.
- Hoja para escribir la aventura.



Ver vídeo explicativo

CREA TU AVENTURA

	Lugar	Compañía	Transporte	Aventura
●				
● ●				
● ● ●				
● ● ● ●				
● ● ● ● ●				
● ● ● ● ● ●				

CREA TU AVENTURA

LUGAR

COMPAÑÍA

TRANSPORTE

AVENTURA

TÍTULO:

CREA TU AVENTURA

LUGAR

COMPAÑÍA

TRANSPORTE

AVENTURA

TÍTULO:

EL TREN DE LAS VOCALES

Ed. Infantil - 2º Ciclo

Lengua - Lectoescritura

Juego didáctico

Instrucciones

Se trata de un recurso muy dinámico para trabajar las vocales en educación infantil.

Actividades que se pueden realizar:

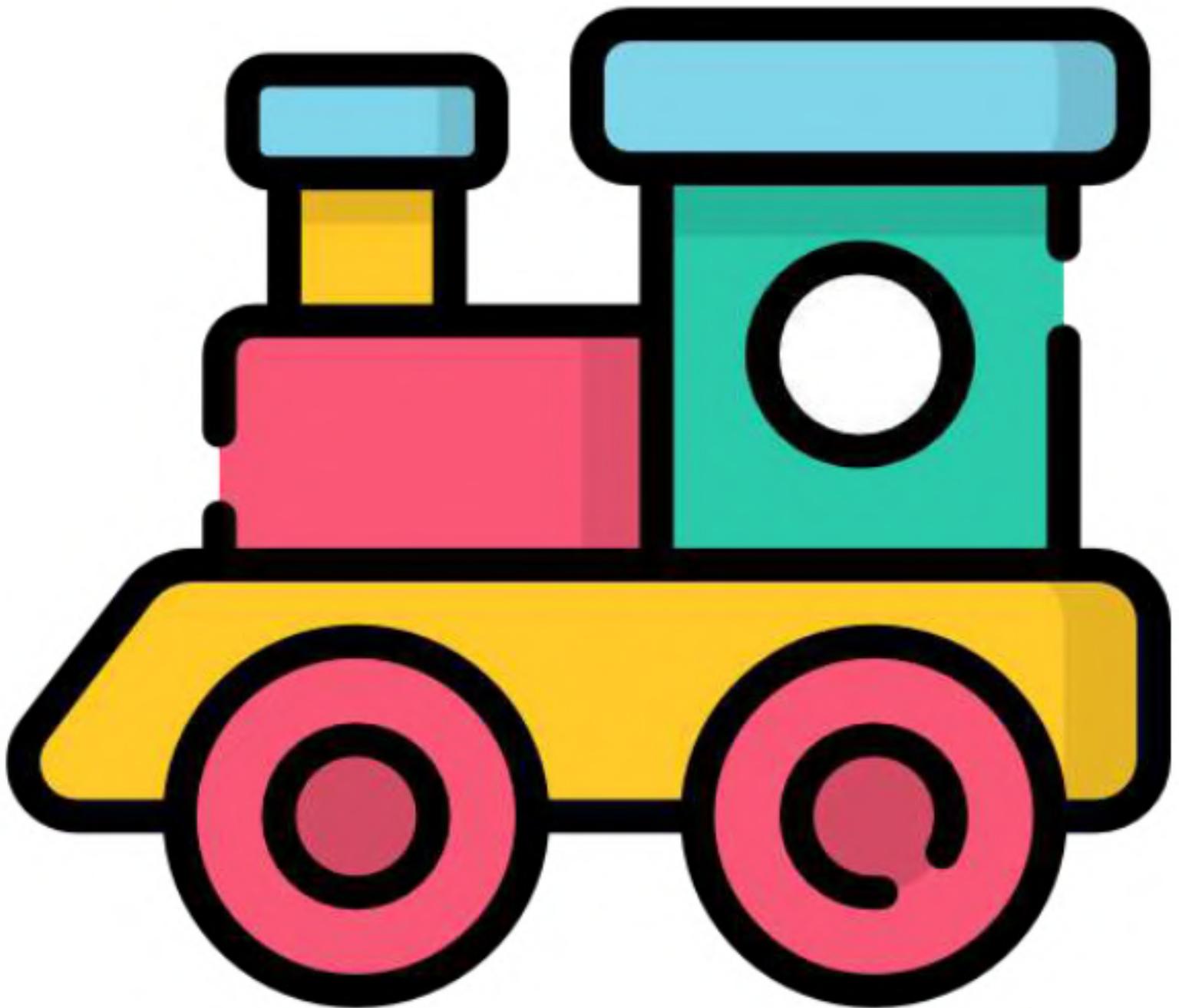
- Clasificar las tarjetas por colores. Colocar cada tarjeta en el vagón correspondiente, acorde a su color.
Ejemplo: El iglú iría en el vagón azul.
- Construir una oración simple con cada una de las tarjetas.
Ejemplo: Las estrellas brillan por la noche.
- Contar cuantas tarjetas hemos puesto en cada vagón.

El recurso incluye:

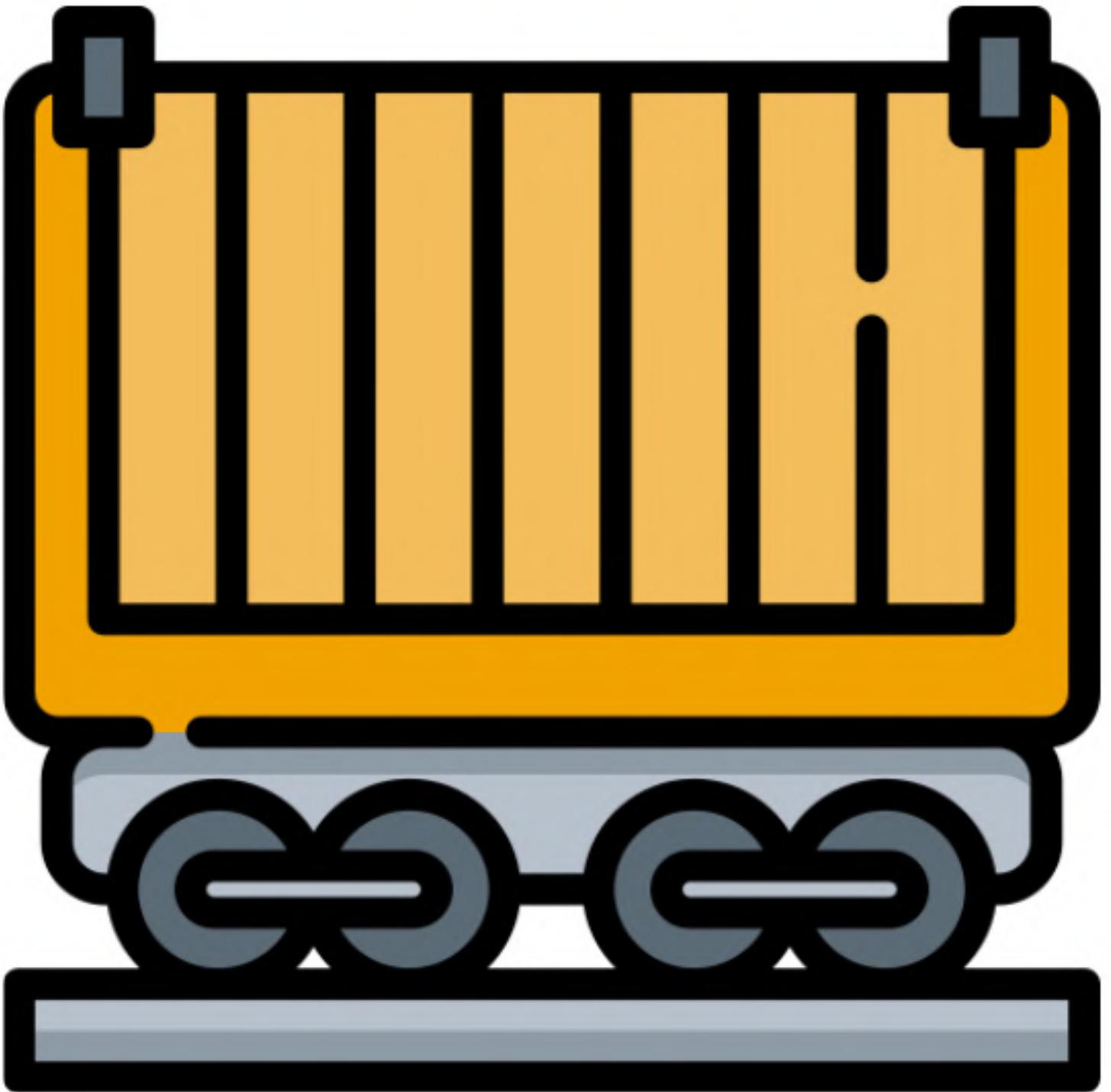
- Un tren que consta de 5 vagones, cada uno de ellos representa una vocal.
- Una batería de 27 objetos u animales, todos ellos comienzan su nombre por una vocal.
- 5 tarjetas representando las vocales.

[Ver vídeo explicativo](#)

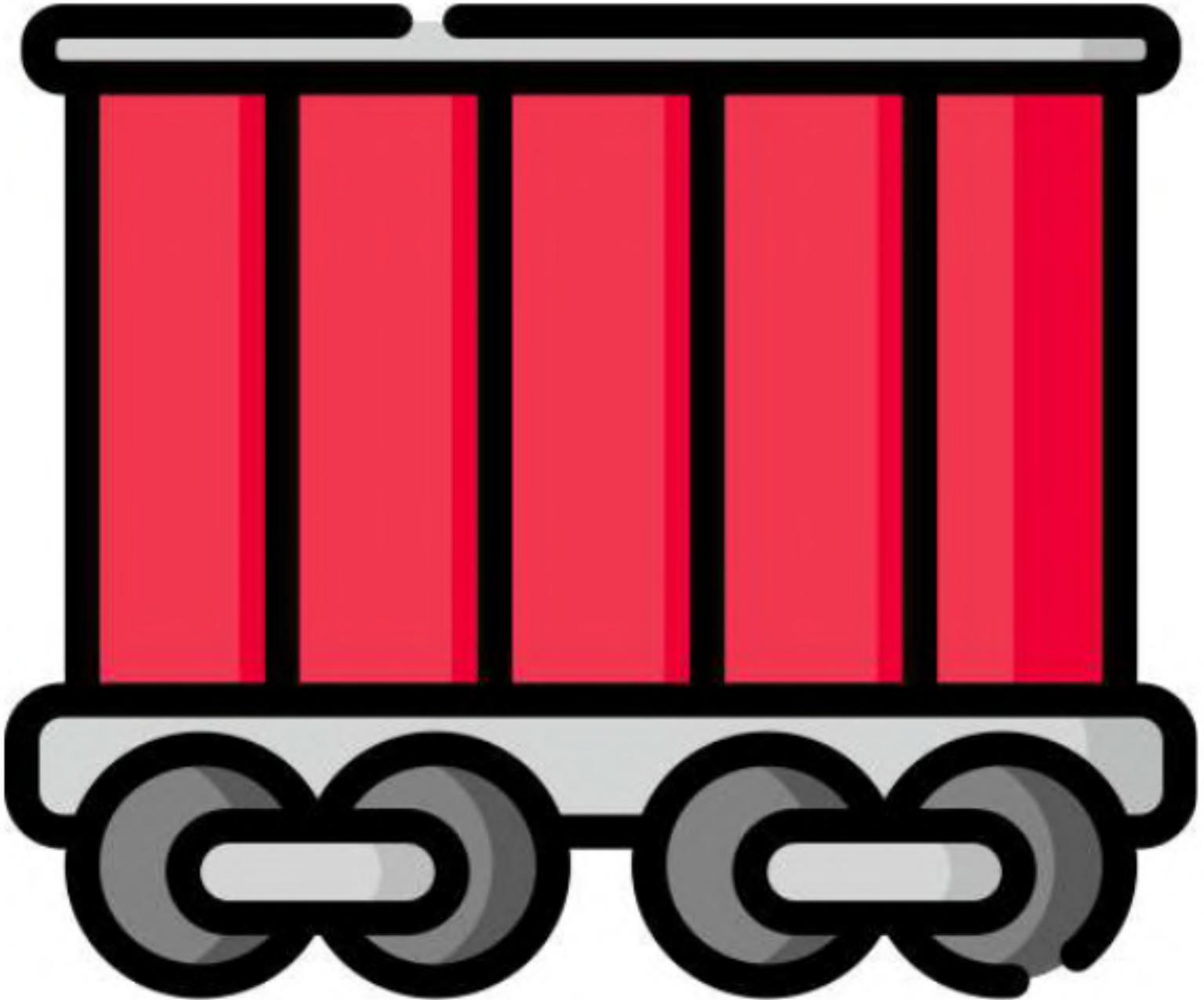
EL TREN DE LAS VOCALES



EL TREN DE LAS VOCALES



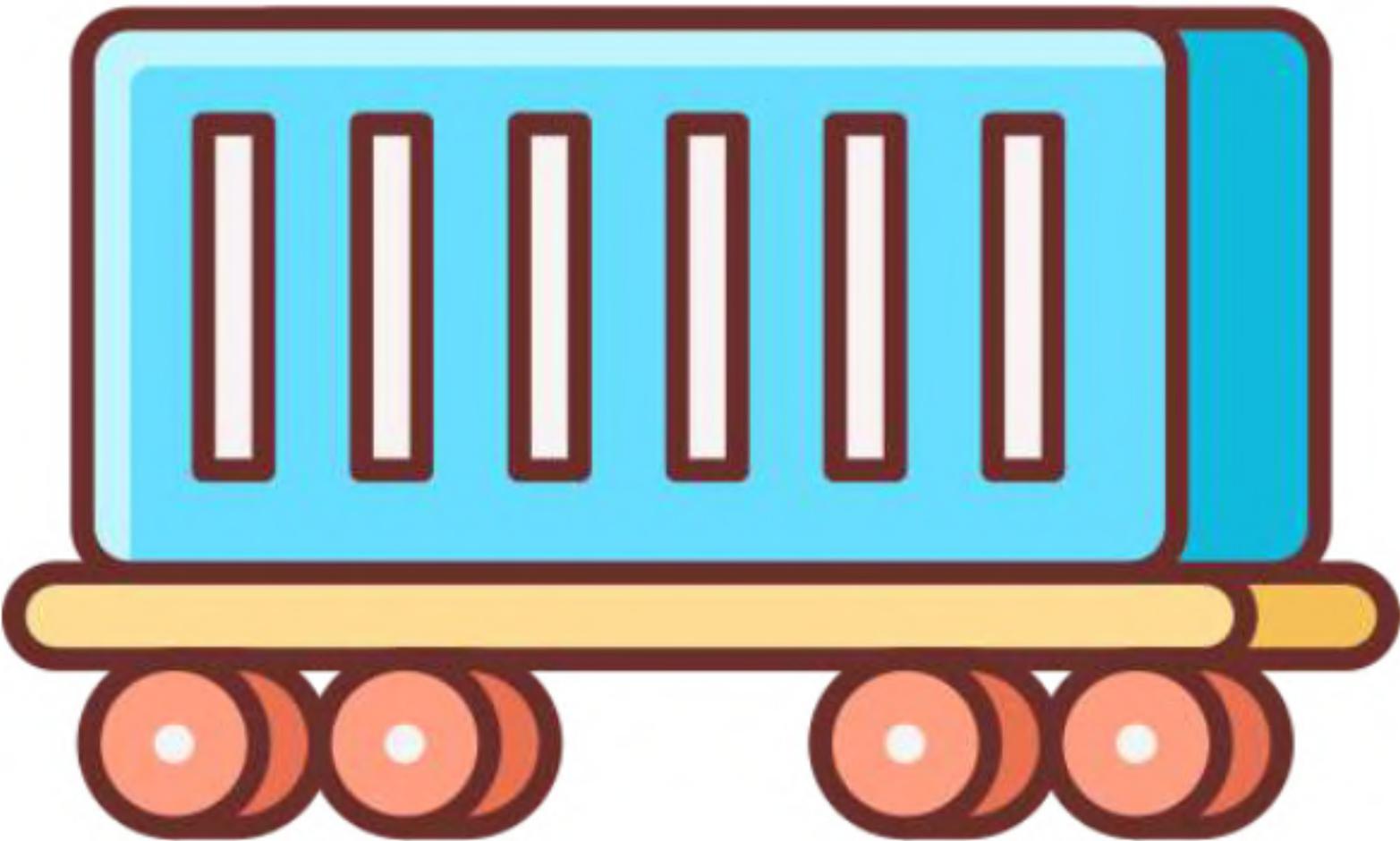
EL TREN DE LAS VOCALES



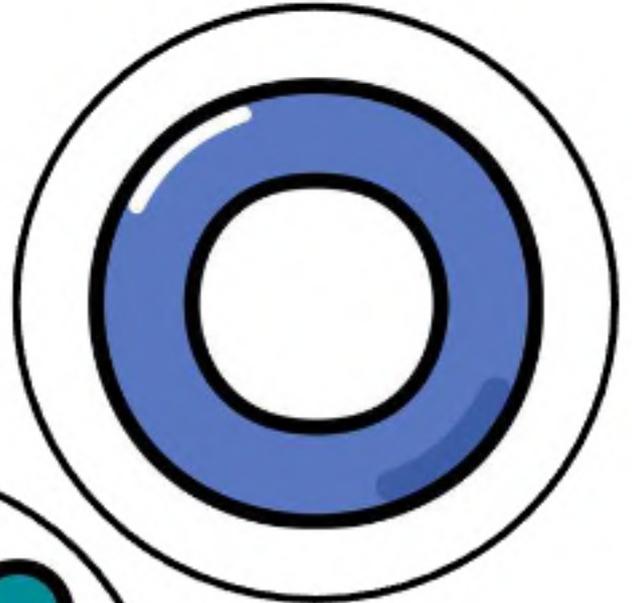
EL TREN DE LAS VOCALES



EL TREN DE LAS VOCALES

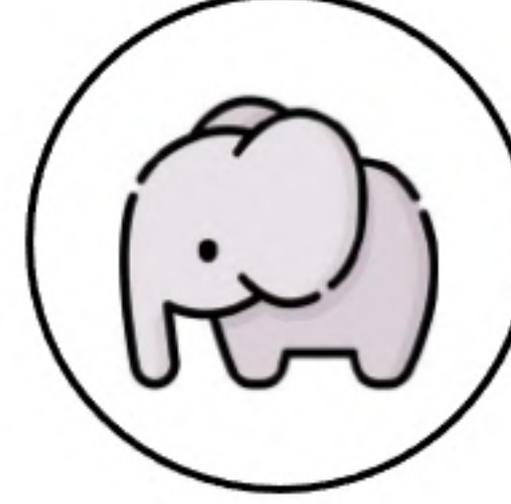
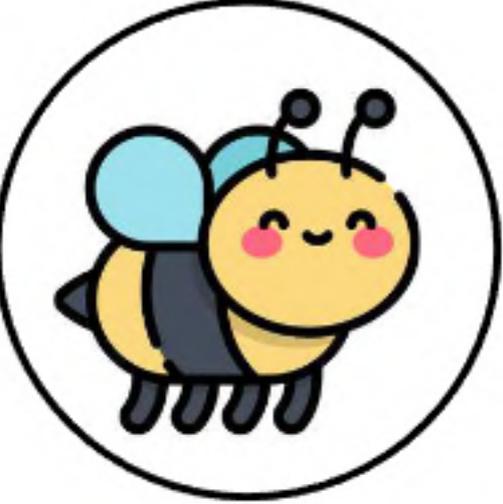


EL TREN DE LAS VOCALES

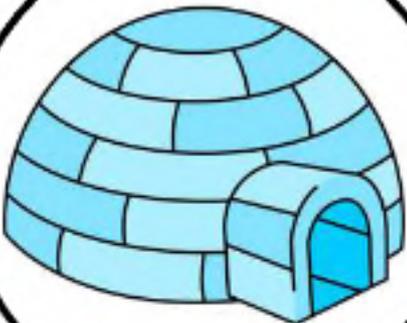




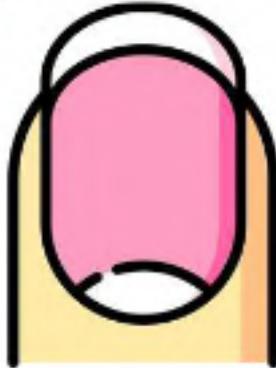
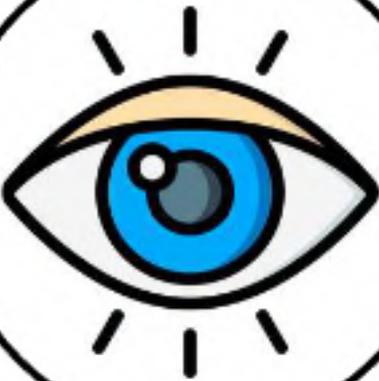
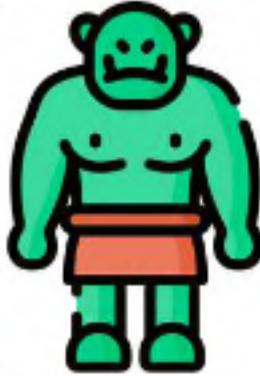
EL TREN DE LAS VOCALES



EL TREN DE LAS VOCALES



EL TREN DE LAS VOCALES



¿CÓMO SOY?

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Ed. Secundaria

Lengua - Comprensión Lectora

Juego didáctico

Instrucciones

Este juego nos permite ejercitar la atención, la agudeza y discriminación visual y la comprensión, el vocabulario, etc., mediante las tarjetas de los emojis y las palabras que hay que relacionar.

Podemos adaptar el juego a todo el alumnado, ya se puede variar el juego de diferentes formas.

¿Cómo jugar?

- Con todas las tarjetas a la vez o de dos en dos, de tres en tres, etc. para hacerlo más sencillo.
- Se recortan las tarjetitas de las palabras sueltas y las de emojis y se hace un montón con las tarjetas de los emojis boca abajo.
- Se destapa y se lee en voz alta.
- El alumnado deberá de relacionar las palabras con los espacios en blanco de la descripción del emoji.

Se puede jugar de manera individual, por parejas o por equipos.

Recomendamos: Imprimirlo todo en A3 para que pueda verse mejor.

El recurso incluye:

- 16 tarjetas de emojis.
- 38 palabras a relacionar con las tarjetas de emojis.



Ver vídeo explicativo

¿CÓMO SOY?

¡Hola! Soy Maria y tengo
27 años. Tengo el pelo

y los ojos
.



CASTAÑO

MARRONES

PERRO

YOGA

¡Hola! Soy Matilda.
Tengo un
y en mi tiempo libre me
gusta hacer
.



¿CÓMO SOY?

¡Ey! Me llamo Mia.
Desde pequeña llevo
[] y tengo una
[] que se
llama Estrella.



GAFAS

GATA

MARRÓN

BARBA

¿Qué tal? Soy Kevin.
Tengo el pelo
[] oscuro y
llevo [] .



¿CÓMO SOY?

¡Hola! Soy Lorena. Tengo
el pelo muy
y
Desde pequeña llevo
.



RIZADO

GAFAS

CASTAÑO

CASTAÑO

MARRONES

Me llamo Lidia
¡Encantada! Tengo el
pelo
y los ojos .



¿CÓMO SOY?

¡Buenas! Soy Joshua.
Tengo el pelo ,

y llevo un pendiente en
la .



CASTAÑO

BARBA

NARIZ

AZULES

RUBIO

Soy Carlos, encantado.
Tengo el pelo
y los ojos .



¿CÓMO SOY?

¡Ey! Todos me llaman
Nat. Como ves tengo
muchas
y el pelo .



PECAS

OSCURO

PELIRROJA

PECA

LABIO

Buenas, soy Mireia. Soy

y tengo una
encima del .



¿CÓMO SOY?

Aitana, ¡Encantada!
Tengo el pelo
con mechas
y .



OSCURO

RUBIAS

TRENZAS

BÁSQUET

NEGRO

¡Buenas! Soy Maikel. Me
encanta jugar a

Mi pelo es de color .



¿CÓMO SOY?

¡Hola! Me llamo Sundus.
Me gusta mucho mi
vestido a .
Tengo el pelo de color



RAYAS

NEGRO

RIZADO

ROSA

¡Holi! Yo soy Samar.
Llevo una sudadera de
color y mi pelo es
muy .



¿CÓMO SOY?

Soy Víctor, ¡encantado!.
Llevo un gorro de color
[] y unas gafas
de [].
Casi siempre estoy



GRIS

SOL

DURMIENDO

AMARILLA

FLEQUILLO

¡Buenas! Yo soy
Alexandra. Llevo una
camiseta [] y
una coleta con [].



BUSCA Y ENCUENTRA

Ed. Infantil - 2º Ciclo

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Ed. Secundaria

Lengua - Comprensión Lectora

Juego didáctico

Instrucciones

Con este juego ejercitamos la atención, la agudeza y discriminación visual y la comprensión, mediante el tablero y las tarjetitas con la descripción de lo que hay que buscar.

Podemos adaptar el juego a todo el alumnado, ya se puede variar el juego de diferentes formas.

¿Cómo jugar?

- Con uno o dos tableros.
- Se ponen las tarjetas del tablero correspondiente boca abajo (si se juega con dos tableros se mezclan y se ponen todas boca abajo).
- Se da la vuelta a una tarjeta y se busca lo que indica la tarjeta en el tablero correspondiente (podemos añadir el factor del tiempo). El/La alumno/a tendrá que decir en voz alta el nombre de los objetos que señala.
- La partida termina cuando no quedan más tarjetas que voltear.

Recomendamos: imprimir tarjetas en A4 y tablero en A3 (para que sea más grande y visual).

El recurso incluye:

- Instrucciones de uso con dos propuestas diferentes para el juego.
- Dos plantillas de objetos (redonda y cuadrada).
- 24 tarjetas por plantilla.

[Ver vídeo explicativo](#)

BUSCA Y ENCUENTRA

BUSCA Y ENCUENTRA

3 OBJETOS
REDONDOS

BUSCA Y ENCUENTRA

1 OBJETO QUE SE
UTILIZA PARA
LIMPIAR

BUSCA Y ENCUENTRA

2 OBJETOS PARA
PRACTICAR
DEPORTE

BUSCA Y ENCUENTRA

3
ALIMENTOS

BUSCA Y ENCUENTRA

2 OBJETOS DE
PLAYA

BUSCA Y ENCUENTRA

3 OBJETOS DE
MATERIAL
ESCOLAR

BUSCA Y ENCUENTRA

3 OBJETOS QUE
ENCONTRAMOS
EN CLASE

BUSCA Y ENCUENTRA

2 TRANSPORTES
DE 2 RUEDAS

BUSCA Y ENCUENTRA

3 PRENDAS DE
ROPA PARA IR A LA
PLAYA

BUSCA Y ENCUENTRA

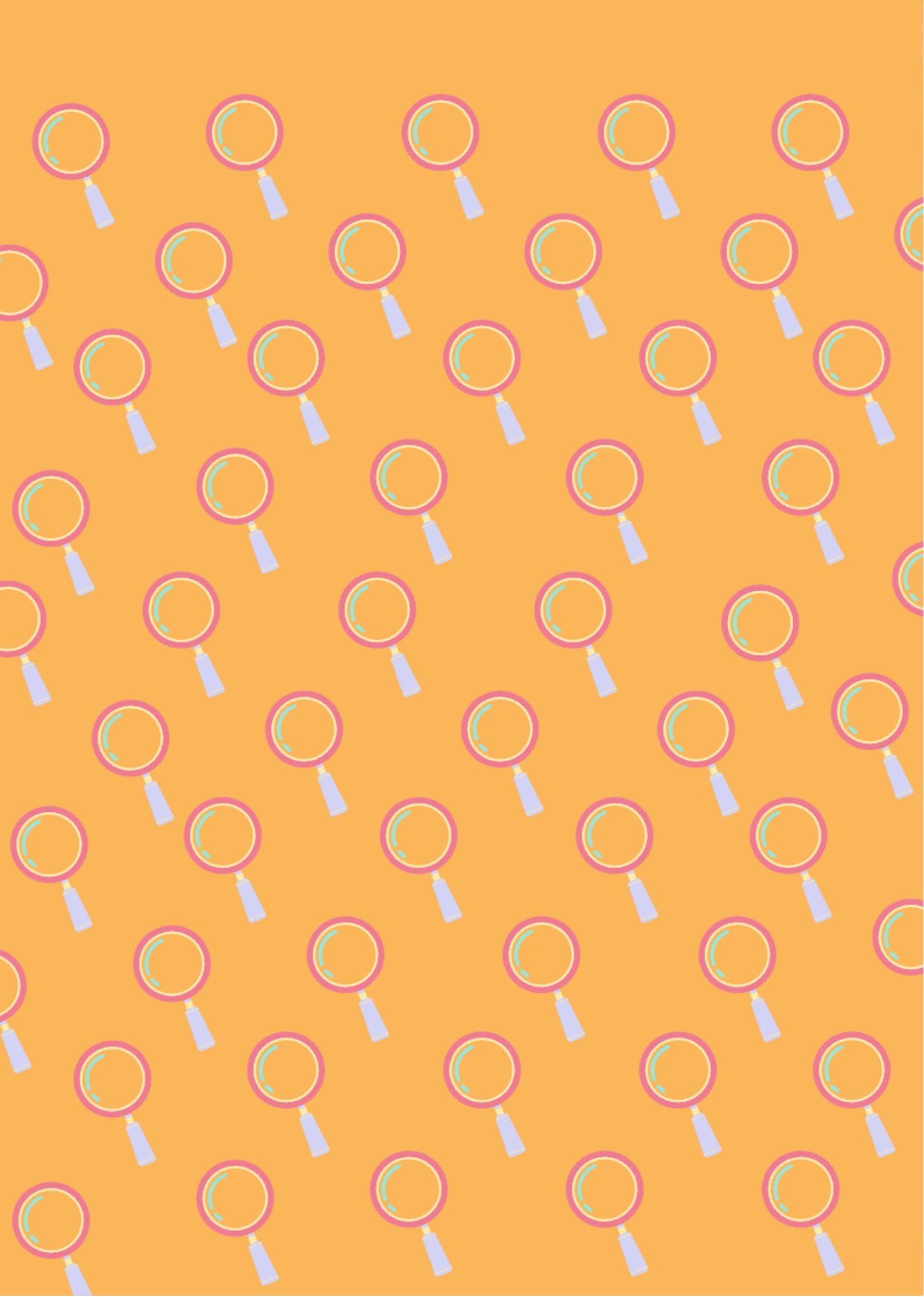
1 TRANSPORTE
DE MAR

BUSCA Y ENCUENTRA

2 PRENDAS DE
ROPA

BUSCA Y ENCUENTRA

2 OBJETOS DONDE
PUEDES GUARDAR
COSAS



BUSCA Y ENCUENTRA

BUSCA Y ENCUENTRA

3 ANIMALES
DE 4 PATAS

BUSCA Y ENCUENTRA

2 OBJETOS DE
UN MÉDICO

BUSCA Y ENCUENTRA

2 OBJETOS DE
COSTURERO/A

BUSCA Y ENCUENTRA

2 INSTRUMENTOS
DE MÚSICA

BUSCA Y ENCUENTRA

2 ALIMENTOS DE
COLOR VERDE

BUSCA Y ENCUENTRA

3 OBJETOS
PARA IR A LA
MONTAÑA

BUSCA Y ENCUENTRA

2
PLANTAS

BUSCA Y ENCUENTRA

1 ANIMAL
VOLADORES

BUSCA Y ENCUENTRA

1 ANIMAL
ACUÁTICO

BUSCA Y ENCUENTRA

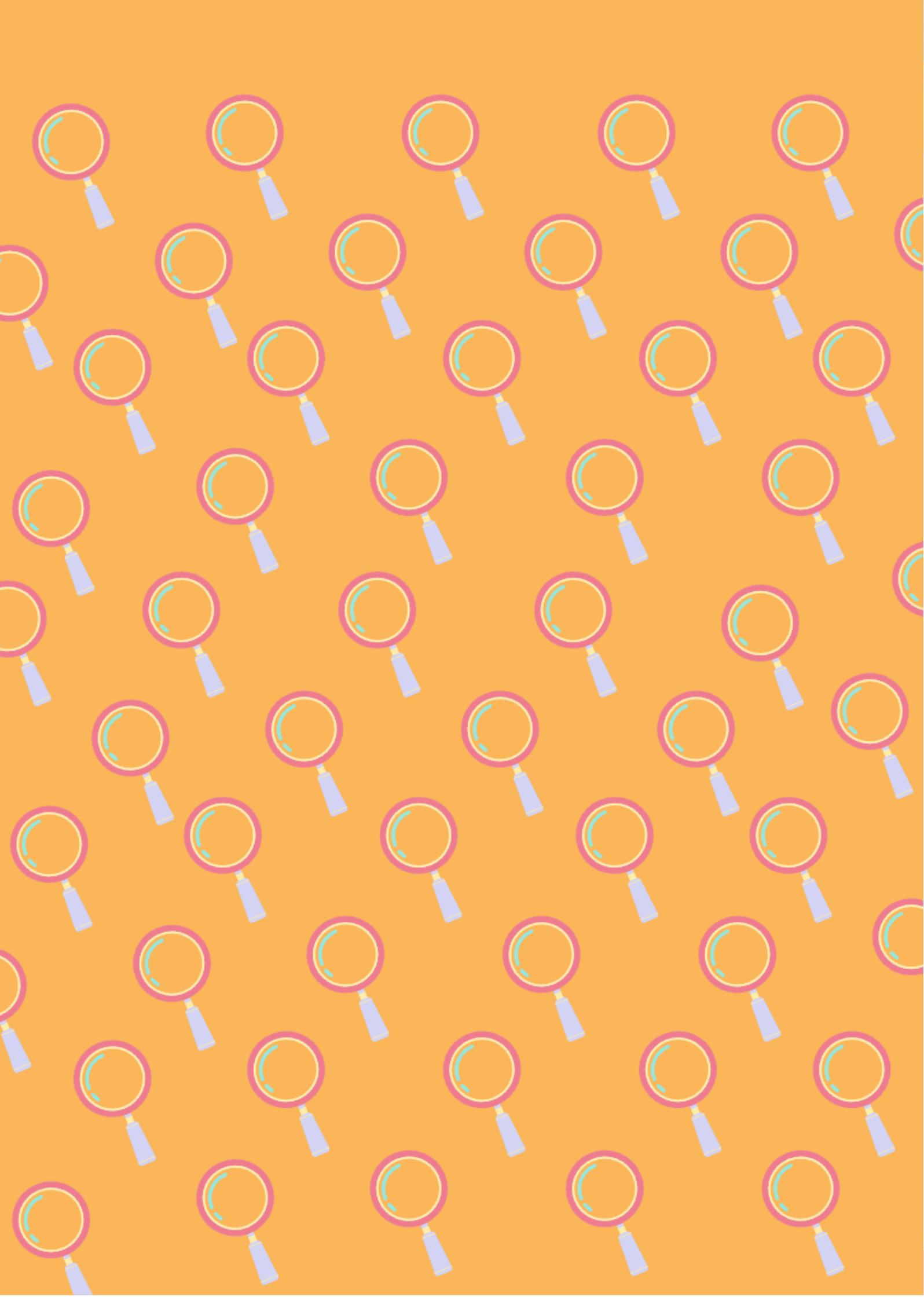
1 OBJETO
DE BEBÉ

BUSCA Y ENCUENTRA

2 ALIMENTOS
ROJOS

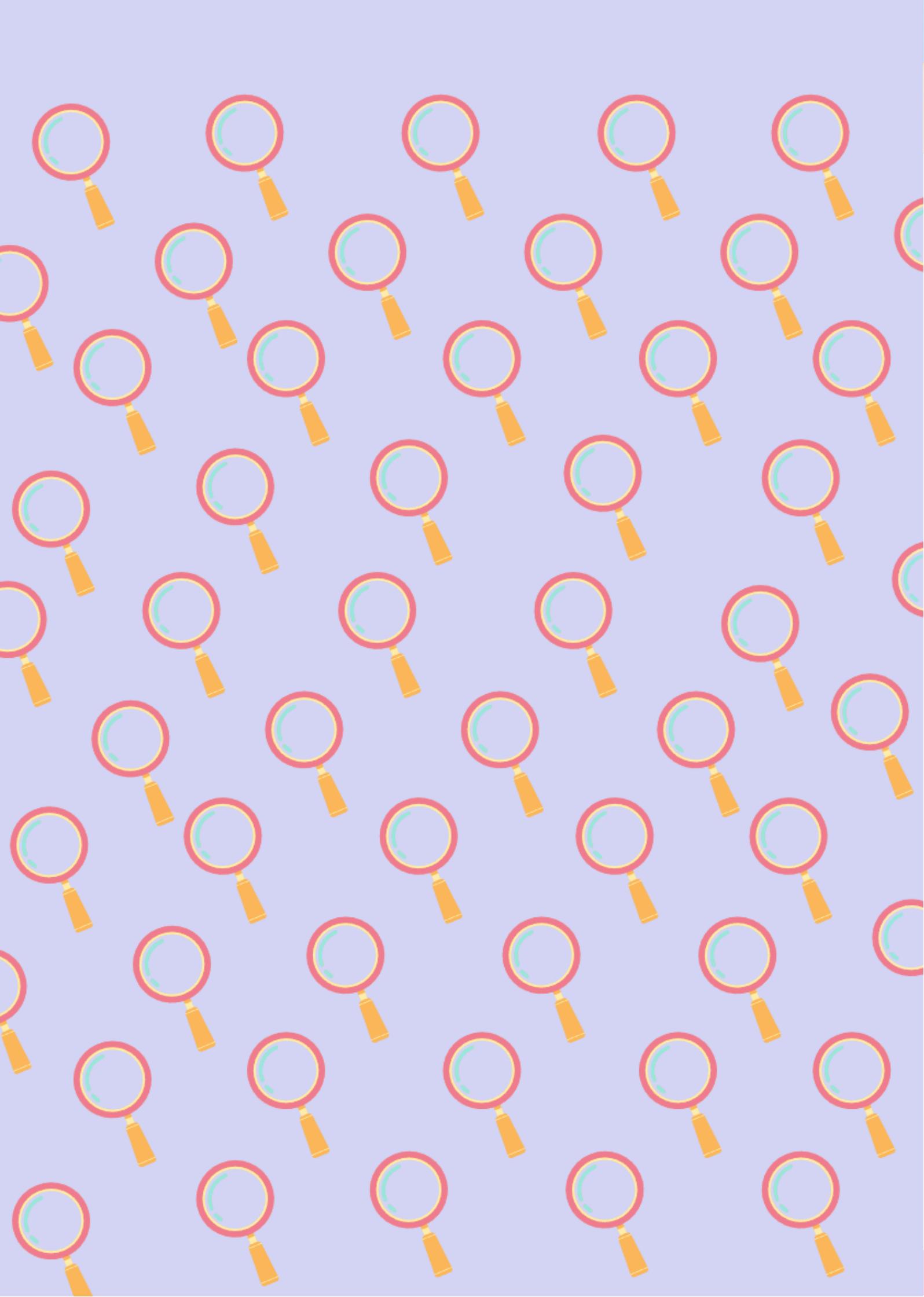
BUSCA Y ENCUENTRA

2 PRENDAS
DE INVIERNO



BUSCA Y ENCUENTRA





BUSCA Y ENCUENTRA

BUSCA Y ENCUENTRA

3 OBJETOS DEL
AULA

BUSCA Y ENCUENTRA

3 MÁQUINAS
DE LA
CONSTRUCCIÓN

BUSCA Y ENCUENTRA

2 OBJETOS
DE LOS
BOMBEROS

BUSCA Y ENCUENTRA

3 OBJETOS DE
CASA

BUSCA Y ENCUENTRA

2 OBJETOS
MEJICANOS

BUSCA Y ENCUENTRA

2 ALIMENTOS
QUE COMES EN
VERANO

BUSCA Y ENCUENTRA

2 OBJETOS DONDE
PUEDES GUARDAR
COSAS

BUSCA Y ENCUENTRA

1 OBJETO DE
LA POLICIA

BUSCA Y ENCUENTRA

2 OBJETOS PARA
HACER DEPORTE

BUSCA Y ENCUENTRA

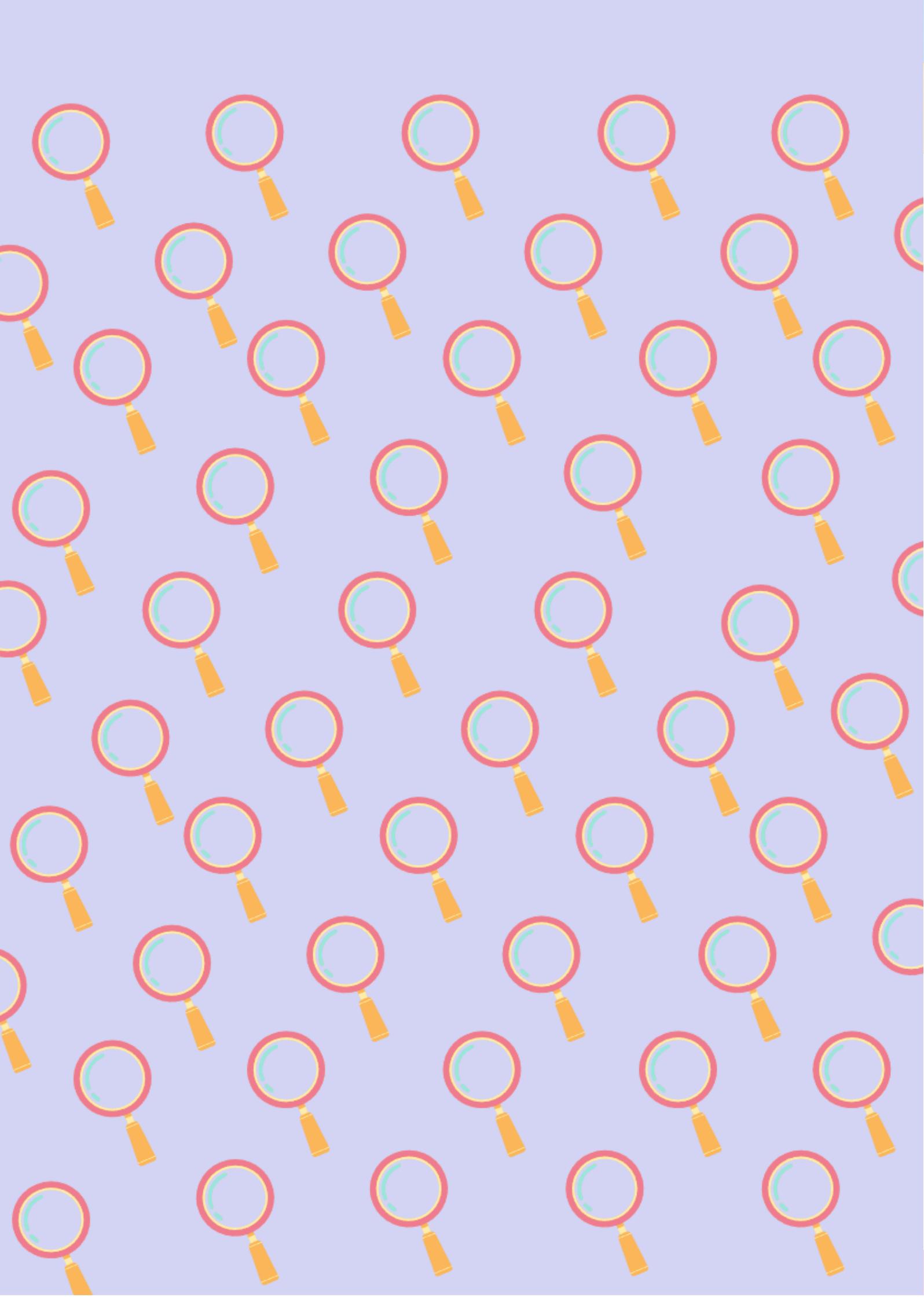
2 OBJETOS PARA
DISFRAZARSE

BUSCA Y ENCUENTRA

2 OBJETOS DEL
OTOÑO

BUSCA Y ENCUENTRA

2
JUEGOS



BUSCA Y ENCUENTRA

BUSCA Y ENCUENTRA

2 OBJETOS QUE
CORTAN

BUSCA Y ENCUENTRA

3 PRENDAS DE ROPA
PARA IR
A LA PLAYA

BUSCA Y ENCUENTRA

3 PRENDAS DE
ROPA DE
INVIERNO

BUSCA Y ENCUENTRA

3
INSTRUMENTOS

BUSCA Y ENCUENTRA

1 JUEGO DE
MESA

BUSCA Y ENCUENTRA

2
CACTUS

BUSCA Y ENCUENTRA

3
FRUTAS

BUSCA Y ENCUENTRA

3
VERDURAS

BUSCA Y ENCUENTRA

2 OBJETOS CON
LOS QUE PUEDES
HACER FOTOS

BUSCA Y ENCUENTRA

2 ANIMALES
ACUÁTICOS

BUSCA Y ENCUENTRA

3 ANIMALES
DE 4 PATAS

BUSCA Y ENCUENTRA

2 OBJETOS PARA
SENTARSE

INVENTA UN CUENTO

Ed. Infantil - 2º Ciclo

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Lengua -Comprensión Lectora

Juego didáctico

Instrucciones

Este imprimible trata de dar las bases para inventar una historia a partir de unas imágenes, pero siempre puedes modificarlas y adaptarlas a aquello que estés trabajando en clase.

¿Cómo jugar?

A continuación encontrarás una serie de imágenes paisajes, personajes, animales y objetos.

Imprime y recorta cada imagen (también recomendamos que las plastifiques para que no se rompan). Mezcla y reparte al azar cinco imágenes a cada alumno/a.

Deberán **inventar una historia** donde aparezcan todos los elementos de las imágenes. Es una manera diferente de ayudar a estimular su creatividad, también a recordar vocabulario y a aprender a ser imaginativos.

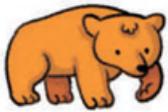
Un ejemplo de ejercicio podría ser escribir la historia en una hoja y después leerla en voz alta.

El recurso incluye:

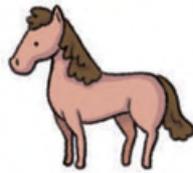
- 32 imágenes para construir una historia.



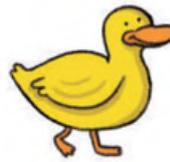
INVENTA UN CUENTO



OSO



CABALLO



PATO



CASA



CABAÑA



**MUÑECO DE
NIEVE**



ABUELO



ABUELA



ESPEJO



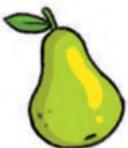
ESPADA



ESCUDO



GORRO



FRUTA



MAGIA



FANTASMA



PARAGUAS

INVENTA UN CUENTO



VERDADERO O FALSO

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Lengua - Comprensión Lectora

Ed. Secundaria

Juego didáctico

Instrucciones

Este material es genial para trabajar la inteligencia lingüística. Así ganarán fluidez al hablar, mejorarán la habilidad del uso de la sintaxis, fonética, etc.

¿Cómo jugar?

En el documento que encontrarás **dos tipos de carteles**. Por un lado, hay dos carteles grandes, en uno pone «verdadero» y en el otro «falso».

Estos carteles son los que deberás entregar a vuestro alumnado (uno de cada) por lo tanto deberás hacer tantas copias como alumnos y alumnas haya.

Por otro lado, tienes una serie de enunciados con frases, esta hoja solo la debes que imprimir una vez. Hay que recortar los cartelitos, si quieres los puedes plastificar, e introducirlos en una bolsa para cogerlos al azar de uno en uno.

Cuando hayas cogido un papel, lo debes leer en voz alta y el alumnado deberá levantar el cartel de verdadero o el de falso en función de si creen que es verdad o no lo que se anuncia.

Puedes preguntar a un alumno/a en cada turno que explique el por qué de su elección y decirles si su respuesta es correcta o no. Esto también puede dar paso a una reflexión posterior.

El recurso incluye:

- 36 enunciados con frases.
- 2 carteles grandes de verdadero y falso.



VERDADERO O FALSO

  Vemos los objetos con los ojos  

 Para ir en moto debemos ponernos un casco  

 El queso es un lácteo  

 Debemos comer 5 piezas de fruta al día  

 El primer día de la semana es el miércoles  

 El año tiene 365 días  

 Las arañas tienen 6 patas  

 El camión de los bomberos es rojo  

 La luna es verde  

 Nos ponemos los calcetines en las manos  

 Blancanieves conoce a 5 enanitos  

 Las cebras son amarillas  

VERDADERO O FALSO

Los perros tienen 4 patas

Los avestruces no vuelan

Las gallinas ponen huevos

Los coches tienen 4 ruedas

Las manzanas crecen en los árboles

Cuando llueve utilizamos el paraguas

Los pulpos tienen 8 tentáculos

Las flores tienen pétalos

Colgamos los abrigos en las perchas

Para bañarnos en la playa necesitamos un bañador

Los peces respiran dentro del agua

Los plátanos son amarillos

VERDADERO O FALSO

  Nos lavamos los
dientes
con un peine 

 Si tenemos calor
encendemos el
ventilador 

 Las vacas dan
chocolate 

 Los gatos aúllan 

 Las bicicletas tienen
las ruedas cuadradas 

 Los osos polares viven
en el Polo Norte 

 Antes de comer un
alimento debemos
cocinarlo 

 Las pelotas de fútbol
son triangulares 

 Para hablar
utilizamos
la nariz 

 Las serpientes
vuelan 

 Los leones viven en
manada 

 En Londres hablan
inglés 

VERDADERO O FALSO



¡RESPONDE YA!

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Ed. Secundaria

Lengua - Comprensión Lectora

Juego didáctico

Instrucciones

Este imprimible es una simulación de un famoso juego de televisión adaptado para crear una actividad, lo hemos llamado «¡Responde YA!»

¿Cómo jugar?

Hemos creado una lista con temas, los cuales tendrás que recortar y guardar en una bolsa. Como siempre decimos, es mejor que los plastifiques, puesto que así se conservarán mejor y no se estropearán.

Tendrás que sacar un tema, decir «¡Responde YA!» y la frase que hay en la papeleta. Empezará respondiendo un alumno/a y el siguiente tendrá que decir otro sin repetirlo. Cuando un alumno/a repita una respuesta que ya ha dicho un compañero/a o se quede sin ideas, quedará eliminado del juego. Por lo tanto, ganará el último alumno/a que quede y no sea eliminado.

El recurso incluye:

- 28 enunciados con frases.



¡RESPONDE YA!

Partes de una casa

Actividades cotidianas

Prendas de ropa que te pones cuando hace calor

Utensilios que usamos para cocinar

Palabras que empiezan por la letra S

Títulos de películas

Ciudades del mundo

Partes del cuerpo

Animales salvajes

Actividades que hacemos en la playa

Animales domésticos

Deportes

Números impares

Títulos de canciones

¡RESPONDE YA!

2
1
1
1
Prendas de ropa que te pones cuando hace frío
2
1
3

2
1
1
1
Actividades que hacemos en la nieve
2
1
3

2
1
1
1
Comida de Navidad
2
1
3

2
1
1
1
Figuras del pesebre
2
1
3

2
1
1
1
Cosas que llevamos cuando vayamos de excursión
2
1
3

2
1
1
1
Cosas que llevamos a la escuela
2
1
3

2
1
1
1
Material que usamos para dibujar
2
1
3

2
1
1
1
Actividades extraescolares
2
1
3

2
1
1
1
Animales de la granja
2
1
3

2
1
1
1
Nombres de flores
2
1
3

2
1
1
1
Números pares
2
1
3

2
1
1
1
Títulos de libros
2
1
3

2
1
1
1
Palabras que empiezan por la letra C
2
1
3

2
1
1
1
Espacios de la escuela
2
1
3

¡INVENTA UNA HISTORIA!

Ed. Primaria - Ciclo medio y superior

Lengua - Comprensión y expresión oral

Ed. Secundaria

Juego didáctico

Instrucciones

Esta actividad permite trabajar la imaginación.

¿Cómo jugar?

Se trata de 18 cartas con ilustraciones de la revista infantil **Namaka**, donde aparecen personajes únicos. Este puede ser desde un ser humano como un abuelo, un animal como un chimpancé hasta un planeta.

También encontraréis verbos (leer, abrazar, bostezar...), estados de ánimo (triste, feliz, sorprendido/a...) y una ubicación al azar (un submarino amarillo, un huerto, dentro de un sueño...).

Podéis combinar un elemento de cada categoría con tal de crear una historia, O bien, **¡inventaros vuestras propias reglas!**

El recurso incluye:

- 18 tarjetas de personajes.
- 36 tarjetas con verbos.



¡INVENTA UNA HISTORIA!



PLANETA



DINOSAURIO



SEÑOR



MARIPOSA



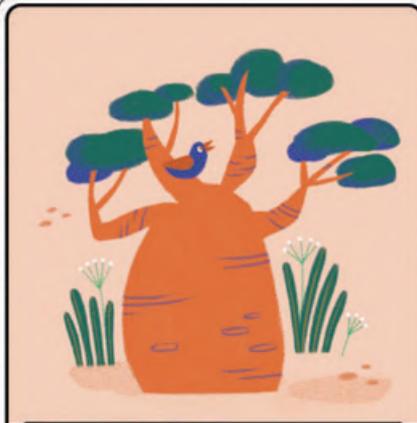
CHIMPANCÉ



GUITARRA



CASA



ÁRBOL



GATO

¡INVENTA UNA HISTORIA!



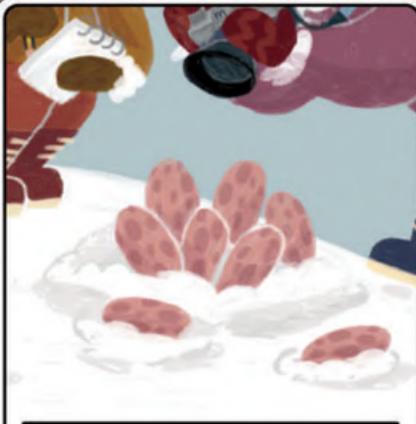
ABUELO



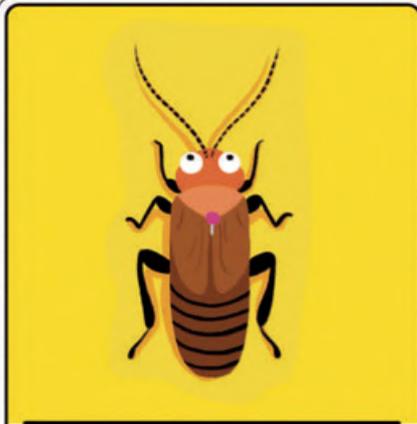
PÁJARO



AVIÓN



HUEVO



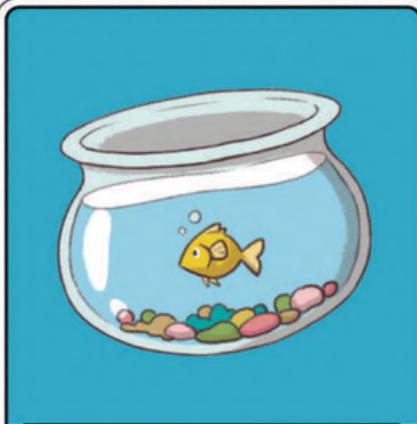
ESCARABAJO



NIÑA



REY



PECERA



COJÍN

¡INVENTA UNA HISTORIA!

Leer

Abrazar

Bostezar

Pintar

Calcular

Comprar

Buscar

Dormir

Beber

Ver

Descubrir

Romper

Pensar

Escribir

Ocultar

Feliz

Triste

Rabioso/a

Dormido/a

Sorprendido/a

Perezoso/a

Hambriento/a

Despierto/a

Pensativo/va

Enérgico/a

Tranquilo/a

En otro país
del mundo

En la
montaña

Cerca
del mar

En medio
del desierto

En casa de los
abuelos

El huerto
de la tía

Dentro de
un sueño

Submarino
amarillo

Protectora de
animales salvajes

En una carretera más
larga y estrecha

LISTADO DE TEMAS CREATIVOS

Ed. Primaria - Ciclo medio y superior

Lengua - Comprensión y expresión oral

Ed. Secundaria

Juego didáctico

Instrucciones

En esta actividad encontrarás una **lista de enunciados de actividades creativas** con tareas que tienen tu alumnado tendrá que hacer. Puedes escoger si las tienes que escribir o si las tienes que decir en voz alta.

¿Cómo jugar?

A cada alumno/a se le entregará un tema, por lo que pueden ser distintos o coincidir.

Esto es lo más interesante y curioso de ver, ya que cada alumno con un mismo tema **lo interpretará a su manera, como sabe y como quiere**. Al final salen ideas de lo más divertidas y creativas.

Intenta no limitar al alumnado en cuanto a la libertad de imaginación, pero sí que les puedes dar un tiempo máximo para realizar cada tarea, así tendrán tiempo suficiente para hacerlas todas. También puedes hacer la actividad durante varios días para que puedan expresar su máximo potencial.

Después de finalizar una tarea, puedes leer en voz alta dos o tres textos y comentarlos, así todo el alumnado también verá los diferentes puntos de vista compartidos en el aula. Otra opción es preguntar por qué han hecho este texto o cómo han llegado a esta conclusión y así entender mejor su actividad.

El recurso incluye:

- 24 tarjetas con enunciados.



LISTADO DE TEMAS CREATIVOS

Explica o escribe tu receta favorita

Explica o escribe el último sueño que recuerdes

Inventa una conversación entre dos personas que se encuentran en la calle

¿Qué te gustaría hacer un día que pudieras hacer cualquier cosa?

¿Qué superpoder te gustaría tener y qué harías con él?

¿Quién es y cómo es tu mejor amigo?

¿Cuál crees el mejor día de tu vida, qué pasó?

Haz una lista de tus animales favoritos

¿A qué país te gustaría viajar?

¿Qué pasaba en la última película que has visto?

Inventa 3 palabras y explica su significado

¿Qué te gustaría ser de mayor?

LISTADO DE TEMAS CREATIVOS

Inventa una historia con el objeto que tienes a tu derecha

Si pudieras cambiar algo del mundo, ¿qué sería y por qué?

¿Qué aventura te gustaría vivir?

Si pudieras comprar cualquier cosa, sin importar el dinero, ¿qué sería?

¿Dónde te gustaría vivir de mayor?

Si los perros pudieran hablar, ¿qué dirían?

¿Qué hacen las mascotas cuando nos vamos de casa y se quedan solas?

Si ahora mismo tuvieras que pintar un cuadro, ¿qué pintarías?

¿Qué pasaba en el último libro que has leído?

Si pudieras viajar en el tiempo, ¿a qué año viajarías y por qué?

Inventa una historia con el objeto que tienes a tu izquierda

Haz una lista de tus películas favoritas

JUEGO DE PALABRAS

Ed. Primaria - Ciclo inicial y medio

Lectura - Lectoescritura

Juego didáctico

Instrucciones

Esta actividad es un juego visual y sonoro para que trabajes palabras básicas con los más peques de la escuela. Puedes utilizar este recurso en cualquier idioma, nosotros hemos hecho la plantilla en castellano, pero la puedes modificar siempre que quieras para adaptarla al contenido.

¿Cómo jugar?

Esta actividad sirve para trabajar el sonido, la escritura, el lenguaje y la parte más creativa de los y las alumnas con el dibujo. De esta manera practicarán la lectura de palabras cortas y, más adelante, cuando conozcan la dinámica, puedes complicar un poco más el reto.

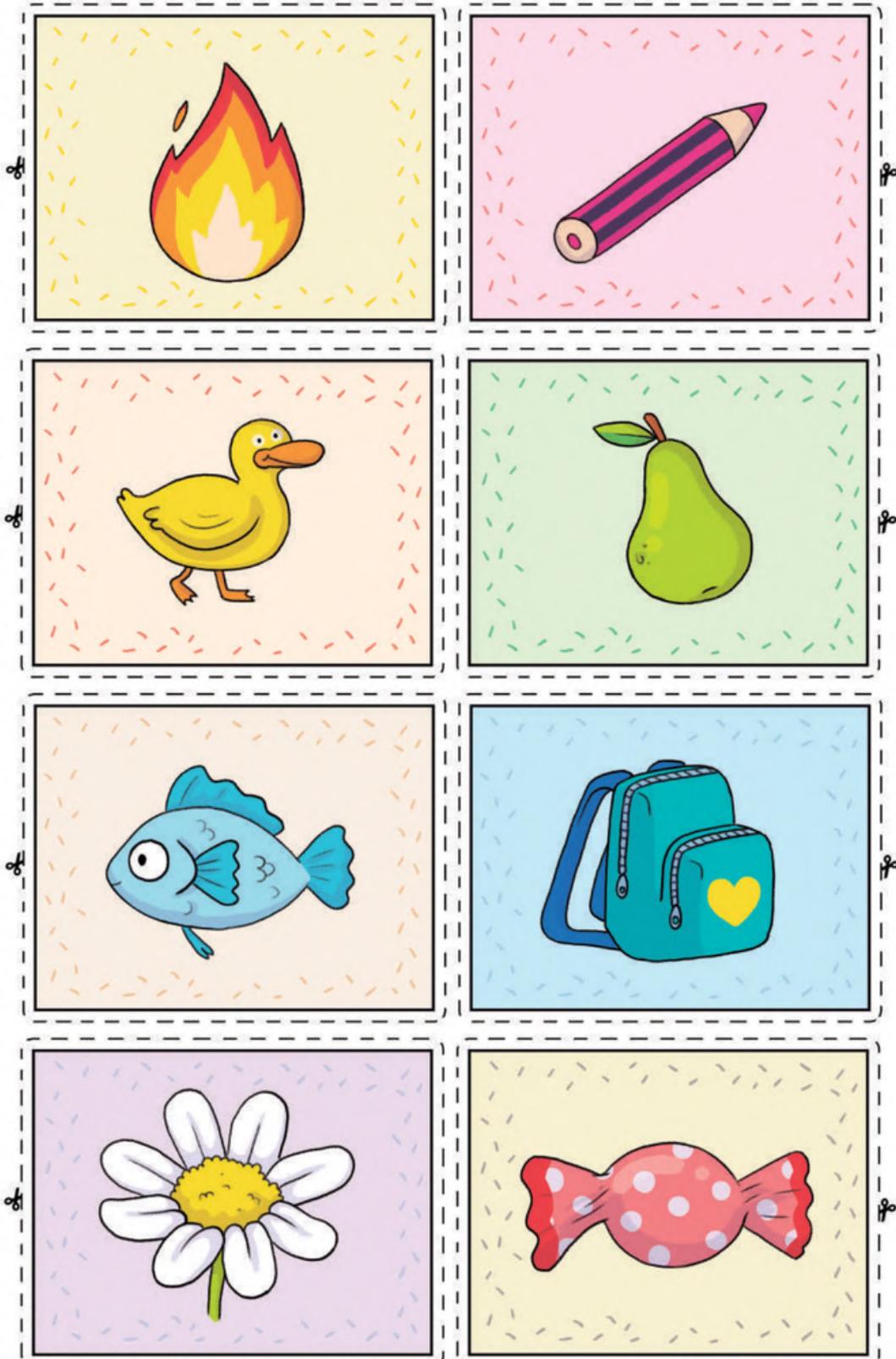
- **Coloca la imagen.** En este apartado, los niños y niñas deberán colocar la imagen que representa la palabra. Si tenéis legos o juguetes pequeños, también los podéis utilizar.
- **Separa la palabra por sonidos.** En esta sección, deberán separar la palabra oralmente por sonidos. Poco a poco irán deletreando la palabra que queramos trabajar.
- **Construye la palabra.** Con letras magnéticas, o de cualquier otro tipo, pondremos pieza a pieza cada letra para construir la palabra entera.
- **Dibuja su significado.** ¡A dibujar! En este rincón de la ficha, tendrán que hacer un pequeño esbozo del significado de la palabra.
- **Escribe la palabra.** Por último, ¡ponemos en práctica la escritura!

El recurso incluye:

- 16 tarjetas con imágenes.
- 1 plantilla.



JUEGO DE PALABRAS



JUEGO DE PALABRAS

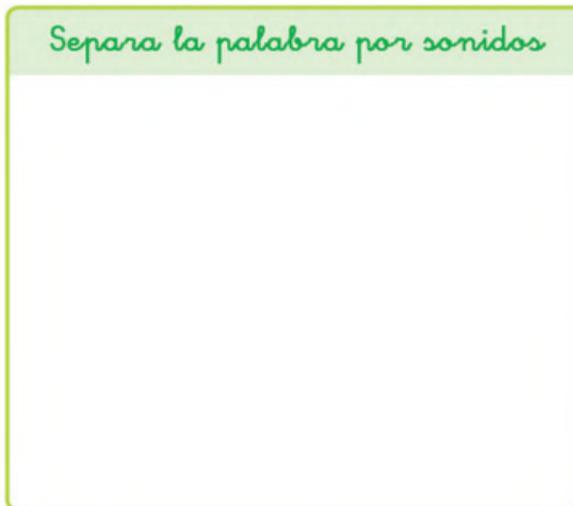


JUEGO DE PALABRAS

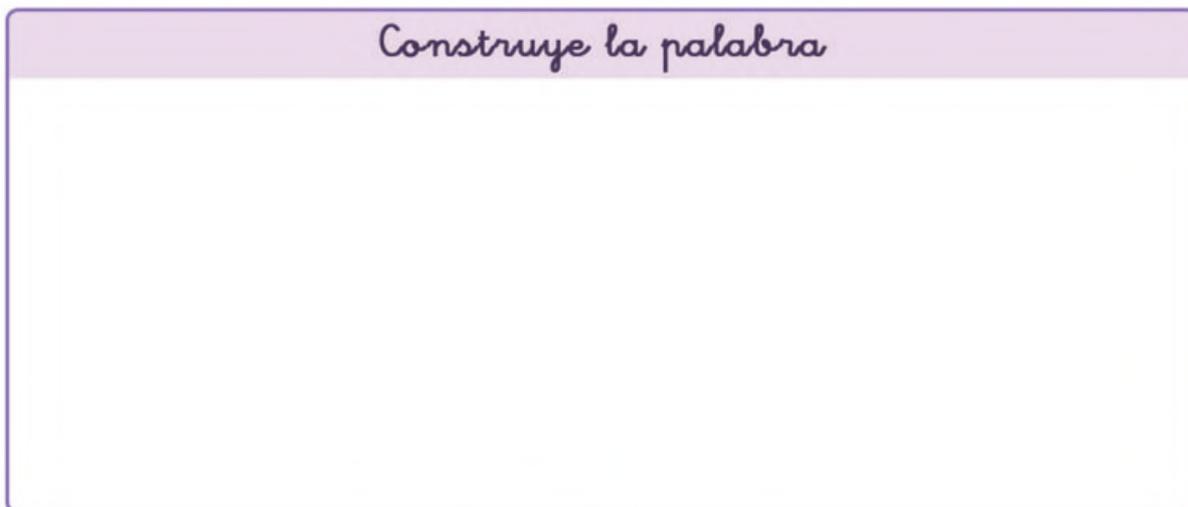
Coloca la imagen



Separa la palabra por sonidos



Construye la palabra



Dibuja su significado



Escribe la palabra



LEE, BUSCA Y ENCUENTRA

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Lectura - Comprensión Lectora

Juego didáctico

Instrucciones

Se trata de un juego en el que trabajaremos **la percepción visual, la comprensión lectora y la atención** mediante unas tarjetas y unos paisajes llenos de diferentes elementos

¿Cómo jugar?

Se puede jugar de manera individual, parejas o grupos de 3/4 personas.

Individualmente

- Se colocan las cartas de las oraciones boca abajo y la ficha del paisaje correspondiente boca arriba.
- Se levanta una carta de oración, se lee y el/la jugador/a debe buscar el/los objetos que indica la carta.
- Podemos determinar un tiempo y un número de cartas.
- Al acabar el tiempo, se hará recuento de las cartas que ha conseguido, respecto a las propuestas inicialmente.

Parejas o grupos

- Se colocan las cartas de oraciones boca abajo en medio de la mesa.
- Se elige a un/a jugador/a que sea el/la narrador/a.
- El/la narrador/a leerá en voz alta la oración, o bien, se deja la carta de oración encima de la mesa y l@s jugador@s la leen para ell@s.
- Al leerla, tienen que buscar el dibujo que corresponde a la descripción.
- Al acabar el juego se hará un recuento de las cartas de oraciones que han conseguido.

El recurso incluye:

- Dos paisajes con muchos elementos.
- 20 tarjetas por paisaje (40 en total) con adaptaciones según el nivel.



 [Ver vídeo explicativo](#)

LEE, BUSCA Y ENCUENTRA

BUSCA...

Un objeto que sirva para protegerte la piel del sol.

BUSCA...

Un objeto que sirva para bucear.

BUSCA...

Dos objetos que sirvan para nadar.

BUSCA...

Un objeto que sirva para bucear.

BUSCA...

Cuatro objetos que sirvan para hacer castillos de arena.

BUSCA...

Un objeto que sirva para escuchar música.

BUSCA...

Un animal que esté saltando.

BUSCA...

Un animal escondido en el mar.

BUSCA...

Dos herramientas que sirvan para hacer castillos de arena.

BUSCA...

Tres objetos que sirvan para descansar.

LEE, BUSCA Y ENCUENTRA

BUSCA...

Algo que haya caído de un árbol.

BUSCA...

Un objeto que sirva para darte aire.

BUSCA...

Dos objetos que te protegen la vista del sol.

BUSCA...

Dos animales que caminen de lado.

BUSCA...

Un pájaro que está cansado.

BUSCA...

Un objeto que pueda contener comida.

BUSCA...

Ocho objetos que hayan salido del mar.

BUSCA...

Un objeto que contenga un mensaje.

BUSCA...

Tres objetos con forma redonda.

BUSCA...

Tres objetos que no tendrían que estar aquí.

LEE, BUSCA Y ENCUENTRA

BUSCA...

Unas zapatillas de deporte.

BUSCA...

Unas chanclas para la playa.

BUSCA...

Una banderita.

BUSCA...

Un pájaro que vuela.

BUSCA...

A alguien haciendo surf.

BUSCA...

Dos gafas de sol.

BUSCA...

Un libro.

BUSCA...

Dos estrellas de mar.

BUSCA...

Tres cocos enteros.

BUSCA...

Un barco blanco y rojo.

LEE, BUSCA Y ENCUENTRA

BUSCA...

Dos pelotas.

BUSCA...

Unas palas para jugar.

BUSCA...

Una toalla verde.

BUSCA...

A alguien buceando.

BUSCA...

Unas aletas.

BUSCA...

Una sombrilla.

BUSCA...

Una cesta.

BUSCA...

Unos cascos.

BUSCA...

Dos cangrejos.

BUSCA...

Tres conchas.



LEE, BUSCA Y ENCUENTRA



LEE, BUSCA Y ENCUENTRA

BUSCA...

Algo en lo que si caes,
puedes mancharte.

BUSCA...

Un instrumento
musical.

BUSCA...

Dos insectos volando.

BUSCA...

Un objeto que te dice la
hora.

BUSCA...

Un juguete que sirve
para saltar.

BUSCA...

Un juguete que sirve para
dar vueltas a la cintura.

BUSCA...

Un lugar que sirve para
columpiarse.

BUSCA...

Un objeto que sirve para
ver mejor.

BUSCA...

Un objeto que sirve para
jugar a tenis.

BUSCA...

Algo que nos da calor y
luz.

LEE, BUSCA Y ENCUENTRA

BUSCA... SCHOOL

Un transporte aéreo.

BUSCA... SCHOOL

Dos animales que vuelan.

BUSCA... SCHOOL

Dos insectos.

BUSCA... SCHOOL

Un animal terrestre.

BUSCA... SCHOOL

Dos objetos relacionados con el fútbol.

BUSCA... SCHOOL

El almuerzo de alguien.

BUSCA... SCHOOL

Cuatro flores que miran al sol.

BUSCA... SCHOOL

Un objeto que sirve para llevar libros.

BUSCA... SCHOOL

Un objeto que sirve para escuchar música.

BUSCA... SCHOOL

Un objeto que te desliza hacia abajo.

LEE, BUSCA Y ENCUENTRA

BUSCA...

Cuatro girasoles.

BUSCA...

A alguien que huele
flores.

BUSCA...

Un gato.

BUSCA...

Una mochila.

BUSCA...

Un altavoz.

BUSCA...

Dos personas que hacen
un concierto.

BUSCA...

Seis notas musicales.

BUSCA...

Dos arbustos.

BUSCA...

Un helicóptero.

BUSCA...

Una portería de fútbol.

LEE, BUSCA Y ENCUENTRA

BUSCA...

Una mariquita.

BUSCA...

Un gusano.

BUSCA...

Una familia que se va
del colegio.

BUSCA...

A alguien leyendo.

BUSCA...

Dos mariposas.

BUSCA...

Dos pájaros.

BUSCA...

Un charco.

BUSCA...

Un bocadillo.

BUSCA...

A alguien saltando a la
comba.

BUSCA...

A alguien jugando con el
aro.

DOMINÓ DE ALIMENTOS

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Lectura - Comprensión Lectora

Juego didáctico

Instrucciones

Esta actividad resulta muy útil para trabajar la comprensión lectora.

¿Cómo jugar?

Pide a tu alumnado que recorte las fichas. Después, repártelas entre los participantes y deja algunas por si alguien no puede jugar.

La persona que empiece debe poner la ficha que quiere, el siguiente tiene que poner un sinónimo en una de las dos opciones. Si no sabe qué poner o no puede jugar, puede coger una ficha de la pila de reserva.

Se sigue sucesivamente hasta que uno de los jugadores/as se queda sin fichas.

El recurso incluye:

- 30 fichas de dominó.



DOMINÓ DE ALIMENTOS



DOMINÓ DE ALIMENTOS



MANZANAS EN EL ÁRBOL

Ed. Infantil - 2º Ciclo

Ed. Primaria - Ciclo inicial y medio

Matemáticas - Números

Juego didáctico

Instrucciones

Esta es una actividad muy útil para practicar el conteo. Estas plantillas están pensadas para que puedan trabajar de forma autónoma ya que asocian cantidad y grafía.

¿Cómo jugar?

Es sencillo, cada árbol tiene un número. Los alumnos/as tendrán que añadir al árbol tantas manzanas como indique el número.

Además, con este recurso también podemos trabajar:

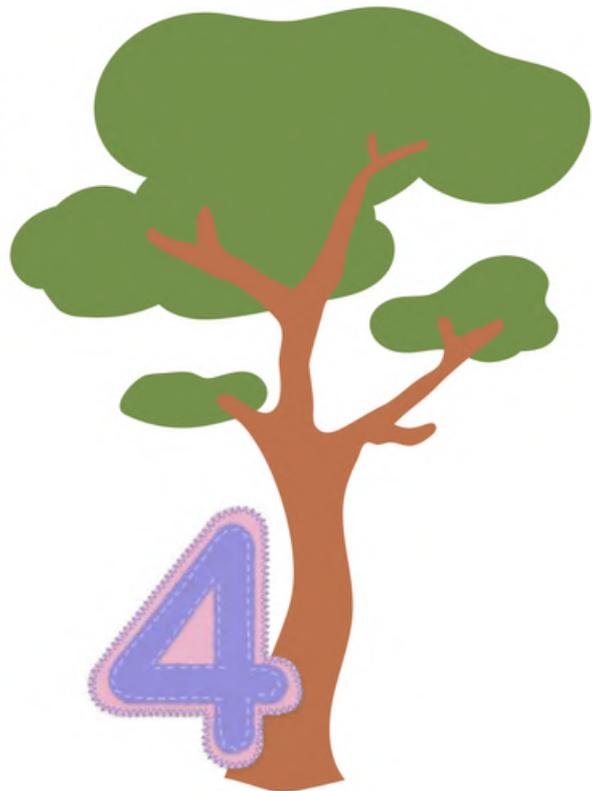
- Identificación de los números.
- Operaciones sencillas de sumas y restas.
- Orden de los números de mayor a menor o viceversa.
- Lectoescritura.
- Motricidad fina.

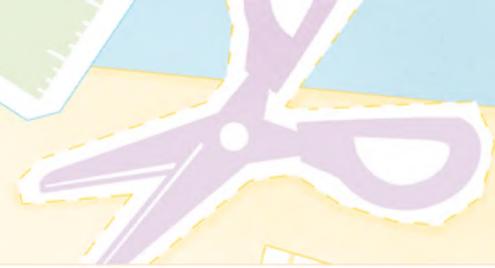
El recurso incluye:

- 10 plantillas (cada árbol con el número correspondiente del 1 al 10).
- Plantillas de manzanas para colocarlas en el árbol.

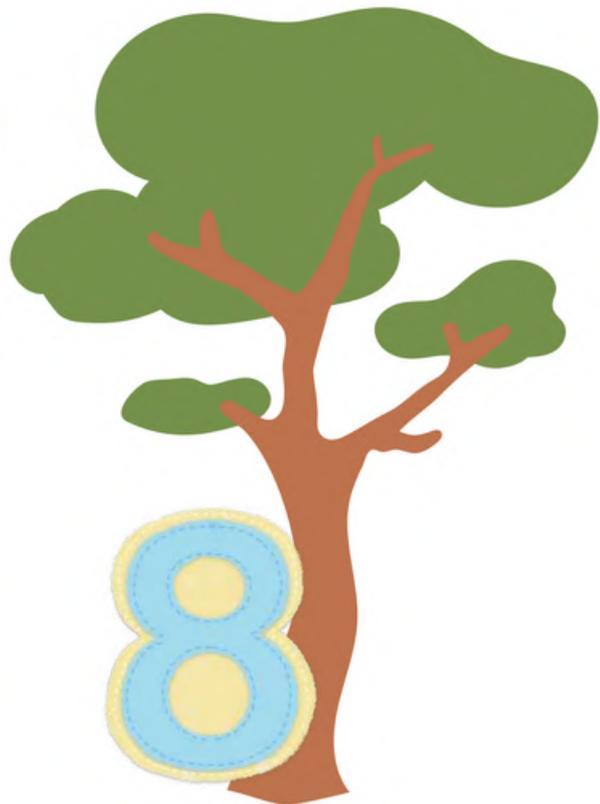
[Ver vídeo explicativo](#)

MANZANAS EN EL ÁRBOL



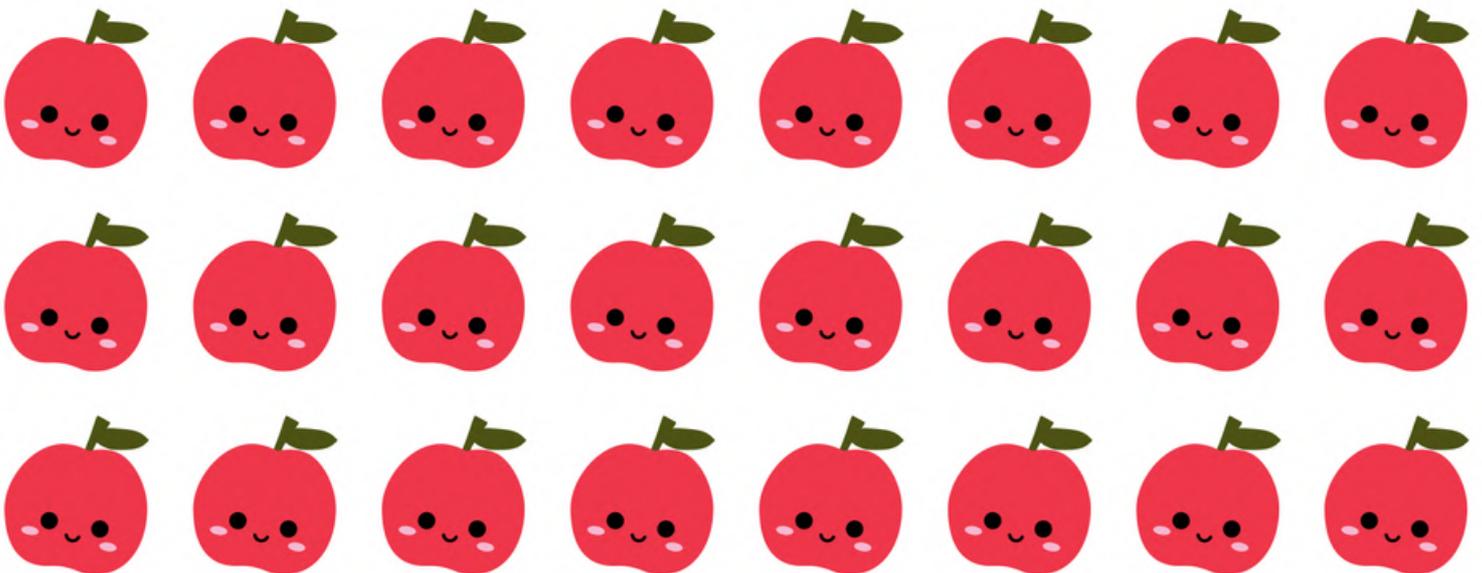
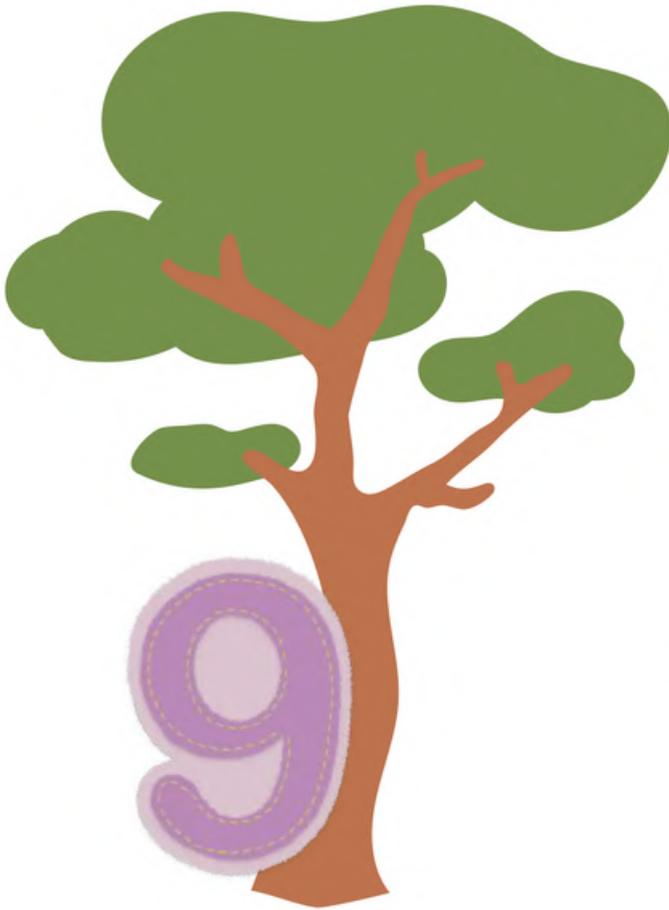


MANZANAS EN EL ÁRBOL



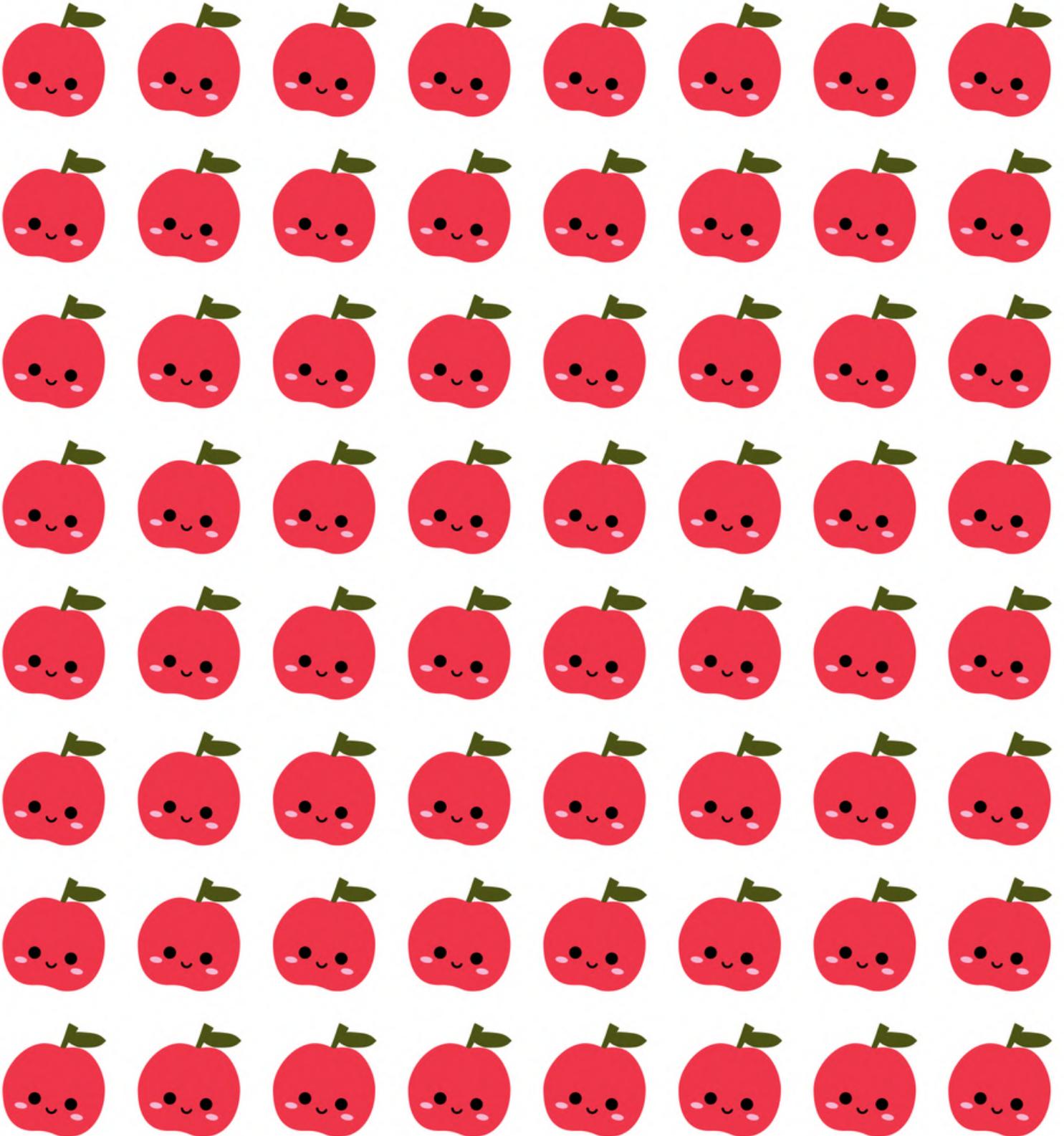


MANZANAS EN EL ÁRBOL





MANZANAS EN EL ÁRBOL



PUZZLE PARA TRABAJAR LOS NÚMEROS

Ed. Infantil - 2º Ciclo

Ed. Primaria - Ciclo inicial

Matemáticas - Números

Juego didáctico

Instrucciones

Con esta actividad podremos reforzar el aprendizaje de los números y también las cantidades. Es una actividad perfecta para repasar el contenido de las clases, ya que se presentan las matemáticas de una manera lúdica.

¿Cómo jugar?

Cómo puedes ver en la imagen, cada puzzle consta de 4 piezas que representan un mismo número: cifras, letras, dado y objeto.

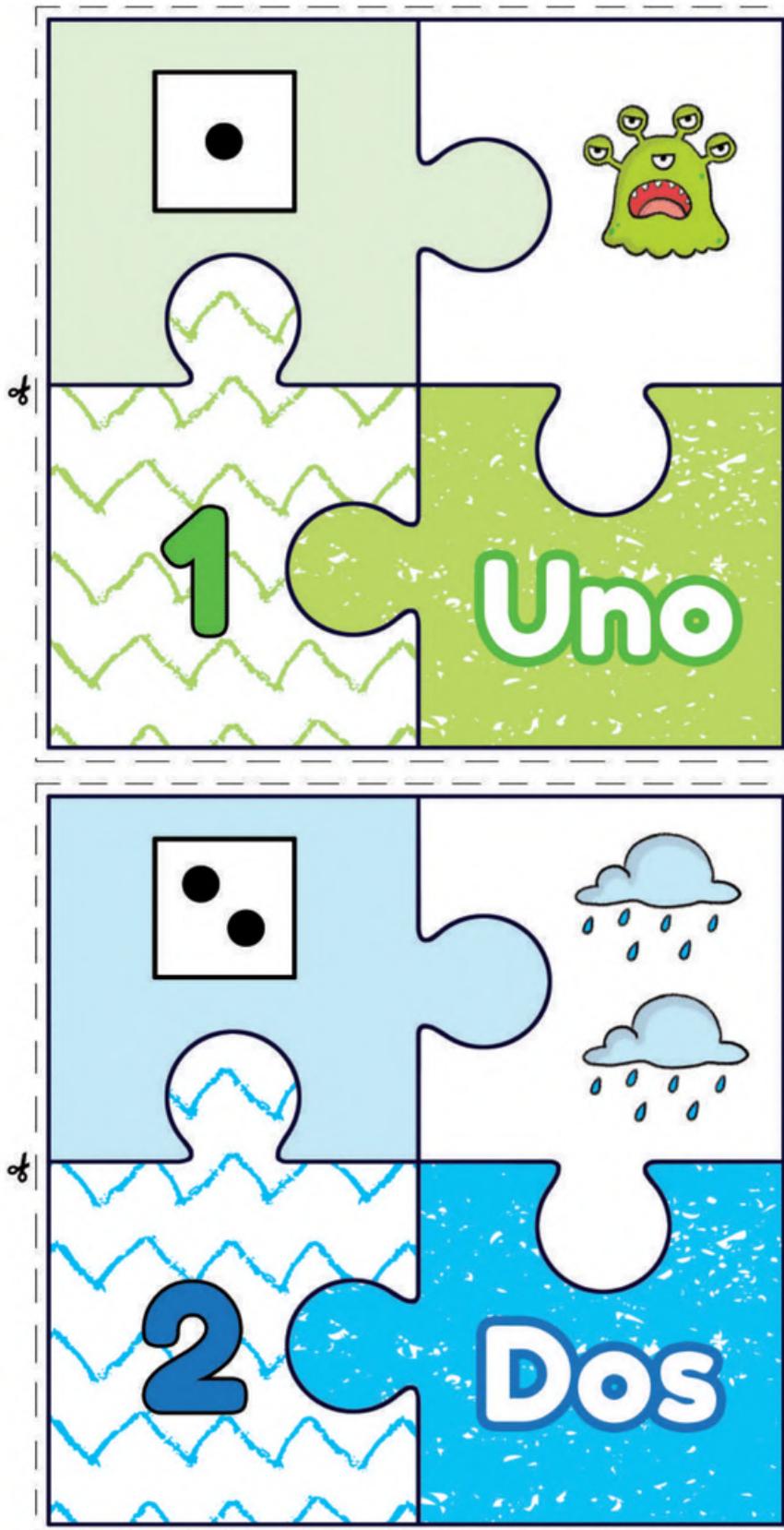
La actividad consiste en hacer que los niños y niñas **relacionen correctamente estas piezas del puzzle**. Nosotros recomendamos que imprimís el recurso en una página dinA3 o dinA2, además de plastificarlo. De este modo, el resto de compañeros y compañeras también podrán visualizar el juego y no se romperá fácilmente con su uso.

El recurso incluye:

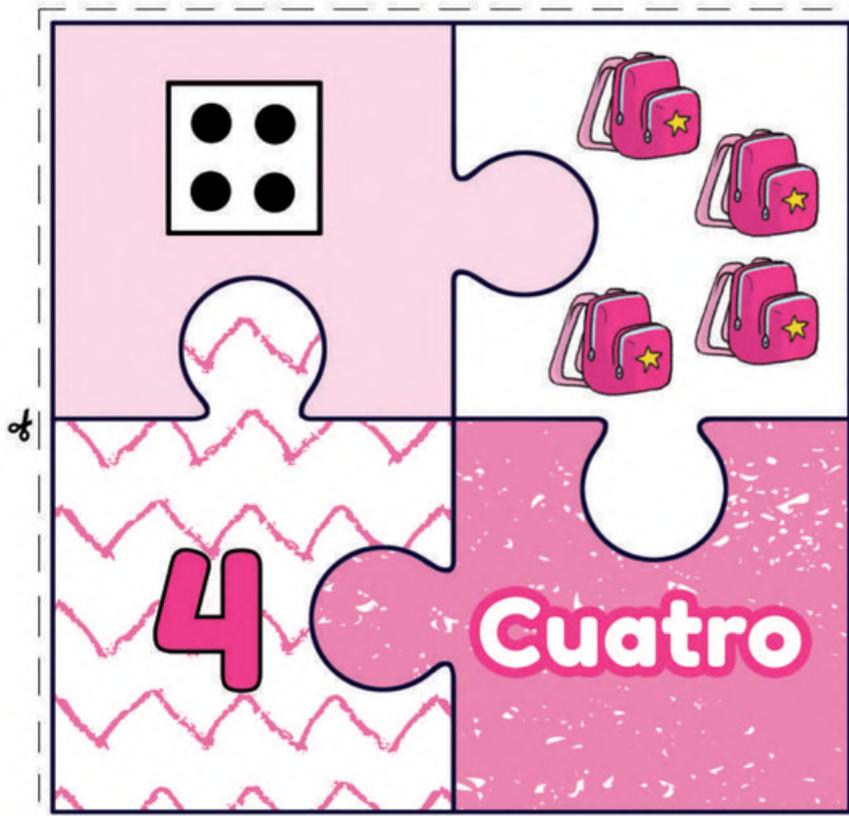
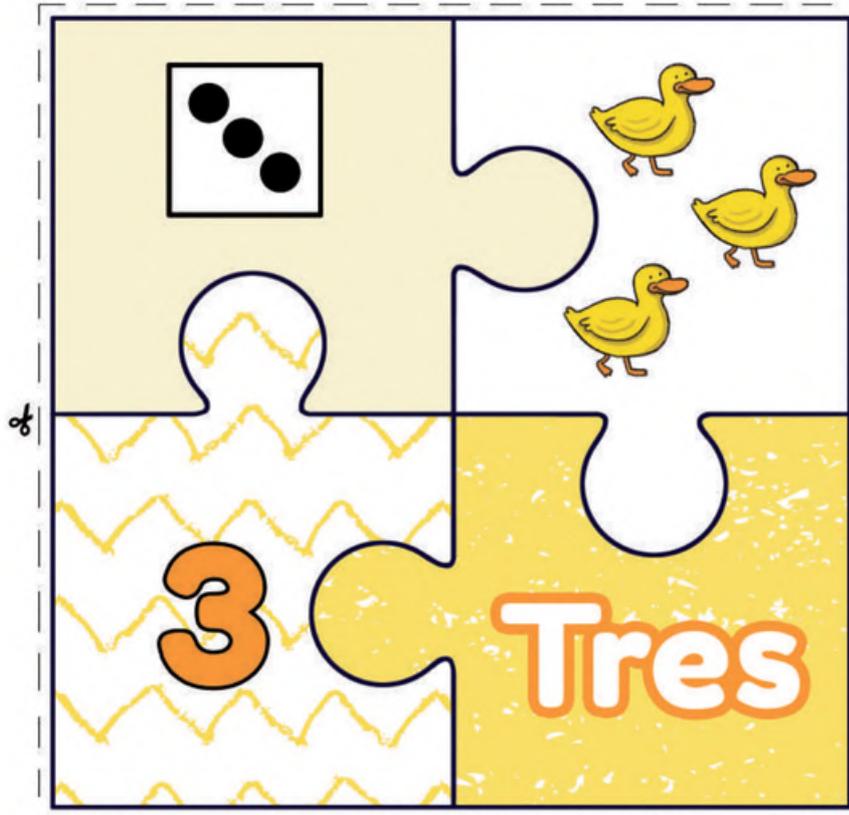
- 10 fichas de puzzle con 4 piezas cada una.



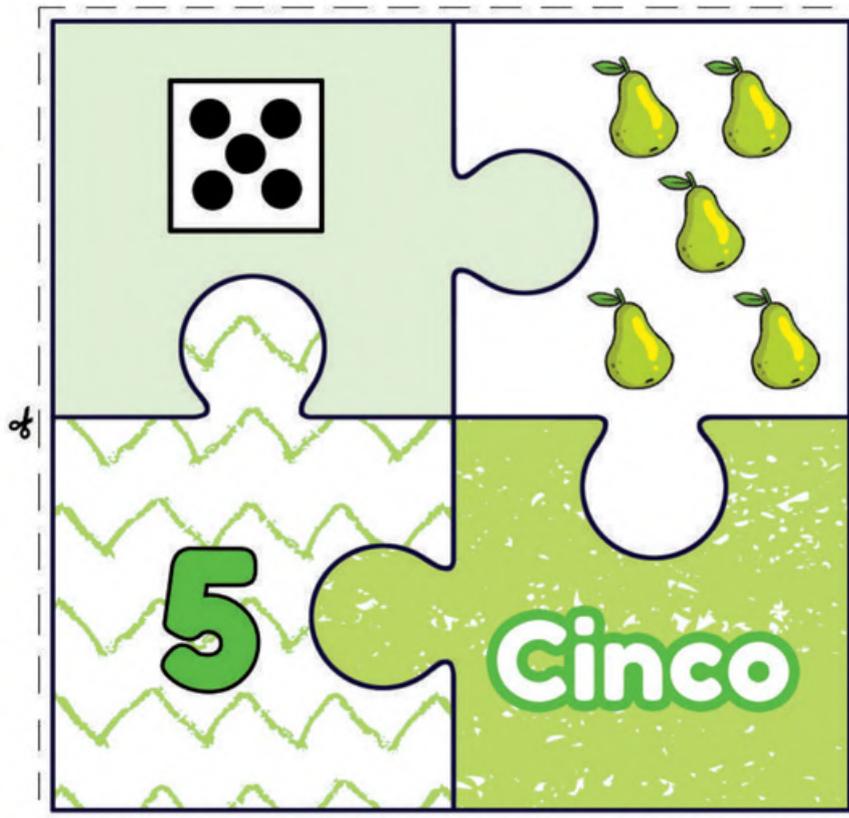
PUZZLE PARA TRABAJAR LOS NÚMEROS



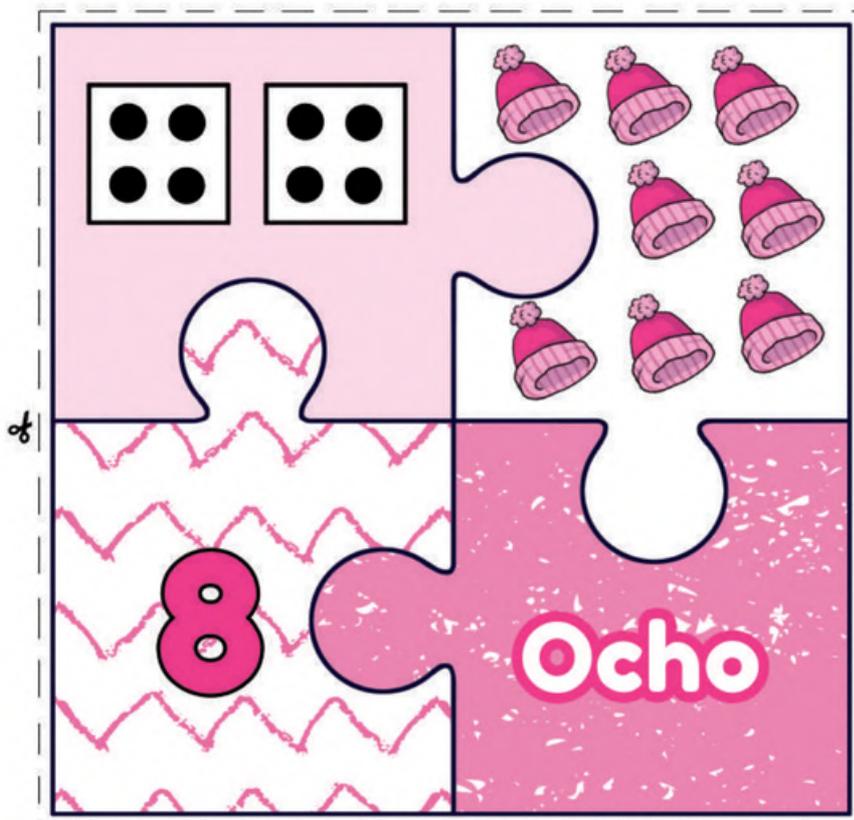
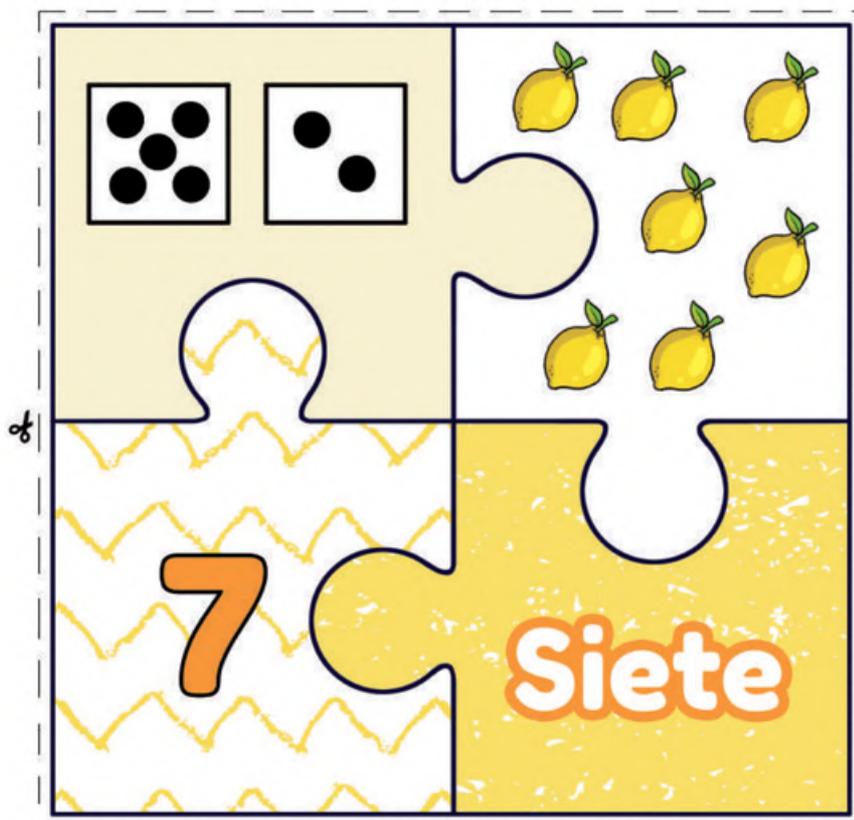
PUZZLE PARA TRABAJAR LOS NÚMEROS



PUZZLE PARA TRABAJAR LOS NÚMEROS



PUZZLE PARA TRABAJAR LOS NÚMEROS



PUZZLE PARA TRABAJAR LOS NÚMEROS



DOMINÓ DE FRACCIONES

Ed. Primaria - Ciclo superior

Ed. Secundaria

Matemáticas - Operaciones

Juego didáctico

Instrucciones

Tradicional juego del dominó adaptado para practicar las fracciones.
Juego de 2-4 jugadores.

¿Cómo jugar?

Se reparten 5 fichas por jugador y empieza el que tenga $\frac{1}{4}$ escrito y en quesito: Y continúa el/la jugador/a de la derecha. Si el o la siguiente jugador/a no tiene ficha para seguir tirando dirá «paso» y seguirá el/la siguiente jugador/a su derecha. Podemos añadir tiempo límite a los/las jugadores/as para encontrar la ficha adecuada y en caso que no la encuentren, pierden su tiempo.

La partida termina cuando un/a jugador/a coloca su última ficha. Hemos añadido 7 fichas en blanco para que podáis añadir aquellas fracciones que más os interesen.

El recurso incluye:

- 28 fichas dominó.
- 7 fichas en blanco para añadir fracciones.

[Ver vídeo explicativo](#)

DOMINÓ DE FRACCIONES



$1/4$



$1/4$



$1/4$



$1/4$



$1/4$



$1/4$



$1/4$



$1/3$



$1/3$



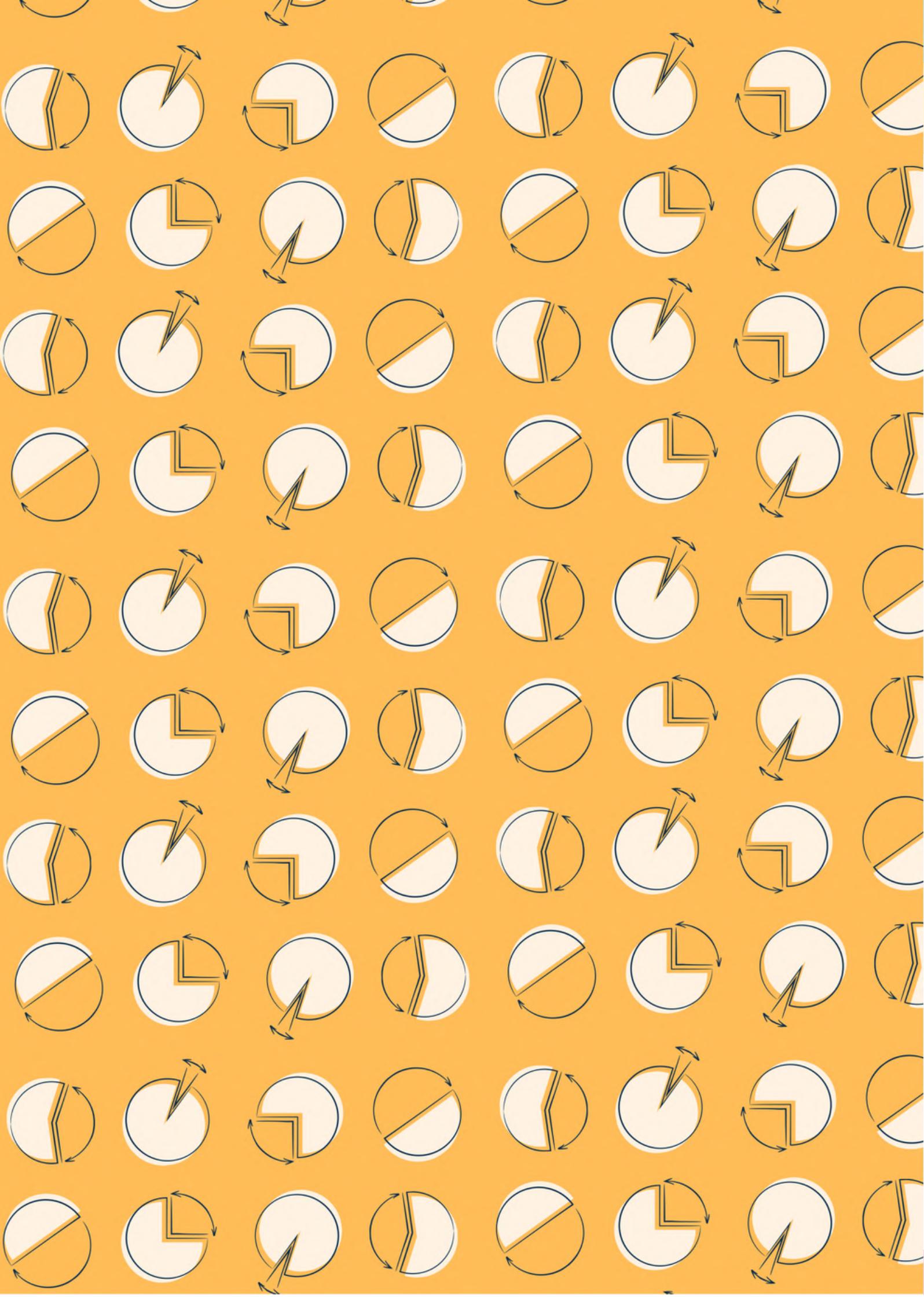
$1/3$



$1/3$



$1/3$



DOMINÓ DE FRACCIONES



$1/3$



$4/6$



$4/6$



$4/6$



$4/6$



$4/6$



$1/5$



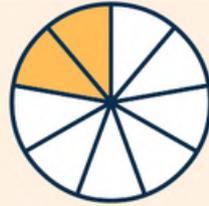
$1/5$



$1/5$



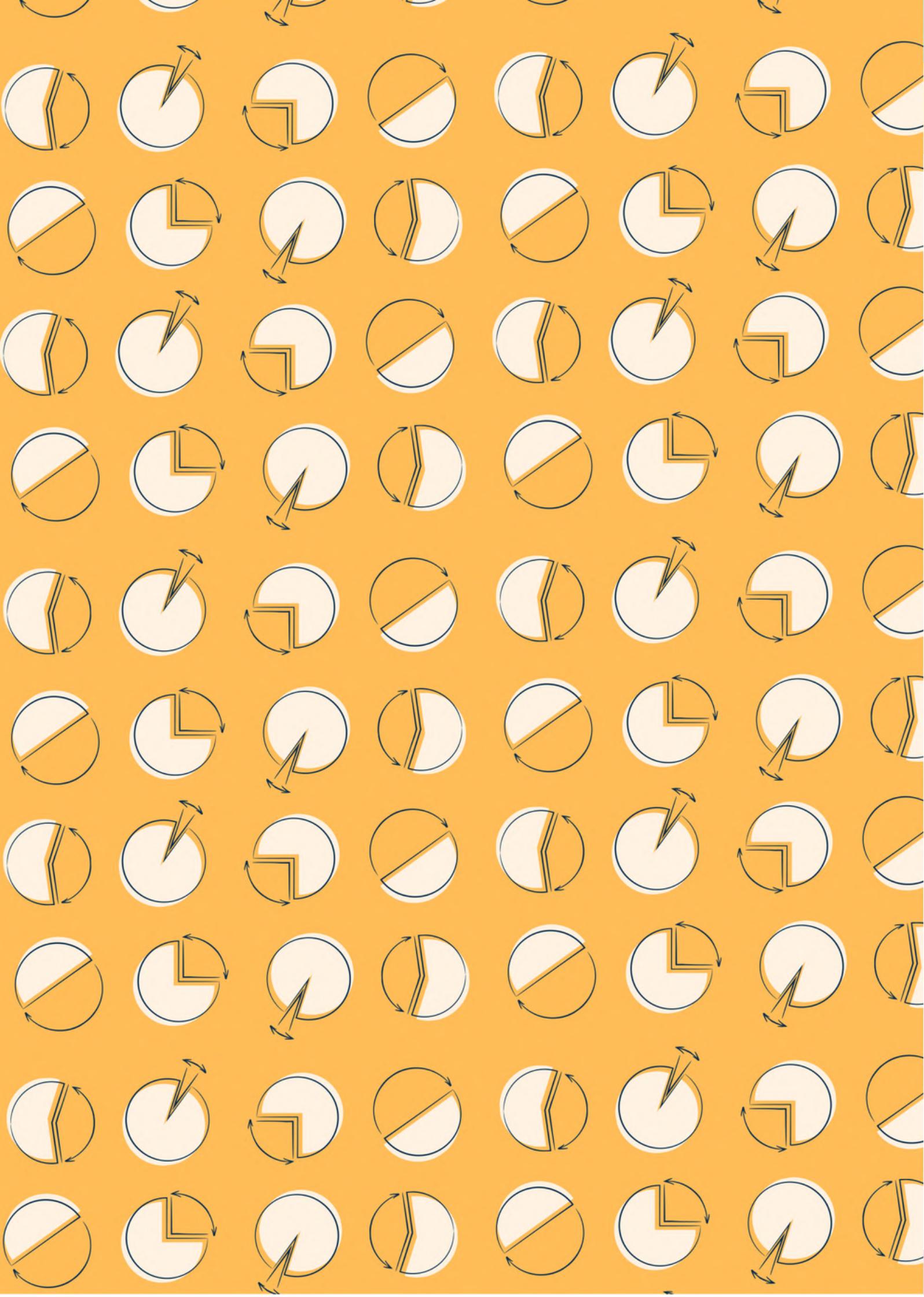
$1/5$



$2/9$



$2/9$



DOMINÓ DE FRACCIONES



$2/9$



$4/8$



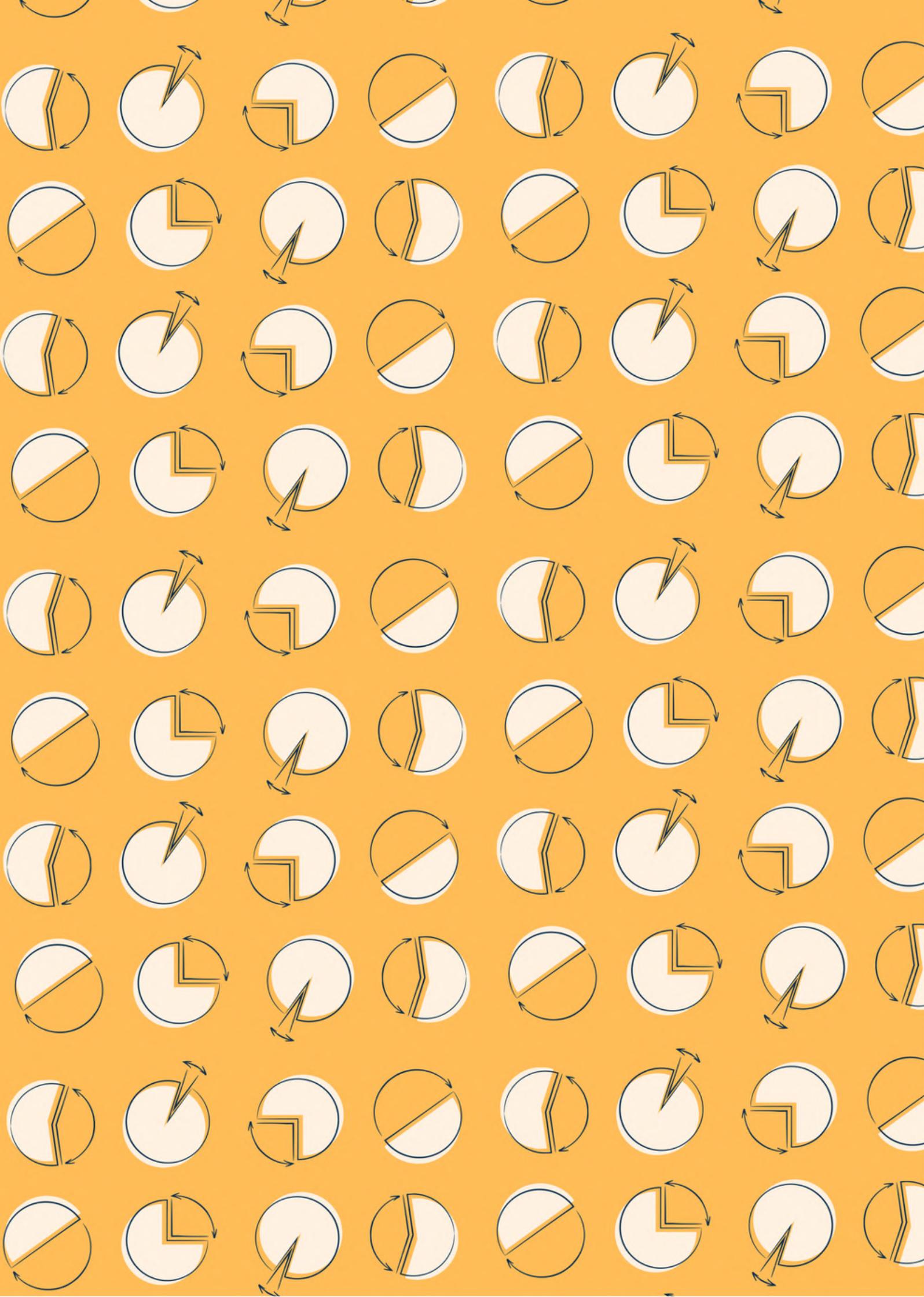
$4/8$



$3/8$



$3/8$



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

Ed. Primaria - Ciclo medio y superior

Matemáticas - Operaciones

Ed. Secundaria

Juego didáctico

Instrucciones

Esta actividad se puede trabajar en todos los ciclos de educación primaria, tan solo habrá que adaptar el nivel de dificultad según nuestro alumnado. Además, los y las peques tienen la oportunidad de fomentar la atención y la memoria.

¿Cómo se juega?

- Es el juego tradicional del memory adaptado a aprender y promover el conocimiento de las multiplicaciones del 1 al 10.
- El dossier incluye cartas con las tablas del 1 al 10. Por un lado están las cartas de las operaciones y por otro las de los resultados.
- Podemos añadir o quitar la/s tabla/s que se sepan o que no se sepan, o aquellas que queremos trabajar.

El recurso incluye:

- Cartas con las operaciones (de la tabla del 1 al 10).
- Cartas con los resultados (de la tabla del 1 al 10).

 [Ver vídeo explicativo](#)

MEMORY DE MULTIPLICACIONES

1x1

1x5

1x10

1x2

1x6

1x9

1x3

1x7

1x4

1x8



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

1

5

9

2

6

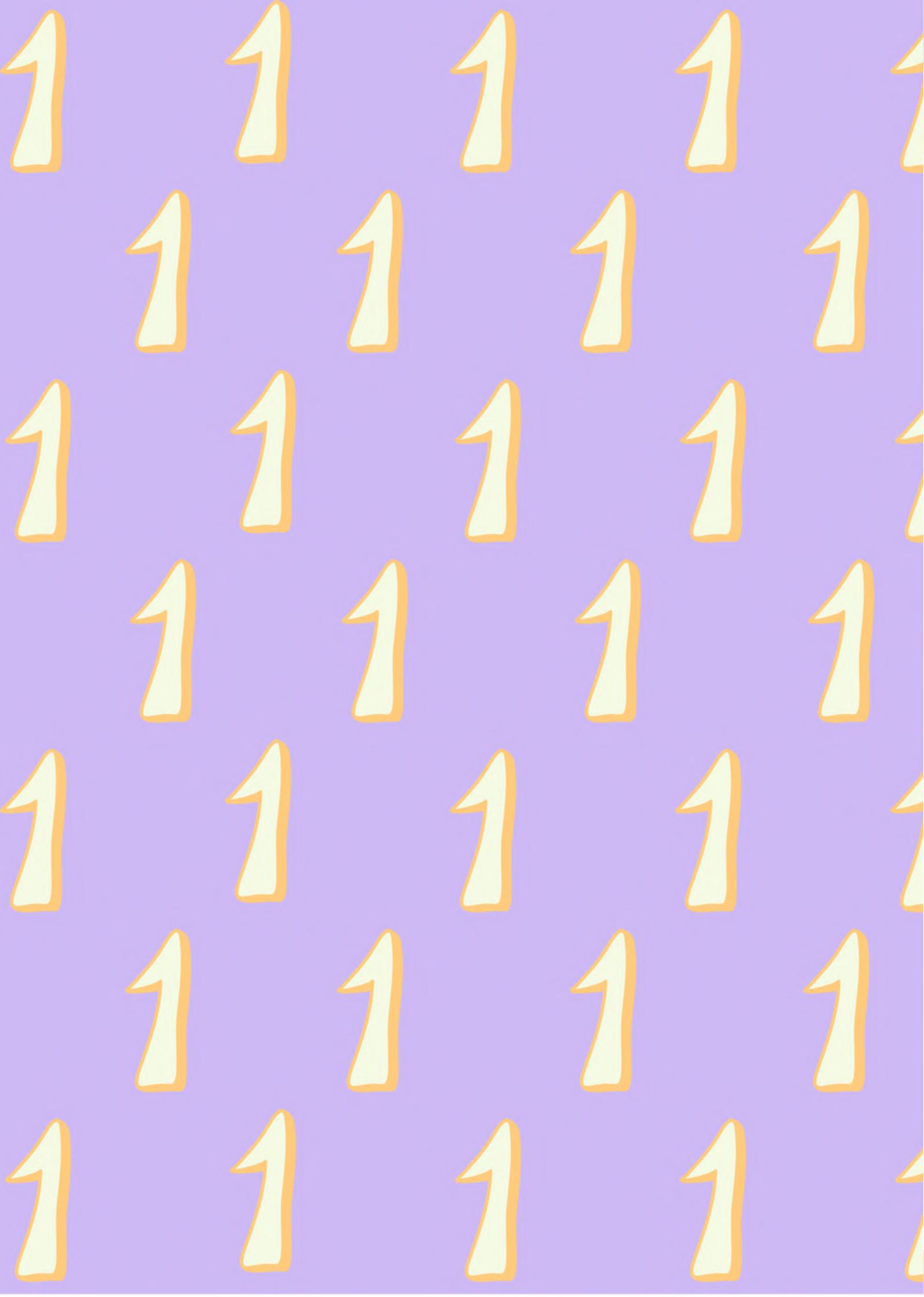
10

3

7

4

8



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

2×1

2×5

2×10

2×2

2×6

2×9

2×3

2×7

2×4

2×8



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

2

10

18

3

12

20

4

14

8

16



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

3×1

3×5

3×10

3×2

3×6

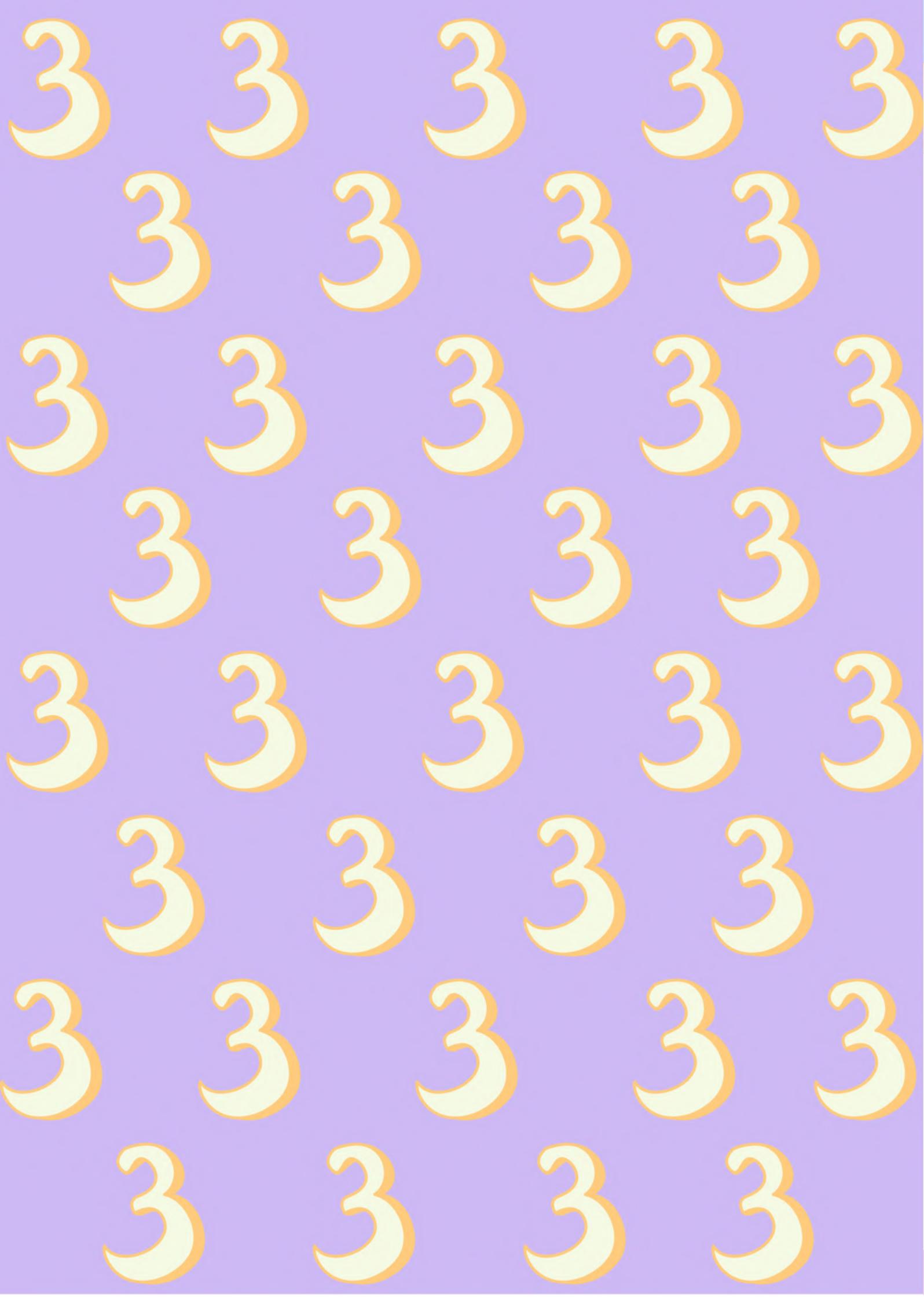
3×9

3×3

3×7

3×4

3×8



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

3

15

27

6

18

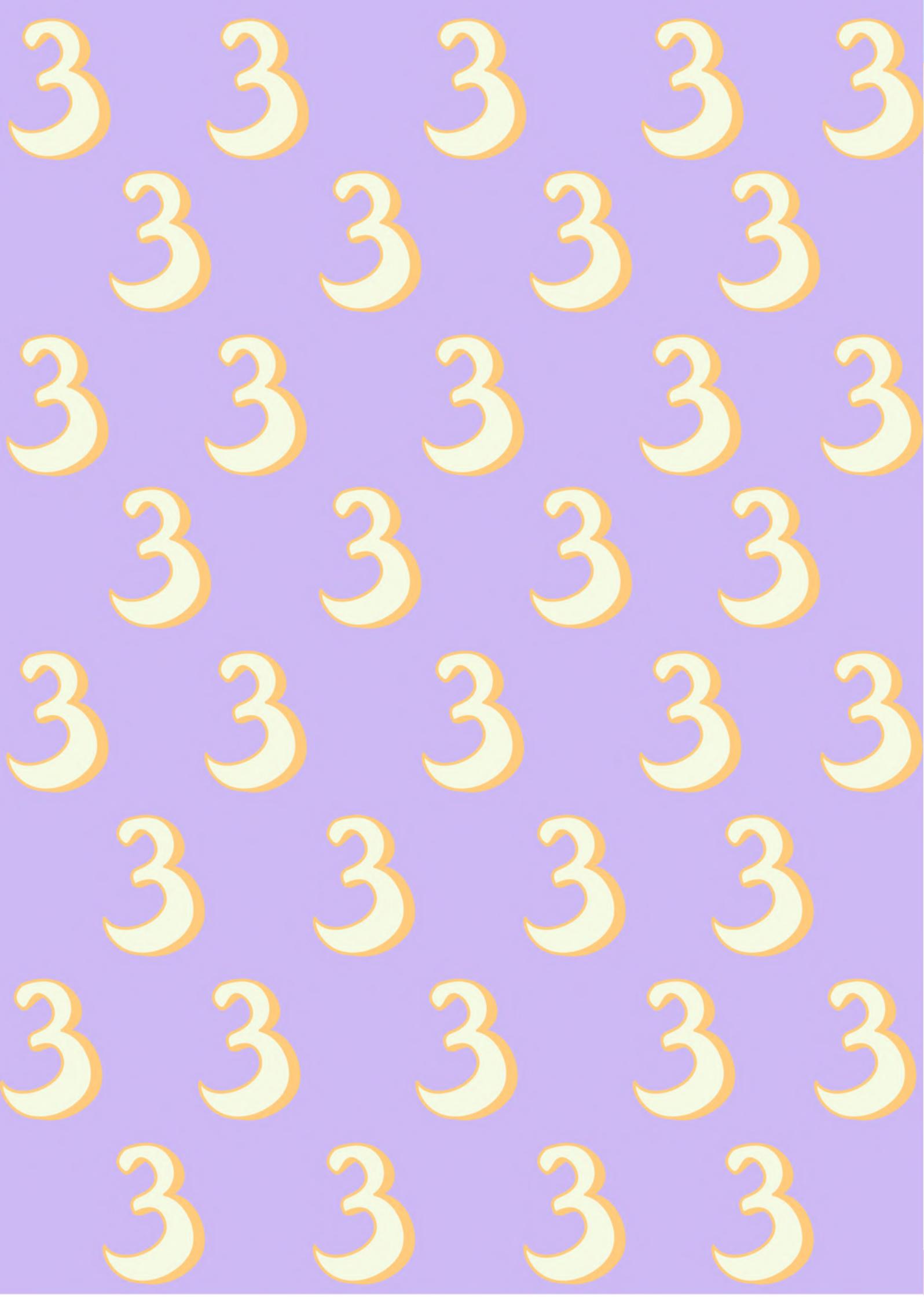
30

9

21

12

24



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

4×1

4×5

4×10

4×2

4×6

4×9

4×3

4×7

4×4

4×8



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

4

20

36

8

24

40

12

28

16

32



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

5×1

5×5

5×10

5×2

5×6

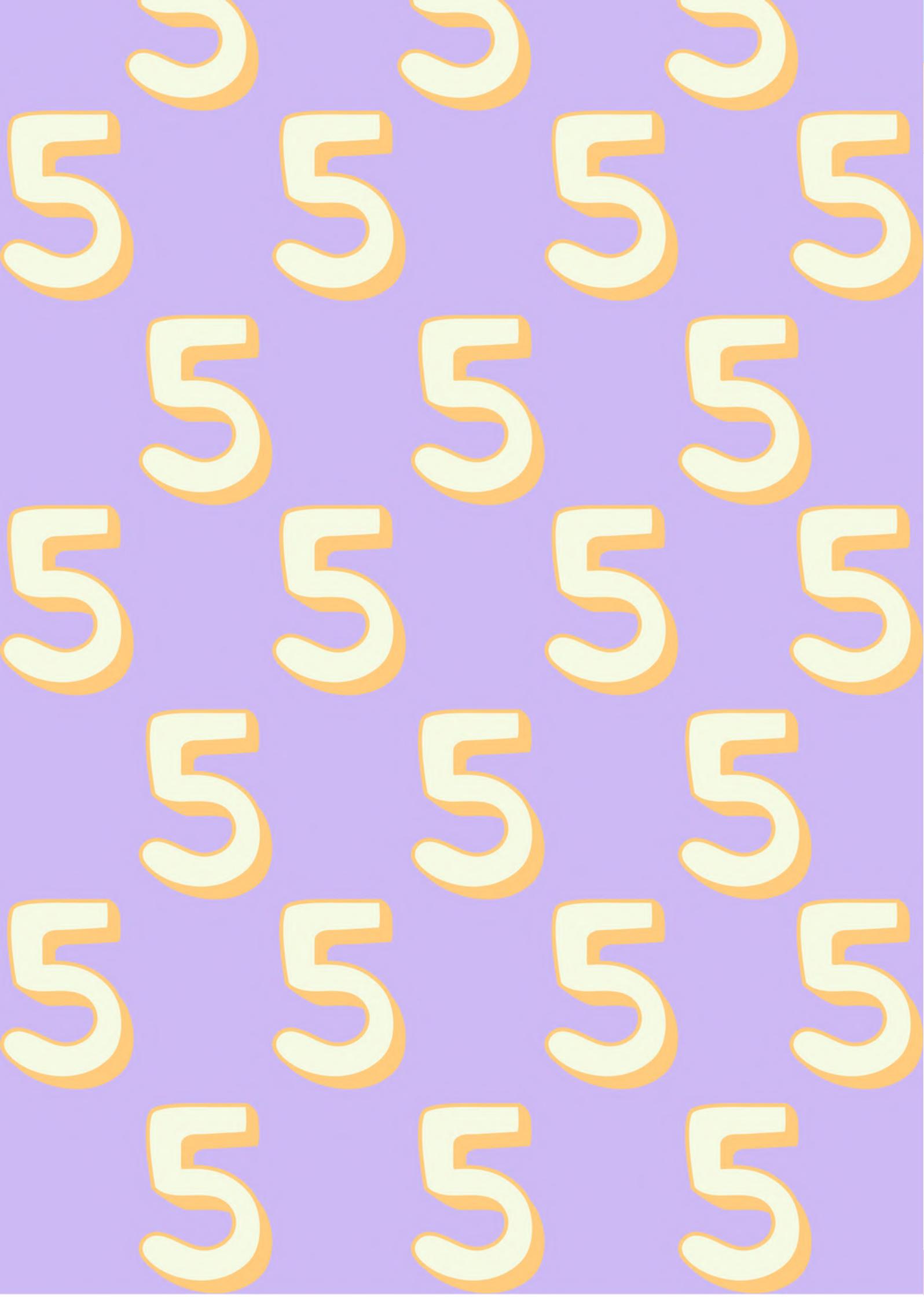
5×9

5×3

5×7

5×4

5×8



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

5

25

45

10

30

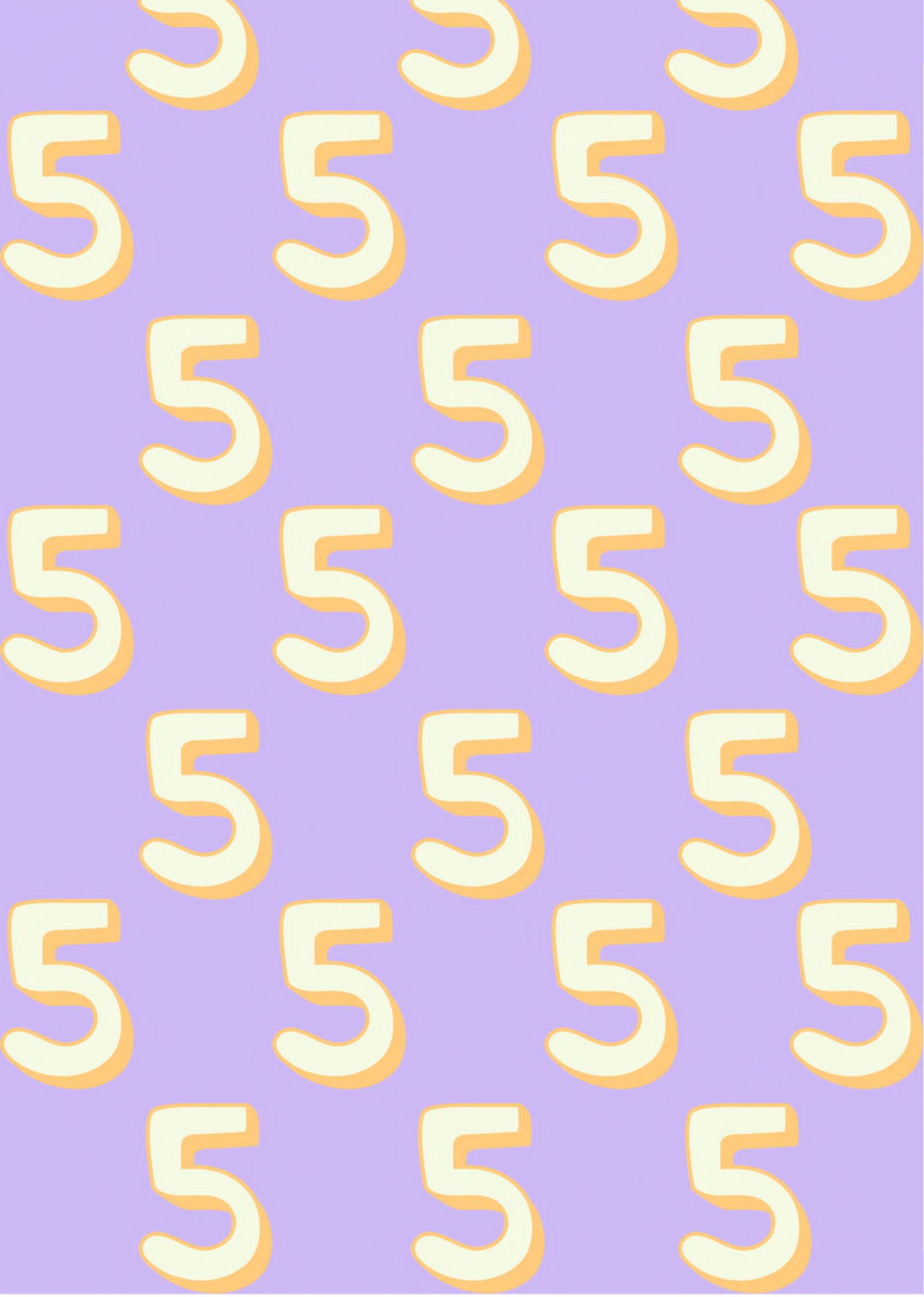
50

15

35

20

40



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

6×1

6×5

6×10

6×2

6×6

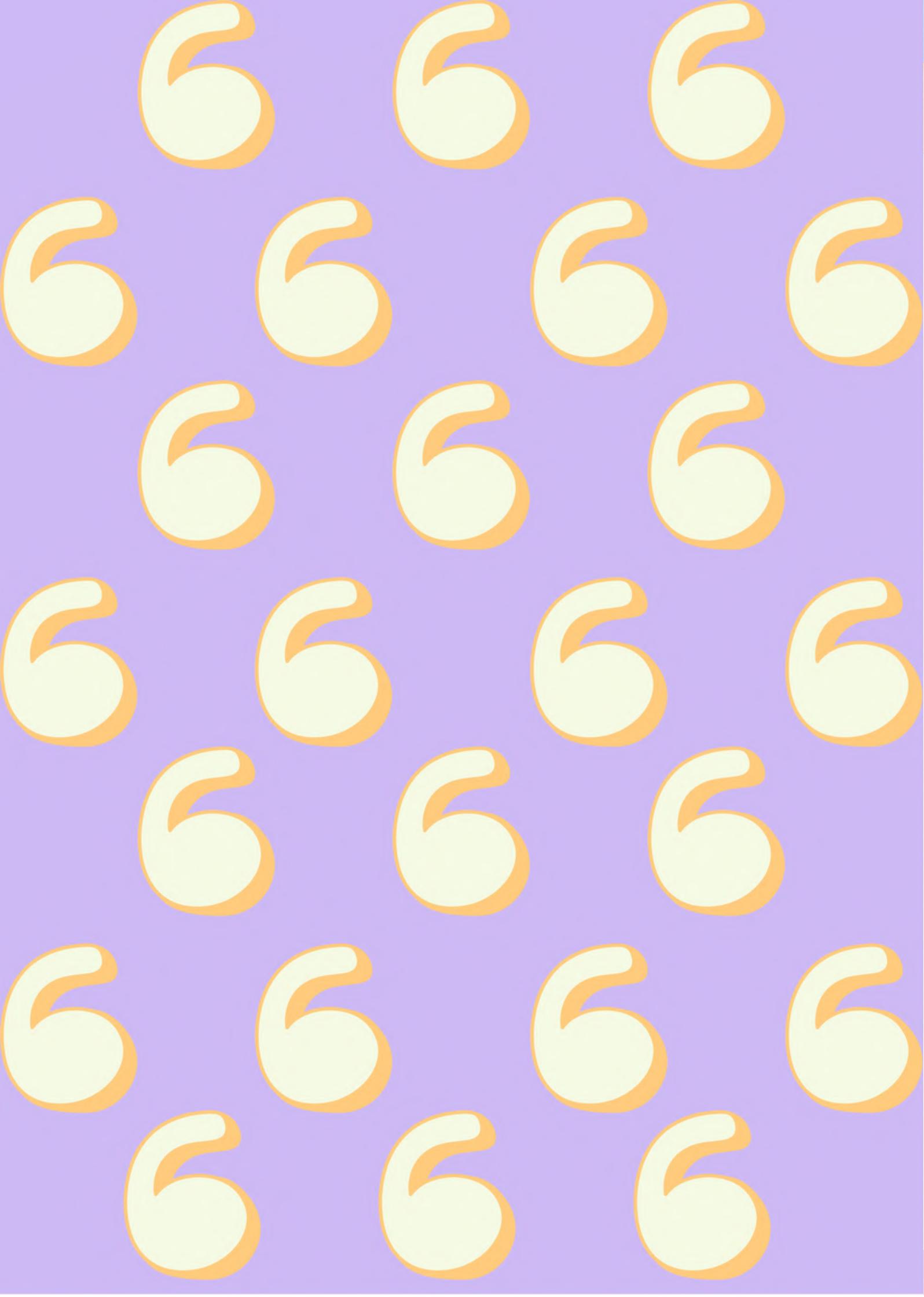
6×9

6×3

6×7

6×4

6×8



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

6

30

54

12

36

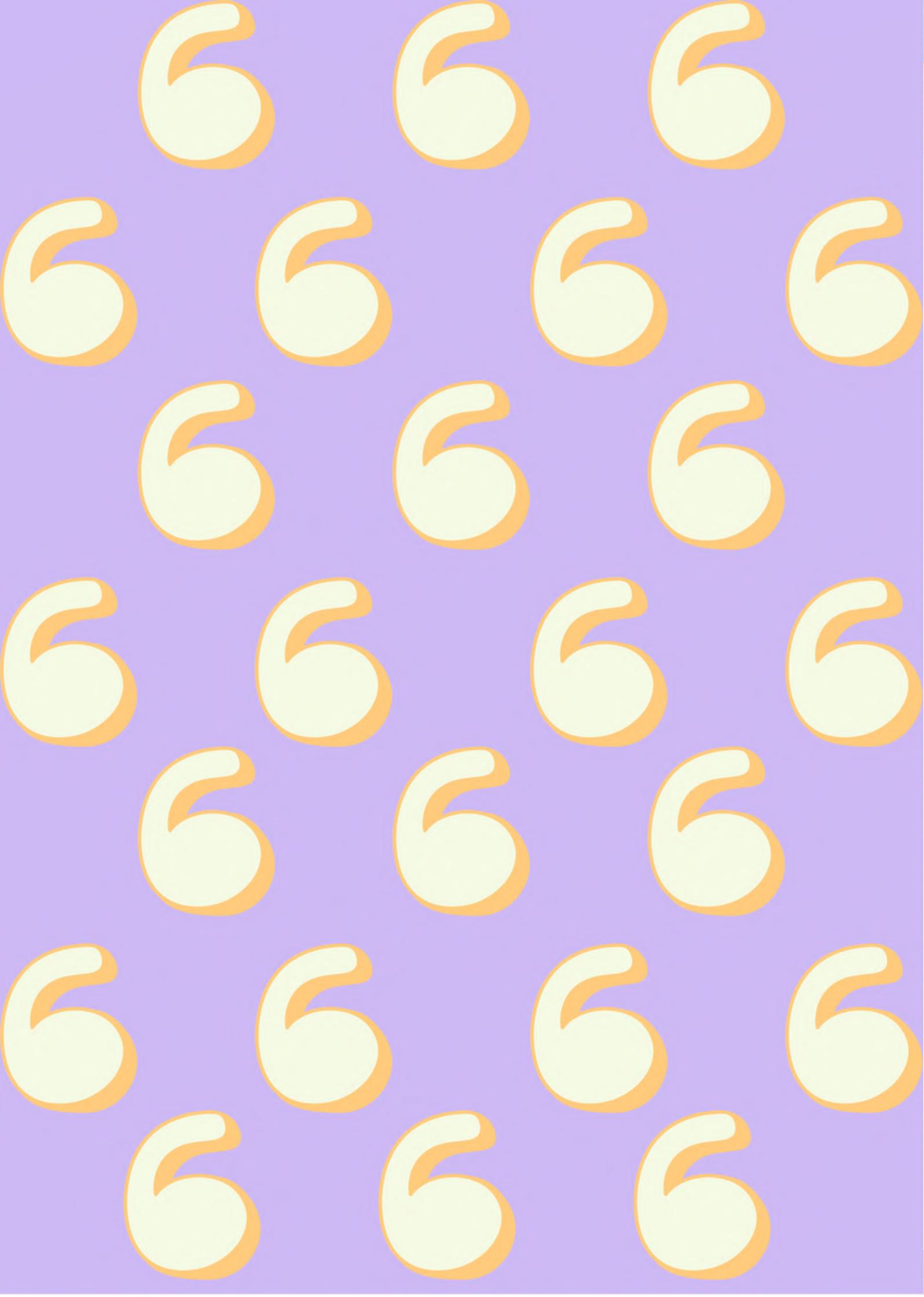
60

18

42

24

48



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

7×1

7×5

7×10

7×2

7×6

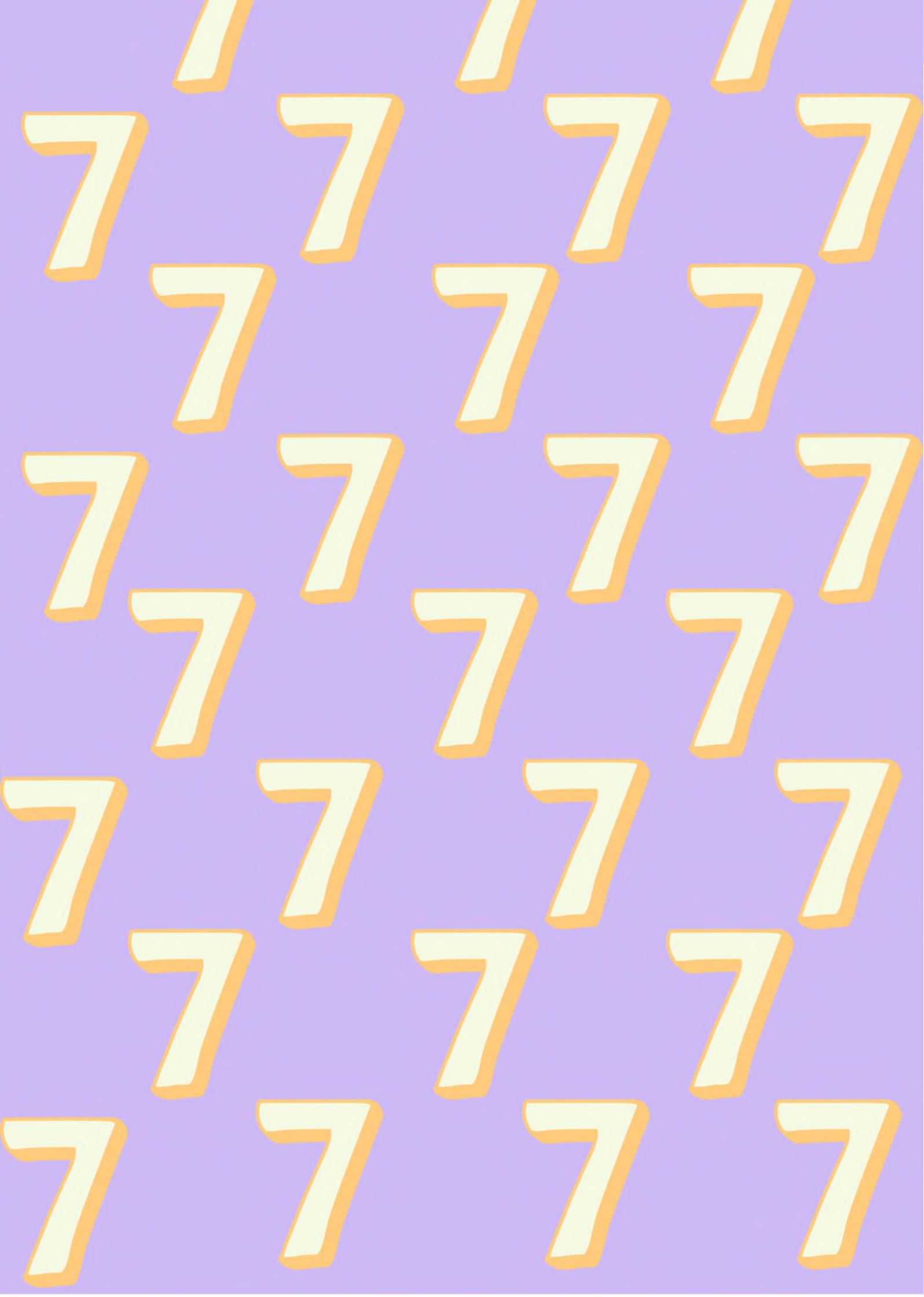
7×9

7×3

7×7

7×4

7×8



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

7

35

63

14

42

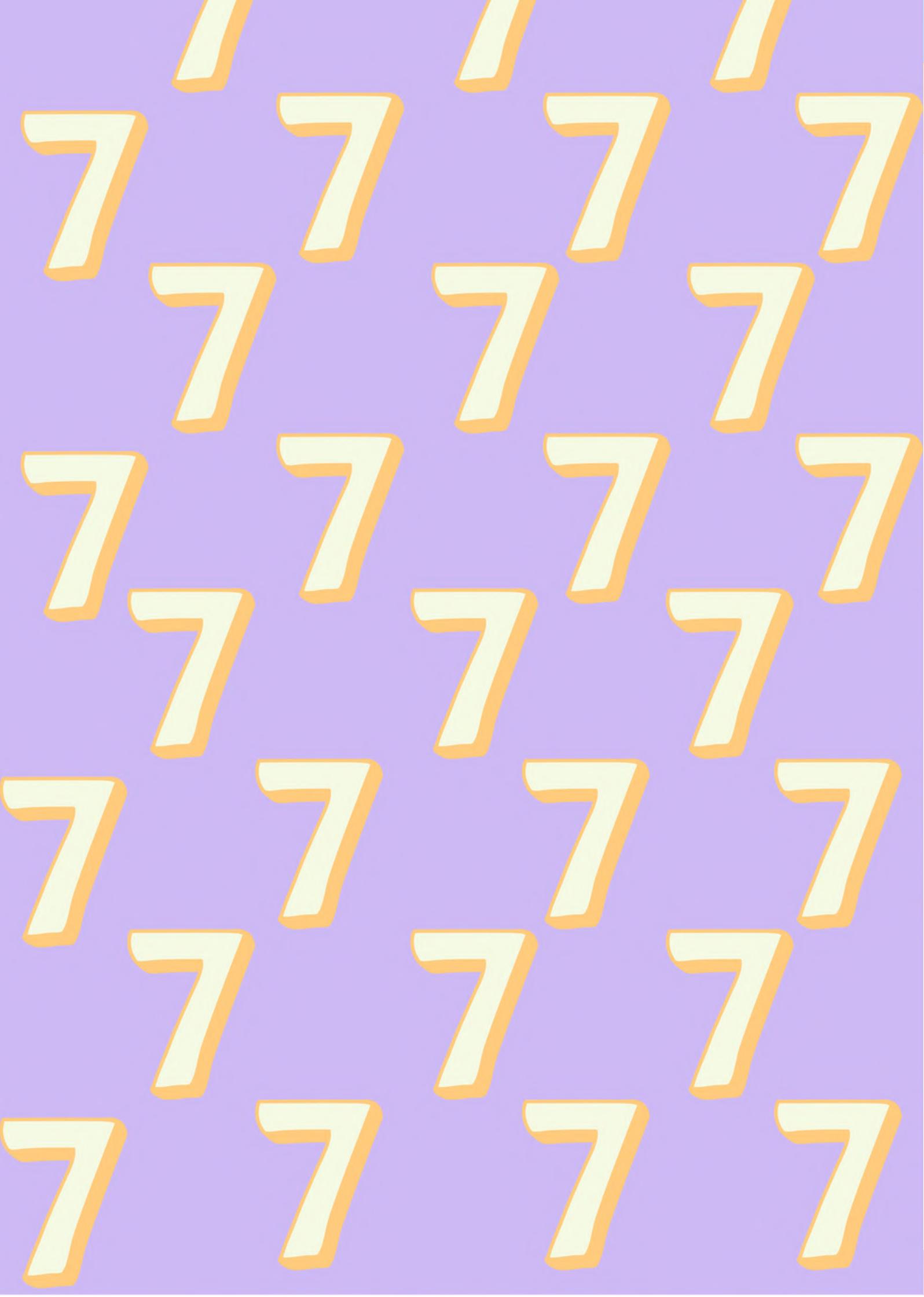
70

21

49

28

56



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

8×1

8×5

8×10

8×2

8×6

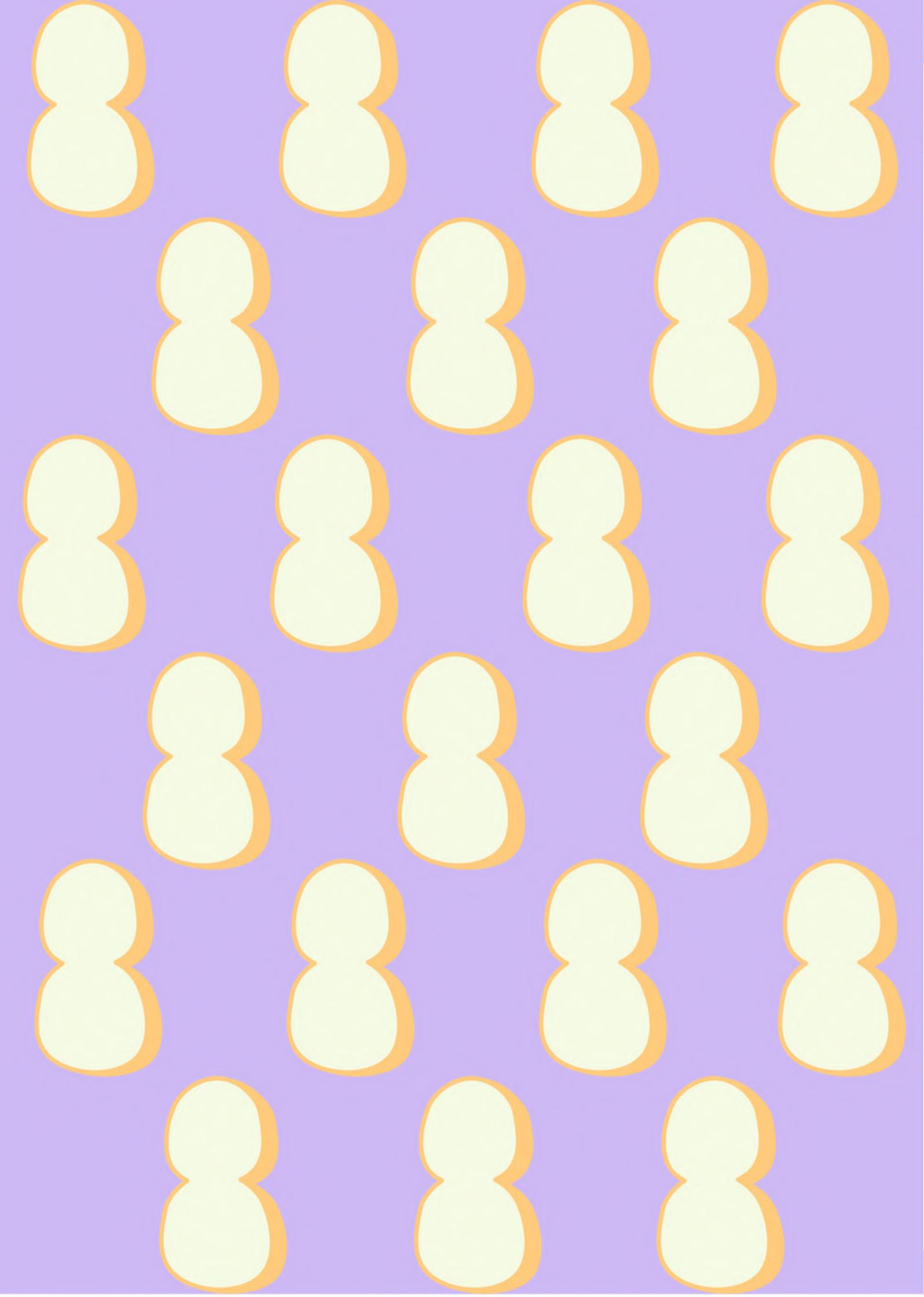
8×9

8×3

8×7

8×4

8×8



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

8

40

72

16

48

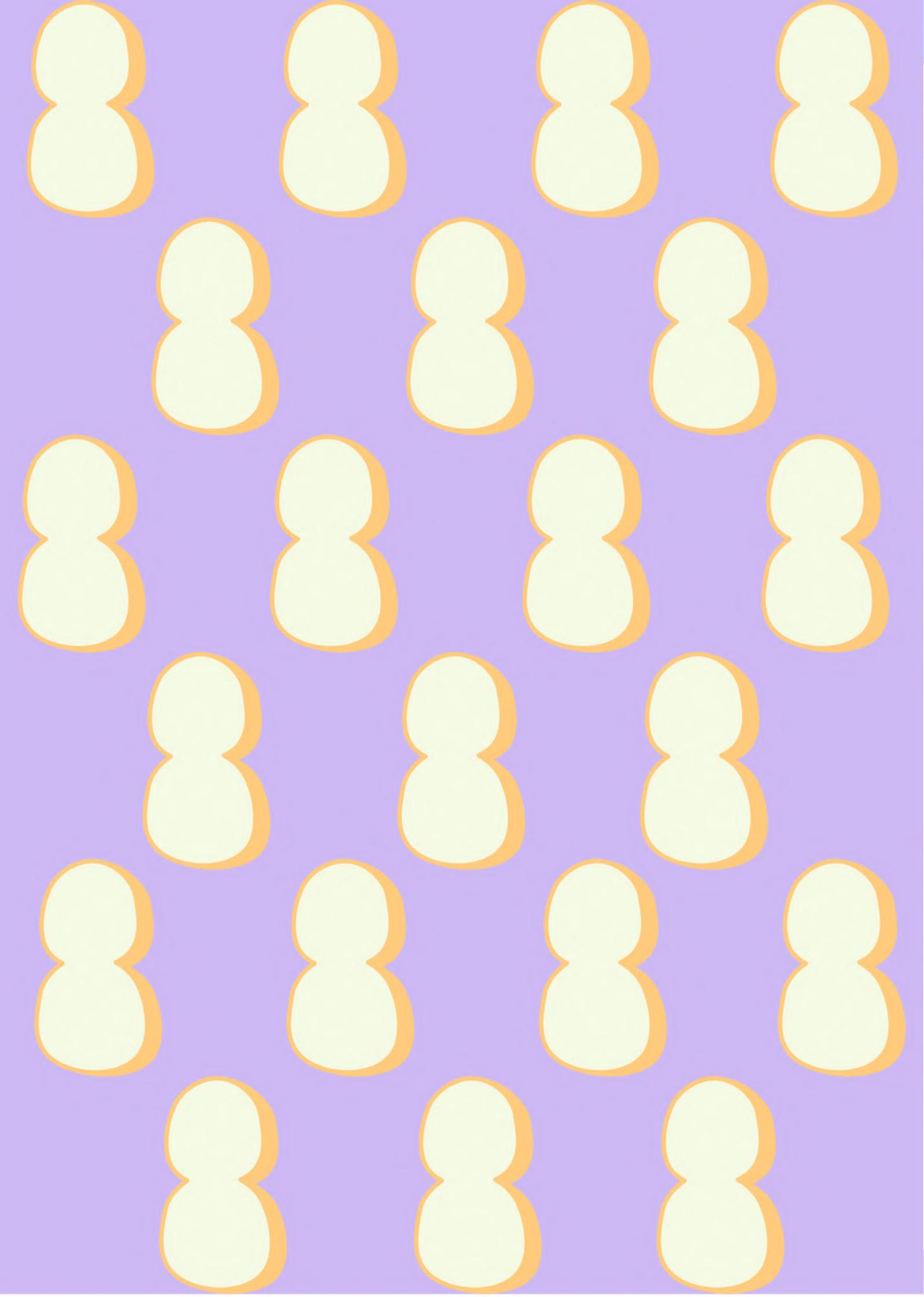
80

24

56

32

64



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

9×1

9×5

9×10

9×2

9×6

9×9

9×3

9×7

9×4

9×8



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

9

45

81

18

54

90

27

63

36

72



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

10×1

10×5

10×10

10×2

10×6

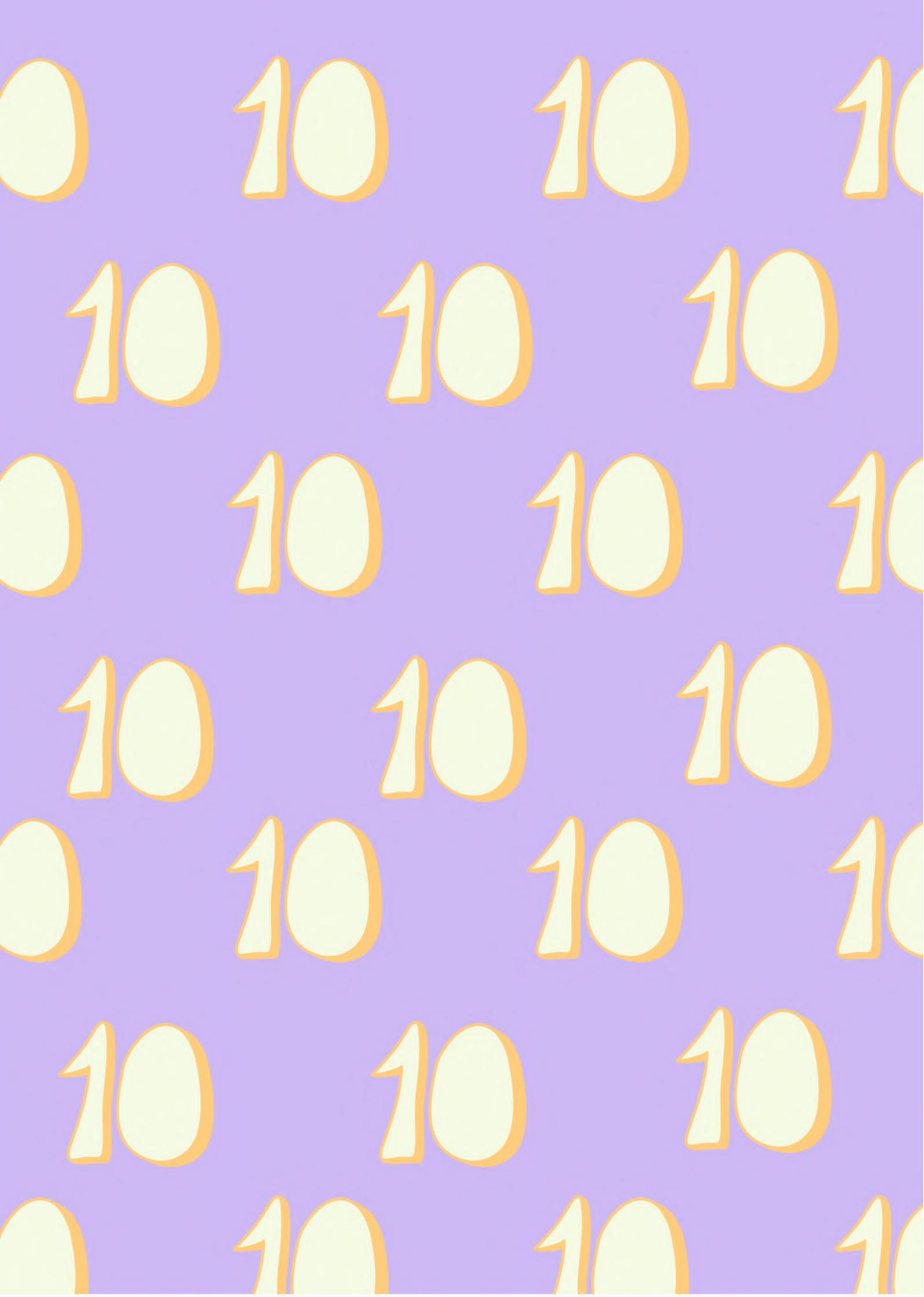
10×9

10×3

10×7

10×4

10×8



MEMORY DE MULTIPLICACIONES

10

50

90

20

60

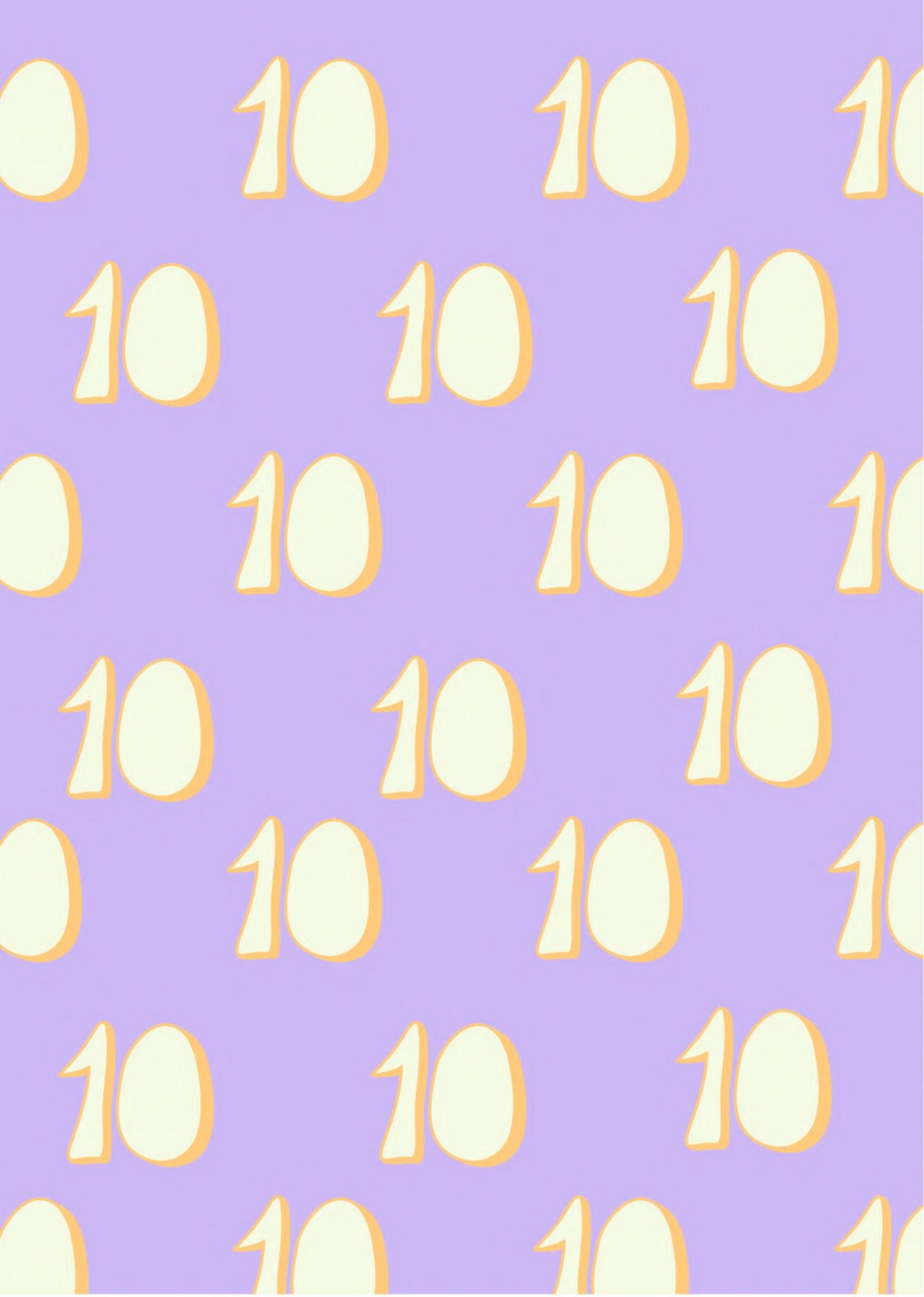
100

30

70

40

80



LA OCA DE LAS MATEMÁTICAS

Ed. Primaria - Ciclo medio y superior

Ed. Secundaria

Matemáticas - Operaciones

Juego didáctico

Instrucciones

La Oca Matemática es el **tradicional juego de la Oca** adaptado para practicar las **sumas y restas de dos cifras**. Es un recurso dinámico y motivador para que nuestros/as alumnos y alumnas se diviertan jugando y practicando las sumas y restas.

¿Cómo jugar?

Se juega con una ficha cada jugador/a y un dado. **El juego se puede adaptar al nivel de cada niño/niña**. La hoja de cálculo está destinada a que el alumnado pueda escribir los cálculos de las operaciones que crea conveniente.

Os recomendamos imprimir en un folio A3 y plastificarlo para poder usarlo las veces que queráis.

El recurso incluye:

- 1 tablero de la oca.
- 1 plantilla de la hoja de cálculos.

[Ver vídeo explicativo](#)

LA OCA DE LAS MATEMÁTICAS

SALIDA

90-45 1	35+15 2	55-6 3	33+87 4	30-17 5	15+48 6	100-32 7	100+25 8	44-22 9	80+30 10	52+62 11	97-17 12	58+79 13	103-43 14	99+14 21	84-79 20	79+84 19	92-86 18	24+85 17	02-011 16	99+33 15																	
64+36 27	82-13 28	80+35 29	87-51 30	61+45 31	110-11 32	45+81 33	93-33 34	95+15 35	96-69 36	81+19 37	100+33 23	99-75 22	87-78 24	55+75 25	69-49 26	99-75 27	86-77 42	44+81 43	99-75 44	56+49 45	101-62 46	26+26 47	41-68 48	86-77 42	44+81 43	99-75 44	56+49 45	101-62 46	26+26 47	41-68 48	86-77 42	44+81 43	99-75 44	56+49 45	101-62 46	26+26 47	41-68 48

META

LA OCA DE LAS MATEMÁTICAS

8 9 Hoja de cálculos 7

7 5

3 2

 6 5 1 4 9 

8 9 Hoja de cálculos 7

7 5

3 2

 6 5 1 4 9 

BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

Ed. Primaria - Ciclo medio y superior

Matemáticas - Operaciones

Juego didáctico

Instrucciones

Con este bingo practicaremos de una manera divertida y motivadora las tablas de multiplicar.

¿Cómo jugar?

- Las hojas con las tablas en naranja están repetidas. Una es para recortar en cuadrados, y servirá como fichas del bingo. La otra es para llevar el recuento de las fichas que ya han salido.
- Se repartirá un cartón a cada jugador/a. Las fichas con las multiplicaciones se meterán en algún recipiente que no se vea. Una persona (preferiblemente el/la profe) irá sacando una a una las multiplicaciones y las dirá en voz alta.
- Aquí hay dos variantes. La primera es que el alumnado, sin decir nada en voz alta, tache de su cartón el resultado de la operación que se ha dicho en voz alta. La segunda opción es que cuando se diga una operación en voz alta, se diga el resultado también y así l@s jugador@s puedan tacharlo con más facilidad.
- Ganará la persona que primero haga bingo tachando todos sus números del cartón.

El recurso incluye:

- Tablas de multiplicar (dos veces).
- Cartones para el bingo.



Ver vídeo explicativo

BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

BINGO DE LAS
TABLAS DE
MULTIPLICAR

BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

TABLA



1X1

1X2

1X3

1X4

1X5

1X6

1X7

1X8

1X9

1X10

TABLA



2X1

2X2

2X3

2X4

2X5

2X6

2X7

2X8

2X9

2X10

TABLA



3X1

3X2

3X3

3X4

3X5

3X6

3X7

3X8

3X9

3X10

BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

TABLA



4X1

4X2

4X3

4X4

4X5

4X6

4X7

4X8

4X9

4X10

TABLA



5X1

5X2

5X3

5X4

5X5

5X6

5X7

5X8

5X9

5X10

TABLA



6X1

6X2

6X3

6X4

6X5

6X6

6X7

6X8

6X9

6X10

BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

TABLA



7X1

7X2

7X3

7X4

7X5

7X6

7X7

7X8

7X9

7X10

TABLA



8X1

8X2

8X3

8X4

8X5

8X6

8X7

8X8

8X9

8X10

TABLA



9X1

9X2

9X3

9X4

9X5

9X6

9X7

9X8

9X9

9X10

BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

TABLA



10X1

10X2

10X3

10X4

10X5

10X6

10X7

10X8

10X9

10X10

BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

TABLA



1X1

1X2

1X3

1X4

1X5

1X6

1X7

1X8

1X9

1X10

TABLA



2X1

2X2

2X3

2X4

2X5

2X6

2X7

2X8

2X9

2X10

TABLA



3X1

3X2

3X3

3X4

3X5

3X6

3X7

3X8

3X9

3X10

BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

TABLA



4X1

4X2

4X3

4X4

4X5

4X6

4X7

4X8

4X9

4X10

TABLA



5X1

5X2

5X3

5X4

5X5

5X6

5X7

5X8

5X9

5X10

TABLA



6X1

6X2

6X3

6X4

6X5

6X6

6X7

6X8

6X9

6X10

BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

TABLA



7X1

7X2

7X3

7X4

7X5

7X6

7X7

7X8

7X9

7X10

TABLA



8X1

8X2

8X3

8X4

8X5

8X6

8X7

8X8

8X9

8X10

TABLA



9X1

9X2

9X3

9X4

9X5

9X6

9X7

9X8

9X9

9X10

BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

TABLA



10X1

10X2

10X3

10X4

10X5

10X6

10X7

10X8

10X9

10X10

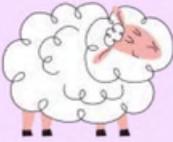
BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

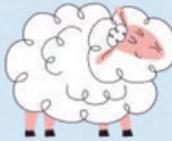
2		8	12	
18	20		21	25
27		28		35

	3		9	
18		21		24
25	27	32	36	50

	3	10		16
20	21		25	27
28	30		50	

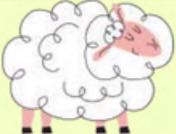
BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

	4	8		16
20		24		27
28		36	40	50

4		10	12	
21	24		27	30
35		40		45

	5	9		15
20	24		27	28
	30	32	45	

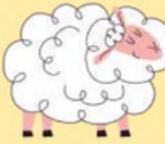
BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

6	11		15	
21		24	27	32
	35	36		50

2	8		9	
12	16	21		25
32		36		40

3	4		10	
12		16	24	25
	36	45		50

BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

2		8	12	
18	20		27	64
42		81		100

	3		7	
18		21		90
25	27	32	70	24

	3	7		16
20	21		25	27
28	49		63	

BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

	4	8		16
20		24		27
28		48	56	72

4		10	12	
21	24		27	30
35		60		72

	5	9		15
20	24		27	28
	42	64	100	

BINGO CON TABLAS DE MULTIPLICAR

6	7		15	
21		24	27	32
	35	81		90

2	7		9	
12	16	21		25
32		56		64

3	4		10	
12		16	24	25
	50	72		81

PATATAS MULTIPLICADORAS

Ed. Primaria - Ciclo medio y superior

Ed. Secundaria

Matemáticas - Operaciones

Juego didáctico

Instrucciones

El objetivo es repasar las tablas de multiplicar. Se puede aumentar la dificultad según el nivel de cada niño o niña.

¿Cómo se juega?

- Los alumnos o alumnas tendrán que emparejar las patatas (operaciones) con su caja (resultado de la operación)

Actividades complementarias:

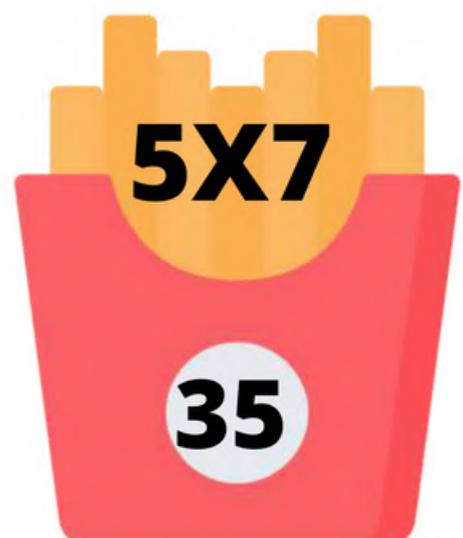
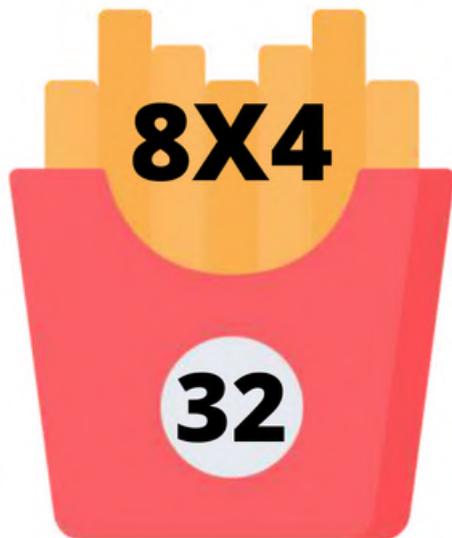
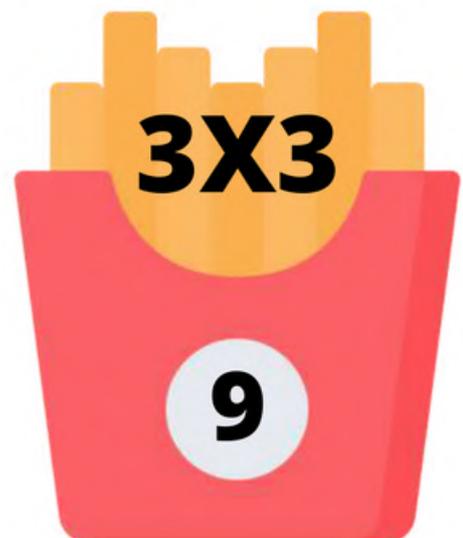
- Esta actividad también se puede trabajar poniendo el resultado de la multiplicación, y que el niño busque qué números (de nuestra batería), al multiplicarlos dan ese resultado.
- Buscar qué otros números (aparte de los que ya tenemos), al multiplicarlos dan el resultado.
- Coger un resultado de nuestra batería y construir una suma o una resta que al ejecutarse den ese resultado.

El recurso incluye:

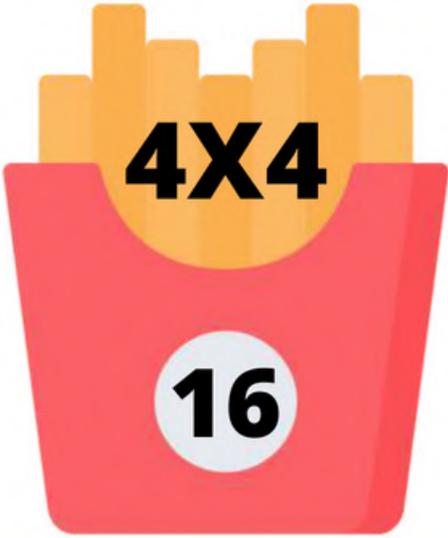
- Una batería de 24 multiplicaciones en forma de patatas fritas.

[Ver vídeo explicativo](#)

PATATAS MULTIPLICADORAS



PATATAS MULTIPLICADORAS



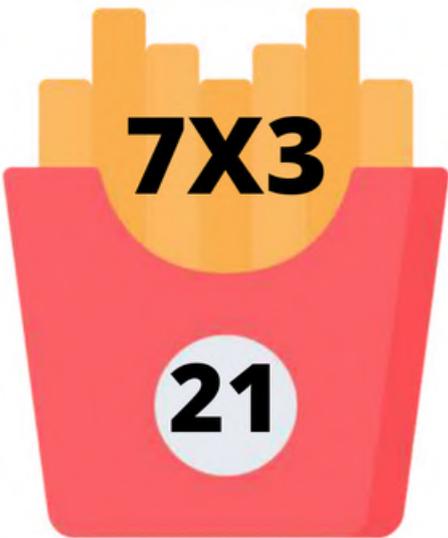
4×4

16



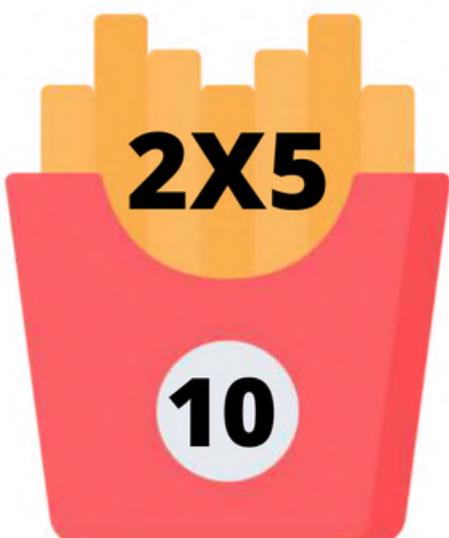
9×2

18



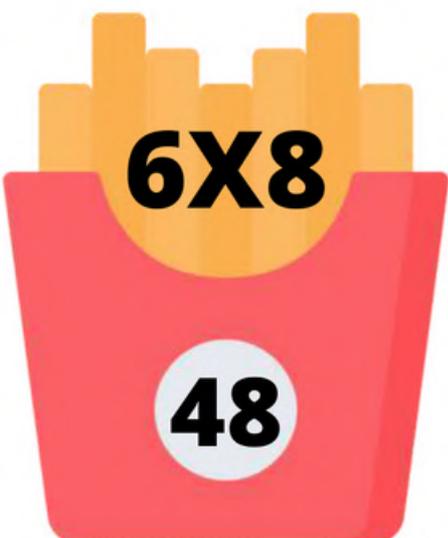
7×3

21



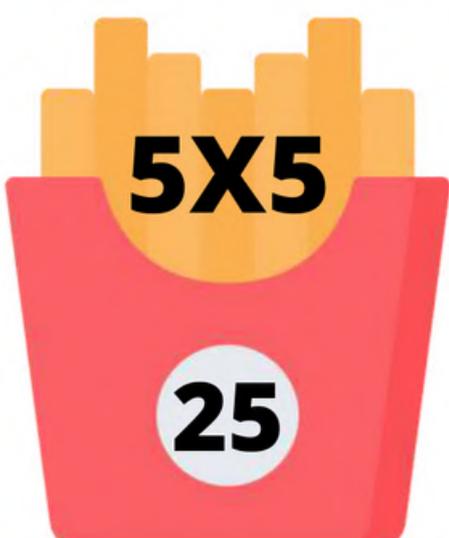
2×5

10



6×8

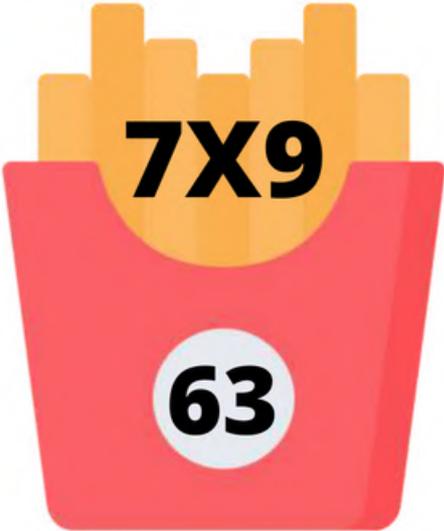
48



5×5

25

PATATAS MULTIPLICADORAS



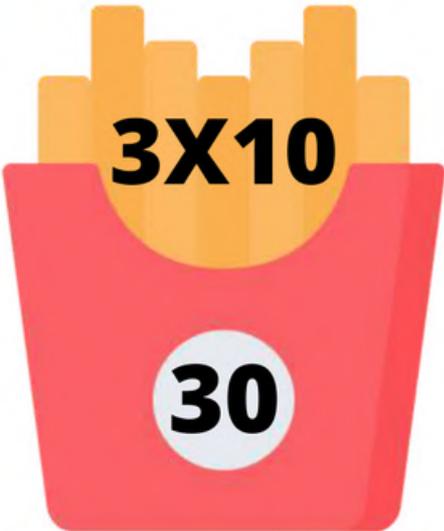
7×9

63



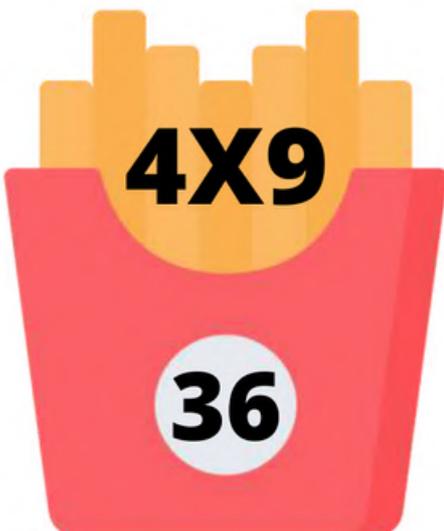
2×2

4



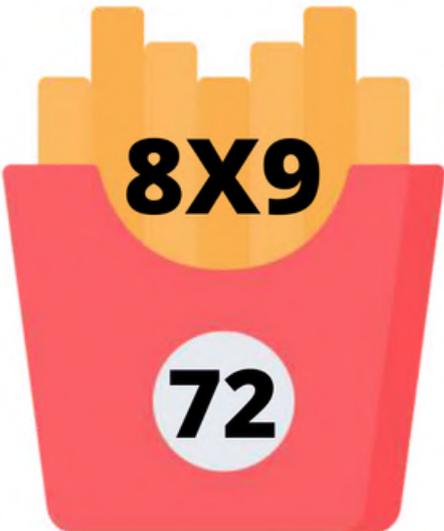
3×10

30



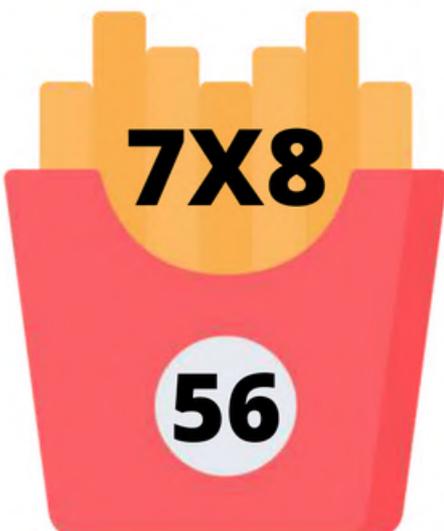
4×9

36



8×9

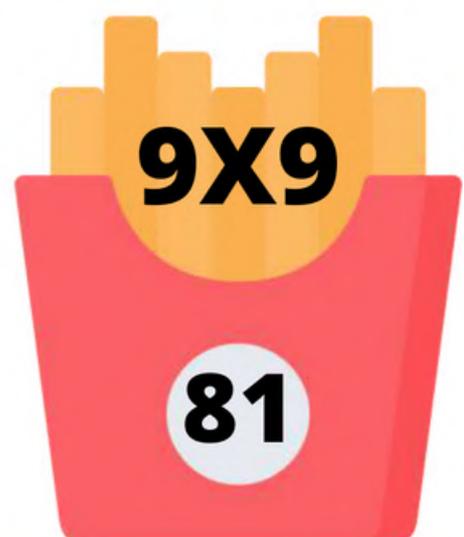
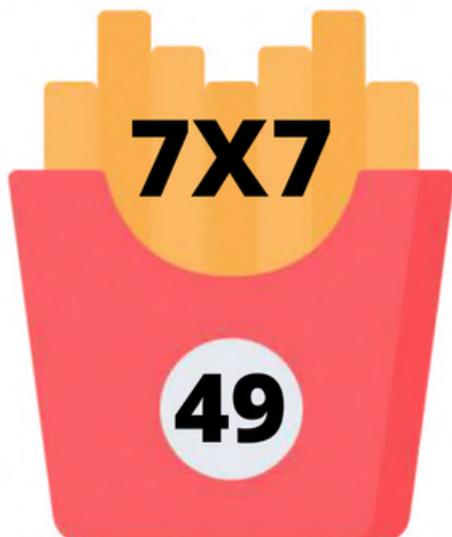
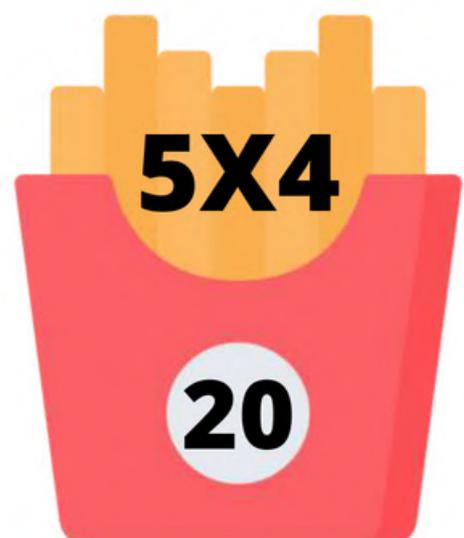
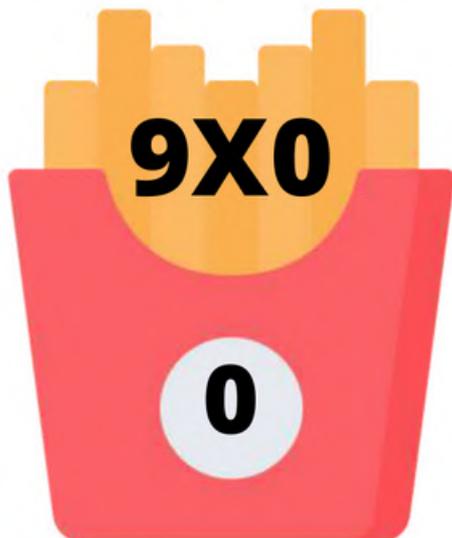
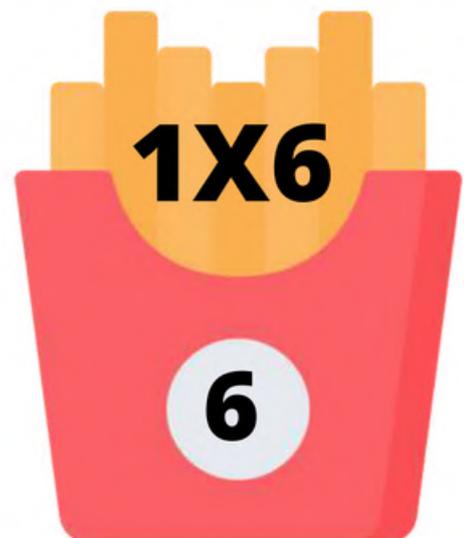
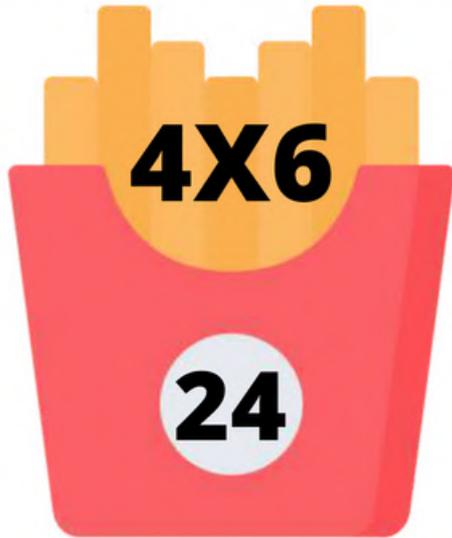
72



7×8

56

PATATAS MULTIPLICADORAS



EL JUEGO DEL TANGRAM

Ed. Infantil - 2º Ciclo

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Ed. Secundaria

Matemáticas - Geometría

Juego didáctico

Instrucciones

Seguro que alguna vez has jugado al tangram, ¡es muy sencillo! Todo tu alumnado, independientemente de su edad, puede jugar.

Si estás buscando una actividad creativa, esta es perfecta. **¿Sabías que se pueden formar hasta 16.000 figuras diferentes?**

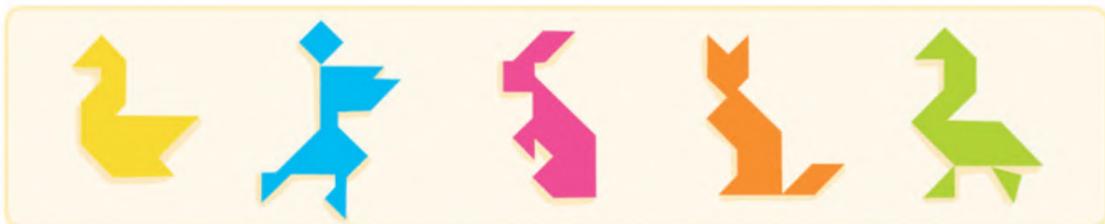
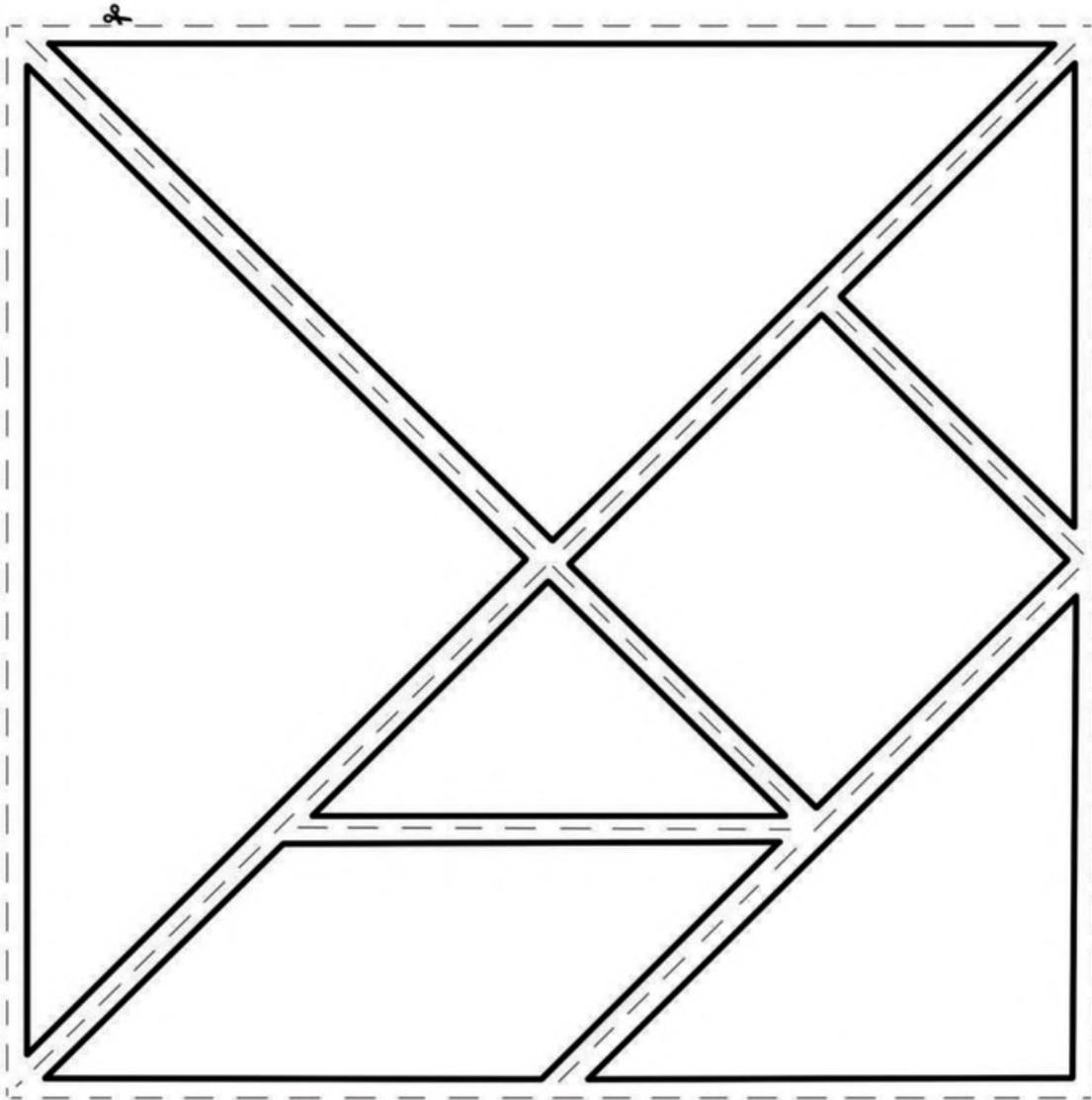
El juego del tangram consta de siete piezas: un cuadrado pequeño, un romboide y cinco triángulos (dos grandes del mismo tamaño, uno mediano y dos pequeños también del mismo tamaño).

¿Qué beneficios tiene esta actividad?

- Es ideal para **estimular la creatividad del alumnado**, puesto que con las piezas pueden hacer las figuras que quieran. A través de ideas abstractas que se les ocurran, aprenderán a materializarlas.
- **Aprenderán a ser pacientes.** A pesar de ser un juego sencillo, la paciencia es uno de los requerimientos que se necesita para poder jugar, ya que deben pensar cómo poner las figuras para hacer las formas que quieran. También deberán reflexionar sobre sus formas en el caso de que quieran copiar figuras a partir de ejemplos.
- **Favorece la memoria visual.** Un ejercicio que te proponemos es darles varios modelos y que ellos y ellas tengan que reproducirlos con las figuras. Esta práctica estimula su memoria, a base de observar el modelo y reproducirlo.
- **Mejora la coordinación visual y motriz**, ya que primero se tienen que fijar en las formas a realizar (vista) y después reproducir las formas con las manos. El tangram es un juego ideal para mejorar esta capacidad de manos y ojos.



EL JUEGO DEL TANGRAM



PAÍSES Y CAPITALES

Ed. Primaria - Ciclo superior

Ed. Secundaria

Conocimiento del medio - Geografía

Juego didáctico

Instrucciones

Este material es muy útil para repasar los países y capitales de Europa de una forma muy dinámica.

¿Cómo se juega?

- Es sencillo, únicamente hay que emparejar cada país con su capital correspondiente.

Actividades complementarias

- Localizar cada país en el mapa.
- Ver si sabemos alguna característica importante de cada país. Podemos ayudarnos con nuestro.
- Decir en que país nos gustaría vivir y explicar las razones correspondientes.
- Ver que países o capitales forman diptongos e hiatos.

El recurso incluye:

- Una batería de 24 palabras países y 24 capitales europeas.



Ver vídeo explicativo

PAÍSES Y CAPITALES

Alemania

Berlín

Austria

Viena

Bélgica

Bruselas

Dinamarca

Copenhague

PAÍSES Y CAPITALES

España

Madrid

Finlandia

Helsinki

Francia

París

Grecia

Atenas

PAÍSES Y CAPITALES

Hungría

Budapest

Irlanda

Dublín

Italia

Roma

Luxemburgo

Luxemburgo

PAÍSES Y CAPITALES

Mónaco

Mónaco

Noruega

Oslo

Países Bajos

Ámsterdam

Polonia

Varsovia

PAÍSES Y CAPITALAS

Portugal

Lisboa

Reino Unido

Londres

**Republica
Checa**

Praga

Rumania

Bucarest

PAÍSES Y CAPITALES

Rusia

Moscú

Suecia

Estocolmo

Suiza

Berna

Ucrania

Kiev

MR. BLIM

Ed. Infantil - 2º Ciclo

Ed. Primaria - Ciclo inicial

Conocimiento del medio

Juego didáctico

Instrucciones

Esta actividad consiste en hacer un Mr. Potato de Blim. Es una actividad muy entretenida que gusta tanto a pequeños como grandes.

¿Cómo jugar?

Es muy fácil de hacer, solo tienes que seguir los pasos siguientes:

- Imprime las plantillas y dale una a cada alumno.
- Ellos y ellas tendrán que recortar las diferentes piezas. Si son alumnos que todavía no saben recortar, lo tendrás que dar recortado.
- Cuando hayan acabado, pueden empezar a pegar con cola de barra las piezas que quieran al cuerpo del Blim.
- Pueden poner los ojos, boca, nariz, orejas, pies, bigote y los complementos donde más les gusten.
- Si quieres tener un Mr. Blim reutilizable, lo tendrás que hacer de otro modo. Previamente, deberás recortar y plastificar, después poner un velcro a todas las piezas y zonas del cuerpo donde se puedan enganchar las diferentes partes.

Beneficios de esta actividad

Algunos de los beneficios que tiene realizar esta actividad son:

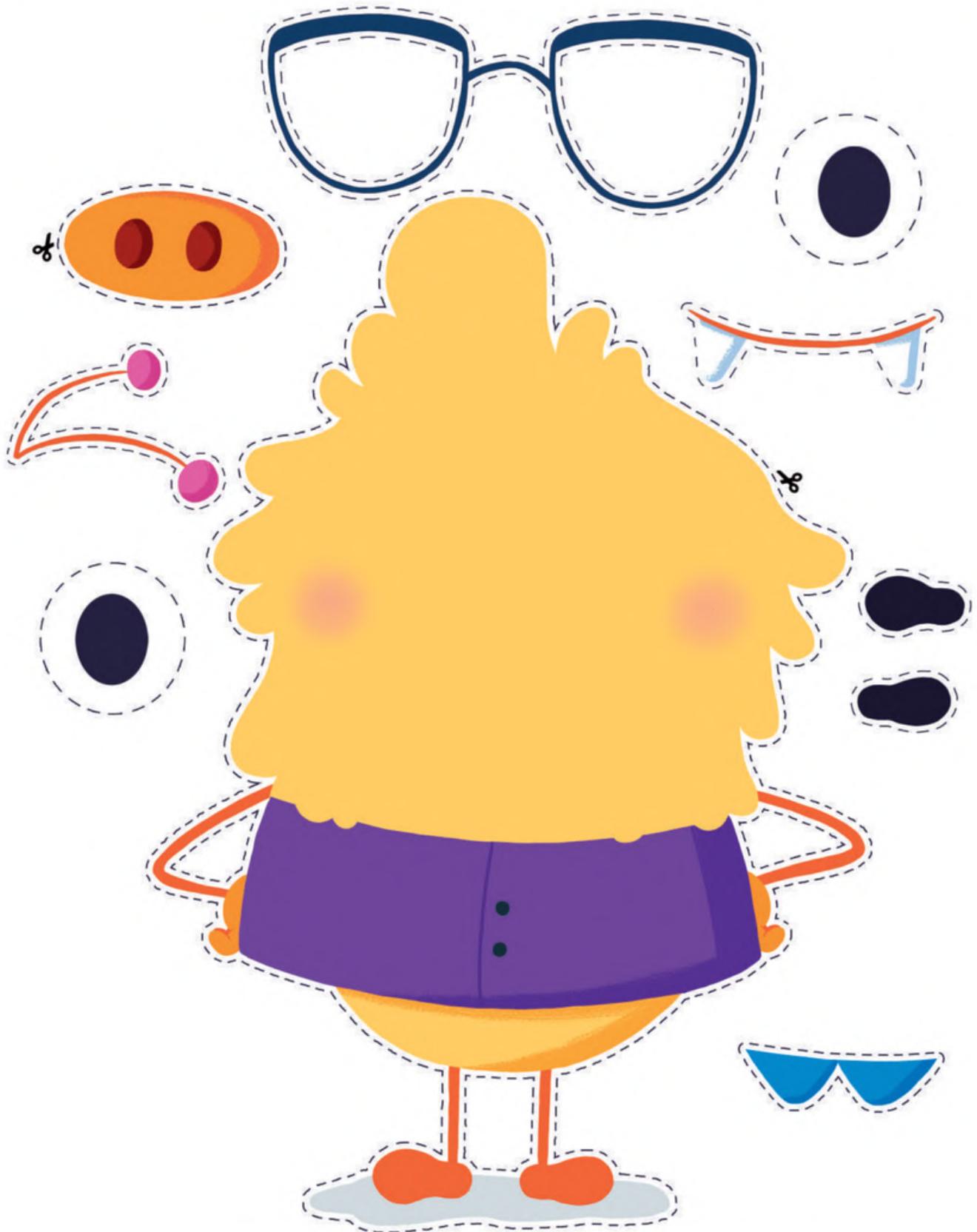
- Mejora su coordinación, entre las manos y los ojos.
- Fomenta su creatividad e imaginación.
- Ayuda a su capacidad de imitación. Si les das un ejemplo para que lo copien, les servirá más adelante a copiar letras y números, por ejemplo, cuando aprendan a escribir.
- Es perfecta para que identifiquen las partes del cuerpo.

El recurso incluye:

- Un Mr. Blim recortable junto con sus partes de la cara.



MR. BLIM



MEMORY DE ANIMALES SALVAJES

Ed. Infantil - 2º Ciclo

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Conocimiento del medio

Juego didáctico

Instrucciones

Seguramente ya has jugado alguna vez a un memory en clase. Existen de cualquier tipo, puesto que es un ejercicio en el que se puede trabajar desde números, palabras en inglés o, en este caso, animales salvajes.

¿Cómo jugar?

Si no lo has puesto en práctica nunca, la actividad consiste en poner todas las fichas sobre la mesa y observar la posición donde se encuentran, pasado un rato (¡el tiempo que decidas!), las tendrán que girar de manera que no se vean los dibujos, y los niños y niñas deberán descubrir dónde se encuentran las parejas de cartas.

El recurso incluye:

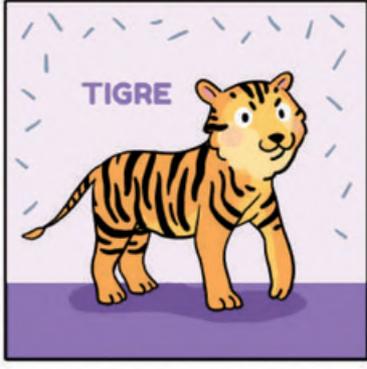
- 24 fichas de animales.



MEMORY DE ANIMALES SALVAJES



MEMORY DE ANIMALES SALVAJES

 <p>ELEFANTE</p>	 <p>JIRAFRA</p>	 <p>LEÓN</p>
 <p>CEBRA</p>	 <p>AVESTRUZ</p>	 <p>TIGRE</p>
 <p>LEÓN</p>	 <p>ELEFANTE</p>	 <p>CEBRA</p>
 <p>AVESTRUZ</p>	 <p>TIGRE</p>	 <p>JIRAFRA</p>

ENCONTRAR LAS PAREJAS

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Conocimiento del medio

Juego didáctico

Instrucciones

Esta actividad consiste en un juego de las parejas por profesiones, una excelente forma de conseguir que trabajen con calma durante unos minutos.

¿Cómo jugar?

Una de las fichas de la pareja es un dibujo de la profesión y la otra es el nombre, así asociarán el nombre con el oficio rápidamente. Es un ejercicio muy visual, pero también favorece la lectura y el aprendizaje de los nombres.

Algunos de los beneficios del juego de parejas, son:

- Mejora la **concentración**: este es uno de los beneficios más interesantes, ya que siempre hay niños y niñas que les cuesta concentrarse en una tarea, aún más si están en un grupo con más alumnos. Con este juego aprenderán a concentrarse porque deberán fijarse en las fichas, recordar dónde están las que quieren girar...
- Mejora la **memoria visual**: es una excelente forma de ayudar a que recuerden lo que leen. Puede parecer que es poco tiempo el que tienen que memorizar las fichas hasta que les toca el turno de jugar, pero estos pequeños plazos de tiempo son muy beneficiosos para ellos. Con cada partida serán más capaces de retener aquello que ven.
- Les ayuda a **pensar más rápido**: como es un juego en el que se tiene que jugar rápido, porque hay un tiempo determinado, aprenderán a agilizar su mente, a tomar decisiones y a hacer relaciones eficientes.
- Mejora la **memoria a largo plazo**: además de mejorar la memoria visual, es ideal para entrenar el cerebro. Todo lo que estimule nuestra mente y haga trabajar la memoria, nos ayuda a prevenir enfermedades mentales dentro de unos años.



El recurso incluye:

- 24 fichas con imágenes.
- 24 fichas con profesiones.

ENCONTRAR LAS PAREJAS



ENCONTRAR LAS PAREJAS



ENCONTRAR LAS PAREJAS

ENCONTRAR LAS PAREJAS

JARDINERO/A	GRANJERO/A	FOTÓGRAFO/A
DENTISTA	ARQUITECTO/A	CARTERO/A
PANADERO/A	PESCADOR/A	FUTBOLISTA
CARPINTERO/A	DOCTOR/A	MARINERO/A

¿QUÉ TIEMPO HACE HOY?

Ed. Infantil - 2º Ciclo

Recursos para docentes

Ed. Primaria - Ciclo inicial y medio

Instrucciones

Esta actividad te puede ayudar a establecer una **rutina** y a mantener un seguimiento diario del tiempo con tu alumnado.

¿Cómo jugar?

Una vez impreso, recortado y colocado, pueden trabajar conceptos como el sol, la lluvia, la nieve, las nubes, etc. Y si quieres ir un poco más allá, es genial para trabajar la **temperatura**, la **naturaleza** y sus colores dependiendo de la estación del año.

El recurso incluye:

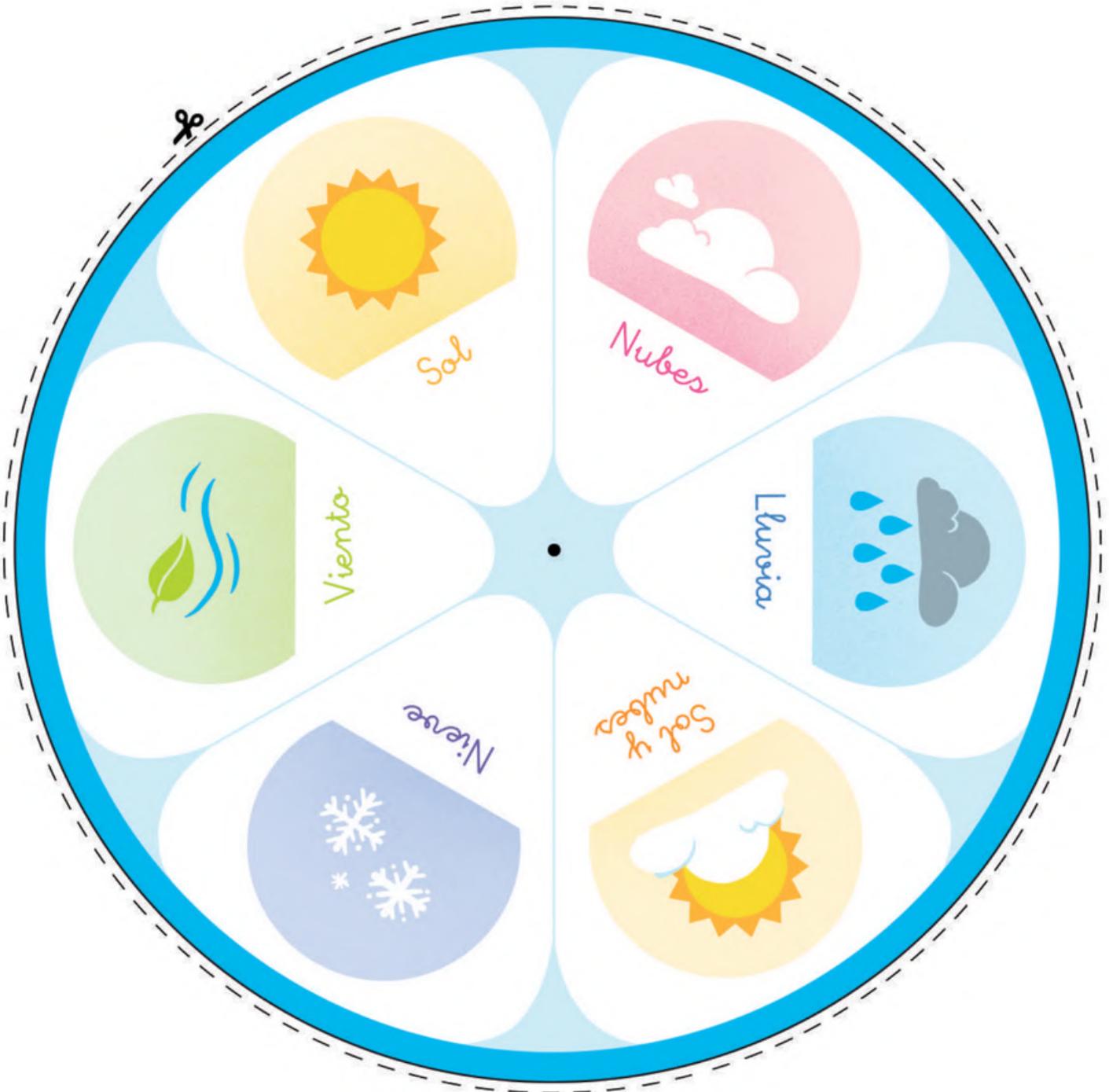
- 1 ruleta para seleccionar el tiempo.
- 1 ruleta con el tiempo.



¿QUÉ TIEMPO HACE HOY?



¿QUÉ TIEMPO HACE HOY?



CUBO DE LECTURA

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Recursos para docentes

Ed. Secundaria

Instrucciones

Este imprimible te servirá para trabajar en profundidad la lectura de cualquier libro, revista o artículo.

¿Cómo jugar?

- Los y las alumnas deberán recortar y montar el cubo. Después podrán tirar el cubo al aire y responder a la frase que les toque al azar.
- Cualquier tipo de lectura es válida para esta actividad, por lo que si quieres trabajar alguna temática en concreto puedes añadirla al cubo o modificar las frases que tienes en nuestro ejemplo.
- Nosotros recomendamos que imprimas el recurso en una hoja tamaño dinA3 o dinA2, además de plastificarlo. De este modo, el resto de compañeros y compañeras también podrán visualizar el juego y no se romperá tan fácilmente con su uso.

El recurso incluye:

- 1 cubo de lectura recortable.



CUBO DE LECTURA



HOY ME SIENTO...

Ed. Infantil - 2º Ciclo

Recursos para docentes

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Ed. Secundaria

Instrucciones

Esta actividad es muy útil para comprender y hablar sobre la gestión emocional de nuestros y nuestras alumnas.

¿Cómo jugar?

Cada mañana cuando lleguen a clase pueden señalar cómo se sienten sobre esta lámina plastificada. De esta manera puedes crear poco a poco una rutina en la que hablen de sus emociones.

Nosotros proponemos estas emociones, pero puedes utilizar las tarjetas con las palabras que necesites según el contenido que estés trabajando en clase.

Recomendamos plastificar este recurso para que dure mucho más y resulte más sencillo de limpiar.

El recurso incluye:

- 10 tarjetas con las emociones.



FELIZ



ENAMORADO



CANSADO



CHISTOSO



CON SUEÑO



HOY
me
siento...

ENFADADO



DESESPERADO



ENFERMO



TRISTE



SENSIBLE



FELIZ



ENFADADO



ENFERMO



TRISTE



CANSADO



CON SUEÑO



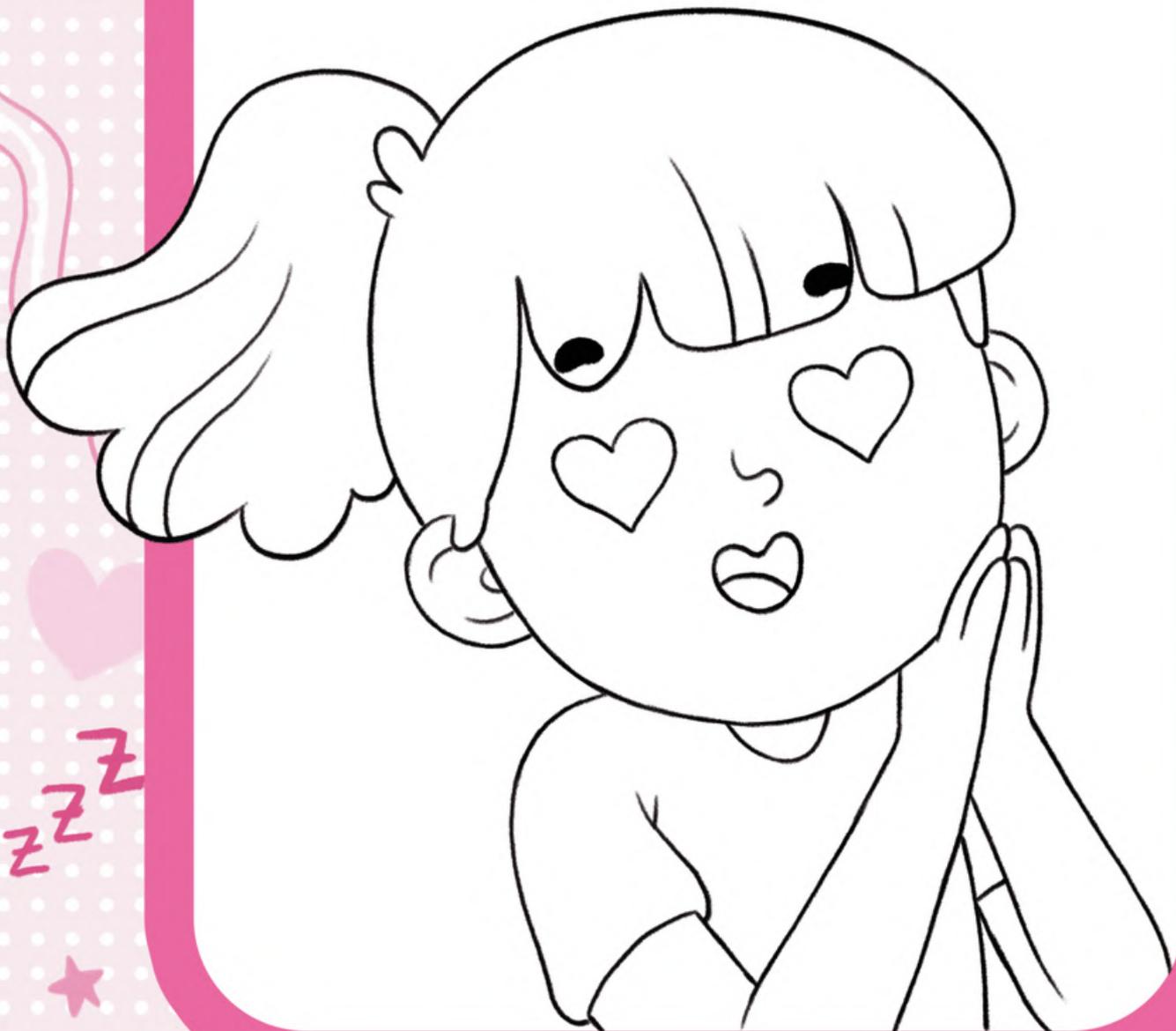
CHISTOSO



DESESPERADO



ENAMORADO



SENSIBLE



CARTELES PARA EL AULA

Ed. Infantil - 2º Ciclo

Recursos para docentes

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Instrucciones

¿A quién le encanta tener la clase decorada y ordenada con cartelitos? Con el recurso de hoy os ofrecemos material súper útil para decorar tu clase.

El recurso incluye:

- Abecedario.
- Números del 1 al 10.
- Tablas de multiplicar del 1 al 10.
- Etiquetas para materiales.

 Ver vídeo explicativo

CARTELES PARA EL AULA

A a



Abeja

B b



Búho

C c



Casa

D d



Delfín

CARTELES PARA EL AULA

Ee

 Estrella

Ff

 Flor

Gg

 Gato

Hh

 Helado

CARTELES PARA EL AULA

I i



Iguana

J j



Jirafa

K k



Kiwi

L l



Lápiz

CARTELES PARA EL AULA

M m



Manzana

N n



Nube

Ñ ñ



Ñu

O o



Oso

CARTELES PARA EL AULA

P p



Pizza

Q q



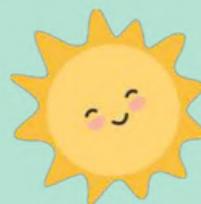
Queso

R r



Ratón

S s



Sol

CARTELES PARA EL AULA

T t



Tiburón

U u



Uvas

V v



Vaca

W w



Waterpolo

CARTELES PARA EL AULA

X x



Xilófono

Y y



Yogur

Z z



Zapato

CARTELES PARA EL AULA

Uno

1



Dos

2



CARTELES PARA EL AULA

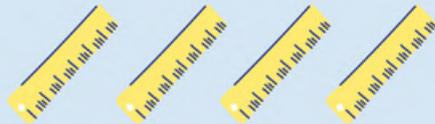
Tres

3



Cuatro

4



CARTELES PARA EL AULA

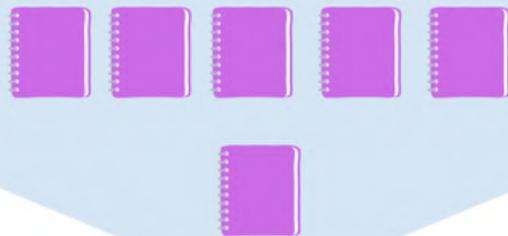
Cinco

5



Seis

6





CARTELES PARA EL AULA

Siete

7

A light blue shield-shaped card with the word 'Siete' at the top, a large dark blue number '7' in the center, and seven green cylindrical objects arranged in two rows (four in the top row and three in the bottom row) at the bottom.

Ocho

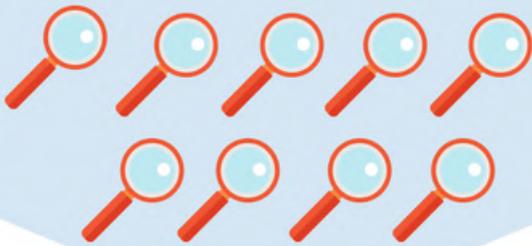
8

A light blue shield-shaped card with the word 'Ocho' at the top, a large dark blue number '8' in the center, and eight red scissors arranged in two rows (five in the top row and three in the bottom row) at the bottom.

CARTELES PARA EL AULA

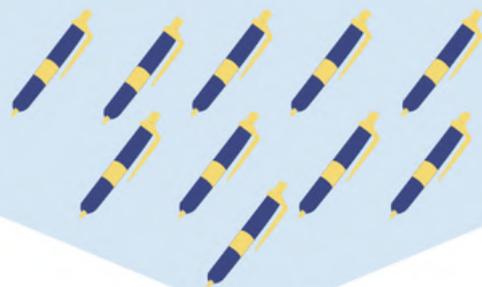
Nueve

9



Diez

10



CARTELES PARA EL AULA

1

$1 \times 1 = 1$

$1 \times 2 = 2$

$1 \times 3 = 3$

$1 \times 4 = 4$

$1 \times 5 = 5$

$1 \times 6 = 6$

$1 \times 7 = 7$

$1 \times 8 = 8$

$1 \times 9 = 9$

$1 \times 10 = 10$



CARTELES PARA EL AULA

2

$$2 \times 1 = 2$$

$$2 \times 2 = 4$$

$$2 \times 3 = 6$$

$$2 \times 4 = 8$$

$$2 \times 5 = 10$$

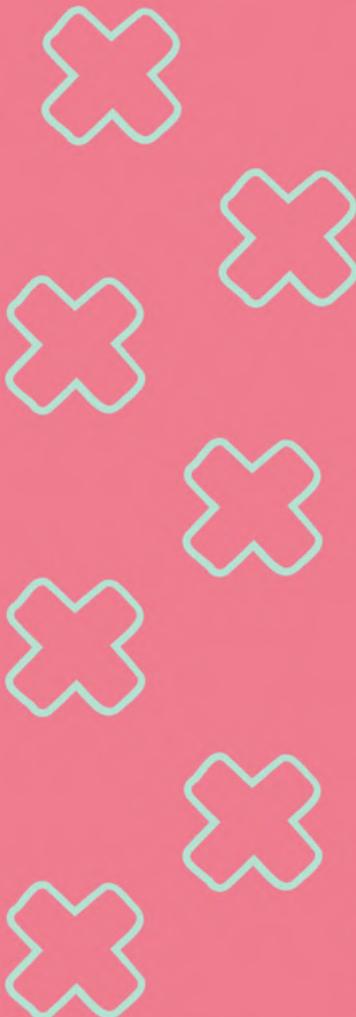
$$2 \times 6 = 12$$

$$2 \times 7 = 14$$

$$2 \times 8 = 16$$

$$2 \times 9 = 18$$

$$2 \times 10 = 20$$



CARTELES PARA EL AULA

3

$$3 \times 1 = 3$$

$$3 \times 2 = 6$$

$$3 \times 3 = 9$$

$$3 \times 4 = 12$$

$$3 \times 5 = 15$$

$$3 \times 6 = 18$$

$$3 \times 7 = 21$$

$$3 \times 8 = 24$$

$$3 \times 9 = 27$$

$$3 \times 10 = 30$$



CARTELES PARA EL AULA

4

$$4 \times 1 = 4$$

$$4 \times 2 = 8$$

$$4 \times 3 = 12$$

$$4 \times 4 = 16$$

$$4 \times 5 = 20$$

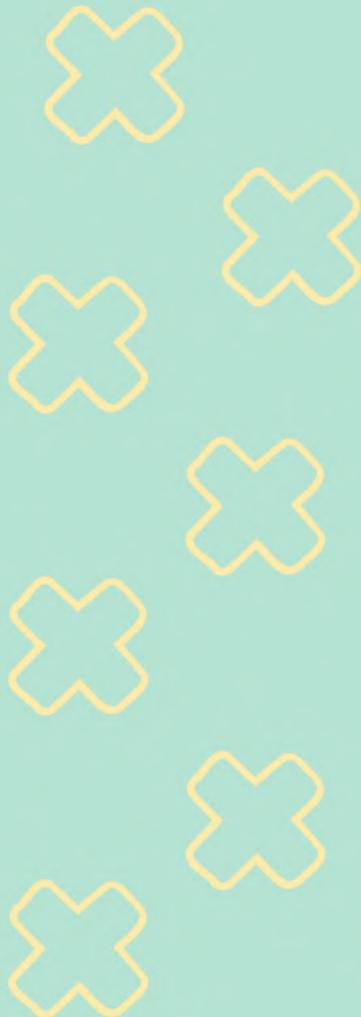
$$4 \times 6 = 24$$

$$4 \times 7 = 28$$

$$4 \times 8 = 32$$

$$4 \times 9 = 36$$

$$4 \times 10 = 40$$



CARTELES PARA EL AULA

5

$$5 \times 1 = 5$$

$$5 \times 2 = 10$$

$$5 \times 3 = 15$$

$$5 \times 4 = 20$$

$$5 \times 5 = 25$$

$$5 \times 6 = 30$$

$$5 \times 7 = 35$$

$$5 \times 8 = 40$$

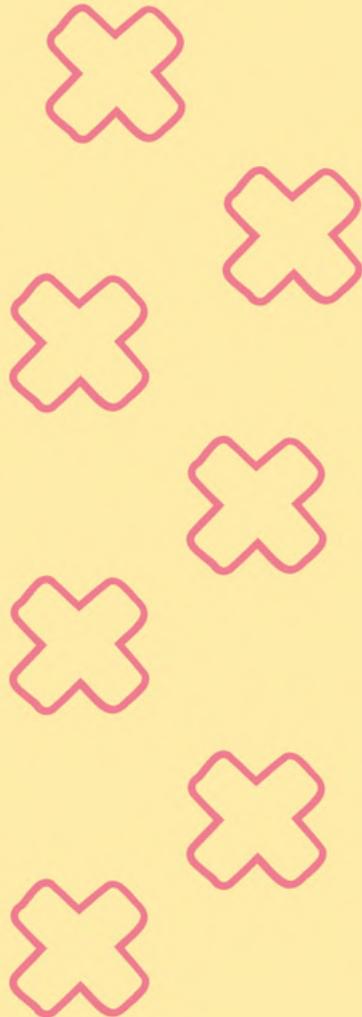
$$5 \times 9 = 45$$

$$5 \times 10 = 50$$



CARTELES PARA EL AULA

6



$$6 \times 1 = 6$$

$$6 \times 2 = 12$$

$$6 \times 3 = 18$$

$$6 \times 4 = 24$$

$$6 \times 5 = 30$$

$$6 \times 6 = 36$$

$$6 \times 7 = 42$$

$$6 \times 8 = 48$$

$$6 \times 9 = 54$$

$$6 \times 10 = 60$$

CARTELES PARA EL AULA

7

$7 \times 1 = 7$

$7 \times 2 = 14$

$7 \times 3 = 21$

$7 \times 4 = 28$

$7 \times 5 = 35$

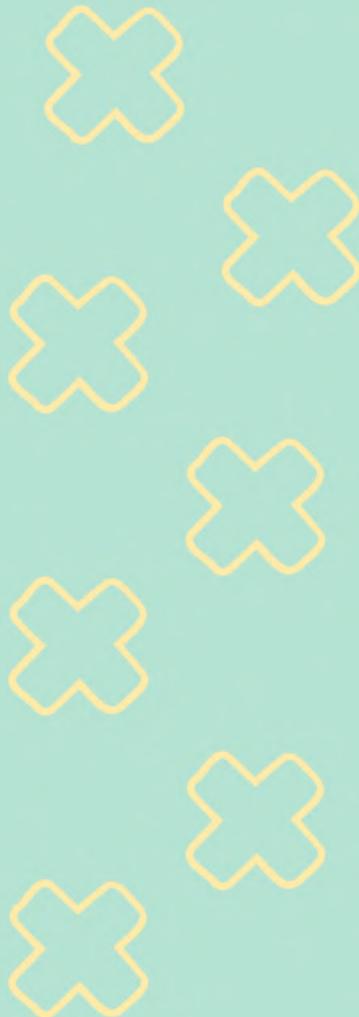
$7 \times 6 = 42$

$7 \times 7 = 49$

$7 \times 8 = 56$

$7 \times 9 = 63$

$7 \times 10 = 70$



CARTELES PARA EL AULA

8

$$8 \times 1 = 8$$

$$8 \times 2 = 16$$

$$8 \times 3 = 24$$

$$8 \times 4 = 32$$

$$8 \times 5 = 40$$

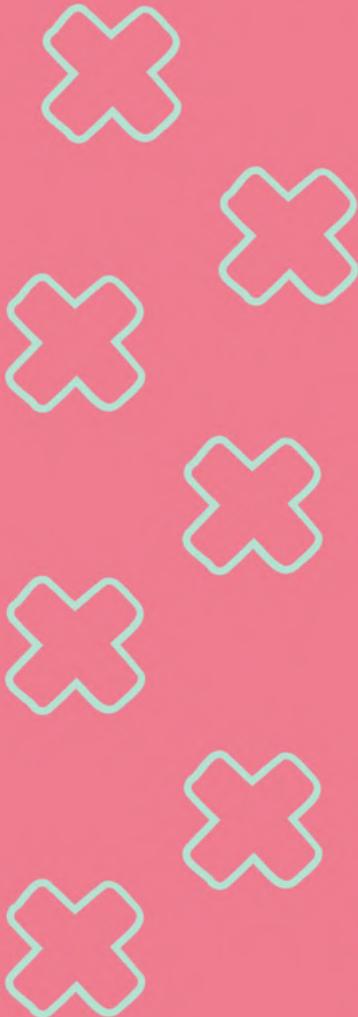
$$8 \times 6 = 48$$

$$8 \times 7 = 56$$

$$8 \times 8 = 64$$

$$8 \times 9 = 72$$

$$8 \times 10 = 80$$



CARTELES PARA EL AULA

9

$$9 \times 1 = 9$$

$$9 \times 2 = 18$$

$$9 \times 3 = 27$$

$$9 \times 4 = 36$$

$$9 \times 5 = 45$$

$$9 \times 6 = 54$$

$$9 \times 7 = 63$$

$$9 \times 8 = 72$$

$$9 \times 9 = 81$$

$$9 \times 10 = 90$$



CARTELES PARA EL AULA

10

$10 \times 1 = 10$

$10 \times 2 = 20$

$10 \times 3 = 30$

$10 \times 4 = 40$

$10 \times 5 = 50$

$10 \times 6 = 60$

$10 \times 7 = 70$

$10 \times 8 = 80$

$10 \times 9 = 90$

$10 \times 10 = 100$

CARTELES PARA EL AULA



Ceras



Tijeras



Plastilina

CARTELES PARA EL AULA



Lápices



Gomas

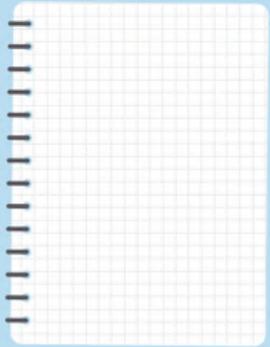


Sacapuntas

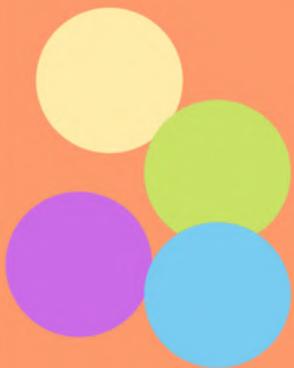
CARTELES PARA EL AULA



Folios blancos



Folios
cuadriculados



Gomets

CARTELES PARA EL AULA



Rotuladores



Colores



Pegamento

CARTELES PARA EL AULA



Pinceles



Papel
reciclado



Pinturas

ORGANIZADOR PARA PROFES

Ed. Infantil - 2º Ciclo

Recursos para docentes

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Instrucciones

Son unos programadores para docentes en los que podrás programar por semanas y meses. Además incluye un horario vacío del alumnado y otro para el maestro o maestra.

El recurso incluye:

- Planificador semanal.
- Calendario mensual.
- Horario del/la profesor/a.



 Ver vídeo explicativo

Semana del  al 

Lunes

Martes

Miércoles

Jueves

Viernes

Ideas

Urgente

En clase

Horario de la profe

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes

Horario del profe

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes

Horario del alumnado



Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes

Mes de

Lunes

Martes

Miércoles

Jueves

Viernes

Sábado

Domingo

<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						

SALUDOS PARA ENTRAR A CLASE

Ed. Infantil - 2º Ciclo

Recursos para docentes

Ed. Primaria - Ciclo inicial, medio y superior

Instrucciones

Esta actividad ayuda al alumnado a interactuar entre ellos y ellas, hacer que tengan más confianza con sus docentes e incluso con el resto de compañeros y compañeras.

Descripción de la actividad

Se trata de una plantilla de saludos para entrar en clase. Últimamente está muy de moda y hemos pensado que os ayudará a empezar el día con más dinamismo y cariño.

La idea es que los alumnos/as se pongan en fila al lado de la puerta. Cuando sea su turno, deberán elegir la forma con la que os quieren saludar. Deben elegir entre los diferentes saludos: puño, celebración, baile, saludo formal, beso en la mejilla o chocar la mano. También hemos adaptado la plantilla en caso de que los casos de covid aumenten y necesitemos llevar mascarilla.

Cuando hayan elegido, os saludáis y el alumno/a puede entrar a clase. Otra opción, para reforzar los lazos entre ellos/as, es que cada día se ponga un alumno/a diferente en vuestro lugar para saludar a todos sus compañeros y compañeras.

El recurso incluye:

- 12 fichas con saludos diferentes.



SALUDOS PARA ENTRAR A CLASE

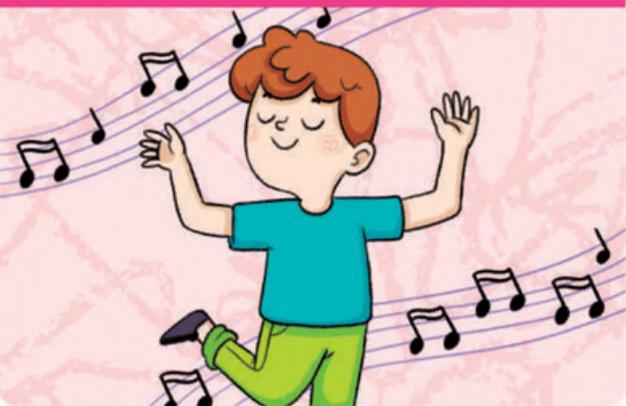
PUÑO



CELEBRACIÓN



BAILE



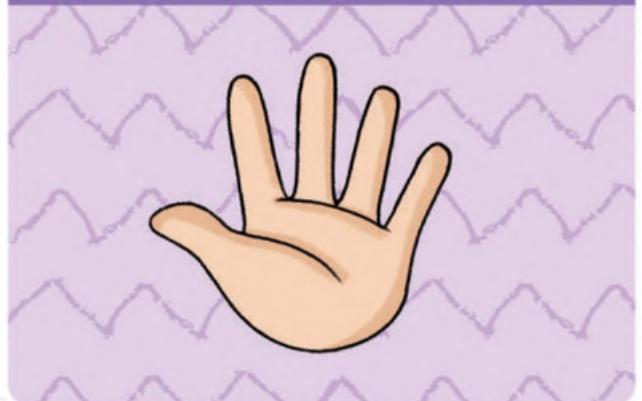
SALUDO FORMAL



BESO EN MEJILLA



CHOCALA



SALUDOS PARA ENTRAR A CLASE (COVID)

SEÑALAR UNA SONRISA



CELEBRACIÓN



BAILE



CHOCAR CON LOS PIES



CHOCAR CON LOS CODOS



GUIÑAR EL OJO



MICROESPACIO DE HIGIENE: ¡A LAVAR LOS DIENTES!

Ed. Infantil - 2º Ciclo

Recursos para docentes

Ed. Primaria - Ciclo inicial

Instrucciones

Para darle a la higiene la importancia que merece, es importante que lo trabajemos en casa y en la escuela. A veces no es fácil porque no lo acaban de entender o lo ven como algo demasiado aburrido.

Trabajar la salud con la creación de un **microespacio para la higiene y actividades creativas** es una buena idea, de esta manera el alumnado se implicará más y aprenderá en primera persona cómo hacerlo.

¿Cómo jugar?

Para poder hacer la actividad, solo tienes que imprimir la plantilla del diente, ponerla dentro de uno forro plastificado y dibujar con un rotulador para pizarra blanca (Vileda) las manchas que queráis.

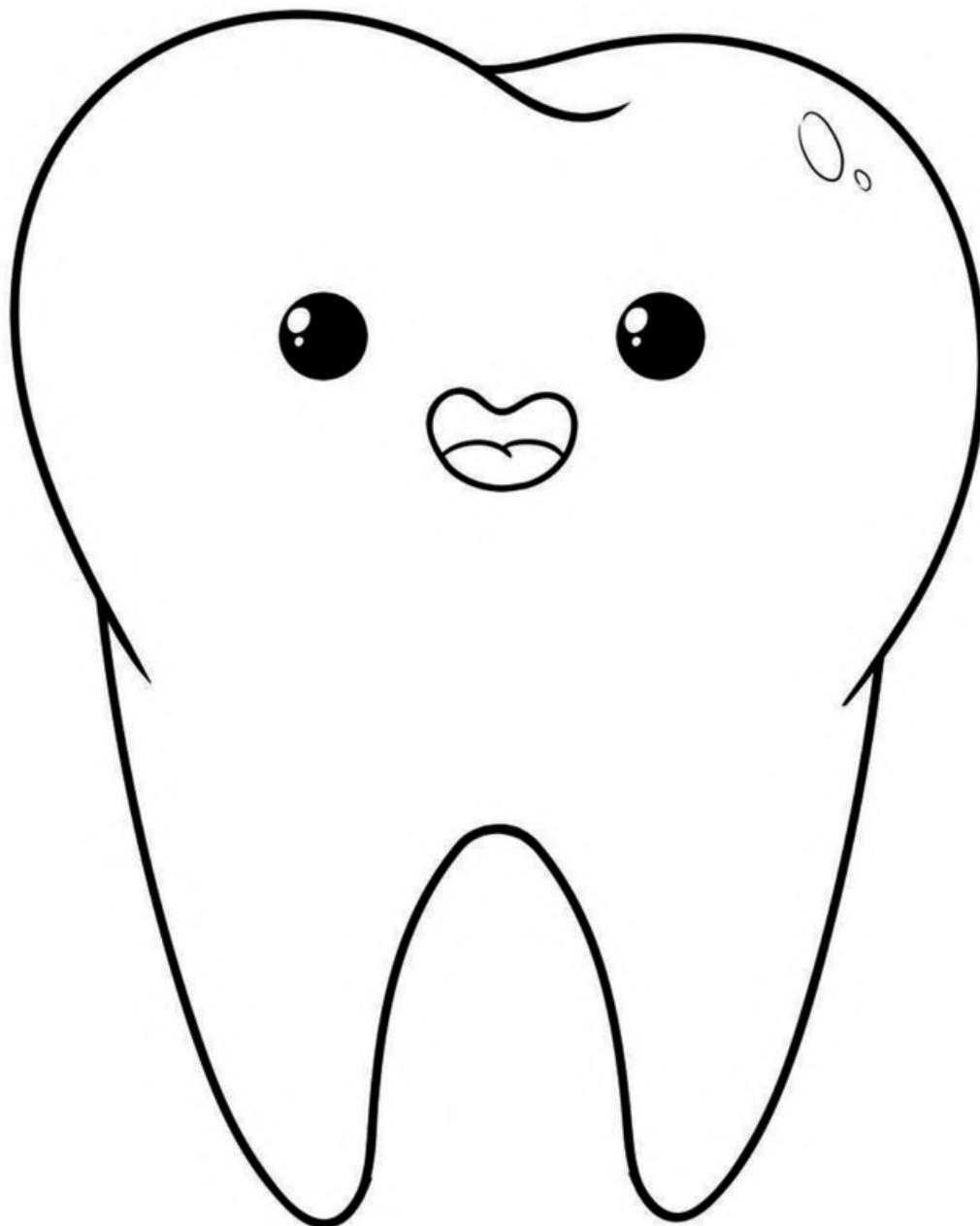
Los niños y niñas tendrán que **limpiar todo el diente con un cepillo de dientes** (puedes pedir a las familias que lleven uno de casa que ya no usen, así lo reciclarán). De este modo verán cómo desaparece la suciedad de los dientes y por qué lo tienen que hacer varias veces al día.

El recurso incluye:

- 1 plantilla de un diente.



MICROESPACIO DE HIGIENE: ¡A LAVAR LOS DIENTES!



Educación
DOCENTE

CUADERNO DE ACTIVIDADES

