



Banco con 120 ideas de *actividades comodín*

Una recopilación de más de 100 actividades comodín para Educación Infantil, pensadas para integrarse fácilmente en cualquier temática o situación de aprendizaje. Propuestas sencillas, flexibles e inspiradoras que fomentan el desarrollo de diversas habilidades del alumnado mediante el juego, la creatividad, la investigación y la participación activa en el aula.

TESOROS PARA LA INFANCIA @laprofeseli

AVISO DE DERECHOS DE AUTOR

Todo el contenido creado por Tesoros para la Infancia (Araceli y Jennifer) o @laprofeseli está protegido por la **Ley de Propiedad Intelectual** y se encuentra bajo **todos los derechos reservados**.

Esto significa que queda **PROHIBIDA** la **reproducción, distribución, comunicación pública o difusión** de este material, total o parcialmente, por cualquier medio, ya sea digital o físico, sin autorización expresa y por escrito de sus autoras.

El material ha sido creado con dedicación y esfuerzo para contribuir al desarrollo y aprendizaje infantil. Su uso sin permiso constituye una infracción de derechos de autor y puede dar lugar a acciones legales.

Para cualquier solicitud de uso o consulta sobre este material, contacta con nosotras a través de:

 www.tesorosparalainfancia.com

 Nuestras redes sociales @laprofeseli y @infantil_en_potencia

Gracias por respetar y valorar nuestro trabajo.

Tesoros para la Infancia

Creado con amor para la infancia.



SI DESEAS SEGUIR AMPLIANDO TUS RECURSOS O FORMARTE CON PROPUESTAS DE CALIDAD, EN LA WEB ENCONTRARÁS UNA AMPLIA VARIEDAD DE MATERIALES Y FORMACIONES PENSADAS PARA ACOMPAÑARTE EN CADA PASO DE TU PRÁCTICA EDUCATIVA.

www.tesorosparalainfancia.com

Cómo usar este banco de actividades en una situación de aprendizaje

Este banco de actividades está pensado como una **herramienta flexible y práctica** para enriquecer situaciones de aprendizaje en Educación Infantil. Las propuestas funcionan como **actividades comodín**, es decir, estructuras abiertas que pueden adaptarse fácilmente a cualquier temática, proyecto o centro de interés. En lugar de ser actividades cerradas, están diseñadas para transformarse según el contexto del aula, los objetivos didácticos y las características del alumnado.

Cada actividad puede incorporarse en distintos momentos de una situación de aprendizaje: para **despertar la curiosidad inicial**, para **explorar y construir conocimientos** o para **expresar y consolidar lo aprendido**. De esta forma, el docente puede seleccionar y combinar las propuestas según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La adaptación a cualquier temática es sencilla y se puede realizar modificando algunos elementos clave como cambiar **los materiales, las imágenes, las consignas o la narrativa de la actividad**. Lo cual permite integrarla fácilmente en proyectos muy diversos como los animales, las estaciones, el espacio, las plantas o las profesiones. De este modo, una misma actividad puede reutilizarse múltiples veces a lo largo del curso.

Las propuestas también permiten **ajustar el nivel de dificultad**, variando la complejidad de las consignas, la cantidad de elementos utilizados o el tipo de agrupamiento (individual, pequeño grupo o grupo-clase). Esto facilita su aplicación en aulas de 3 a 6 años respetando los diferentes ritmos de aprendizaje.

Además, muchas actividades incorporan **materiales estructurados y desestructurados**, favoreciendo la manipulación, la experimentación y la creatividad.

Este banco de actividades pretende ser una **fuentes de inspiración**, ofreciendo ideas versátiles que faciliten la creación de situaciones de aprendizaje dinámicas, significativas y adaptadas a la realidad del aula.

20 actividades de lectoescritura

conciencia fonológica, vocabulario, comprensión oral, narración, reconocimiento de letras y grafomotricidad

1. EL MENSAJE SECRETO

Descripción: El/la docente presenta un mensaje oculto (con pictogramas, letras incompletas o símbolos). Los niños deben descifrarlo para descubrir una consigna o pista.

Habilidades que se trabajan: Conciencia fonológica, asociación grafema-fonema, comprensión oral.

Cómo adaptarla: Cambia el contenido del mensaje según la temática (animales, espacio, estaciones...).

2. PALABRAS QUE CONSTRUYEN EL MUNDO

Descripción: Con letras móviles, los niños forman palabras relacionadas con el proyecto a partir de imágenes o modelos.

Habilidades que se trabajan: Construcción de palabras, reconocimiento de letras, vocabulario.

Cómo adaptarla: Sustituyendo las imágenes o palabras según el centro de interés.

3. EL RINCÓN DE LAS ETIQUETAS

Descripción: El aula o un rincón temático se llena de objetos que los niños deben etiquetar con palabras escritas.

Habilidades que se trabajan: Relación palabra-objeto, escritura emergente, lectura global.

Cómo adaptarla: Etiquetando elementos del proyecto en curso.

4. HISTORIAS ENCADENADAS

Descripción: Cada niño añade una palabra, dibujo o frase para construir una historia colectiva.

Habilidades que se trabajan: Expresión oral, secuenciación, creatividad lingüística.

Cómo adaptarla: Guiando la historia hacia la temática trabajada.

5. EL DETECTIVE DE SONIDOS

Descripción: Los niños buscan objetos o imágenes que empiecen por un sonido determinado.

Habilidades que se trabajan: Conciencia fonológica, discriminación auditiva.

Cómo adaptarla: Seleccionando sonidos vinculados al vocabulario del proyecto.

6. LETRAS ESCONDIDAS

Descripción: Se esconden letras por el aula y los niños deben encontrarlas para formar palabras.

Habilidades que se trabajan: Reconocimiento de letras, composición de palabras, atención.

Cómo adaptarla: Formando palabras clave del proyecto.

7. EL LIBRO VIAJERO DEL AULA

Descripción: Se crea un libro colectivo donde cada niño aporta una página con dibujo y escritura.

Habilidades que se trabajan: Expresión escrita, narración, sentido comunicativo de la escritura.

Cómo adaptarla: Definiendo el tema del libro según el proyecto.

8. DICTADO CREATIVO

Descripción: El docente dicta palabras o frases que los niños representan mediante escritura libre o dibujo.

Habilidades que se trabajan: Relación sonido-grafía, escritura espontánea.

Cómo adaptarla: Utilizando vocabulario específico del tema trabajado.

9. EL MERCADO DE PALABRAS

Descripción: Los niños “compran” palabras con tarjetas y deben utilizarlas para formar frases.

Habilidades que se trabajan: Construcción de frases, vocabulario, comprensión.

Cómo adaptarla: Cambiando las palabras disponibles.

10. TARJETAS DE TRES PARTES

Descripción: Se presentan tarjetas con palabras e imágenes, otra con solo la imagen y otra con la palabras, deben emparejarse correctamente.

Habilidades que se trabajan: Lectura global, asociación visual.

Cómo adaptarla: Usando imágenes del proyecto.

11. LA CAJA DE LAS LETRAS MÁGICAS

Descripción: Una caja contiene letras que los niños sacan para crear palabras o sonidos.

Habilidades que se trabajan: Conciencia fonológica, creatividad lingüística.

Cómo adaptarla: Incluyendo letras frecuentes del vocabulario trabajado.

12. EL MURAL DE PALABRAS VIVAS

Descripción: Se construye un mural con palabras que van apareciendo durante el proyecto.

Habilidades que se trabajan: Ampliación de vocabulario, lectura funcional.

Cómo adaptarla: Organizando el mural por categorías del tema.

13. COMPLETA LA PALABRA

Descripción: Se presentan palabras incompletas que los niños deben terminar.

Habilidades que se trabajan: Conciencia fonológica, reconocimiento de estructuras.

Cómo adaptarla: Utilizando palabras clave del proyecto.

14. EL JUEGO DE LAS SÍLABAS

Descripción: Los niños forman palabras uniendo sílabas en tarjetas como si de un puzzle se tratase.

Habilidades que se trabajan: Segmentación silábica, composición de palabras.

Cómo adaptarla: Creando sílabas de vocabulario temático.

15. ADIVINA Y ESCRIBE

Descripción: El docente describe un elemento y los niños intentan escribir su nombre.

Habilidades que se trabajan: Comprensión oral, escritura emergente.

Cómo adaptarla: Describiendo elementos del proyecto.

16. CAMINOS DE PALABRAS

Descripción: Dibuja en el suelo un camino de letras o palabras relacionadas con la temática. Los niños deben saltar o caminar sobre las letras para formar palabras completas.

Habilidades que se trabajan: Reconocimiento de letras, conciencia fonológica, coordinación motriz.

Cómo adaptarla: Cada proyecto puede tener sus palabras clave.

17. EL BUZÓN DEL AULA

Descripción: Los niños escriben mensajes o dibujos para sus compañeros y los depositan en un buzón.

Habilidades que se trabajan: Intencionalidad comunicativa, escritura funcional.

Cómo adaptarla: Relacionando los mensajes con el proyecto.

18. BINGO DE LETRAS O PALABRAS

Descripción: Se juega al bingo con letras, sílabas o palabras.

Habilidades que se trabajan: Reconocimiento visual, atención, vocabulario.

Cómo adaptarla: Diseñando cartones temáticos.

19. PALABRAS GIGANTES

Descripción: Construyen palabras con su cuerpo, cuerdas o materiales grandes.

Habilidades que se trabajan: Relación grafema-cuerpo, aprendizaje kinestésico.

Cómo adaptarla: Formando palabras clave del proyecto.

20. EL RINCÓN DEL ESCRITOR

Descripción: Espacio con materiales para escribir libremente: listas, cuentos, etiquetas...

Habilidades que se trabajan: Escritura autónoma, creatividad, lenguaje escrito.

Cómo adaptarla: Incorporando materiales del proyecto (imágenes, palabras, objetos).

20 actividades de lógica-matemática

conteo, seriaciones, clasificación, patrones, comparación, resolución de problemas, orientación espacial

1. CLASIFICAMOS EL MUNDO

Descripción: El docente presenta diferentes elementos (tarjetas, objetos, imágenes o materiales naturales) y propone clasificarlos según distintos criterios: color, tamaño, forma, cantidad, función o categoría.

Habilidades que se trabajan: Clasificación, pensamiento lógico, observación.

Cómo adaptarla: Solo hay que cambiar los elementos según el centro de interés: animales, herramientas, hojas, planetas, alimentos, etc.

2. LA SERIE INFINITA

Descripción: Los niños crean series siguiendo un patrón lógico (AB, AAB, ABC...) usando objetos, tarjetas o incluso movimientos.

Habilidades que se trabajan: Identificación de patrones, anticipación, razonamiento lógico.

Cómo adaptarla: Se pueden usar imágenes, sonidos o movimientos relacionados con el proyecto.

3. ¿CUÁL NO PERTENECE?

Descripción: Se presentan varios elementos relacionados con una temática, pero uno no encaja con el criterio lógico del grupo. Los niños deben descubrir cuál es y explicar por qué.

Habilidades que se trabajan: Clasificación, razonamiento lógico, argumentación.

Cómo adaptarla: Introduciendo elementos del proyecto en curso.

4. CONTAMOS Y CONSTRUIMOS

Descripción: Los niños lanzan un dado o reciben un número y deben construir una estructura con esa cantidad de piezas.

Habilidades que se trabajan: Conteo, correspondencia número-cantidad, coordinación.

Cómo adaptarla: Las construcciones pueden representar elementos del proyecto (casas, árboles, cohetes, etc.).

5. LA BÚSQUEDA MATEMÁTICA

Descripción: El docente plantea retos matemáticos que los niños deben resolver buscando objetos en el aula o el patio.

Habilidades que se trabajan: Conteo, comparación, resolución de problemas.

Cómo adaptarla: Buscando elementos relacionados con el proyecto.

6. CAMINOS DE NÚMEROS

Descripción: Se dibuja un recorrido en el suelo con números o cantidades que los niños deben seguir avanzando según la secuencia.

Habilidades que se trabajan: Conteo, seriación, orientación espacial.

Cómo adaptarla: El recorrido puede representar un escenario del proyecto.

7. TORRES COMPARATIVAS

Descripción: Los niños construyen torres con diferentes materiales como policubos o legos, y luego comparan cuál es más alta, más baja o igual.

Habilidades que se trabajan: Comparación, medida, estimación.

Cómo adaptarla: Las torres pueden simbolizar elementos del proyecto como lugares de una ciudad, animales, planetas, etc.

8. EL REPARTO JUSTO

Descripción: Se plantea una situación donde los niños deben repartir elementos de forma equitativa entre varios personajes o compañeros.

Habilidades que se trabajan: Reparto, conteo, razonamiento lógico.

Cómo adaptarla: Los elementos a repartir pueden cambiar según el centro de interés.

9. DETECTIVES DE FORMAS

Descripción: Los niños buscan en el aula o patio objetos con formas geométricas determinadas.

Habilidades que se trabajan: Reconocimiento de formas, observación.

Cómo adaptarla: Los objetos pueden estar relacionados con el proyecto.

10. EL DOMINÓ LÓGICO

Descripción: Se juega a unir tarjetas siguiendo una relación lógica: número-cantidad, forma-figura, tamaño o patrón.

Habilidades que se trabajan: Asociación, conteo, lógica.

Cómo adaptarla: Cambiando las imágenes o elementos de las tarjetas.

11. ADIVINA LA REGLA

Descripción: El docente crea una serie o clasificación siguiendo una regla secreta y los niños deben descubrirla.

Habilidades que se trabajan: Inferencia, razonamiento lógico, observación.

Cómo adaptarla: Usando elementos del proyecto.

12. EL CIRCUITO MATEMÁTICO

Descripción: Se crea un circuito con estaciones donde los niños deben resolver pequeños retos matemáticos.

Habilidades que se trabajan: Resolución de problemas, conteo, comparación.

Cómo adaptarla: Cada estación puede representar una parte del proyecto.

13. CONSTRUIMOS CON NÚMEROS

Descripción: Cada niño recibe un número y debe construir una representación con objetos o su propio cuerpo.

Habilidades que se trabajan: Correspondencia número-cantidad, creatividad.

Cómo adaptarla: Las representaciones pueden estar vinculadas al proyecto.

14. ORDENAMOS EL TAMAÑO

Descripción: Los niños ordenan objetos o imágenes de menor a mayor o viceversa.

Habilidades que se trabajan: Comparación, seriación, medida.

Cómo adaptarla: Usando elementos del proyecto.

15. EL NÚMERO ESCONDIDO

Descripción: El docente da pistas para descubrir un número (mayor que..., menor que..., entre...).

Habilidades que se trabajan: Numeración, razonamiento lógico.

Cómo adaptarla: Integrando el reto en la narrativa del proyecto.

16. PAREJAS MATEMÁTICAS

Descripción: Juego de memoria donde se emparejan números con cantidades o elementos equivalentes.

Habilidades que se trabajan: Correspondencia número-cantidad, memoria visual.

Cómo adaptarla: Las tarjetas pueden representar elementos del proyecto.

17. LA BALANZA IMAGINARIA

Descripción: Los niños comparan grupos de objetos para descubrir cuál pesa más o cuál tiene mayor cantidad.

Habilidades que se trabajan: Comparación, estimación.

Cómo adaptarla: Usando elementos relacionados con el centro de interés.

18. SECUENCIAS DE HISTORIA

Descripción: Se presentan imágenes de una acción o proceso que los niños deben ordenar.

Habilidades que se trabajan: Secuenciación lógica, comprensión temporal.

Cómo adaptarla: Usando escenas del proyecto.

19. EL DADO DE DESAFÍOS MATEMÁTICOS

Descripción: Un dado propone retos como contar, agrupar, comparar o buscar cantidades.

Habilidades que se trabajan: Conteo, razonamiento, toma de decisiones.

Cómo adaptarla: Cambiando los retos según la temática.

20. PROBLEMAS CON HISTORIA

Descripción: El docente plantea pequeñas situaciones problemáticas que los niños deben resolver.

Habilidades que se trabajan: Resolución de problemas, pensamiento lógico.

Cómo adaptarla: Las historias pueden ambientarse en cualquier proyecto o centro de interés.

15 actividades de arte

creatividad, experimentación, expresión plástica, imaginación y pensamiento divergente

1. EL LIENZO COLECTIVO

Descripción: Se crea una obra conjunta en gran formato donde cada niño aporta una parte con diferentes técnicas (pintura, collage, estampación...).

Habilidades que se trabajan: Creatividad, cooperación, expresión artística.

Cómo adaptarla: Cambiando la temática del mural: fondo marino, espacio, selva, ciudad...

2. PINTURA CON HERRAMIENTAS NO CONVENCIONALES

Descripción: Los niños pintan utilizando objetos poco habituales (esponjas, cepillos, hojas, cuerdas...).

Habilidades que se trabajan: Exploración sensorial, creatividad, motricidad fina.

Cómo adaptarla: Seleccionando materiales relacionados con el proyecto.

3. EL COLLAGE TEMÁTICO

Descripción: Crean composiciones recortando y pegando diferentes materiales (papel, telas, revistas...).

Habilidades que se trabajan: Composición, coordinación, creatividad.

Cómo adaptarla: Usando imágenes y materiales del centro de interés.

4. DIBUJO A PARTIR DE UNA CONSIGNA

Descripción: El docente propone una idea abierta ("un lugar", "un personaje", "un viaje") que los niños representan libremente.

Habilidades que se trabajan: Imaginación, representación simbólica.

Cómo adaptarla: Orientando la consigna hacia el proyecto.

5. MODELADO LIBRE

Descripción: Los niños crean figuras con plastilina, arcilla o masa.

Habilidades que se trabajan: Motricidad fina, volumen, creatividad.

Cómo adaptarla: Proponiendo elementos del proyecto como inspiración.

6. ESTAMPACIÓN CREATIVA

Descripción: Realizan estampaciones con objetos, sellos o elementos naturales.

Habilidades que se trabajan: Experimentación, repetición, patrones visuales.

Cómo adaptarla: Usando formas o elementos del tema trabajado.

7. ARTE CON MATERIALES NATURALES

Descripción: Crean composiciones utilizando hojas, piedras, palos o arena.

Habilidades que se trabajan: Creatividad, conexión con el entorno, composición.

Cómo adaptarla: Recogiendo materiales vinculados al proyecto.

8. PINTURA MUSICAL

Descripción: Pintan al ritmo de diferentes músicas, dejando que el sonido guíe el trazo.

Habilidades que se trabajan: Expresión emocional, ritmo, creatividad.

Cómo adaptarla: Seleccionando músicas relacionadas con el proyecto.

9. TRANSFORMAMOS OBJETOS

Descripción: Parten de objetos cotidianos y los transforman en otra cosa mediante decoración o ensamblaje.

Habilidades que se trabajan: Pensamiento creativo, imaginación, reutilización.

Cómo adaptarla: Transformando objetos en elementos del proyecto.

10. EL PERSONAJE INVENTADO

Descripción: Cada niño crea un personaje a partir de materiales diversos.

Habilidades que se trabajan: Creatividad, identidad, expresión artística.

Cómo adaptarla: Relacionando el personaje con la temática.

11. DIBUJO COLECTIVO POR TURNOS

Descripción: Cada niño añade un elemento a un dibujo común sin borrar lo anterior.

Habilidades que se trabajan: Creatividad, cooperación, respeto.

Cómo adaptarla: Guiando el dibujo hacia el proyecto.

12. ARTE EN MOVIMIENTO

Descripción: Pintan o dibujan utilizando movimientos amplios del cuerpo (en el suelo, en vertical...).

Habilidades que se trabajan: Expresión corporal, coordinación, creatividad.

Cómo adaptarla: Relacionando los movimientos con el tema.

13. COMPOSICIÓN CON FORMAS

Descripción: Crean imágenes usando formas geométricas (recortadas o construidas).

Habilidades que se trabajan: Percepción espacial, composición, creatividad.

Cómo adaptarla: Formando elementos del proyecto.

14. EL MUSEO DEL AULA

Descripción: Se exponen las creaciones y los niños explican sus obras.

Habilidades que se trabajan: Expresión oral, valoración artística, autoestima.

Cómo adaptarla: Ambientando el museo según el proyecto.

15. ARTE EFÍMERO

Descripción: Crean obras temporales con materiales que luego se deshacen o transforman.

Habilidades que se trabajan: Creatividad, desapego, experimentación.

Cómo adaptarla: Usando materiales del entorno o del proyecto.

16. ESCULTURAS CON PLASTILINA O ARCILLA

Descripción: Modelar figuras de animales, objetos o personajes según el proyecto.

Habilidades que se trabajan: Motricidad fina, coordinación, creatividad, imaginación 3D.

Cómo adaptarla: Animales del zoo, planetas, elementos de cuentos o frutas.

10 actividades de música y ritmo

ritmo, discriminación auditiva, coordinación, memoria auditiva y expresión musical

1. EL ECO MUSICAL

Descripción: El docente realiza un ritmo con palmas, instrumentos o el cuerpo, y los niños lo repiten como un eco.

Habilidades que se trabajan: Percepción auditiva, memoria rítmica, atención.

Cómo adaptarla: Los ritmos pueden representar acciones o elementos del proyecto.

2. RITMOS CON EL CUERPO

Descripción: Exploran diferentes sonidos corporales: palmas, pisadas, chasquidos, golpes suaves... creando secuencias rítmicas.

Habilidades que se trabajan: Coordinación, ritmo, conciencia corporal.

Cómo adaptarla: Asociando cada sonido a elementos del centro de interés.

3. LA ORQUESTA DEL AULA

Descripción: Cada niño utiliza un instrumento (o material) y siguen consignas para tocar fuerte, suave, rápido o lento.

Habilidades que se trabajan: Escucha activa, control del ritmo, trabajo en grupo.

Cómo adaptarla: Los sonidos pueden representar escenas del proyecto.

4. CAMINAMOS AL RITMO

Descripción: Los niños se desplazan siguiendo el pulso de la música: rápido, lento, con pausas...

Habilidades que se trabajan: Percepción del pulso, coordinación motriz.

Cómo adaptarla: Los desplazamientos pueden imitar elementos del proyecto.

5. EL DIRECTOR INVISIBLE

Descripción: Un niño dirige al grupo indicando cuándo tocar, parar o cambiar el ritmo.

Habilidades que se trabajan: Atención, liderazgo, control inhibitorio.

Cómo adaptarla: Las consignas pueden estar relacionadas con la temática.

6. SECUENCIAS SONORAS

Descripción: Crean patrones de sonidos con instrumentos o el cuerpo (ej: palma-palma-pie).

Habilidades que se trabajan: Patrones, memoria, ritmo.

Cómo adaptarla: Relacionando los sonidos con el proyecto.

7. ADIVINA EL SONIDO

Descripción: Se reproducen sonidos y los niños deben identificar su origen.

Habilidades que se trabajan: Discriminación auditiva, atención.

Cómo adaptarla: Usando sonidos del centro de interés.

8. MÚSICA Y EMOCIÓN

Descripción: Escuchan diferentes músicas y expresan cómo les hace sentir mediante movimiento o dibujo.

Habilidades que se trabajan: Expresión emocional, escucha activa.

Cómo adaptarla: Seleccionando músicas acordes al proyecto.

9. EL RITMO ESCONDIDO

Descripción: El docente marca un ritmo que los niños deben identificar y reproducir sin verlo.

Habilidades que se trabajan: Memoria auditiva, atención, ritmo.

Cómo adaptarla: Integrando sonidos o instrumentos del proyecto.

10. CREAMOS UNA HISTORIA SONORA

Descripción: El grupo inventa una historia y la acompaña con sonidos y ritmos.

Habilidades que se trabajan: Creatividad, ritmo, expresión sonora.

Cómo adaptarla: La historia se basa en el centro de interés trabajado.

11. SEGUIMOS EL MUSICOGRAMA

Descripción: El/la docente presenta un musicograma. Los niños siguen la música interpretando cada símbolo con una acción o movimiento.

Habilidades que se trabajan: Escucha activa, atención sostenida, ritmo, asociación sonido-imagen, coordinación.

Cómo adaptarla: El musicograma se puede diseñar con elementos del centro de interés:

- Imágenes o iconos temáticos
- Colores asociados a acciones o personajes
- Secuencias que representen una historia del proyecto

10 actividades de expresión corporal y dramatización

expresión emocional, comunicación no verbal, creatividad y empatía

1. NOS TRANSFORMAMOS

Descripción: Los niños se desplazan por el espacio transformándose en diferentes elementos (personajes, objetos o situaciones) a través del movimiento.

Habilidades que se trabajan: Expresión corporal, imaginación, control del cuerpo.

Cómo adaptarla: Cambiando aquello en lo que se transforman según el proyecto.

2. EL ESPEJO MÁGICO

Descripción: Por parejas, uno realiza movimientos y el otro los imita como si fuera su reflejo.

Habilidades que se trabajan: Coordinación, atención, control corporal.

Cómo adaptarla: Los movimientos pueden estar inspirados en el centro de interés.

3. HISTORIAS EN MOVIMIENTO

Descripción: El docente narra una historia y los niños la representan con su cuerpo.

Habilidades que se trabajan: Comprensión, expresión corporal, creatividad.

Cómo adaptarla: Utilizando historias del proyecto.

4. EL DADO DE ACCIONES

Descripción: Un dado propone acciones (saltar, girar, arrastrarse, moverse lento/rápido...) que los niños deben representar.

Habilidades que se trabajan: Motricidad, coordinación, creatividad.

Cómo adaptarla: Relacionando las acciones con el proyecto.

5. EMOCIONES EN ESCENA

Descripción: Los niños representan distintas emociones mediante el cuerpo y la expresión facial.

Habilidades que se trabajan: Expresión emocional, empatía, conciencia corporal.

Cómo adaptarla: Situando las emociones en contextos del proyecto.

6. EL OBJETO IMAGINARIO

Descripción: Simulan usar objetos invisibles, dándoles forma y función con el cuerpo.

Habilidades que se trabajan: Imaginación, simbolización, expresión corporal.

Cómo adaptarla: Los objetos pueden estar relacionados con el centro de interés.

7. SECUENCIAS DE MOVIMIENTO

Descripción: Crean pequeñas secuencias de movimientos que deben recordar y repetir.

Habilidades que se trabajan: Memoria motriz, coordinación, ritmo.

Cómo adaptarla: Inspirando las secuencias en el proyecto.

8. EL ESCENARIO LIBRE

Descripción: Se propone un espacio de dramatización donde los niños representan escenas de forma espontánea.

Habilidades que se trabajan: Creatividad, interacción social, expresión.

Cómo adaptarla: Ambientando el espacio según el proyecto.

9. CONGELADOS EN ACCIÓN

Descripción: Los niños se mueven al ritmo de la música y, al parar, se quedan inmóviles en una postura.

Habilidades que se trabajan: Control corporal, atención, ritmo.

Cómo adaptarla: Las posturas pueden representar elementos del proyecto.

10. CREAMOS UNA ESCENA

Descripción: En pequeños grupos, inventan y representan una pequeña escena o situación.

Habilidades que se trabajan: Cooperación, creatividad, expresión dramática.

Cómo adaptarla: La escena se basa en el centro de interés trabajado.

11. SOMBRAS QUE CUENTAN HISTORIAS

Descripción: Se crea un pequeño teatro de sombras con una luz y una tela o pared. Los niños utilizan su cuerpo, manos u objetos para proyectar sombras y representar acciones, personajes o pequeñas historias.

Habilidades que se trabajan: Expresión corporal, creatividad, simbolización, coordinación, lenguaje narrativo.

Cómo adaptarla: Las sombras pueden representar elementos del centro de interés

25 actividades de psicomotricidad

equilibrio, coordinación, lateralidad, orientación espacial, control corporal, pinza, coordinación, precisión y control de la mano

1. CAMINOS EN EQUILIBRIO

Descripción: Los niños recorren diferentes trayectos manteniendo el equilibrio (líneas, cuerdas, bancos...).

Habilidades que se trabajan: Equilibrio, coordinación, control corporal.

Cómo adaptarla: El recorrido puede representar escenarios del proyecto.

2. EL CIRCUITO MOTOR

Descripción: Se organiza un circuito con acciones como saltar, gatear, arrastrarse o trepar.

Habilidades que se trabajan: Coordinación, orientación espacial, motricidad gruesa.

Cómo adaptarla: Ambientando cada estación según el proyecto.

3. ENSARTAMOS Y CREAMOS

Descripción: Ensartan cuentas, pasta o elementos en cuerdas para crear composiciones.

Habilidades que se trabajan: Motricidad fina, coordinación óculo-manual, precisión.

Cómo adaptarla: Utilizando materiales del proyecto.

4. PINZAS EN ACCIÓN

Descripción: Utilizan pinzas para trasladar objetos de un recipiente a otro.

Habilidades que se trabajan: Pinza digital, precisión, control.

Cómo adaptarla: Cambiando los objetos según la temática.

5. LANZAMOS Y ENCESTAMOS

Descripción: Lanza objetos intentando encestarlos en diferentes recipientes.

Habilidades que se trabajan: Coordinación, puntería, control del movimiento.

Cómo adaptarla: Relacionando los objetos con el proyecto.

6. MODELAMOS SIN LÍMITES

Descripción: Manipulan plastilina o masa para crear formas.

Habilidades que se trabajan: Motricidad fina, fuerza en manos, creatividad.

Cómo adaptarla: Creando elementos del proyecto.

7. RECORTAMOS Y CONSTRUIMOS

Descripción: Recortan diferentes formas y crean composiciones.

Habilidades que se trabajan: Coordinación, precisión, control de tijeras.

Cómo adaptarla: Usando imágenes del centro de interés.

8. EL JUEGO DE LAS PELOTAS

Descripción: Botan, lanzan o ruedan pelotas de diferentes tamaños.

Habilidades que se trabajan: Coordinación, fuerza, control motor.

Cómo adaptarla: Integrando dinámicas del proyecto.

9. CAMINOS CON EL DEDO

Descripción: Siguen trazos con el dedo sobre diferentes superficies.

Habilidades que se trabajan: Motricidad fina, preescritura.

Cómo adaptarla: Diseñando caminos del proyecto.

10. TRANSPORTAMOS OBJETOS

Descripción: Llevan objetos de un lugar a otro usando diferentes partes del cuerpo.

Habilidades que se trabajan: Equilibrio, coordinación, planificación motriz.

Cómo adaptarla: Con elementos del proyecto.

11. SALTOS CON SENTIDO

Descripción: Realizan saltos siguiendo consignas (número, dirección, ritmo).

Habilidades que se trabajan: Coordinación, ritmo, control corporal.

Cómo adaptarla: Relacionando los saltos con el proyecto.

12. TRAZOS GIGANTES

Descripción: Dibujan trazos grandes en el aire, suelo o papel continuo.

Habilidades que se trabajan: Motricidad gruesa y fina, coordinación.

Cómo adaptarla: Creando formas del proyecto.

13. ABRO Y CIERRO

Descripción: Manipulan objetos con cierres: botones, cremalleras, tapas...

Habilidades que se trabajan: Autonomía, motricidad fina.

Cómo adaptarla: Usando materiales temáticos.

14. ARRASTRES Y EMPUJES

Descripción: Empujan o arrastran objetos de diferentes tamaños.

Habilidades que se trabajan: Fuerza, coordinación, orientación.

Cómo adaptarla: Simulando situaciones del proyecto.

15. EL LABERINTO CORPORAL

Descripción: Siguen un recorrido evitando obstáculos.

Habilidades que se trabajan: Orientación espacial, coordinación.

Cómo adaptarla: Ambientando el espacio.

16. CONSTRUCCIONES EN EQUILIBRIO

Descripción: Apilan objetos intentando que no se caigan.

Habilidades que se trabajan: Precisión, coordinación, control.

Cómo adaptarla: Construyendo elementos del proyecto.

17. IMITAMOS MOVIMIENTOS

Descripción: Reproducen movimientos que realiza el docente o compañeros.

Habilidades que se trabajan: Coordinación, atención, esquema corporal.

Cómo adaptarla: Movimientos del proyecto.

18. LA CUERDA VIAJERA

Descripción: Saltan, pisan o siguen cuerdas en el suelo.

Habilidades que se trabajan: Equilibrio, coordinación.

Cómo adaptarla: Simulando caminos del proyecto.

19. CLASIFICAMOS CON PINZA

Descripción: Clasifican objetos usando pinzas según criterios.

Habilidades que se trabajan: Motricidad fina, lógica, coordinación.

Cómo adaptarla: Elementos del proyecto.

20. EL JUEGO DE LOS AROS

Descripción: Saltan dentro y fuera de aros siguiendo consignas.

Habilidades que se trabajan: Coordinación, ritmo, orientación.

Cómo adaptarla: Transformando los aros en elementos del proyecto.

21. PINTAMOS CON EL CUERPO

Descripción: Realizan trazos usando manos, pies o todo el cuerpo.

Habilidades que se trabajan: Expresión corporal, coordinación, creatividad.

Cómo adaptarla: Creando elementos del proyecto.

22. EL RETO DEL EQUILIBRIO

Descripción: Mantienen posturas durante unos segundos.

Habilidades que se trabajan: Equilibrio, control corporal.

Cómo adaptarla: Posturas relacionadas con el proyecto.

23. TRANSFERENCIAS PRECISAS

Descripción: Pasan pequeños objetos de un recipiente a otro con cucharas, pinzas o manos.

Habilidades que se trabajan: Motricidad fina, coordinación.

Cómo adaptarla: Elementos del proyecto.

24. COREOGRAFÍA DE MOVIMIENTOS

Descripción: Siguen una secuencia de movimientos coordinados.

Habilidades que se trabajan: Memoria motriz, coordinación, ritmo.

Cómo adaptarla: Movimientos del proyecto.

25. EL JUEGO DEL ESPEJO CORPORAL

Descripción: Imitan movimientos de un compañero como si fueran su reflejo.

Habilidades que se trabajan: Coordinación, atención, control corporal.

Cómo adaptarla: Movimientos temáticos.

10 actividades de exploración y pensamiento científico

observación, formulación de hipótesis, experimentación y curiosidad científica

1. EL EXPERIMENTO DEL COLOR

Descripción: Mezclan diferentes colores con pintura, agua o gelatina y observan los cambios.

Habilidades que se trabajan: Observación, predicción, análisis de resultados.

Cómo adaptarla: Usando colores, líquidos o materiales relacionados con el proyecto (ej. colores de animales, flores, planetas).

2. PLANTAMOS Y OBSERVAMOS

Descripción: Plantan semillas y registran su crecimiento diario o semanalmente.

Habilidades que se trabajan: Observación, registro, paciencia, comprensión del ciclo vital.

Cómo adaptarla: Seleccionando plantas relacionadas con el proyecto (huerto, bosque, jardín).

3. BUSCAMOS TEXTURAS

Descripción: Exploran diferentes texturas (suaves, rugosas, lisas) con los ojos cerrados.

Habilidades que se trabajan: Percepción sensorial, comparación, clasificación.

Cómo adaptarla: Usando materiales del proyecto (hojas, piedras, telas).

4. AGUA EN ACCIÓN

Descripción: Experimentan con agua: flotación, absorción, mezclas, desplazamiento de objetos.

Habilidades que se trabajan: Observación, causa-efecto, experimentación.

Cómo adaptarla: Integrando objetos del proyecto (animales acuáticos, barcos, gotas de lluvia).

5. EL DETECTIVE DE LOS SENTIDOS

Descripción: Identifican olores, sonidos o sabores y los relacionan con su origen.

Habilidades que se trabajan: Observación sensorial, inferencia, comparación.

Cómo adaptarla: Usando elementos del proyecto (plantas, alimentos, animales).

6. CONSTRUIMOS PUENTES

Descripción: Con distintos materiales (palitos, bloques, piedras) construyen estructuras y prueban su resistencia.

Habilidades que se trabajan: Experimentación, física básica, resolución de problemas.

Cómo adaptarla: Relacionando los materiales con el proyecto (puentes de ciudad, colmenas, guaridas de animales).

7. CLASIFICAMOS Y REGISTRAMOS

Descripción: Recogen objetos y los clasifican según tamaño, forma, color o tipo. Registran sus hallazgos en tablas o dibujos.

Habilidades que se trabajan: Observación, clasificación, registro de datos.

Cómo adaptarla: Usando elementos del proyecto (hojas, piedras, animales, instrumentos).

8. ¿QUÉ FLOTA Y QUÉ SE HUNDE?

Descripción: Exploran flotación y densidad colocando objetos en agua y observando si flotan o se hunden.

Habilidades que se trabajan: Causa-efecto, predicción, experimentación.

Cómo adaptarla: Integrando objetos relacionados con la temática (barquitos, frutas, piedras).

9. LA LUPA INVESTIGADORA

Descripción: Observan con lupas hojas, insectos, semillas u otros elementos naturales y describen lo que ven.

Habilidades que se trabajan: Observación detallada, lenguaje científico, curiosidad.

Cómo adaptarla: Explorando elementos del proyecto.

10. HIPÓTESIS Y PRUEBA

Descripción: Se plantea un pequeño reto: “¿Qué pasa si...?” y los niños hacen predicciones, experimentan y comentan los resultados.

Habilidades que se trabajan: Pensamiento científico, razonamiento, experimentación.

Cómo adaptarla: Formulando retos relacionados con el centro de interés (animales, plantas, estaciones, transporte, profesiones).

10 actividades de habilidades socioemocionales

gestión emocional, cooperación, empatía, resolución de conflictos y autocontrol

1. EL SEMÁFORO DE LAS EMOCIONES

Descripción: Los niños indican cómo se sienten usando colores: rojo (molesto/triste), amarillo (inquieto), verde (tranquilo/feliz).

Habilidades que se trabajan: Autoconciencia emocional, regulación, comunicación.

Cómo adaptarla: Relacionando colores o situaciones con el proyecto en curso.

2. HISTORIAS DE EMPATÍA

Descripción: Se narran historias cortas y los niños comentan cómo se sienten los personajes y qué harían ellos.

Habilidades que se trabajan: Empatía, escucha activa, comprensión emocional.

Cómo adaptarla: Historias adaptadas al centro de interés: animales, profesiones, estaciones.

3. EL ABRAZO INVISIBLE

Descripción: Se practican gestos de afecto simbólicos (abrazos, palmaditas, saludos) respetando el espacio del otro.

Habilidades que se trabajan: Relaciones positivas, respeto, afecto.

Cómo adaptarla: Integrando personajes o situaciones del proyecto.

4. LA PELOTA QUE HABLA

Descripción: Se lanza una pelota y quien la recibe comparte cómo se siente o algo positivo de un compañero.

Habilidades que se trabajan: Comunicación, escucha, expresión emocional.

Cómo adaptarla: Usando objetos del proyecto como “pelota” o “elemento hablante”.

5. MÍMICA DE EMOCIONES

Descripción: Representan emociones con gestos y expresiones faciales y los demás deben adivinarlas.

Habilidades que se trabajan: Reconocimiento emocional, expresión no verbal, empatía.

Cómo adaptarla: Relacionando las emociones con situaciones del proyecto.

6. CÍRCULO DE COOPERACIÓN

Descripción: Se realizan juegos en círculo donde cada niño debe ayudar o pasar un objeto de manera cooperativa.

Habilidades que se trabajan: Trabajo en equipo, cooperación, resolución de conflictos.

Cómo adaptarla: Usando materiales o dinámicas vinculadas al centro de interés.

7. EL DIARIO DE SENTIMIENTOS

Descripción: Cada niño dibuja o escribe (con apoyo) cómo se siente al final del día o tras una actividad.

Habilidades que se trabajan: Autoconciencia, reflexión, comunicación.

Cómo adaptarla: Incorporando imágenes o símbolos del proyecto.

8. ROLE-PLAY DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Descripción: Representan situaciones conflictivas y practican distintas soluciones.

Habilidades que se trabajan: Empatía, autocontrol, negociación, solución de problemas.

Cómo adaptarla: Adaptando los conflictos a contextos del proyecto.

9. LA CAJA DE LAS FORTALEZAS

Descripción: Cada niño escribe o dibuja algo que se le da bien y lo comparte con el grupo.

Habilidades que se trabajan: Autoestima, reconocimiento de fortalezas, expresión.

Cómo adaptarla: Relacionando las fortalezas con roles o personajes del proyecto.

10. EL ESPEJO POSITIVO

Descripción: Por parejas, los niños se miran y se dicen algo positivo uno del otro.

Habilidades que se trabajan: Empatía, autoestima, comunicación positiva.

Cómo adaptarla: Integrando elementos temáticos (ej. "mi compañero es tan valiente como un león").

10 actividades comodín extra

1. MUSEO VIVIENTE

Descripción: Los niños crean un "museo" con sus trabajos y los exponen como si fueran obras de arte vivientes, explicando su proceso y sus decisiones.

Áreas trabajadas: arte, lenguaje, habilidades socioemocionales, pensamiento crítico.

Adaptación: las obras y las narrativas se vinculan al proyecto en curso (animales, espacio, estaciones...).

2. LABORATORIO DE HIPÓTESIS

Descripción: Se plantea un reto científico abierto ("¿qué flotará?, ¿qué crece más rápido?") y los niños deben formular hipótesis, probarlas y registrar resultados visualmente.

Áreas trabajadas: exploración científica, lógica-matemática, lenguaje.

Adaptación: utilizando elementos del centro de interés.

3. TEATRO DE SOMBRAS SENSORIAL

Descripción: Crean historias usando sombras proyectadas con luz y objetos o manos, incorporando sonido, movimiento y narración.

Áreas trabajadas: dramatización, expresión corporal, música, arte.

Adaptación: las historias pueden reflejar cualquier temática del proyecto

4. CIRCUITO STEAM

Descripción: Diseñan un circuito con estaciones que mezclan lógica, construcción, experimentación y arte (ej.: puente que flota, torre que resiste, pintura con movimientos).

Áreas trabajadas: psicomotricidad, ciencia, matemáticas, arte.

Adaptación: objetos y retos del proyecto.

5. LA HISTORIA SONORA

Descripción: Inventan una historia y la acompañan con sonidos corporales, instrumentos o materiales reciclados.

Áreas trabajadas: música, dramatización, lenguaje, expresión emocional.

Adaptación: historia basada en animales, profesiones, estaciones, etc.

6. CONSTRUCCIÓN NARRATIVA COLECTIVA

Descripción: Cada niño aporta un elemento físico (bloque, imagen, figura) y el grupo crea una narrativa colectiva alrededor de ellos.

Áreas trabajadas: lenguaje, arte, matemáticas, pensamiento lógico.

Adaptación: los elementos se relacionan con la temática del proyecto.

7. MUSICOGRAMA DE HISTORIAS

Descripción: Se representa una historia o proceso en un musicograma y los niños interpretan los símbolos con sonidos, gestos o instrumentos.

Áreas trabajadas: música, lenguaje, dramatización.

Adaptación: cualquier historia del proyecto puede representarse gráficamente.

8. EXPLORACIÓN SENSORIAL TEMÁTICA

Descripción: Se crean estaciones de experimentación con texturas, olores, líquidos, materiales naturales o reciclados, invitando a investigar y registrar hallazgos.

Áreas trabajadas: ciencia, psicomotricidad fina, sensorial, lenguaje.

Adaptación: materiales según el proyecto (hojas, arena, agua, semillas...).

9. MAPAS DEL TESORO VIVIENTES

Descripción: Crean mapas del aula o del patio con retos que deben superar (saltos, equilibrios, clasificaciones, pistas matemáticas).

Áreas trabajadas: lógica-matemática, psicomotricidad, resolución de problemas.

Adaptación: mapa y desafíos vinculados al proyecto.

10. PERSONAJE 360°

Descripción: Cada niño inventa un personaje y lo desarrolla completamente: aspecto, movimientos, sonido, historia y emociones. Luego interactúa con otros personajes en escenas grupales.

Áreas trabajadas: dramatización, arte, habilidades socioemocionales, lenguaje.

Adaptación: personajes pueden ser animales, profesionales, plantas o elementos del proyecto.