



RECURSOS EDUCACIÓN

por áreas de conocimiento.

INFANTIL



NORMAS DE USO

CON EL OBJETIVO DE GARANTIZAR EL CORRECTO USO Y PROTECCIÓN DE LOS MATERIALES EDUCATIVOS CONTENIDOS EN EL PRESENTE PDF SE ESTABLECEN LAS SIGUIENTES NORMAS DE USO:

1. ESTE MATERIAL SE ENCUENTRA PROTEGIDOS POR LA LICENCIA CREATIVE COMMONS, LO QUE IMPLICA QUE SU MODIFICACIÓN, RÉPLICA Y DISTRIBUCIÓN ESTÁ COMPLETAMENTE PROHIBIDAS SIN LA AUTORIZACIÓN EXPRESA DE LOS CREADORES Y TITULARES DE LOS DERECHOS.



2. EL USO DE ESTE MATERIAL ESTÁ PERMITIDO EXCLUSIVAMENTE CON FINES EDUCATIVOS Y NO COMERCIALES.

3. SE INSTA A LOS USUARIOS A RESPETAR LA INTEGRIDAD DE LOS CONTENIDOS, EVITANDO CUALQUIER FORMA DE ALTERACIÓN QUE PUDIERA DISTORSIONAR SU PROPÓSITO EDUCATIVO ORIGINAL.

4. LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL DE LOS MATERIALES DEBERÁ ESTAR ACOMPAÑADA DE LA DEBIDA ATRIBUCIÓN A SU AUTOR.



@la_magiadeensenarte

@logopedia_y_educacion





CRECIMIENTO EN ARMONÍA

recursos para batería de actividades.





1.TARJETAS ACCIONES BÁSICAS.

2.TABLERO EMOCIONES.

3. RULETA EMOCIONES DIFERENTES TEMÁTICAS.

4.DADO ACCIONES.

5.MEMORY EMOCIONES INSIDE OUT.

6. SECUENCIAS TEMPORALES ACCIONES BÁSICAS.

7. PERSONAJES Y DIFERENTES VESTIMENTAS.

8. RUEDA DE LA CALMA.

9.Detectives del orden: Tacha o pinza al intruso.

10.DOMINÓ EMOCIONES.

11.CARTAS CON SITUACIONES DE CONFLICTO PARA BUSCAR SOL/ALT.

12.CLASIFICACIÓN ALIMENTOS SALUDABLES/NO SALUDABLES.



1

TARJETAS

ACCIONES





DESPERTARSE



DUCHARSE



DESAYUNAR



LAVARSE LOS DIENTES



VESTIRSE



IR AL COLEGIO



COMER



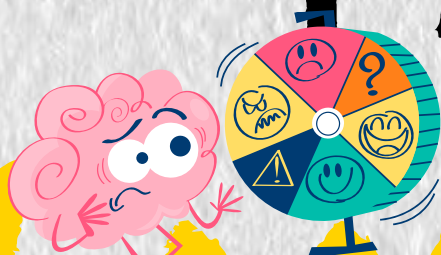
CONTAR UN CUENTO

2

TABLERO

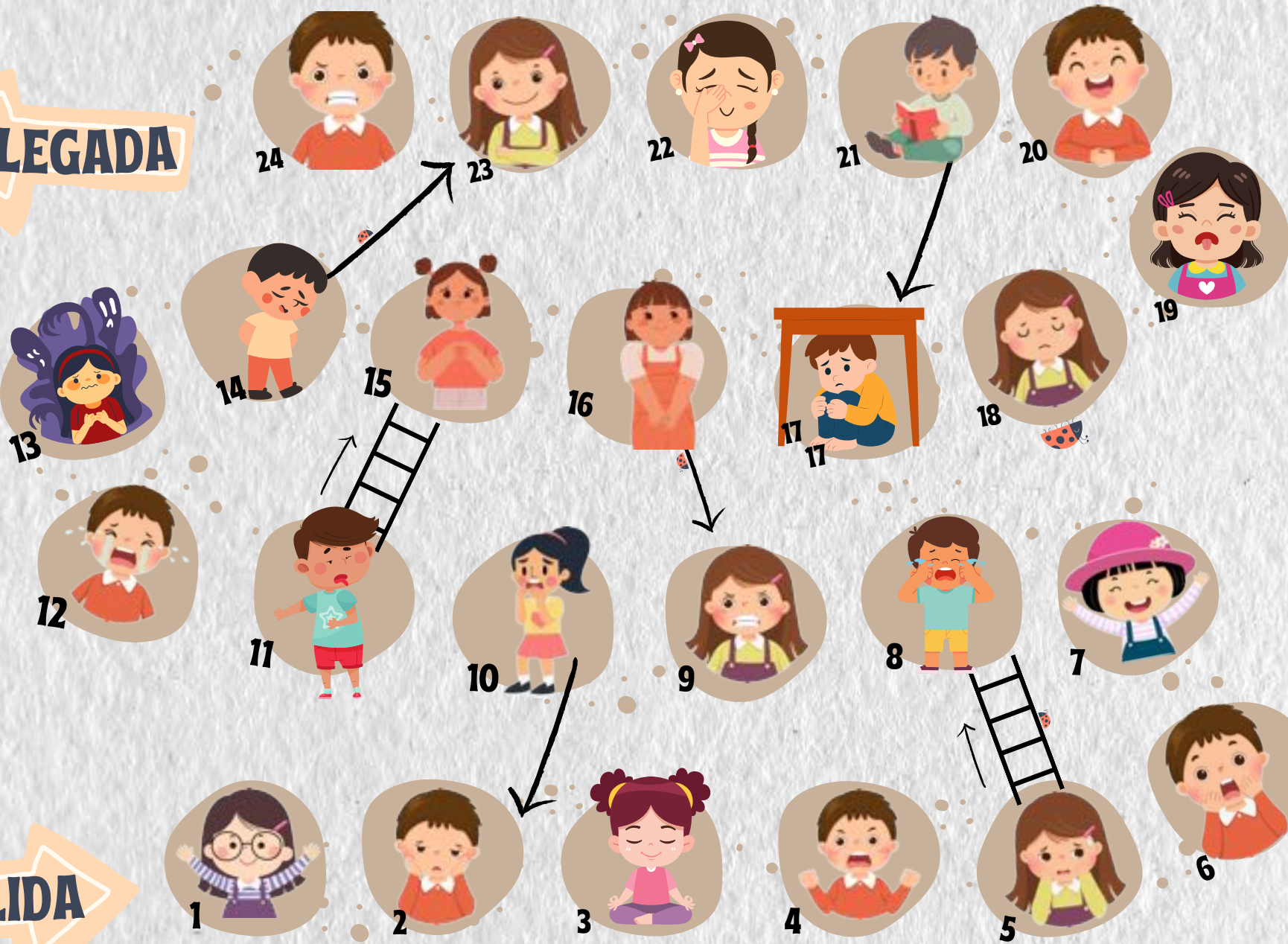


EMOCIONES





LLEGADA



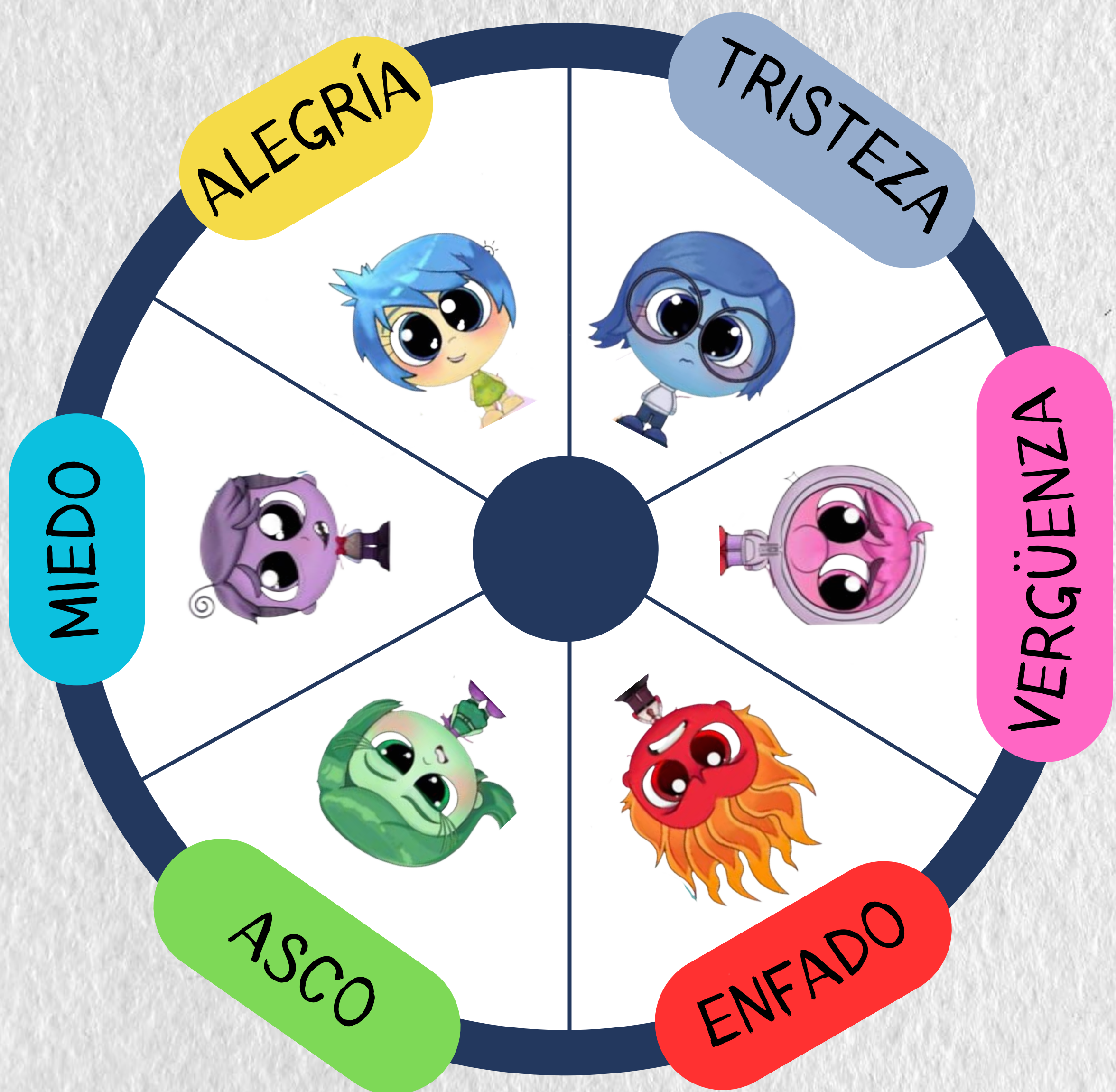
SALIDA

3

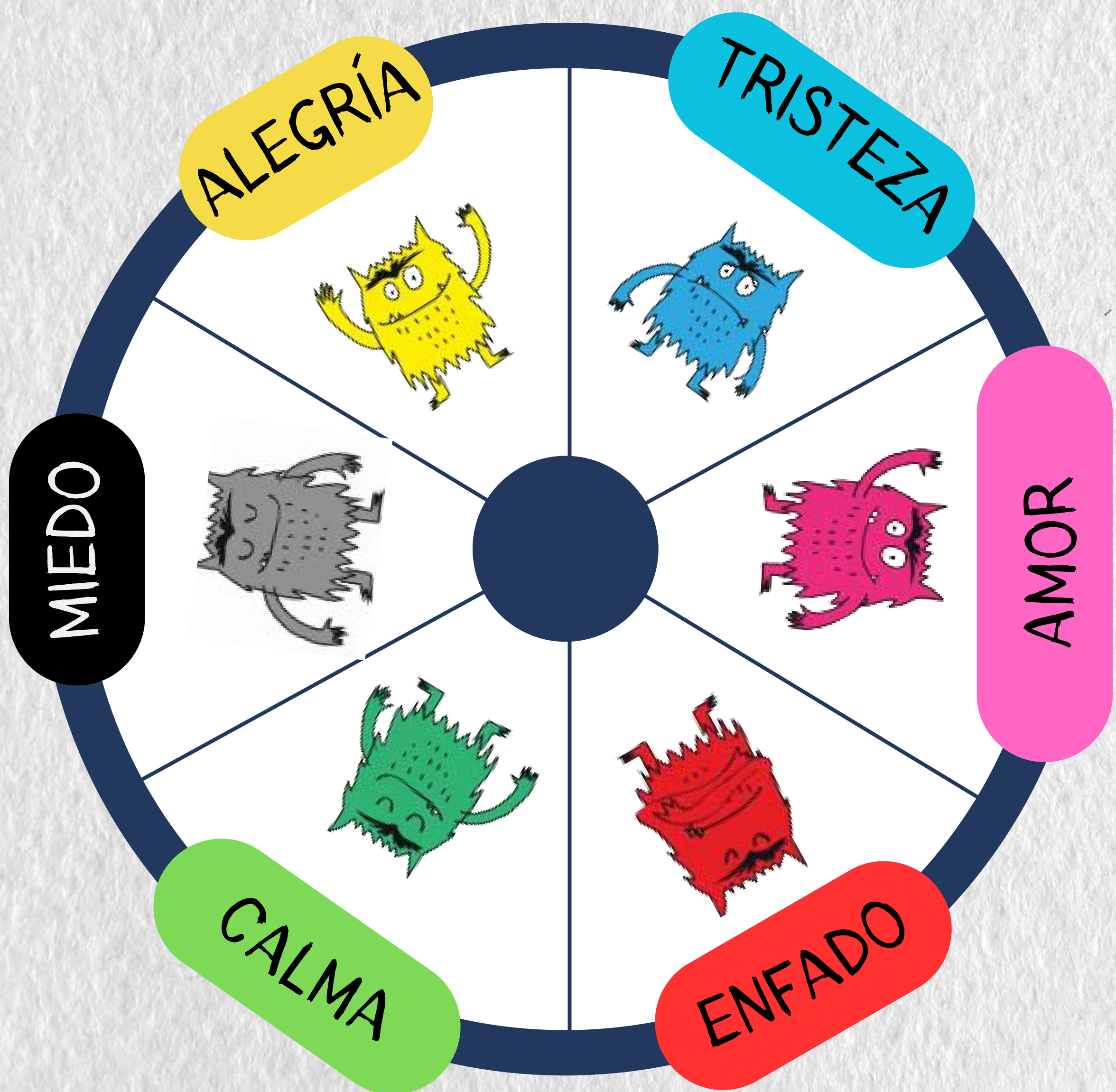
RULETAS
VARIADAS



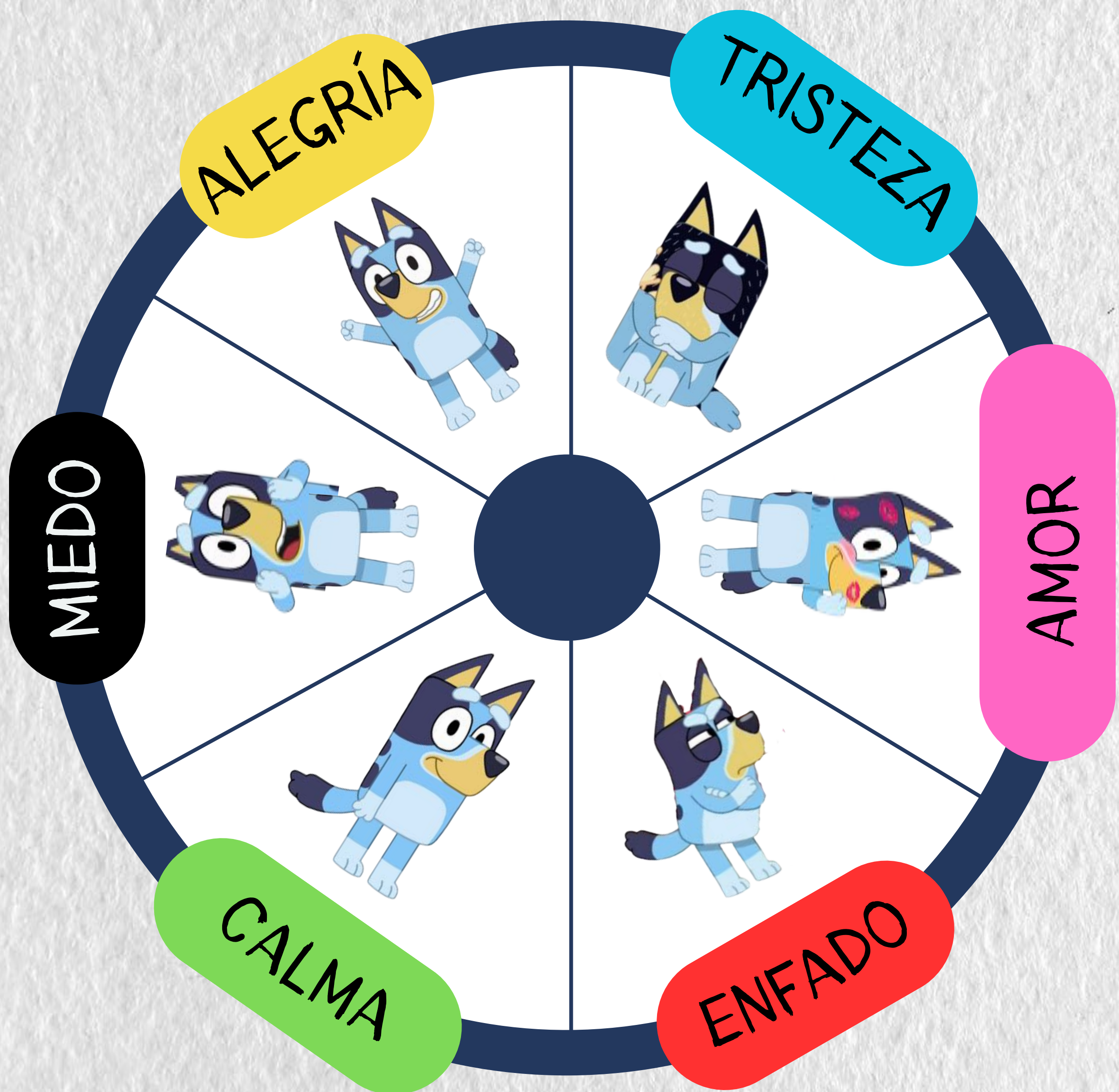
RULETA Emociones



RULETA Emociones



RULETA Emociones



4

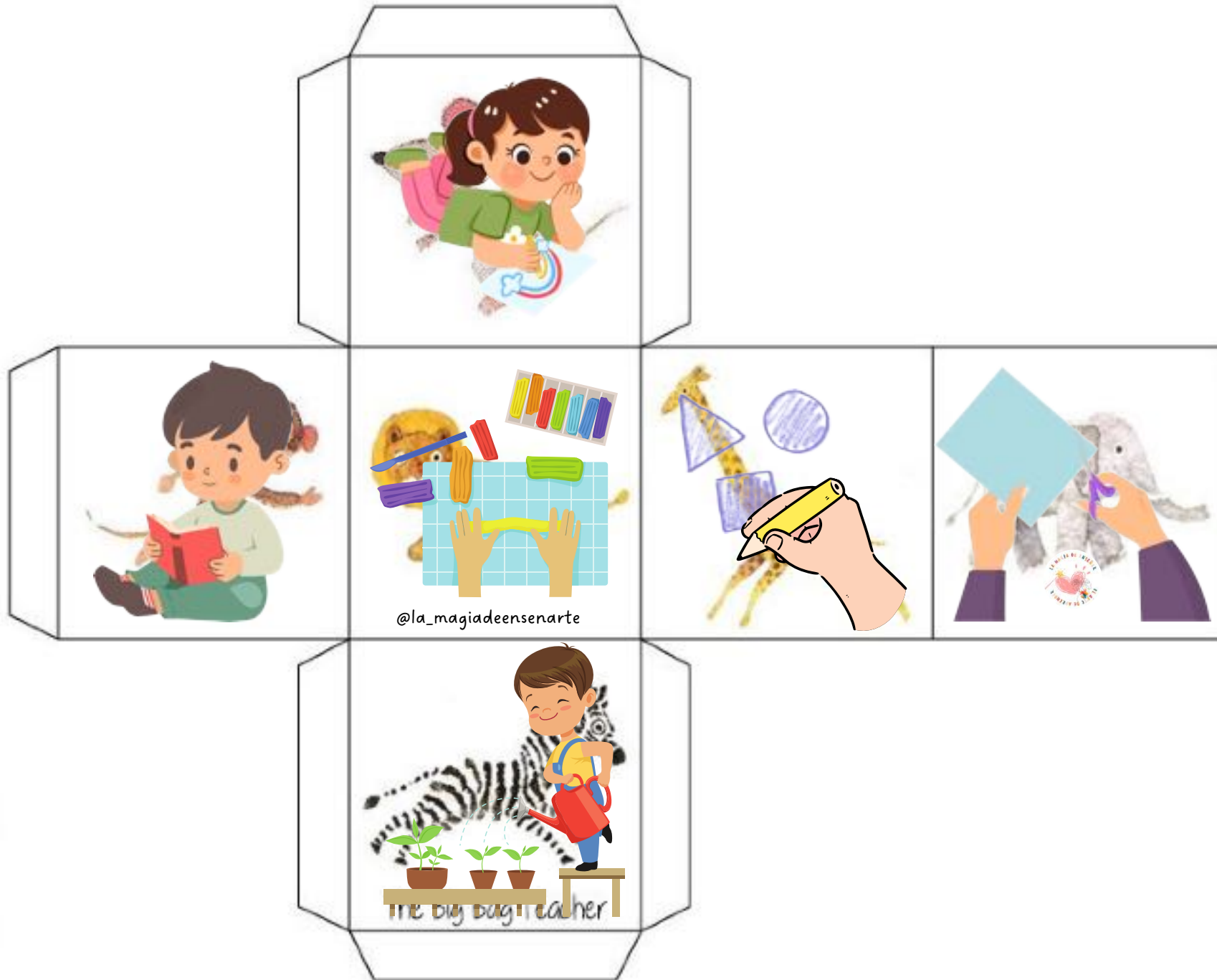
DADO



ACCIONES

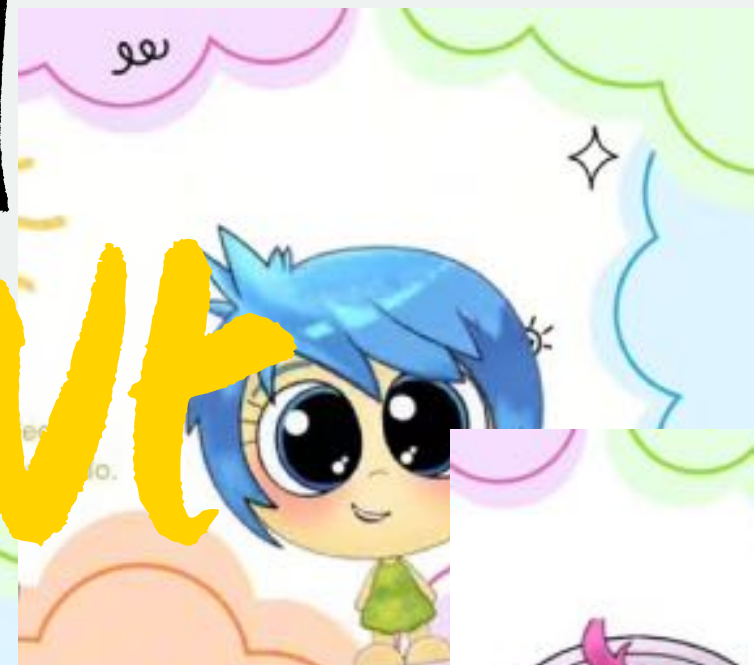
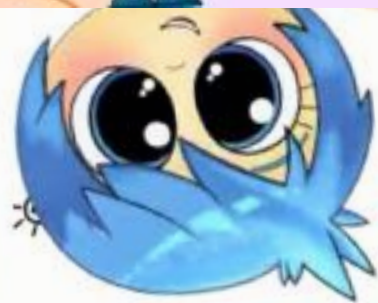
Lanza el dado y realiza la actividad que corresponda.

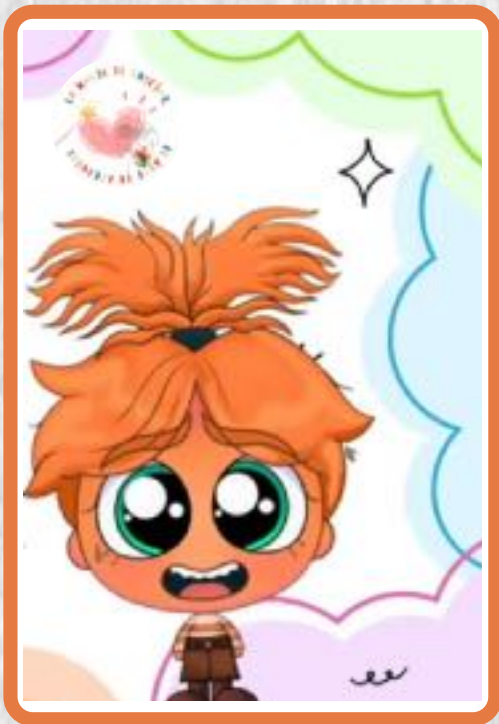
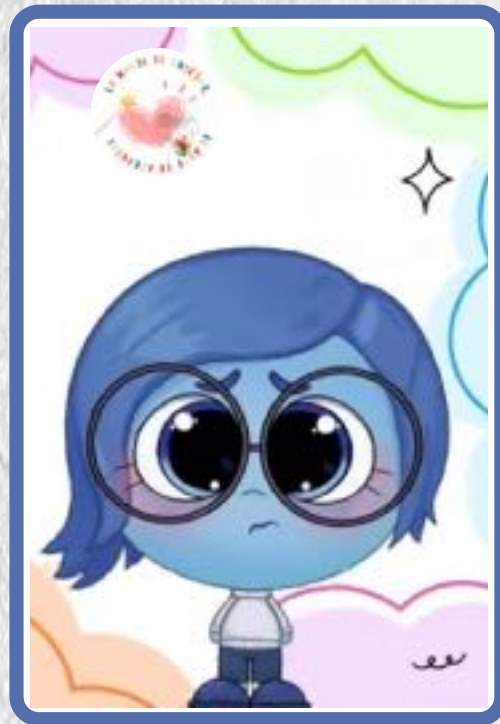
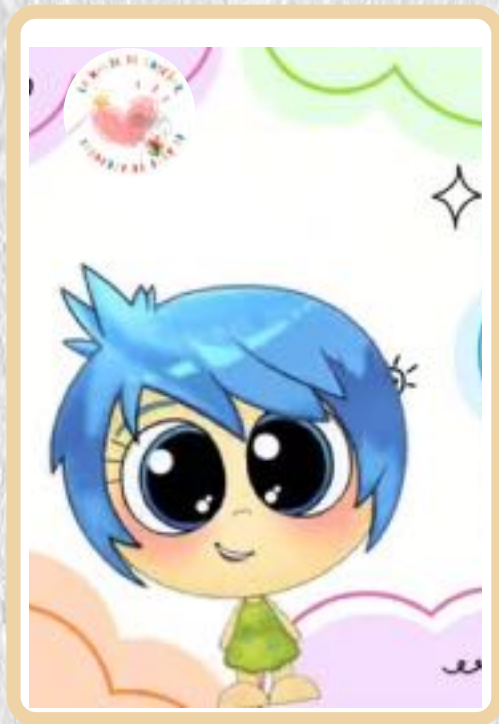


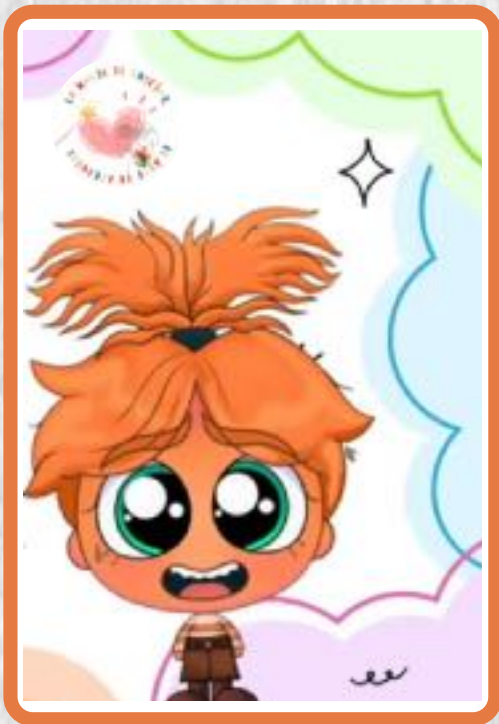
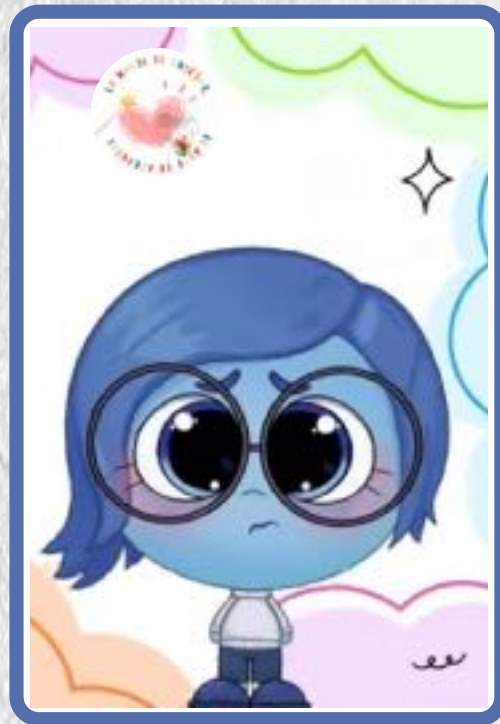
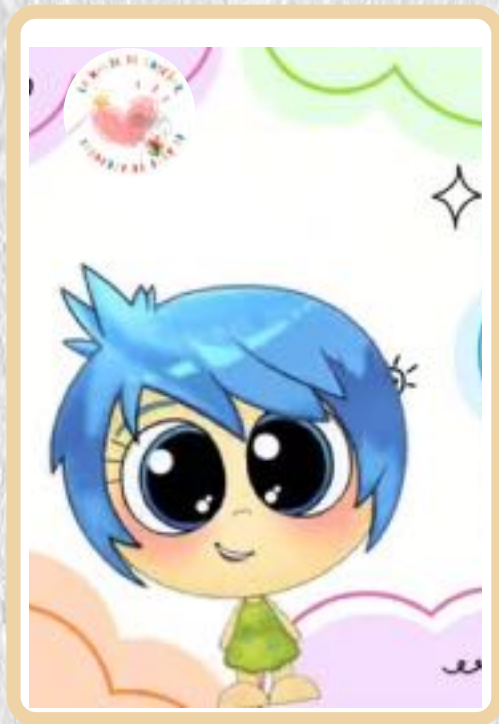


5

MEMORY INSIDE OUT





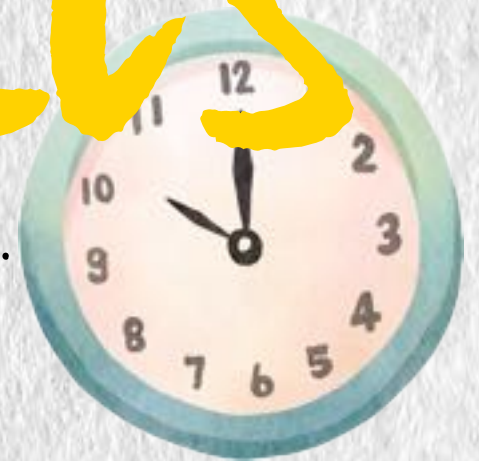


6

SECUENCIAS

TEMPORALES

Ordena las secuencias según su orden de desarrollo.

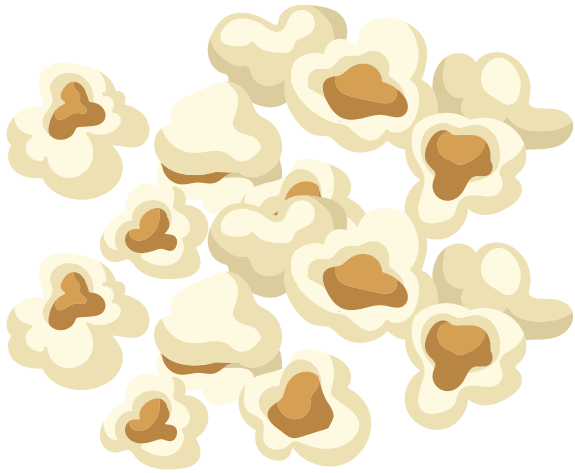




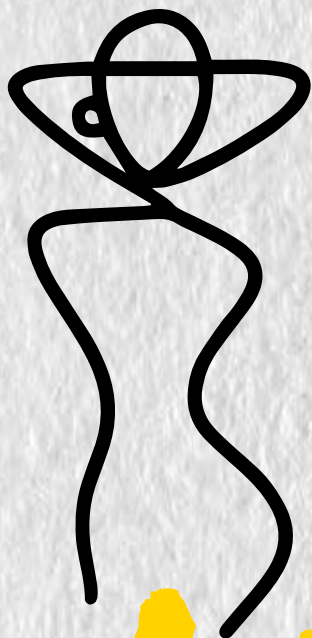








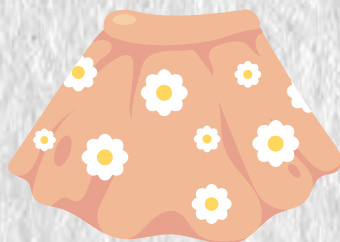
7



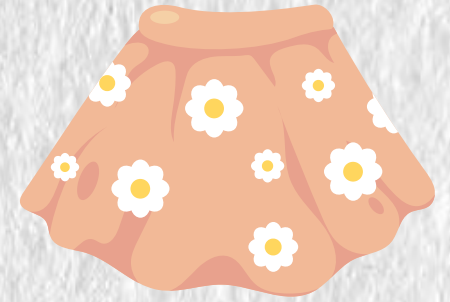
DISEÑA



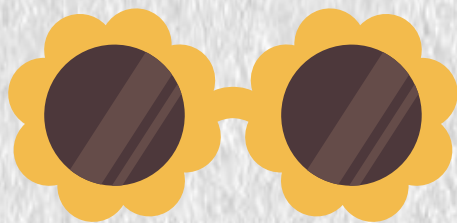
TV MODA











8

RUEDA DE LA CALMA



Gira la rueda y relájate



9



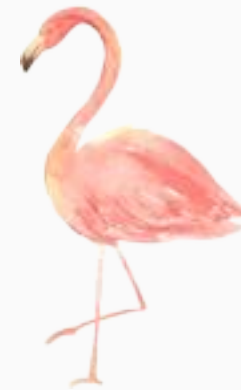
DETECTIVES DEL ORDEN

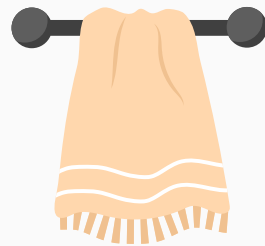
Rodea o pinza lo que esté fuera de lugar.







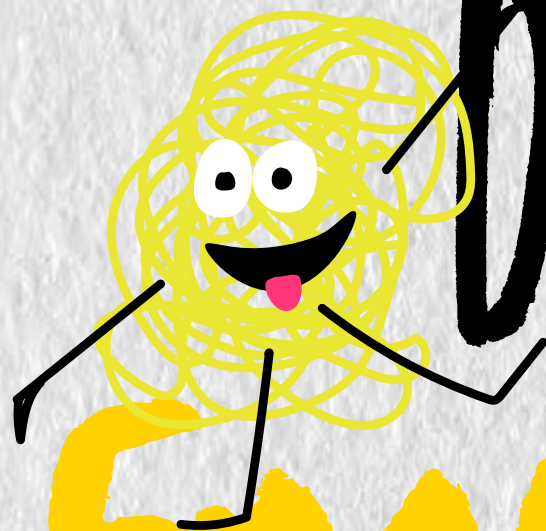


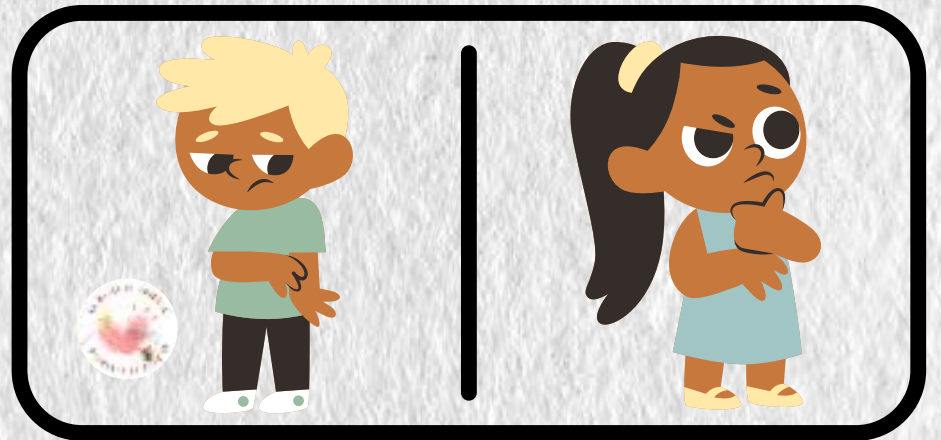
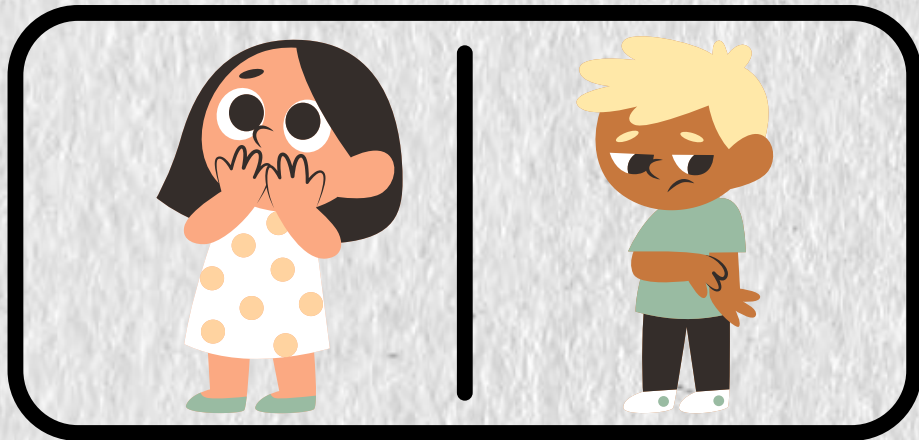
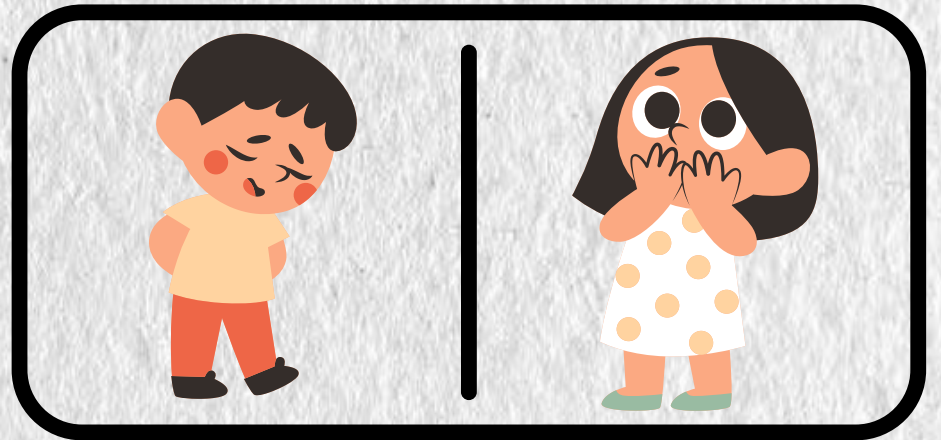
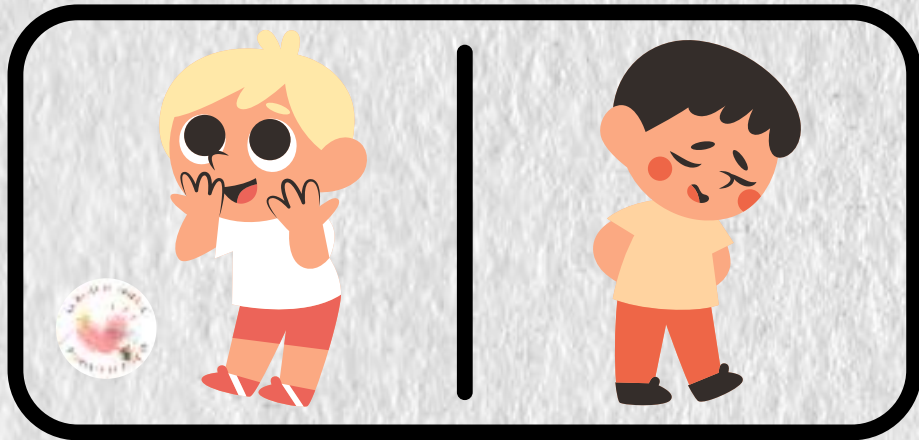
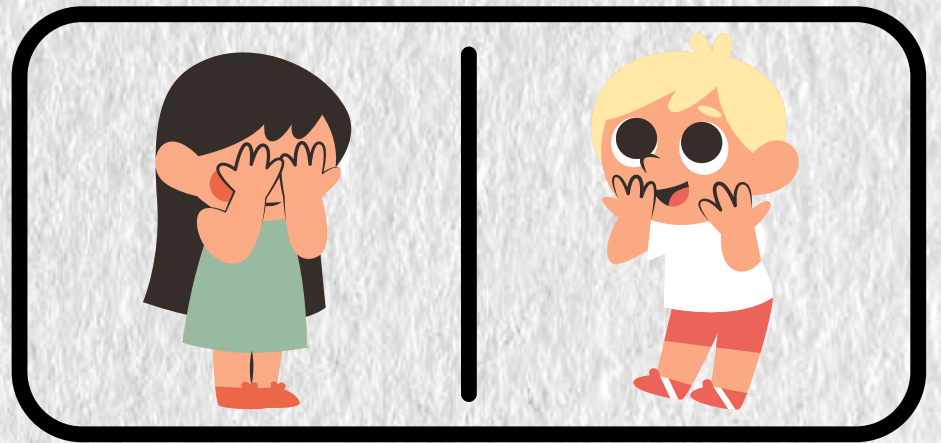
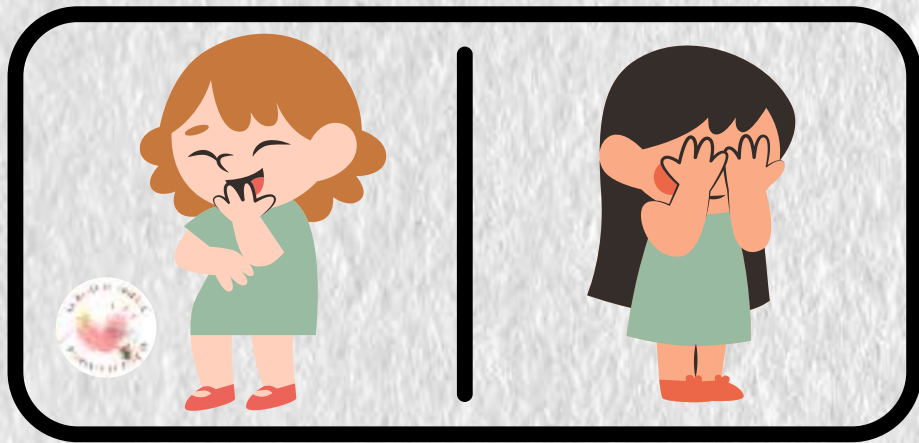


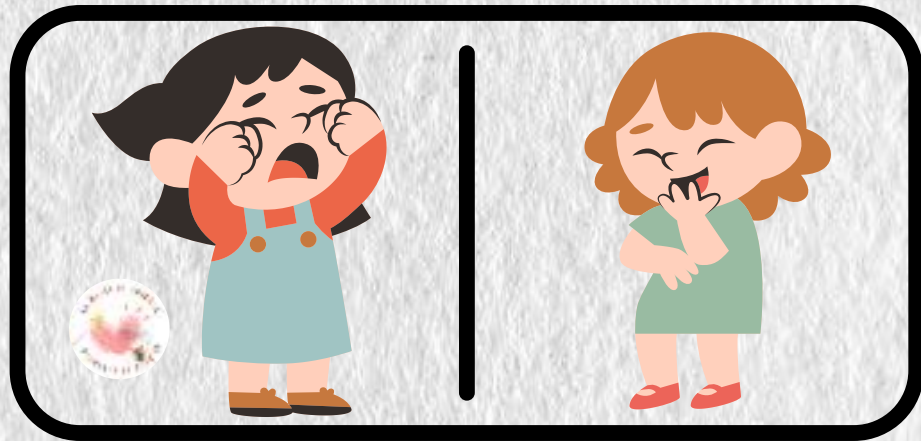
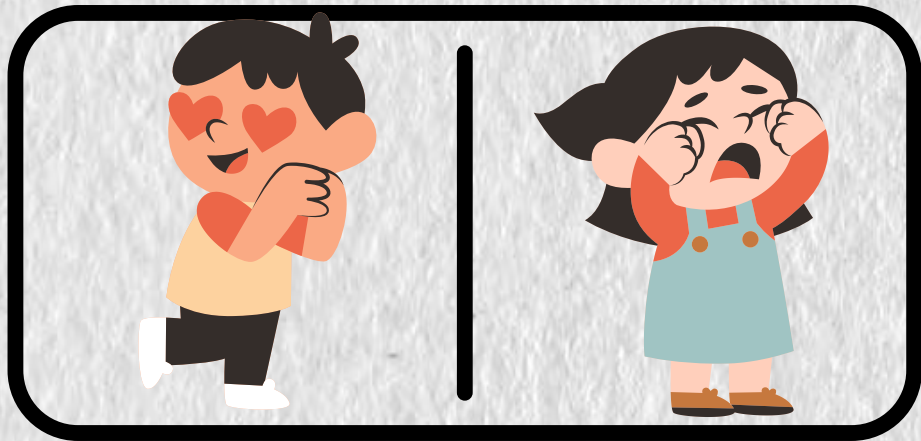
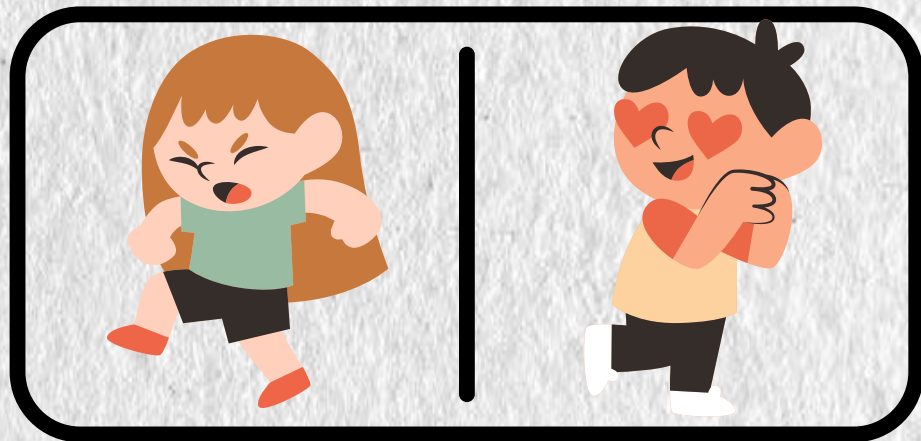
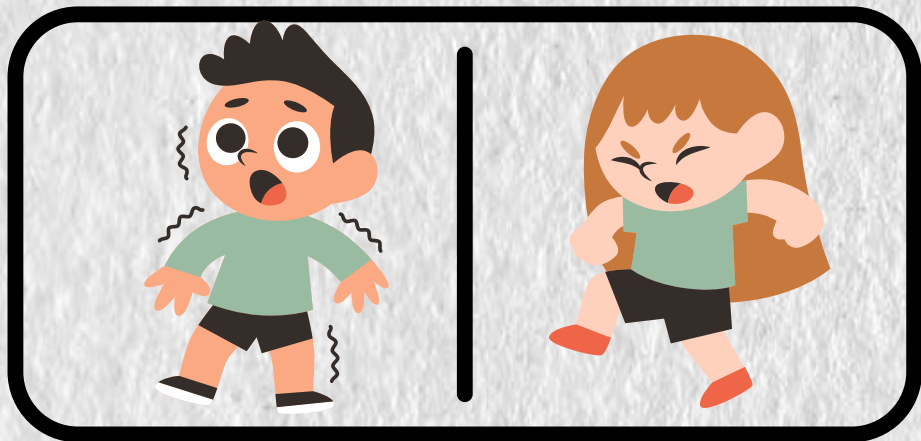
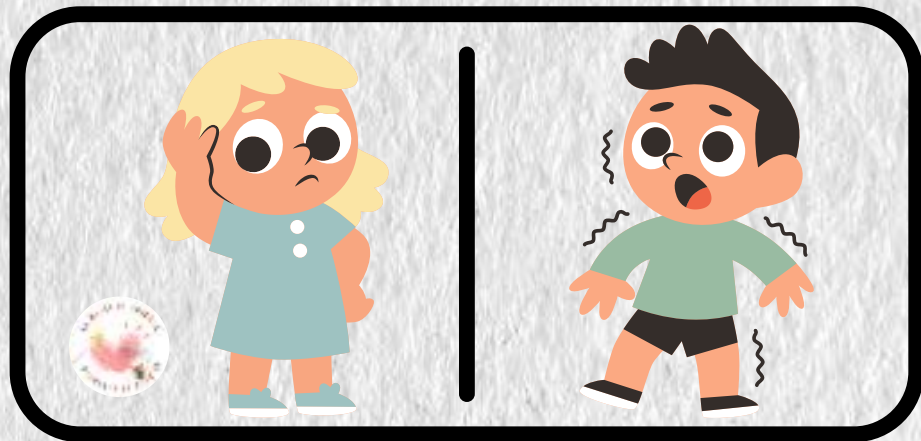
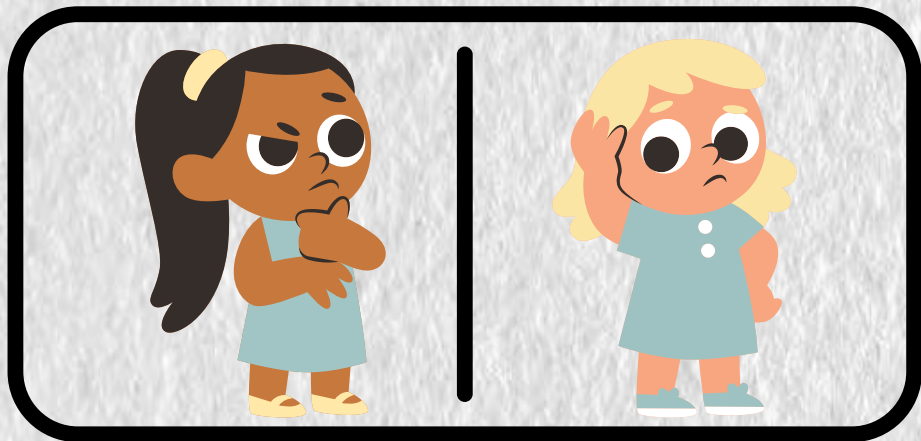
10

DOMINÓ

Emociones







11

RESUELVE

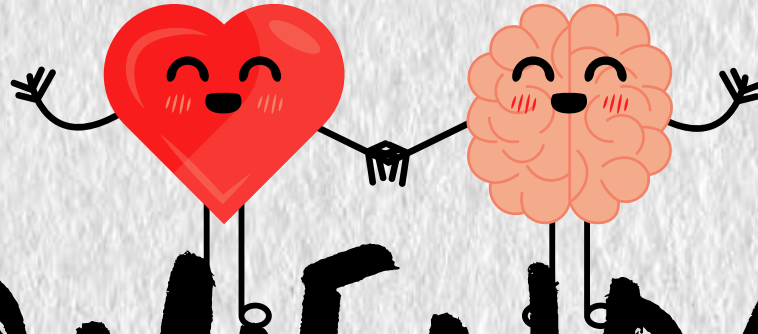


EL CONFLICTO

Busca una posible solución para los conflictos que se presentan

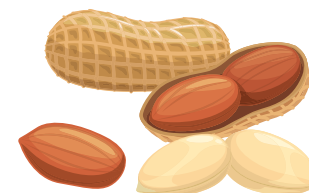


12



COMIENDO SALVADABLE

Distribuye los alimentos en el plato correspondiente



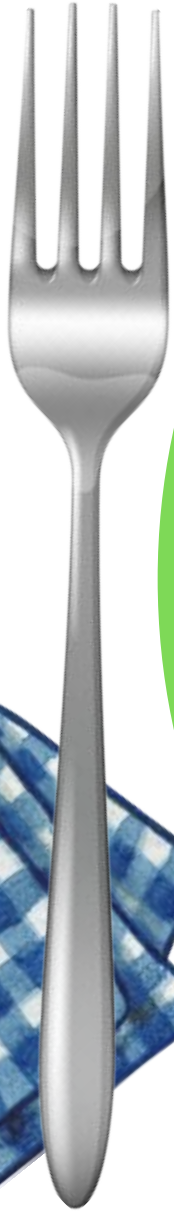
SUFICIENTES



POCOS



MUCHOS





DESCUBRIMIENTO DEL ENTORNO

recursos para batería de actividades.



1.PICTOSECUENCIAS.RUTINAS DE AULA.

2.SECUENCIAS TEMPORALES (LAVARSE. DORMIR. JUGAR. COMER....).

3.EL INTRUSO.

4.¿CUÁNDO SUCEDE? DIFERENTES ACTIVIDADES Y MOMENTOS DEL DÍA PARA CLASIFICAR.

5.BINGO DE LA CIUDAD.

6.RUEDAS DE LOS SENTIDOS.

7.LINCE.

8.CORRESPONDENCIAS /SOMBRAS.

9.SERIACIÓN.

10.NÚMERO/CANTIDAD.

11. LABERINTOS.

12.IZQUIERDA-DERECHA.



1 PICTO SECUENCIAS DE AVLA





ASAMBLEA



ASEO



**TRABAJO
EN GRUPO**



DESAYUNO



**TRABAJO
INDIVIDUAL**



RELAJACIÓN



**TRABAJO
POR RINCONES**



**TRABAJO
POR RINCONES**



JUEGO LIBRE



**RELIGIÓN/
ALTERNATIVA**



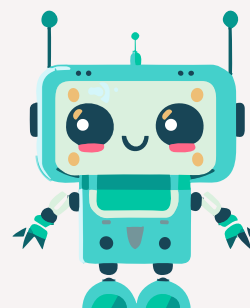
CUENTOS



MÚSICA



CANCIONES



ROBÓTICA



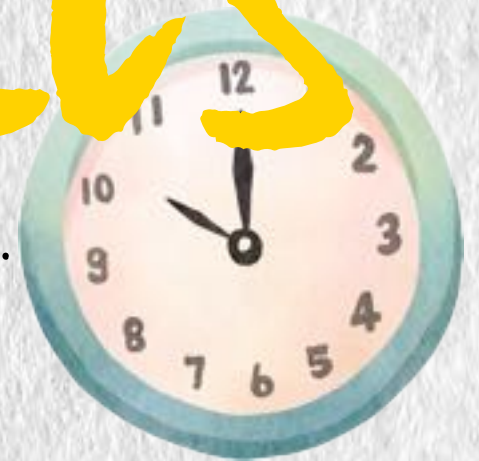
INGLÉS



ARTE

2 SECUENCIAS TEMPORALES

Ordena las secuencias según su orden de desarrollo.

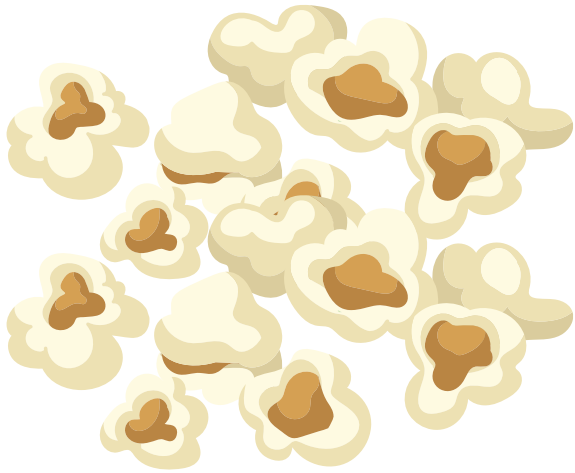












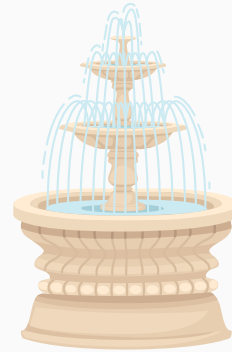
3 EL NCUENTRA

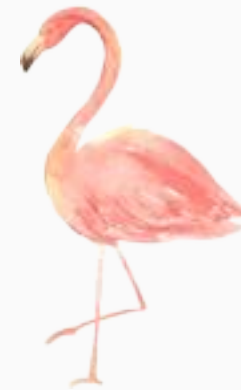


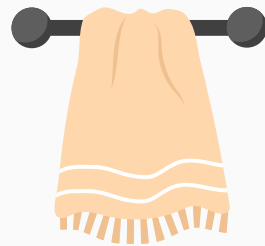
EL INTRUSO











4

¿CUÁNDO
SUCEDE?



RUTINAS DIARIAS



DESPERTARSE



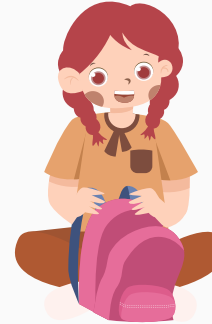
DESAYUNAR



CEPILLAR LOS
DIENTES



VESTIRSE



IR AL COLEGIO



JUGAR



LECTURA



RUTINAS DIARIAS



BAÑARSE



COMER



IR AL PARQUE



SECAR EL
PELO



LAVAR LAS
MANOS



CENAR



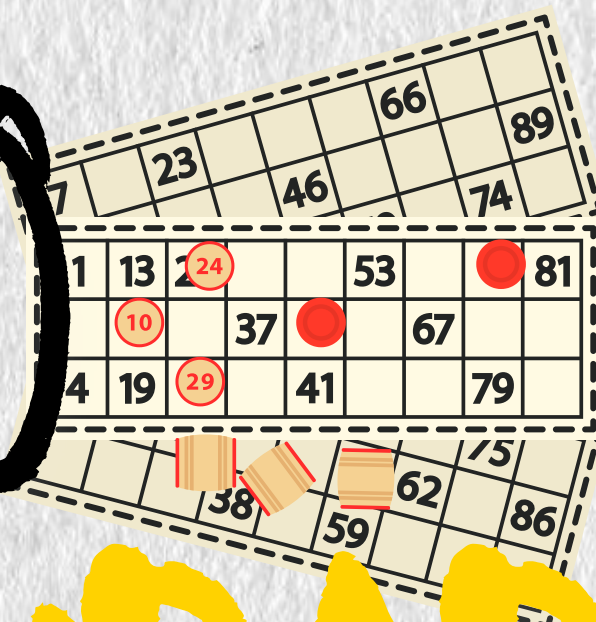
ACOSTARSE



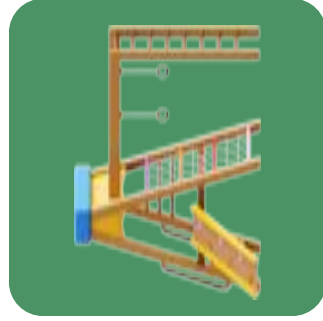
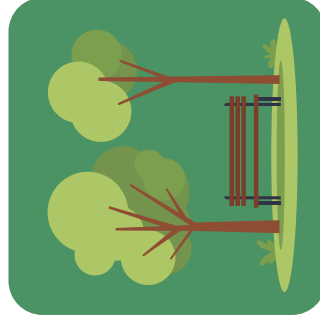
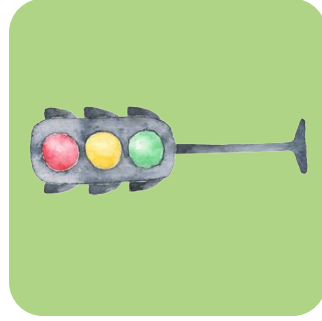
5

BINGO

DE LA CIUDAD



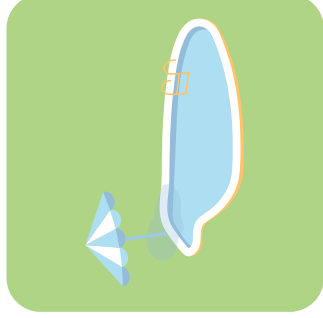
BINGO *Ciudad*



BINGO *Ciudad*

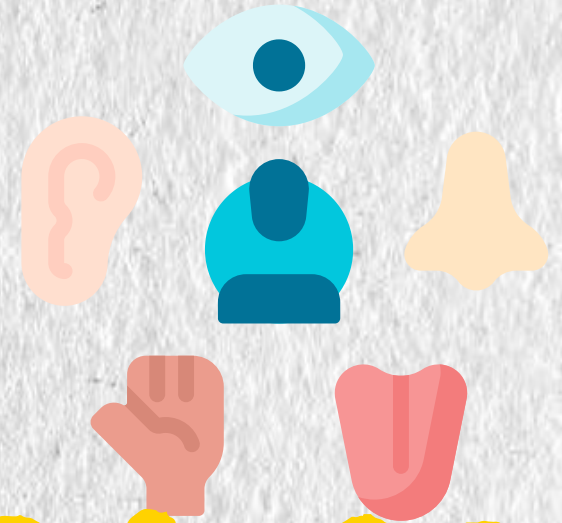


BINGO Ciudad

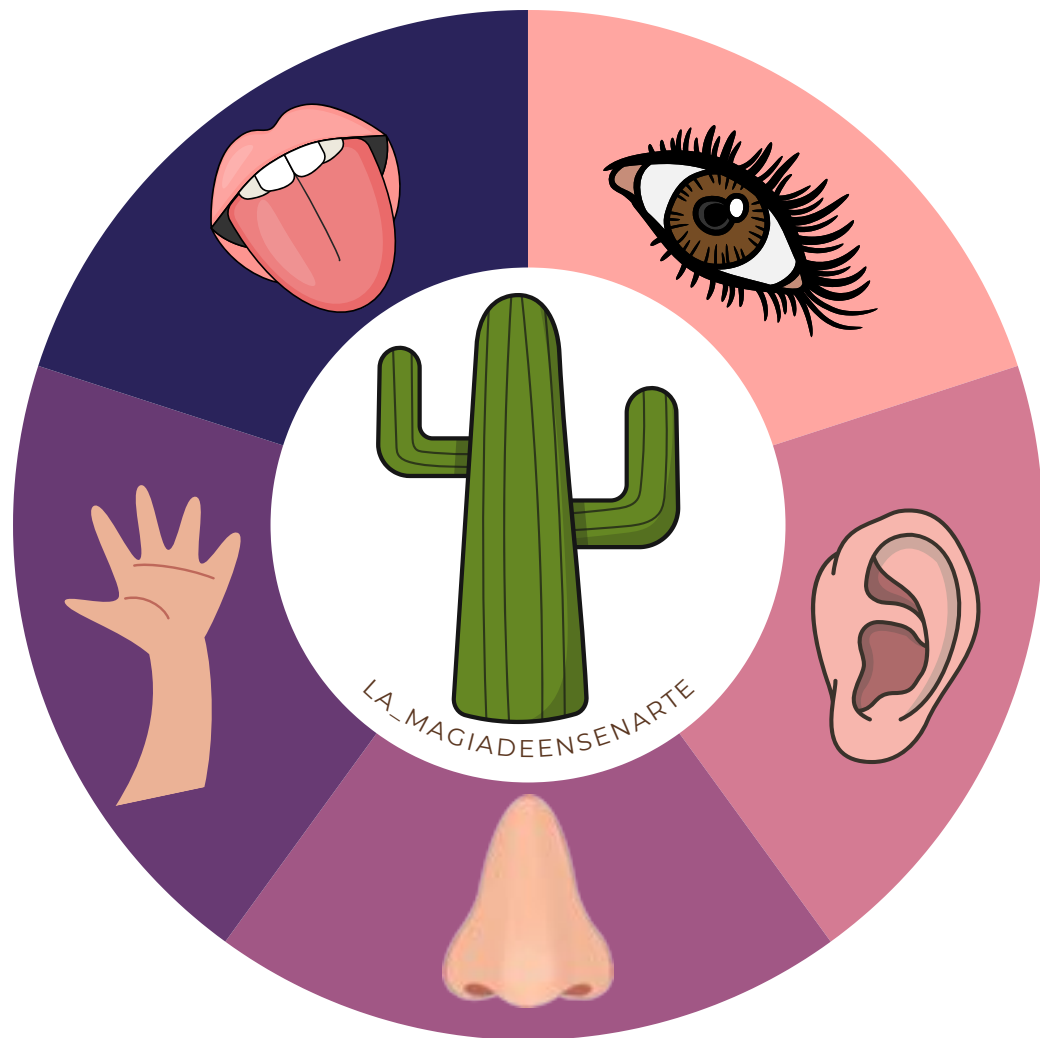
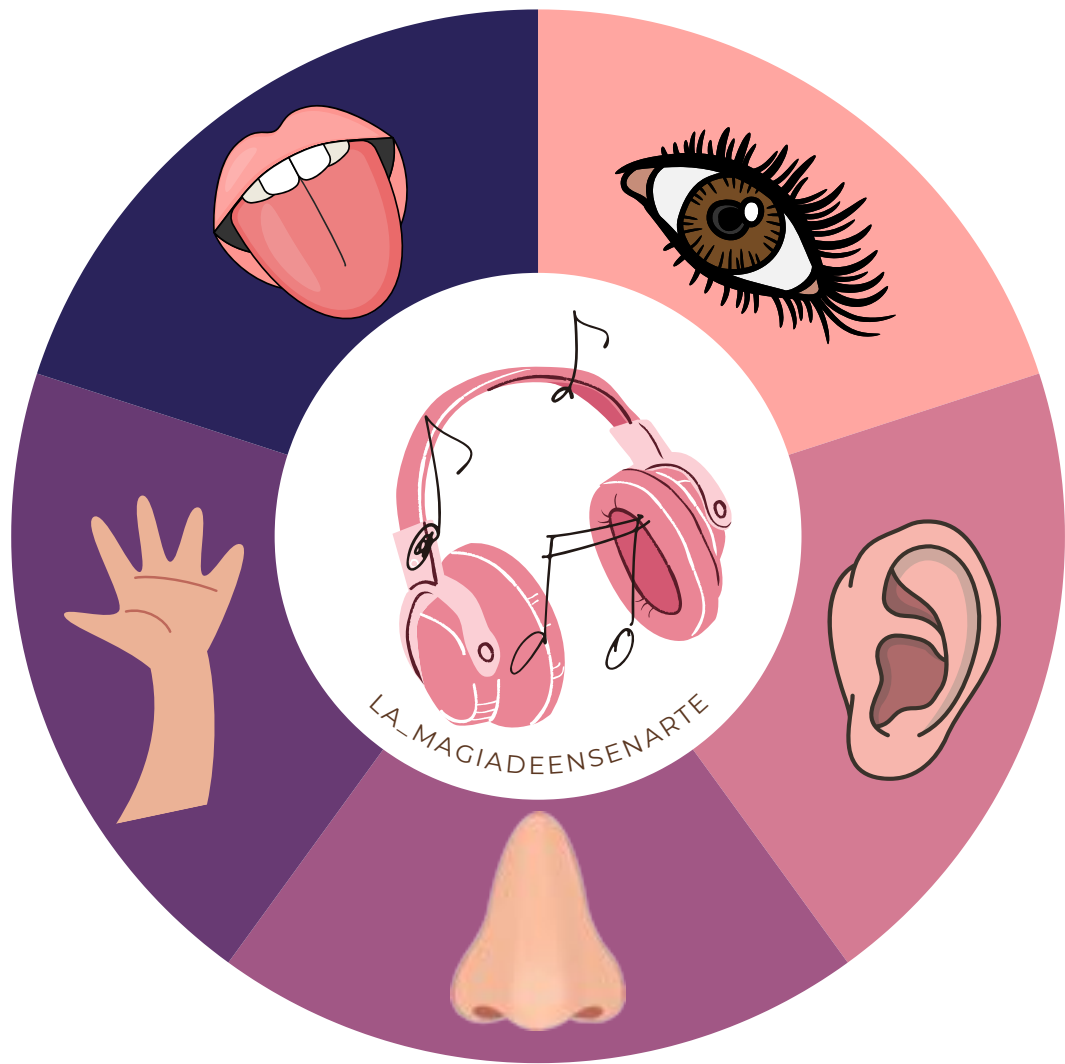


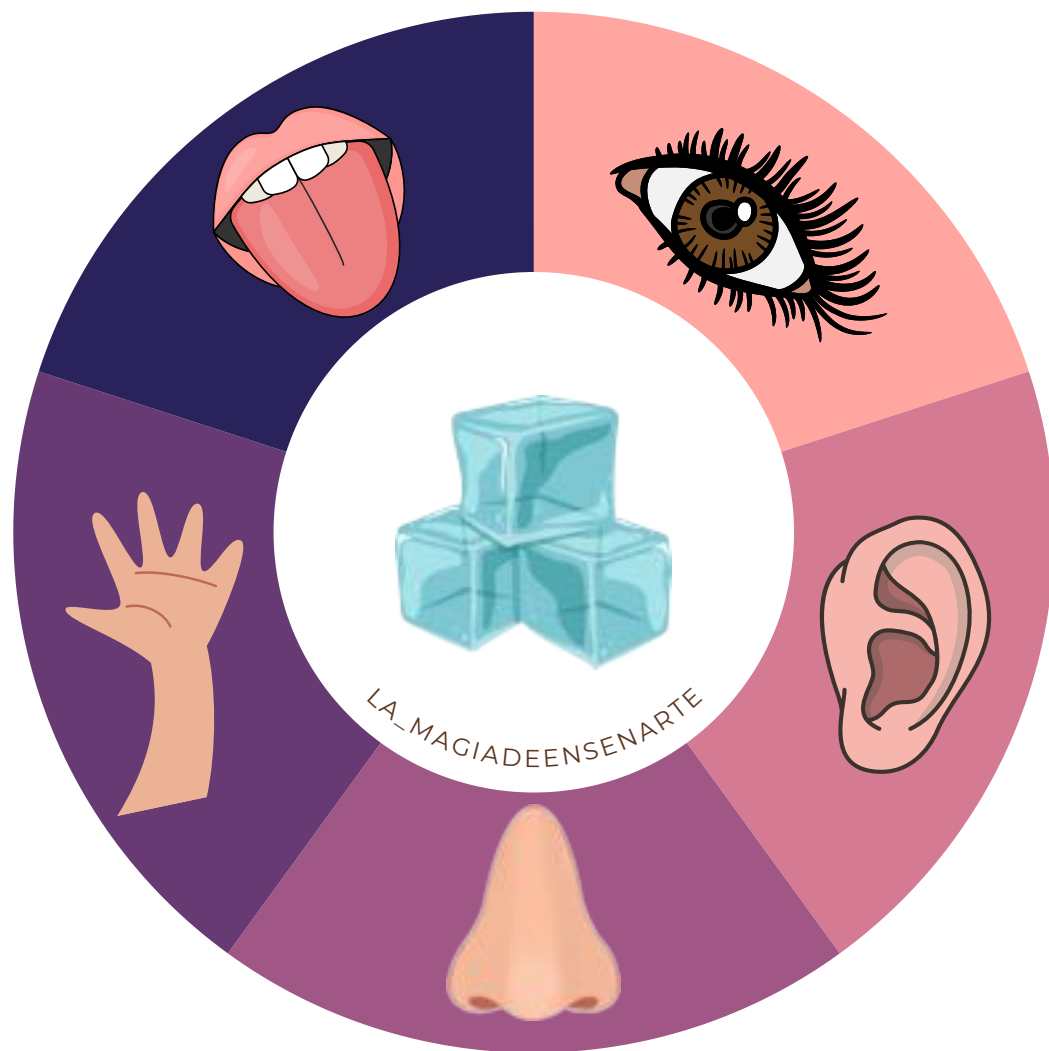
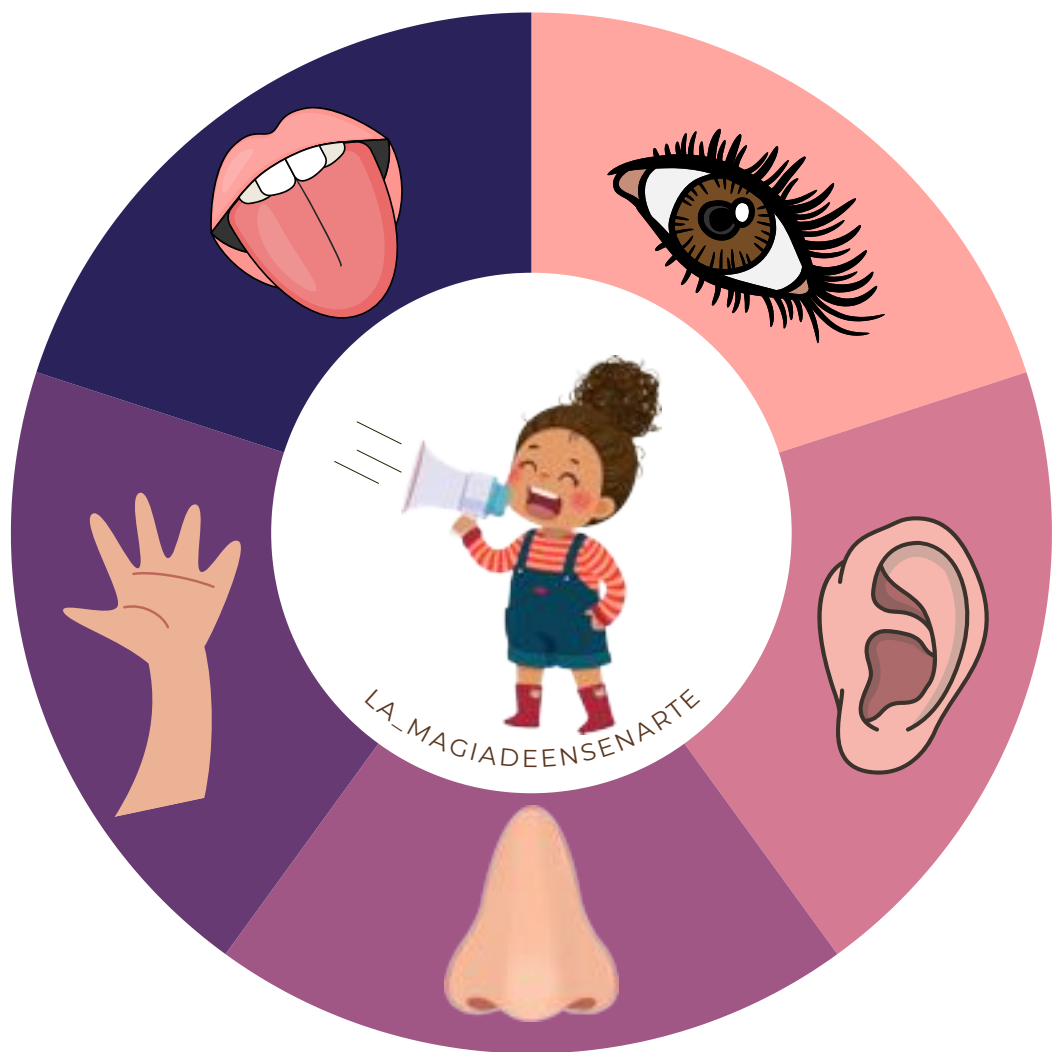


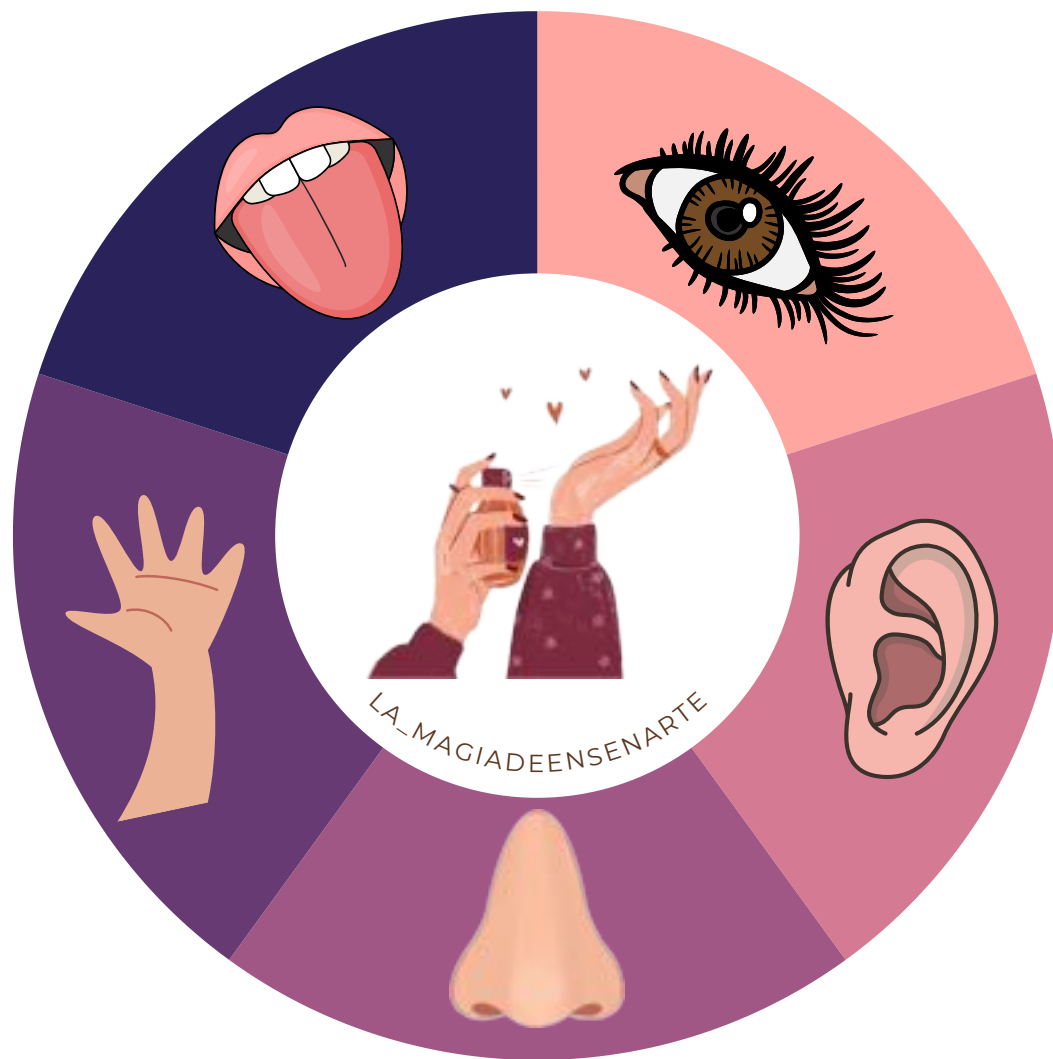
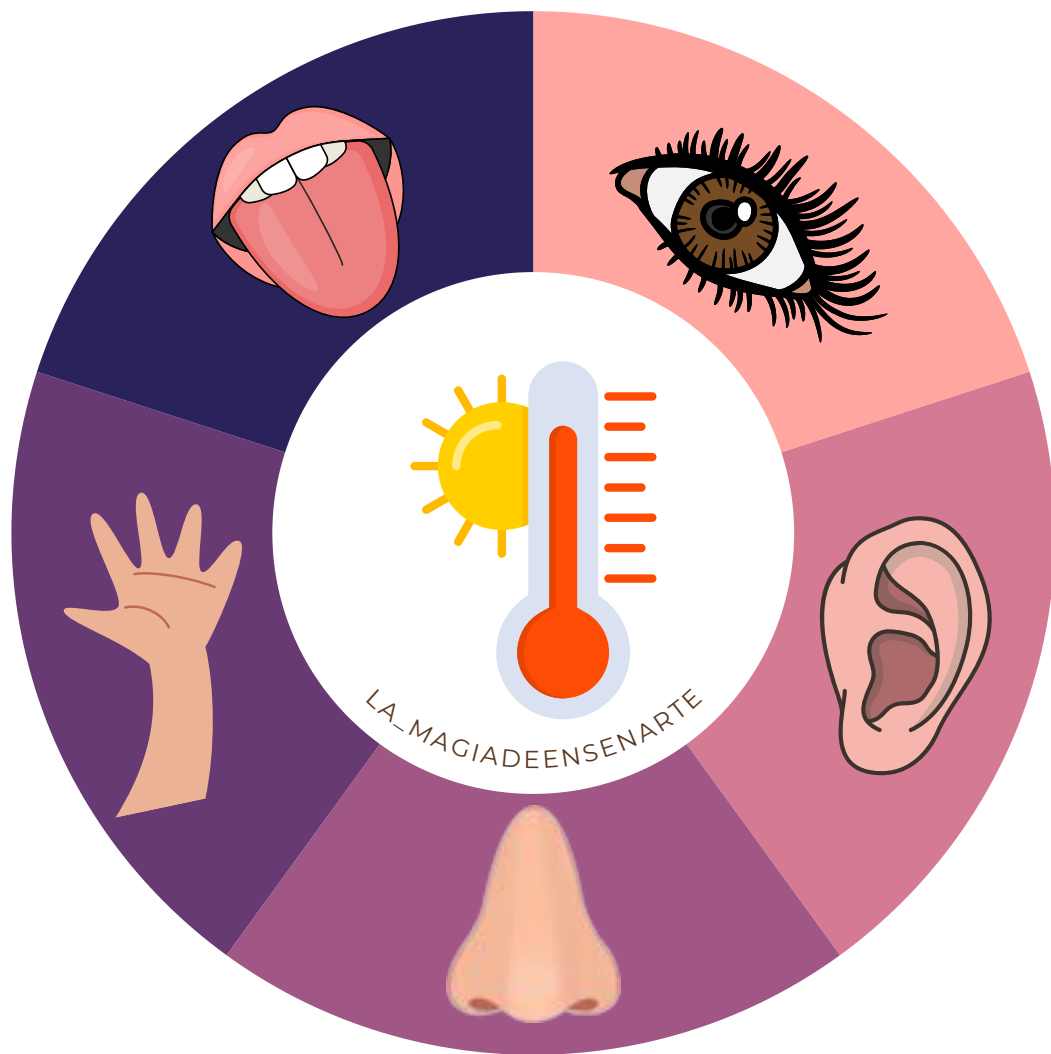
RUEDA

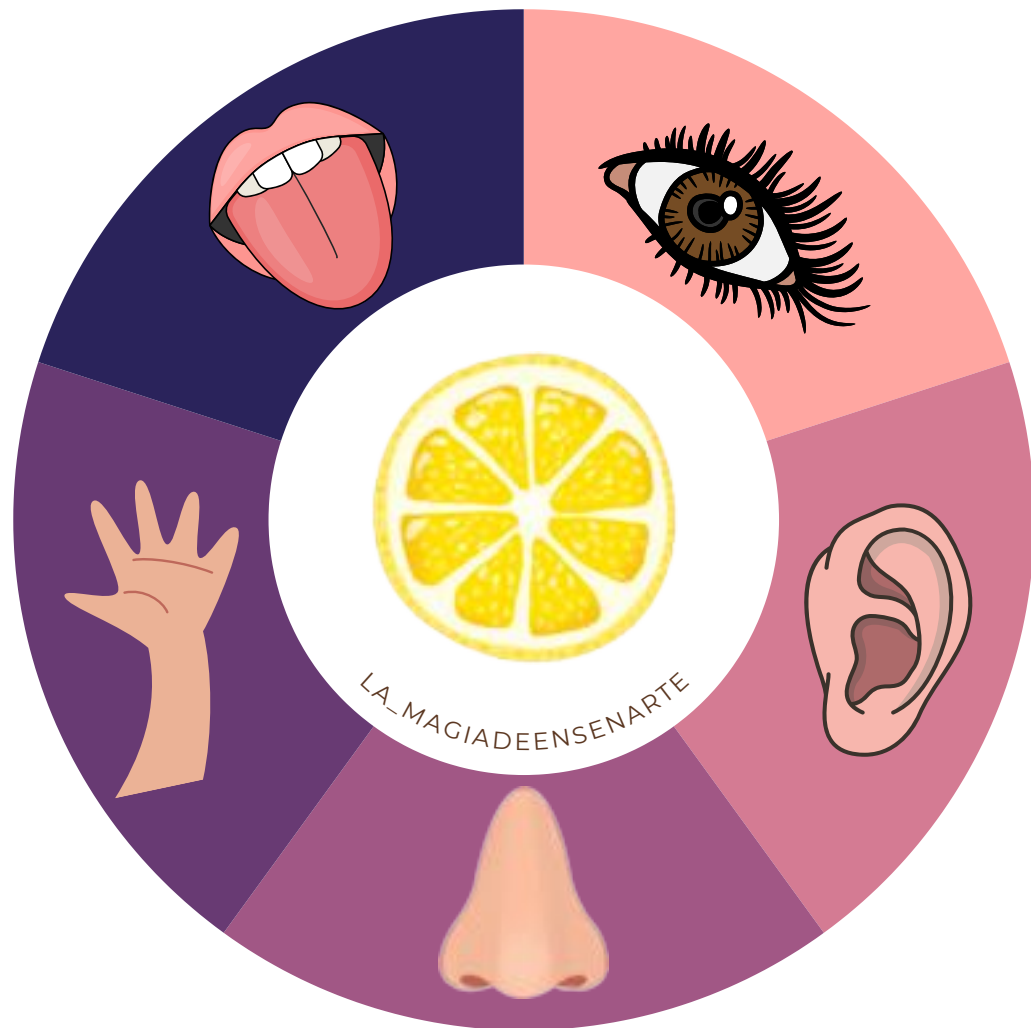
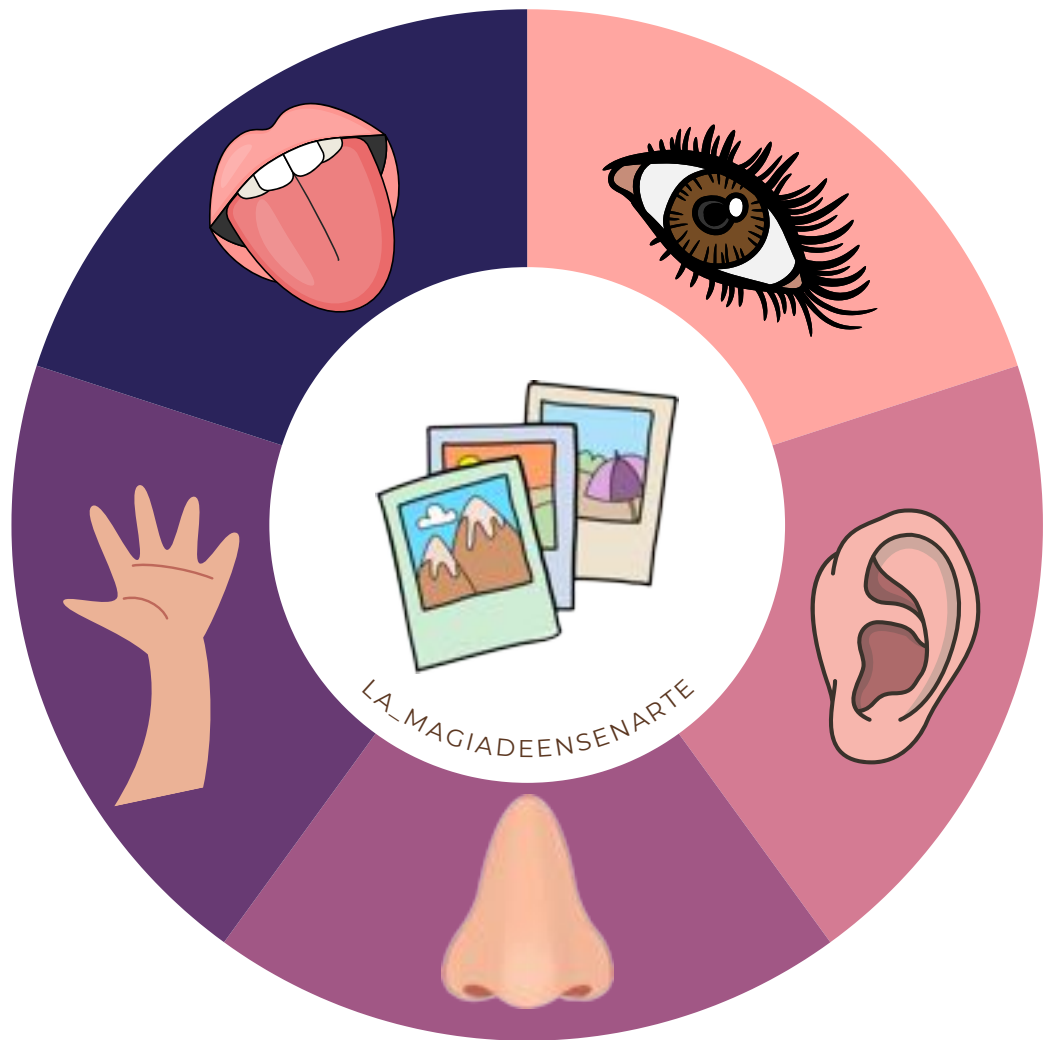


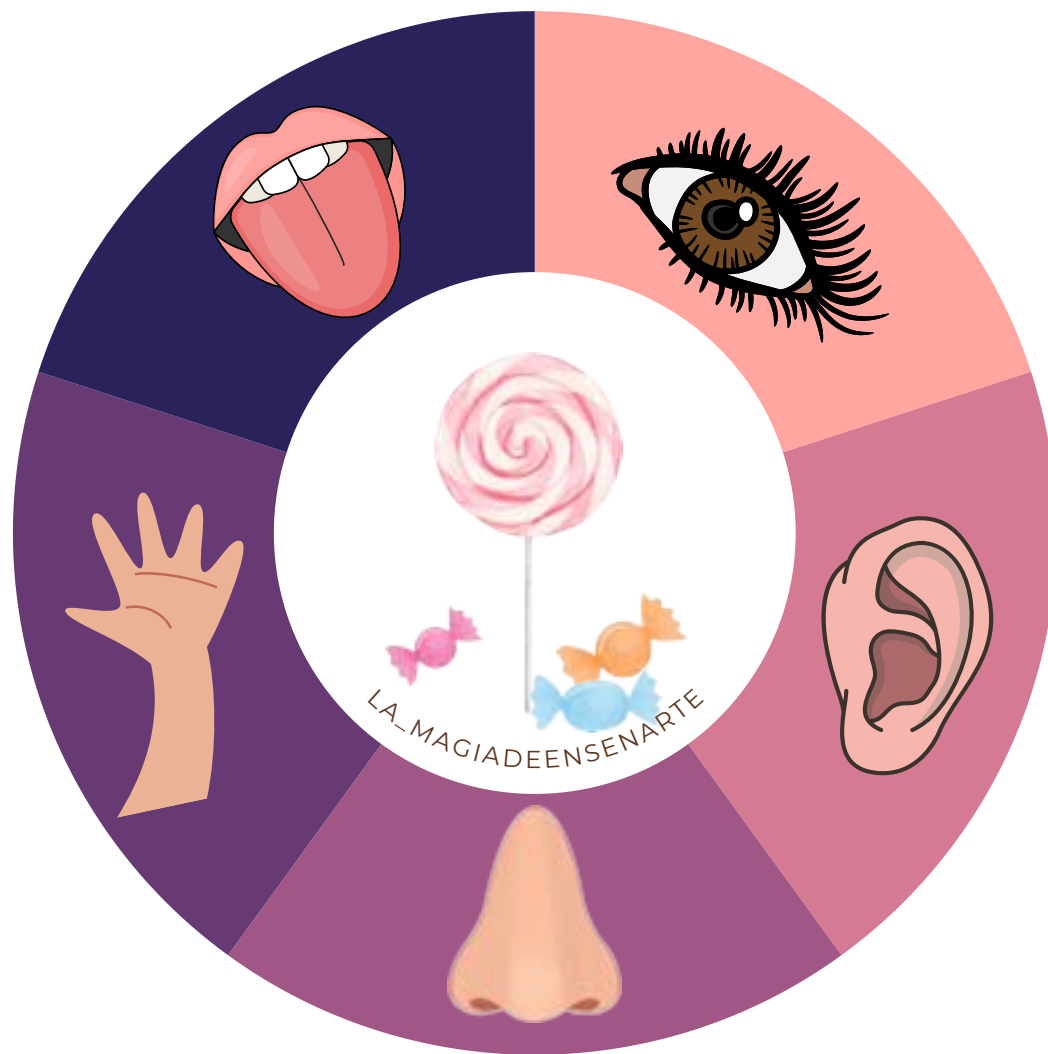
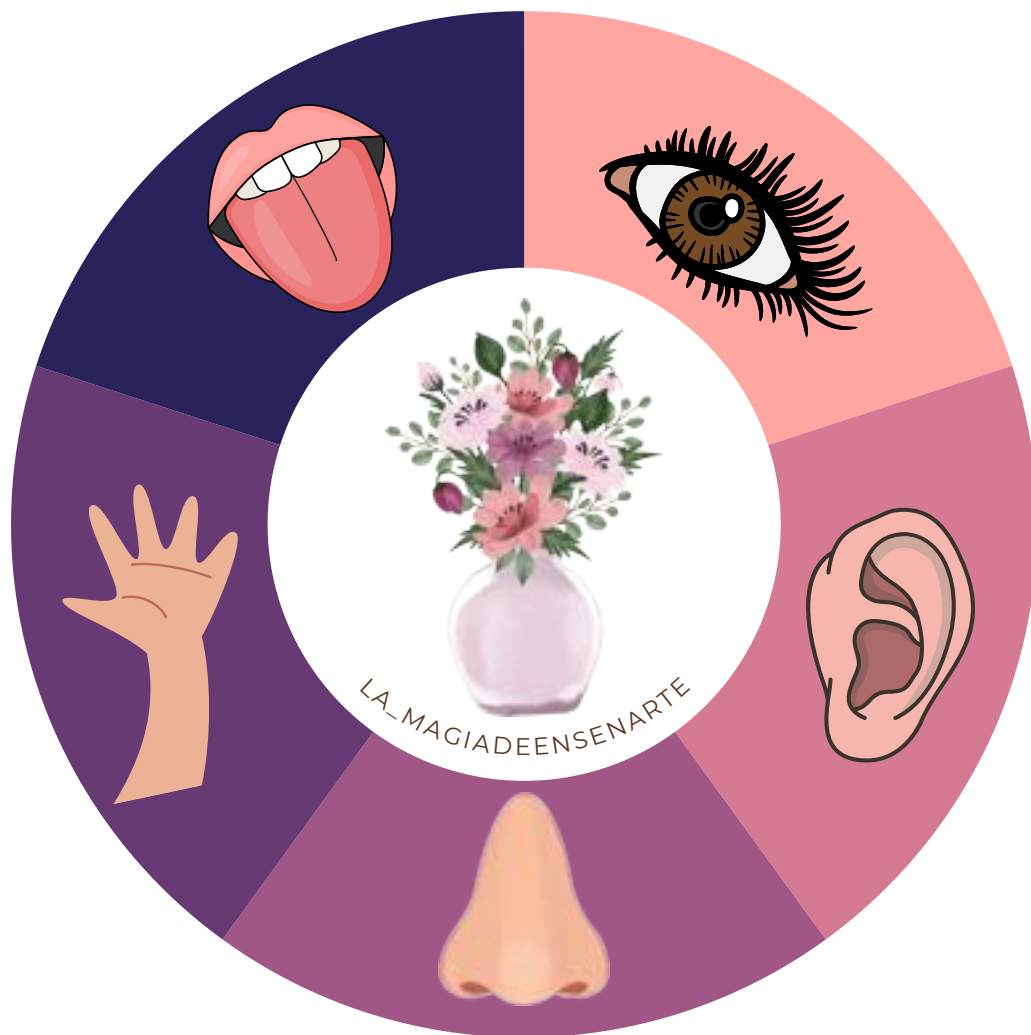
DE LOS SENTIDOS











6



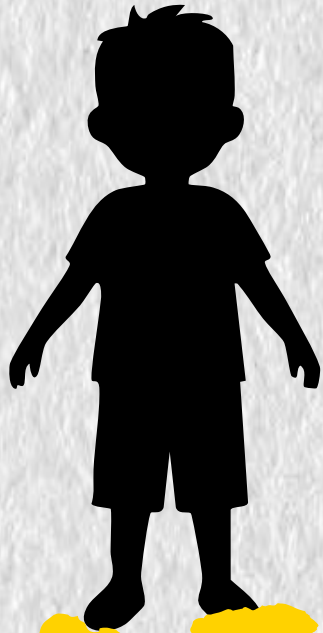
LINCE



SÉ EL MÁS RÁPIDO



7



JUEGO



DE SOMBRAS





9

SERIACIÓN ORAL





10

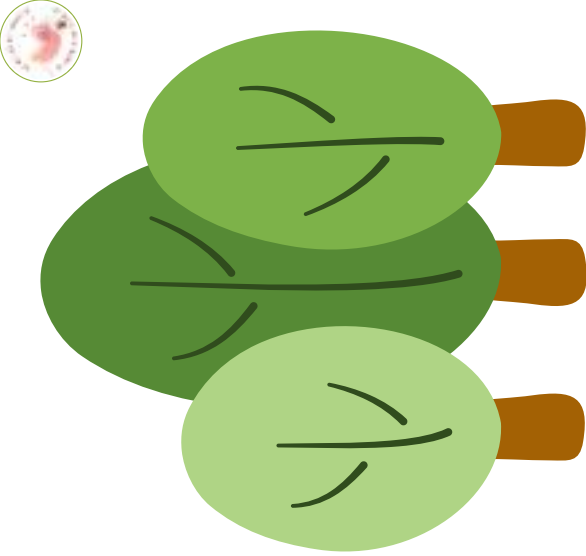
ASOCIACIÓN
NÚMERO-CANTIDAD

		
2	3	4

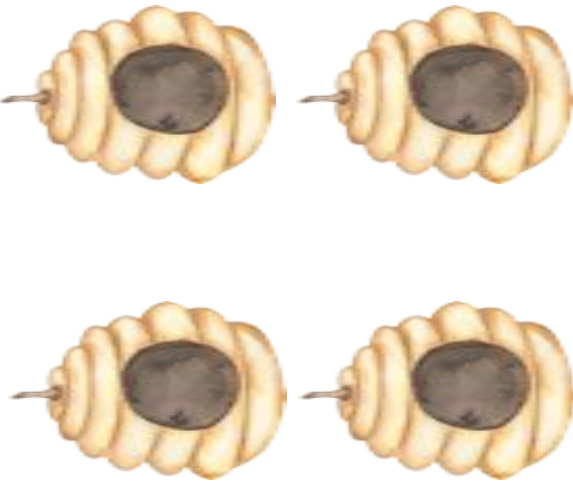
		
5	6	7

		
2	3	4

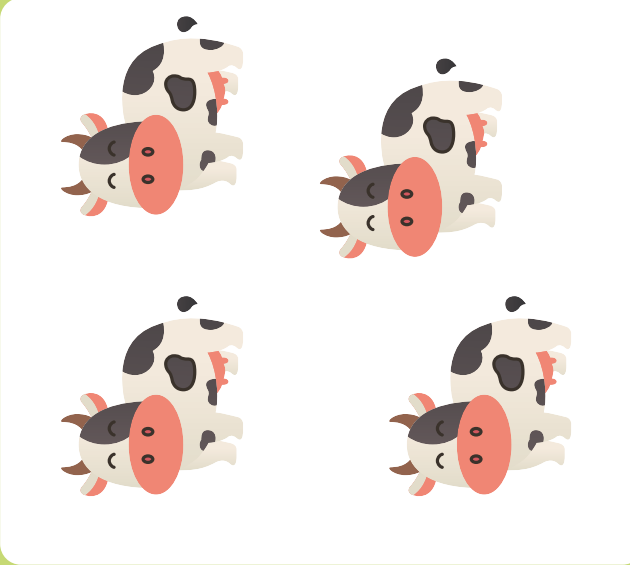
		
1	2	3

	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="873 817 1097 1257">2</td> <td data-bbox="873 1257 1097 1423">3</td> <td data-bbox="873 1423 1097 1481">4</td> </tr> </table>	2	3	4
2	3	4		

	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="873 105 1097 555">5</td> <td data-bbox="873 555 1097 657">8</td> <td data-bbox="873 657 1097 778">7</td> </tr> </table>	5	8	7
5	8	7		

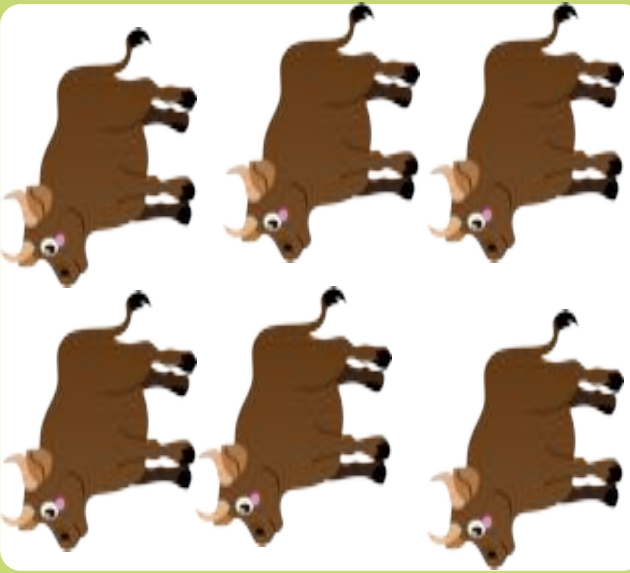
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1780 817 2002 1257">2</td> <td data-bbox="1780 1257 2002 1423">3</td> <td data-bbox="1780 1423 2002 1481">4</td> </tr> </table>	2	3	4
2	3	4		

	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1780 105 2002 555">9</td> <td data-bbox="1780 555 2002 657">7</td> <td data-bbox="1780 657 2002 778">3</td> </tr> </table>	9	7	3
9	7	3		



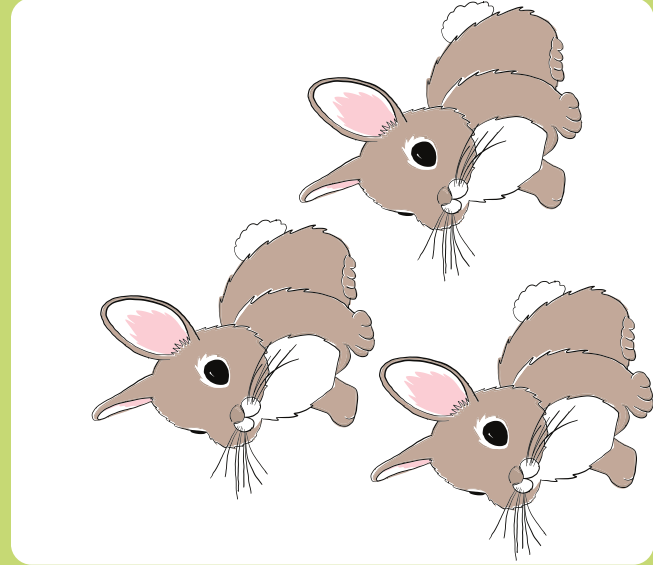
4	6	8
---	---	---

@logopedia_y_educacion



7	6	4
---	---	---

@logopedia_y_educacion



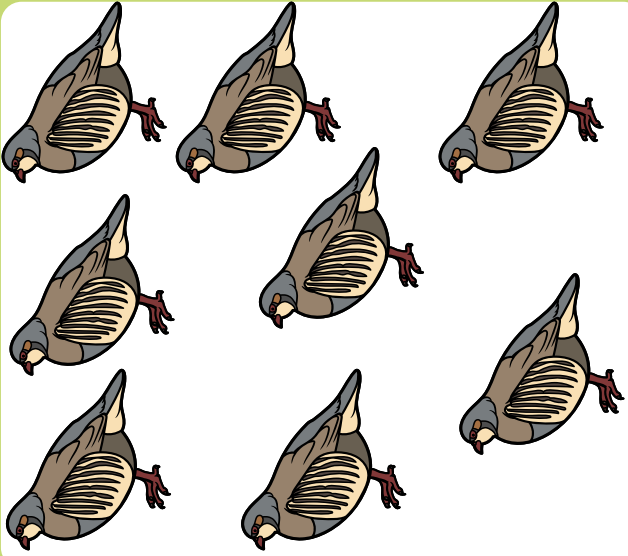
3	5	6
---	---	---

@logopedia_y_educacion



1	2	5
---	---	---

@logopedia_y_educacion

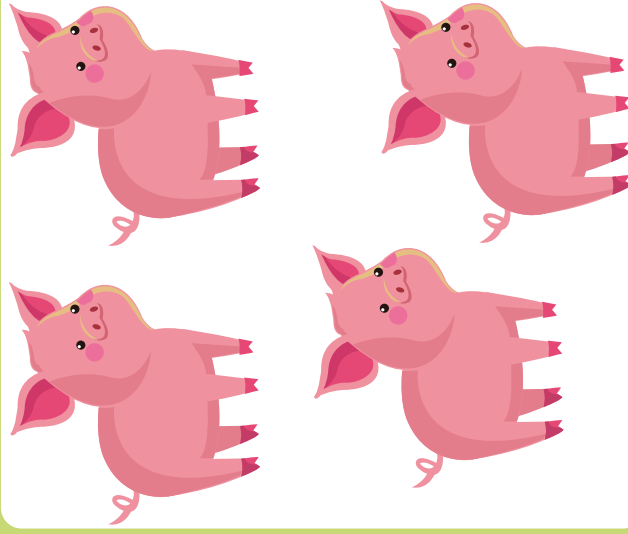


4

5

8

@logopedia_y_educacion



7

6

4

@logopedia_y_educacion



7

5

6

@logopedia_y_educacion

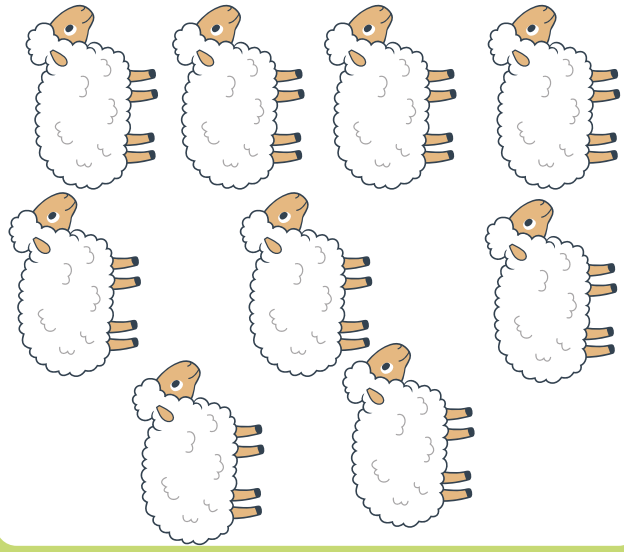


1

4

2

@logopedia_y_educacion

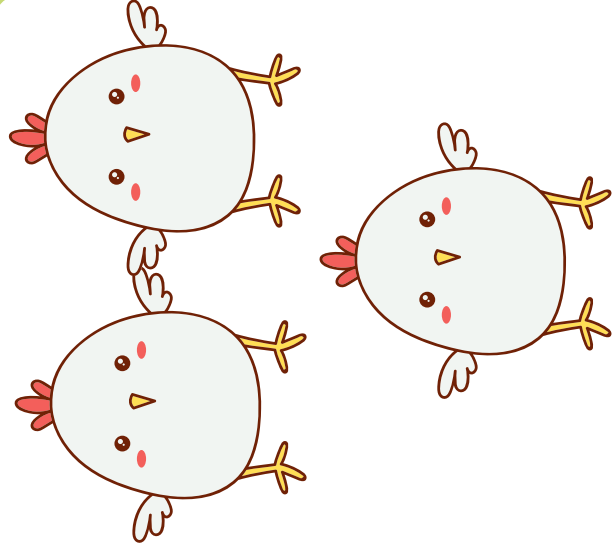


6

9

5

@logopedia_y_educacion

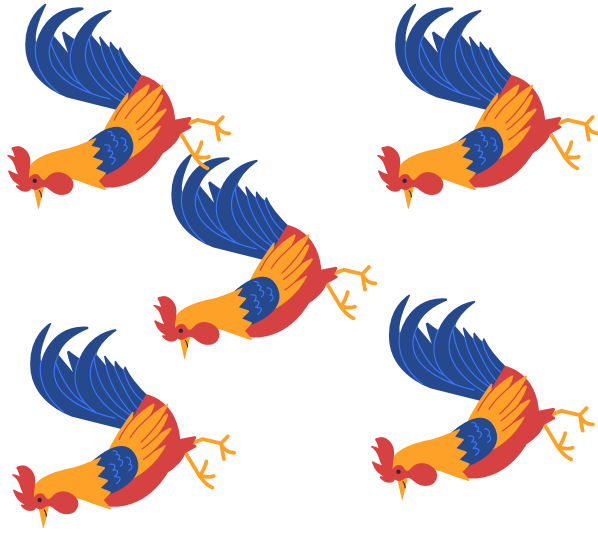


5

3

2

@logopedia_y_educacion

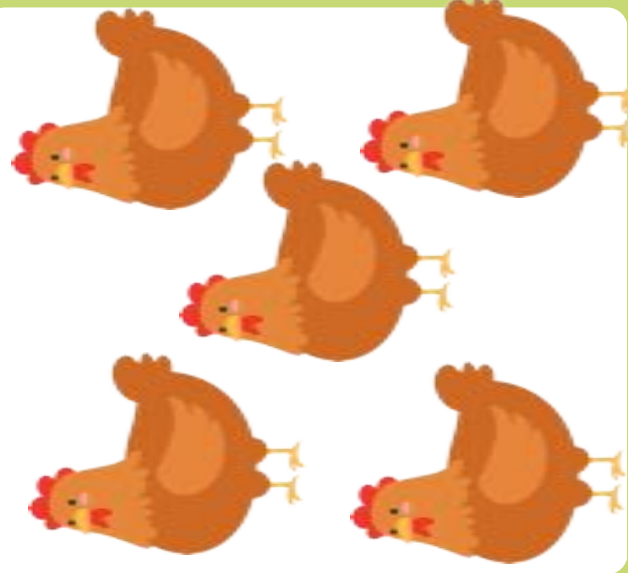


2

6

5

@logopedia_y_educacion



1

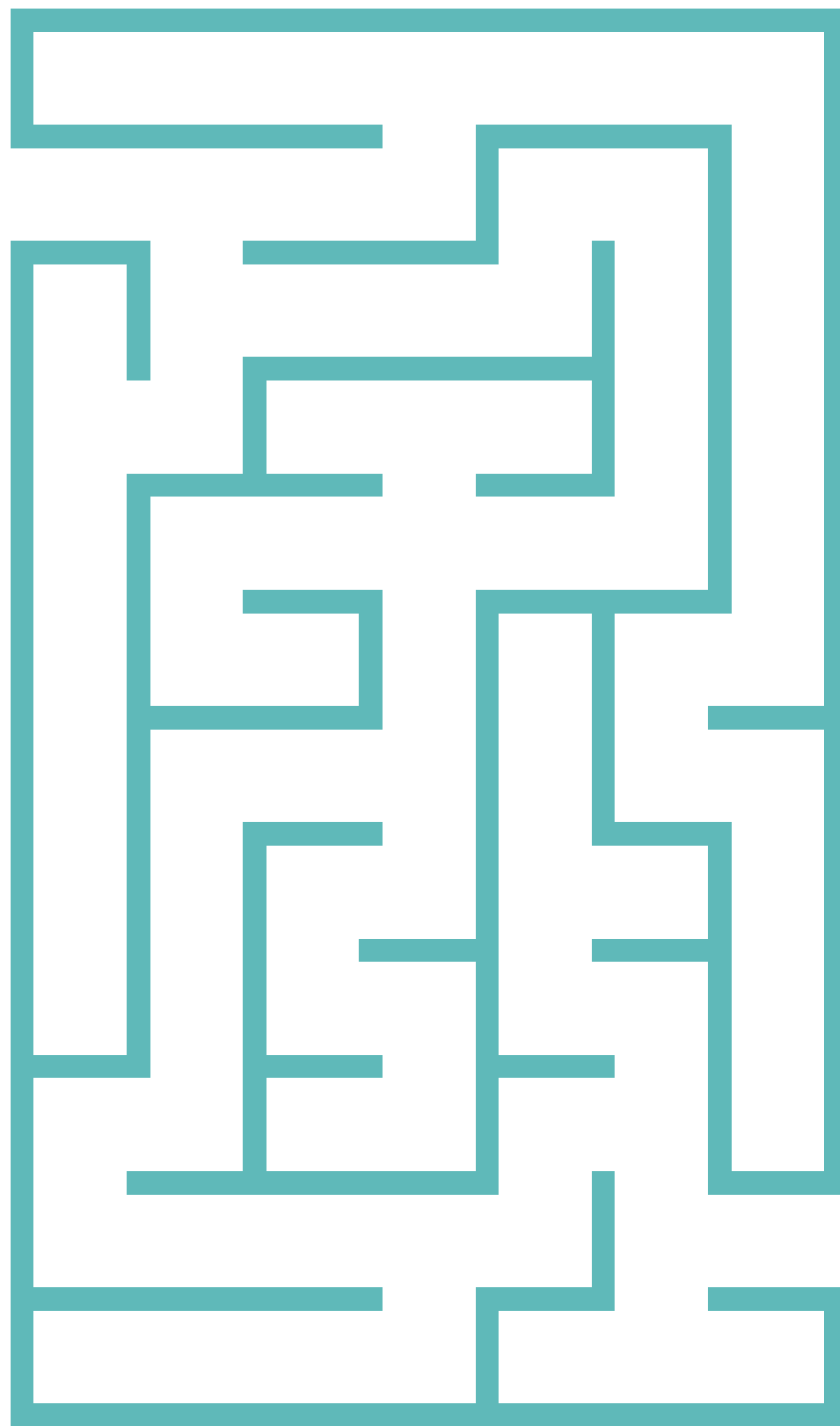
3

5

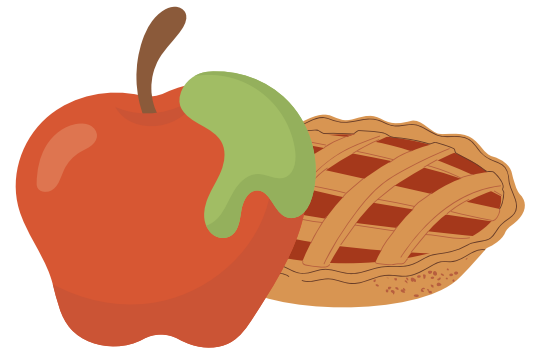
@logopedia_y_educacion

11

LABERINTOS
ENCUENTRA EL
CAMINO







12

LATERALIDAD
REVUELTA

SIMÓN DICE

Daremos instrucciones a los niños con la consigna «Simón dice que te toques...» e iremos diciendo diferentes partes del cuerpo que pueden tocar de derecha e izquierda. Por ejemplo: «Simón dice que te toques la oreja derecha».



ROBOT

Podemos jugar a hacer el robot dando instrucciones como «adelante 5 casillas a la derecha, da dos pasos hacia el frente, gira hacia la izquierda y avanza 3 casillas». Para que sea más divertido, los niños deberán moverse como robot (rígidos) y la consigna se puede dar imitando una voz robótica.

Otra variante sería que un niño le dé la consigna a otro (siguiendo las losas del suelo por ejemplo) y que tenga que llegar hasta un objetivo (por ejemplo la puerta).

TRASVASE

Se cogerán dos vasos y se echará en uno de ellos fichas, bloques, líquido... Se pedirá que trasvasen el contenido de un vaso en el otro mientras sujetan ambos con las manos. Podemos complicar la actividad combinándola con el robot.



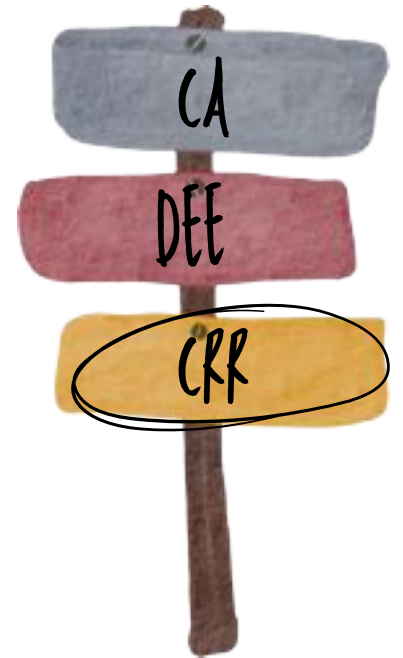
COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

recursos para batería de actividades.





1. CUENTOS ILUSTRADOS. CUENTOS PREGUNTADOS
2. SECUENCIAS TEMPORALES CUENTOS.
3. TARJETAS LETRAS.
4. ASOCIACIÓN ELEMENTO/SONIDO INICIAL.
5. LÍNCE LETRAS.
6. RIMAS.
7. INFERENCIAS SENCILLAS.
8. LETRAS TRAZOS-GOMETES.
9. LETRAS CARRETERAS PARA COCHES
10. INVENTA EL FINAL DE LA HISTORIA.
11. TARJETAS: LA FÁBRICA DE CUENTOS.
12. GRAFISMO CREATIVO + TRAZOS.





CUENTOS ILUSTRADOS

CUENTOS PREGUNTADOS



Ilustra tus cuentos preferidos y confecciona preguntas.

BYLO AI



Tina, la tortuguita apurada



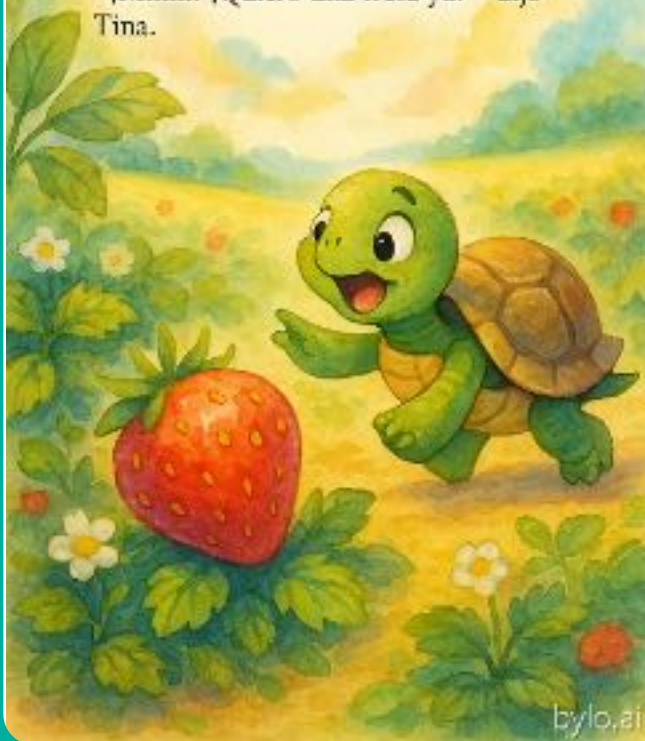
Había una vez una pequeña tortuguita llamada Tina.
Tina vivía en un jardín lleno de flores, mariposas
y hojas crujientes.
Pero Tina tenía un problemita:
¡siempre tenía prisa!

bylo.ai

—¡Vamos, vamos, vamos! —decía Tina—,
¡No quiero esperar!

Una mañana, Tina quería comer su fruta
favorita: una dulce y jugosa fresa.

—¡Mmm! ¡Quiero una fresa ya! —dijo
Tina.

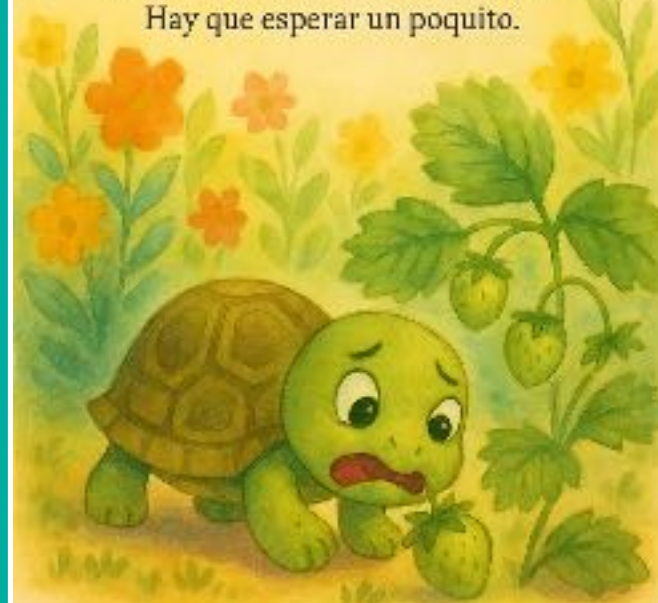


bylo.ai

Su mamá le respondió con una sonrisa:

—Las fresas aún no están rojas, Tina.

Hay que esperar un poquito.



Pero Tina no quería esperar.
Fue corriendo (bueno, lo más rápido que
puede correr una tortuga) y mordió una
fresa verde.

—¡Puajh! —hizo una mueca—. ¡Está agria!

bylo.ai



**¡Vamos, vamos,
vamos!**
—dijo Tina—,
¡Quiero jugar ya!

Pero sus amigos, el caracol Simón y la mariquita Lili,
estaban desayunando.

—Espera un poquito, Tina—dijo Simón—,
Primero comemos, luego jugamos.

Tina no quiso esperar. Fue al campo sola... y se perdió.



**—¡Oh no! ¡Ahora no
sé dónde estoy!—dijo
Tina, triste y asustada.**

Por suerte, Simón y Lili la encontraron y casa.
Esa noche, Tina pensó y pensó...

—Cuando no espero, las cosas no salen bien...
Quizá pueda intentar tener un poquito de
paciencia.

bylo.ai



Al día siguiente, Tina vio una fresa roja, grande y
brillante. Esperó, esperó... y ¡PLUP! La fresa cayó al suelo.
— ¡Ahora sí! —dijo Tina, feliz— ¡Deliciosa!
Desde ese día, Tina aprendió que esperar vale la pena.
Y aunque a veces aún quiere apurarse, recuerda tomar
aire, contar hasta cinco y decir:
— Puedo esperar... un poquito más.



bylo.ai



PREGUNTAS LITERALES

1. Comprensión

¿Cómo se llama la tortuguita de la historia?

¿Qué quería comer Tina?

¿Quiénes son los amigos de Tina?

2. Secuencia de eventos

(Ordena estos eventos de la historia)

Tina mordió una fresa verde y le supo agria.

Tina se perdió en el campo.

Tina vio una fresa roja y brillante.

Simón y Lili encontraron a Tina y la llevaron a casa.

3. Vocabulario

¿Qué palabra usa Tina para mostrar prisa?

¿Cómo describe Tina el sabor de la fresa verde?





4. Emociones

¿Cómo se siente Tina cuando no encuentra a sus amigos en el campo?

¿Cómo se siente Tina cuando finalmente consigue la fresa roja?

5. Causa y efecto

¿Qué pasa cuando Tina come una fresa verde?

a) Está dulce

b) Está agria

c) Está salada

¿Qué ocurre cuando Tina espera a que la fresa esté lista?

a) La fresa se pone verde

b) La fresa cae al suelo lista para comer

c) La fresa desaparece

6. Pregunta abierta

¿Qué harías tú si fueras Tina, podrías esperar pacientemente o harías otra cosa?





PREGUNTAS INFERENCIALES

¿Por qué crees que Tina siempre tenía prisa?

¿Qué piensas que aprendió Tina después de esperar la fresa roja?

¿Por qué crees que Simón y Lili llevan a Tina a casa cuando se pierde?

PREGUNTAS CRITERIALES

¿Crees que es bueno ser siempre tan apresurado como Tina al principio de la historia? ¿Por qué?

¿Qué piensas sobre la decisión de Tina de intentar ser más paciente?

¿Crees que fue una buena idea?



SECUENCIAS TEMPORALES

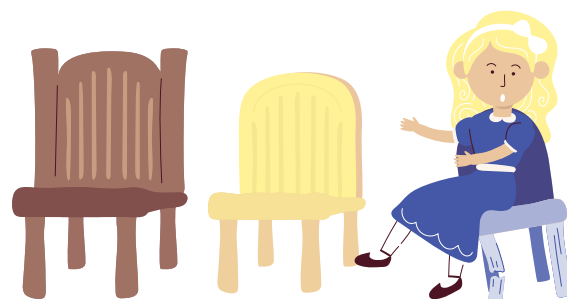
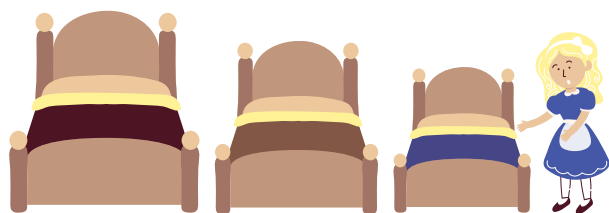
CUENTOS

Ordena las secuencias según su orden de desarrollo.









IDEAS PARA LAS SECUENCIAS TEMPORALES



1. Coge el cuento que les hayas contado recientemente.
2. Escanea las imágenes del mismo y ponlas en un tamaño pequeño (media cuartilla).
3. Imprime y plastifica.
4. Divide la clase en dos grupos.
5. Entrega la mitad de las tarjetas a cada grupo.
6. Que las ordenen.
7. Al final cada grupo debe contar su parte de las historietas del cuento apoyándose en las imágenes.

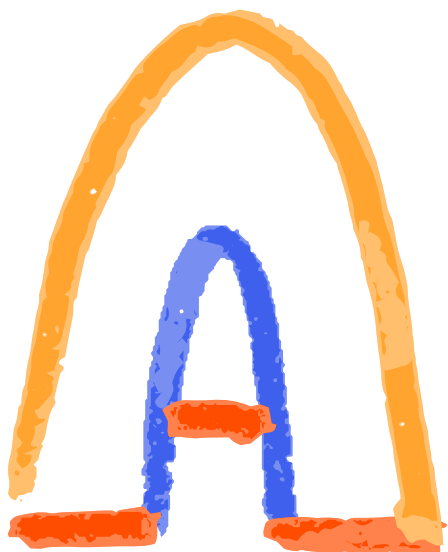
VARIANTE

1. Escanea, imprime y plastifica.
2. Haz reparto de las imágenes a partes más o menos iguales, en tres o cuatro sobres.
3. Recorta las imágenes de cada sobre en varios trozos.
4. Reparte en tantos grupos como sobres.
5. Deben montar el puzle primero y después poner al lado de cada uno el número de la imagen a la que pertenece (ordenar secuencialmente).

TARJETAS DE LETRAS

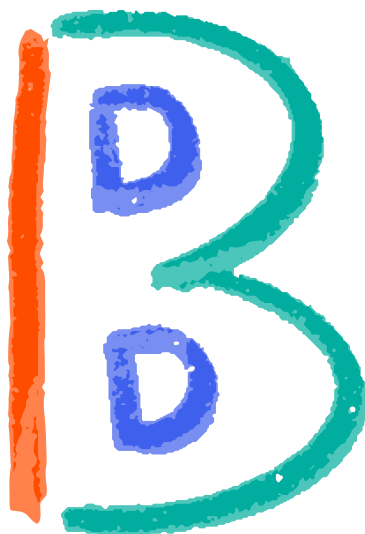


Modela con plastilina con ayuda de estas tarjetas



A

A hand-drawn uppercase letter 'A' in a purple-bordered box. The letter is composed of three strokes: a large orange arch, a blue vertical stroke in the center, and an orange horizontal crossbar.



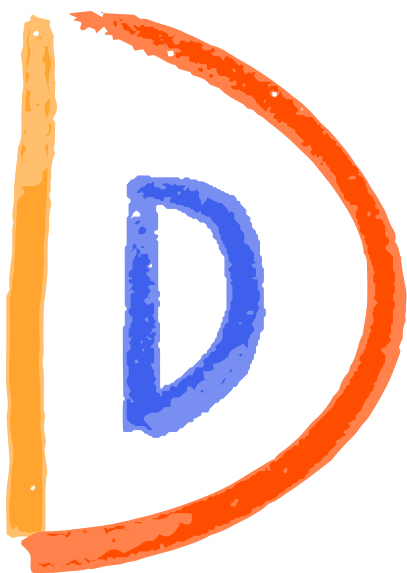
B

A hand-drawn uppercase letter 'B' in a purple-bordered box. The letter is composed of three strokes: a vertical orange line on the left, two blue 'D' shapes in the center, and a green arch on the right.



C

A hand-drawn uppercase letter 'C' in a purple-bordered box. The letter is composed of three strokes: a large pink arch, a green 'G' shape in the center, and an orange horizontal crossbar.



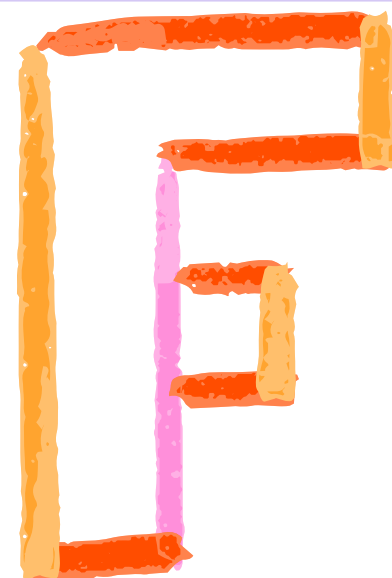
D

A hand-drawn uppercase letter 'D' in a purple-bordered box. The letter is composed of three strokes: a vertical orange line on the left, a blue 'D' shape in the center, and a large orange arch on the right.



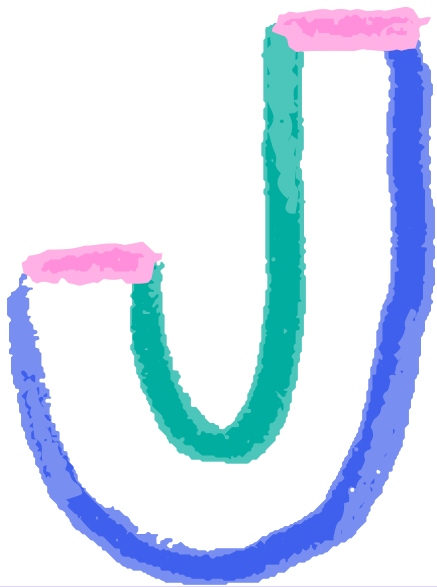
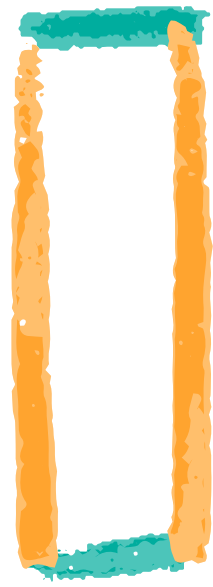
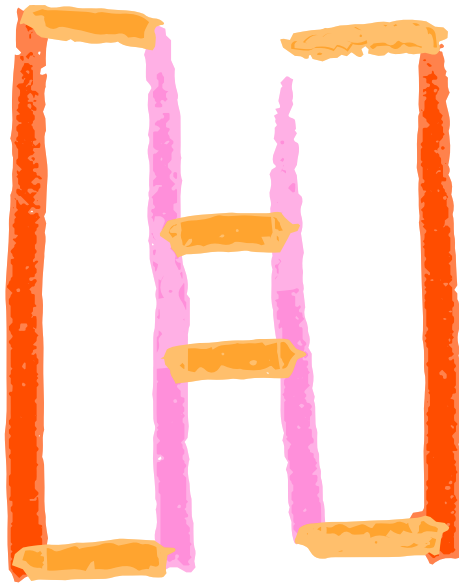
E

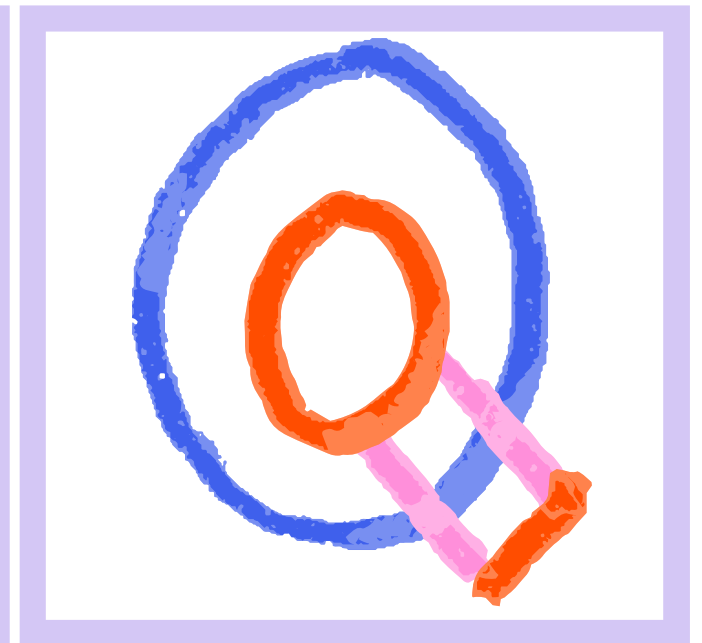
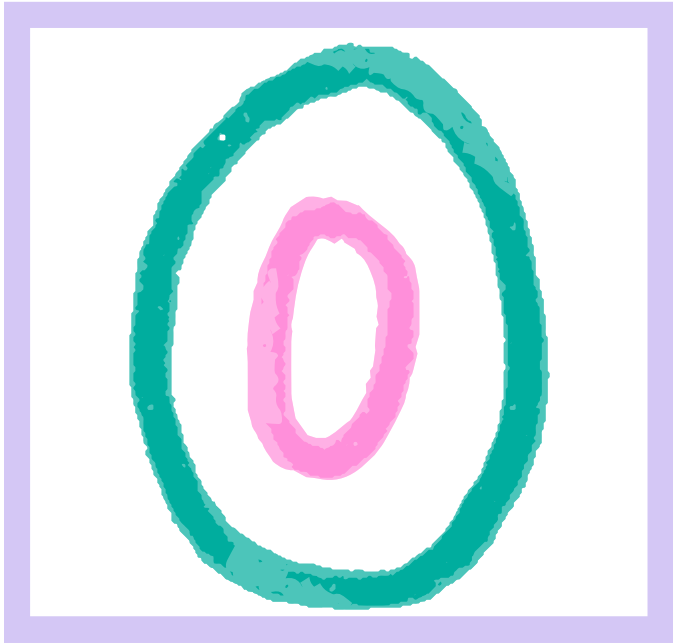
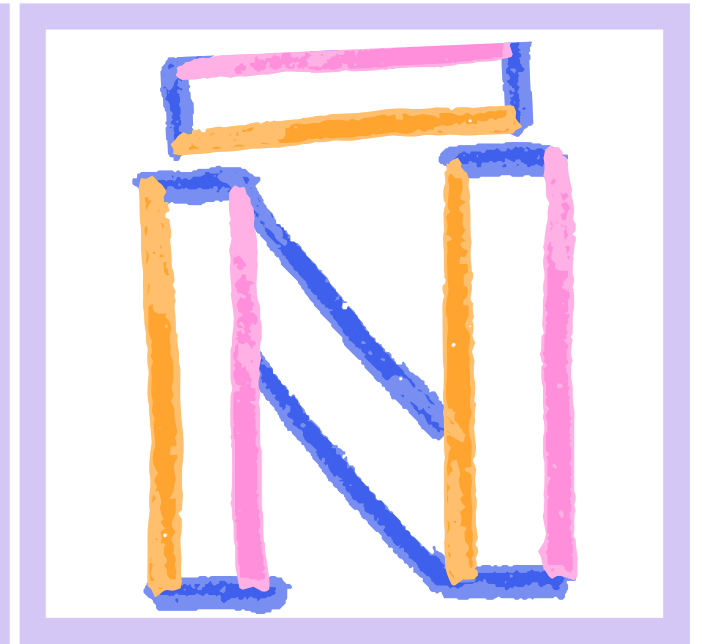
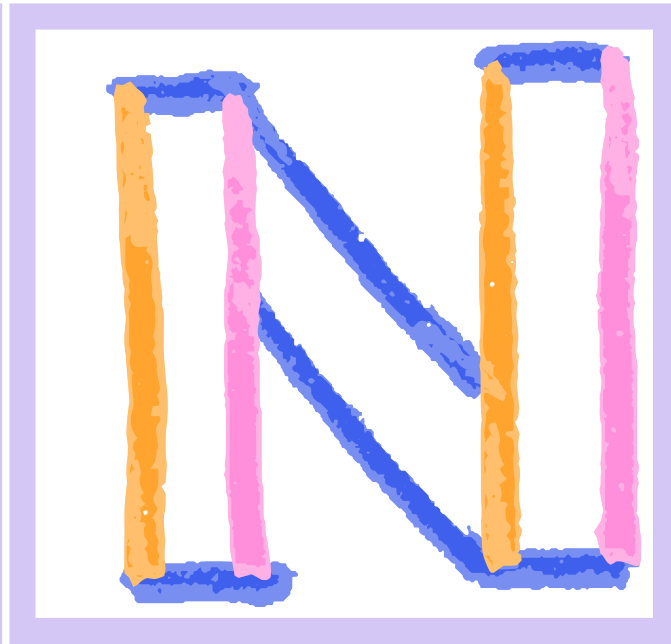
A hand-drawn uppercase letter 'E' in a purple-bordered box. The letter is composed of three strokes: a green vertical line on the left, a pink vertical line in the center, and blue horizontal bars on the right.



F

A hand-drawn uppercase letter 'F' in a purple-bordered box. The letter is composed of three strokes: a vertical orange line on the left, a pink vertical line in the center, and orange horizontal bars on the right.





R

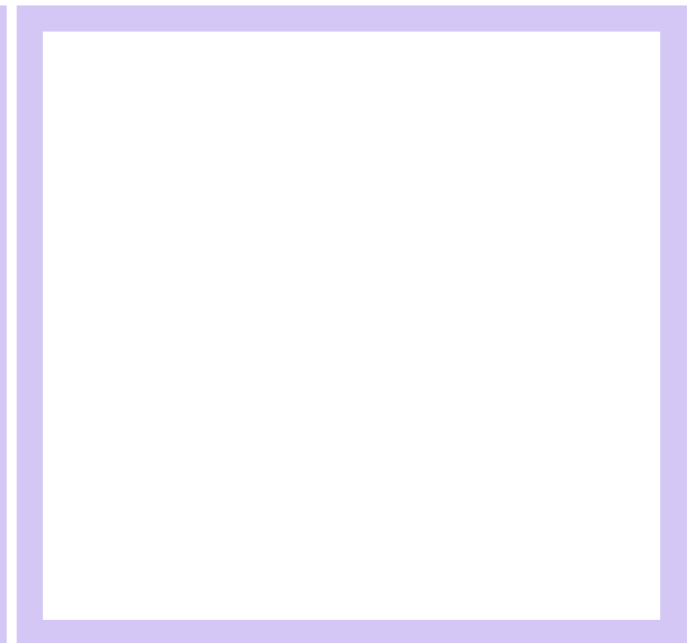
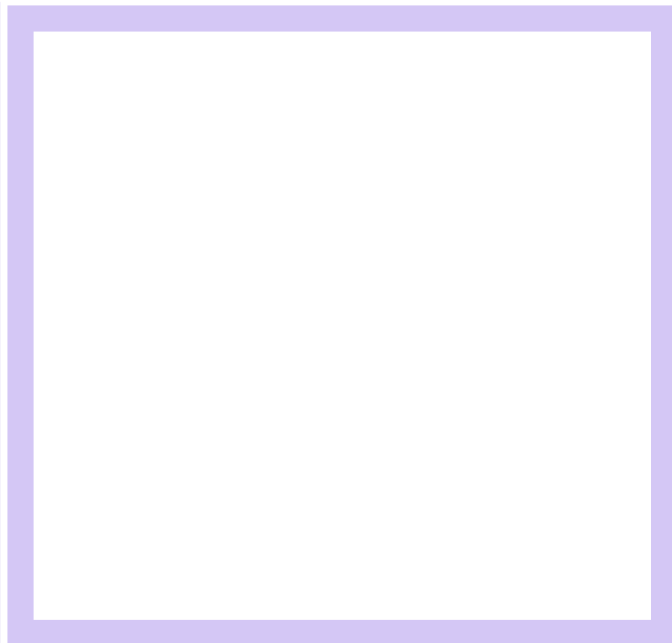
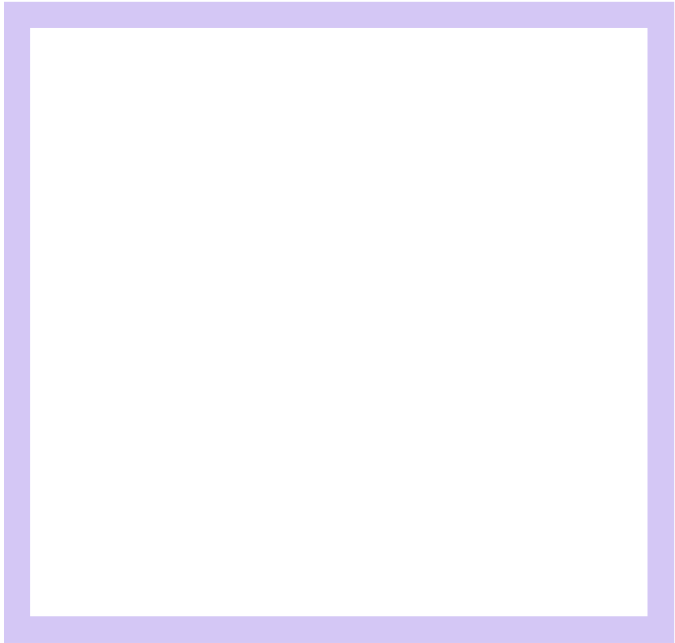
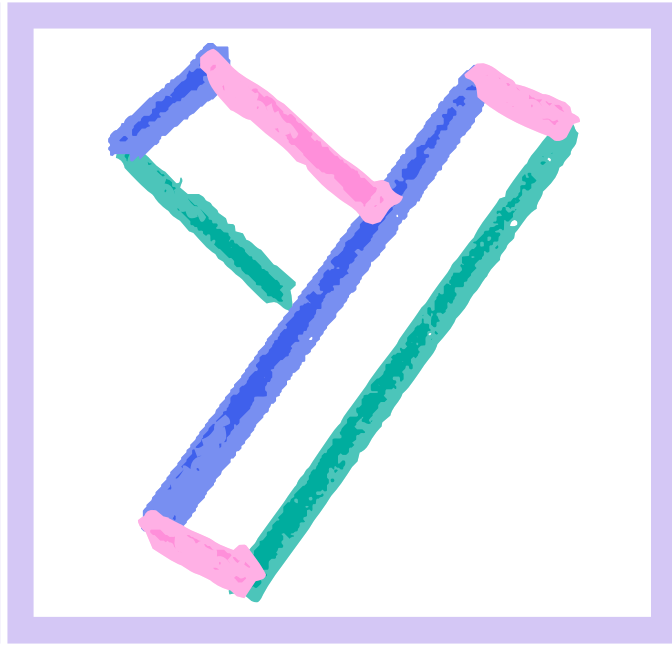
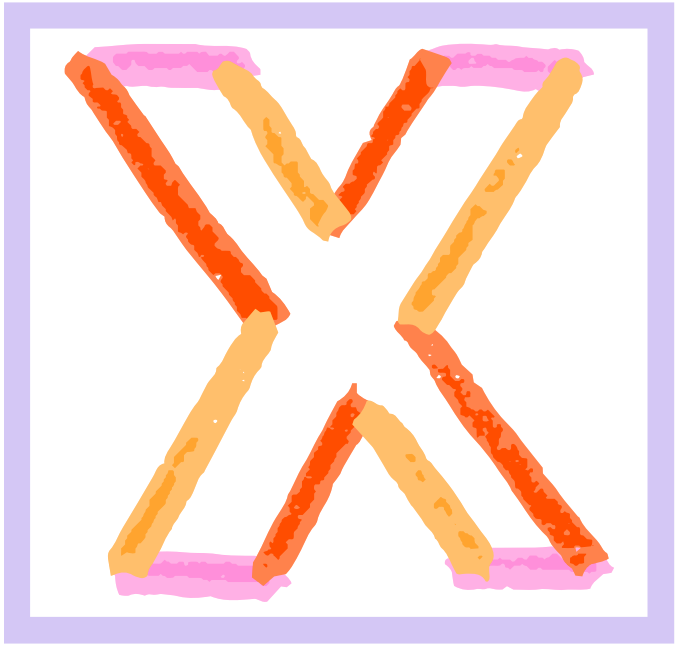
S

T

U

V

W



ASOCIACIÓN

LETRAS-SONIDO



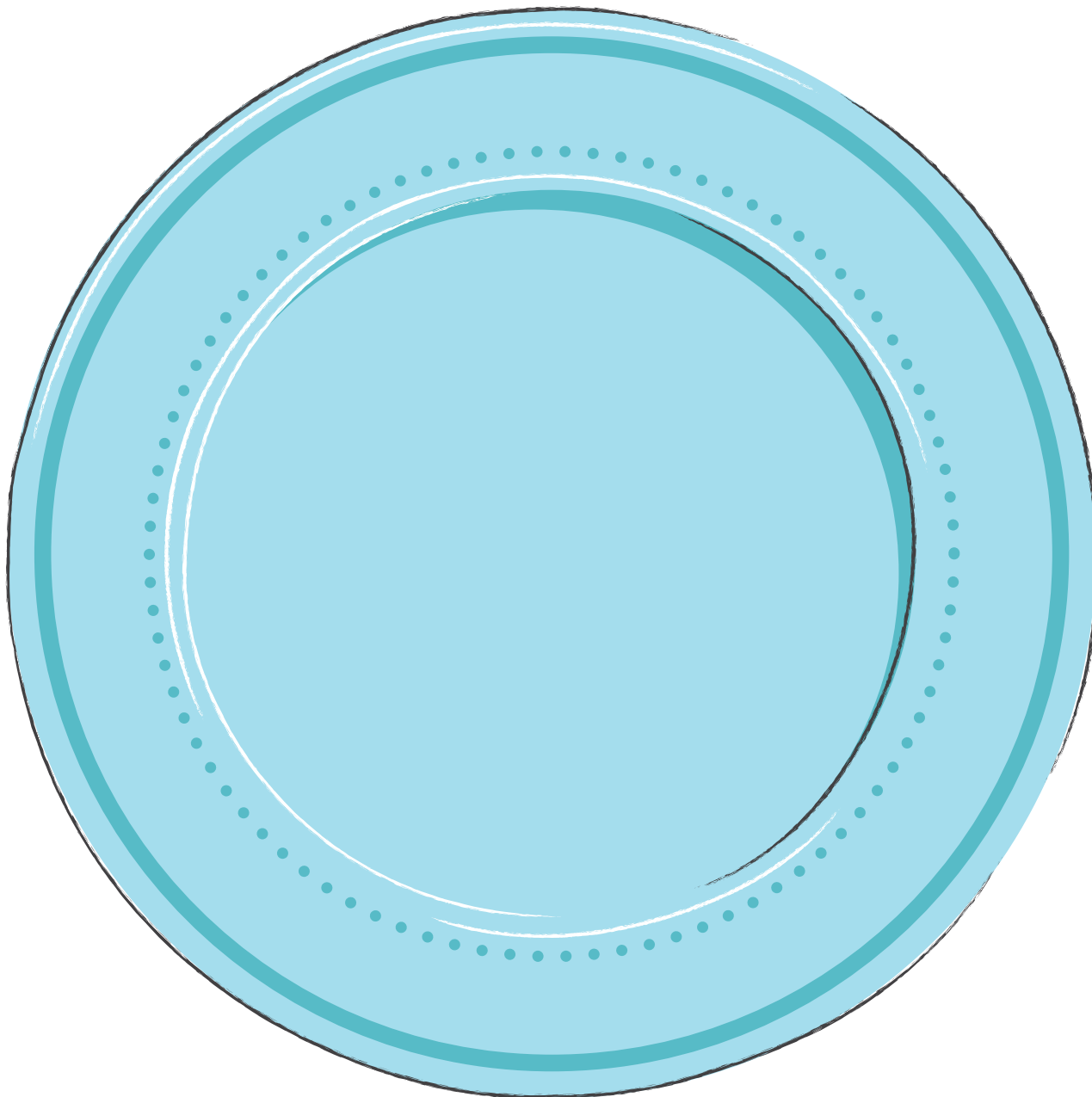
PLATOS DE LETRAS

Usa las letras de la actividad anterior u otras que tengas para ponerlas sobre platos reutilizables. Si no tienes te dejamos este que puedes imprimir.

Deben añadir la comida correspondiente a cada plato, asociando la letra inicial con el alimento en cuestión.

Lo importante aquí es que asocien los “sonidos” iniciales de los alimentos con su plato.

Pueden hacerlo conjuntamente con el docente para que no implique conocer las letras (aunque sí puedes poner la inicial en el plato para que la vayan conociendo). Para ello te aconsejo dividir la clase en varios grupos y repartir las tarjetas de alimentos y el plato con la letra que vayas a decir. Haz que busquen entre los alimentos los que tengan ese sonido inicial y que los pongan sobre sus platos.





@la_magideensenarte



@la_magideensenarte



@la_magideensenarte



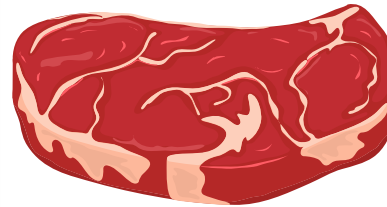
@logopedia_y_educacion



@logopedia_y_educacion



@logopedia_y_educacion





@la_magideensenarte



@la_magideensenarte



@la_magideensenarte



@logopedia_y_educacion



@logopedia_y_educacion



@logopedia_y_educacion





@la_magideensenarte



@la_magideensenarte



@la_magideensenarte



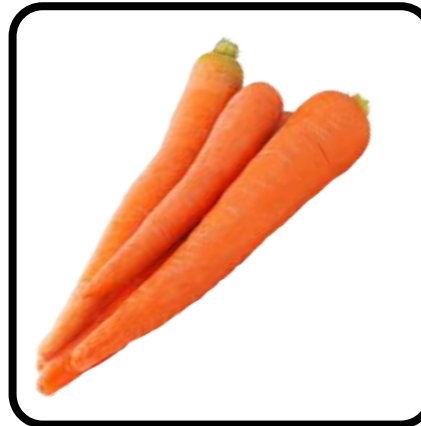
@logopedia_y_educacion



@logopedia_y_educacion



@logopedia_y_educacion



a

b

m

LINCE

Letras



@la_magideensenarte

A

@la_magideensenarte

H

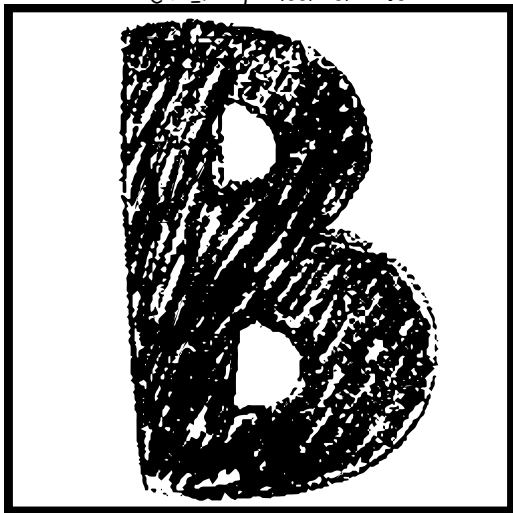
S

R

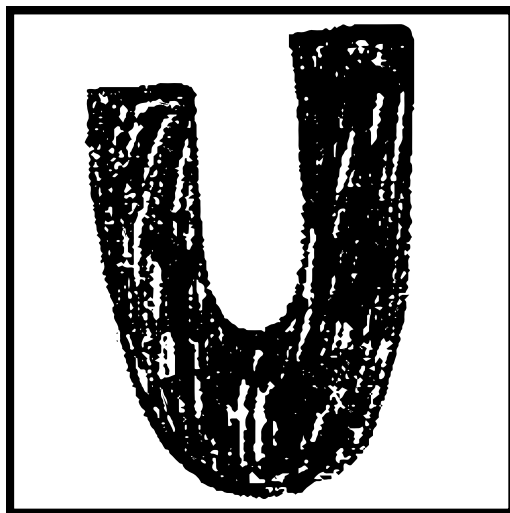
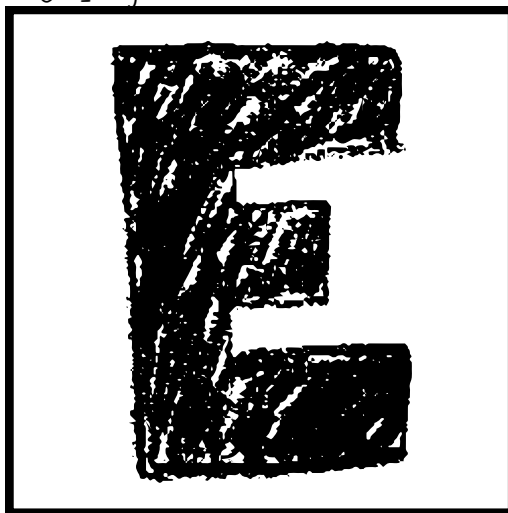
ENCUENTRA

F M V A
S A O E
L R B A
A G D T
H J P F
K C Q A

@la_magideensenarte



@la_magideensenarte



ENCUENTRA

B Y V W

K H S B

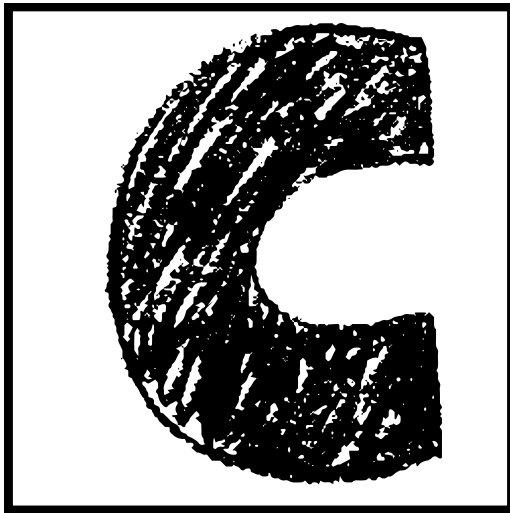
Z M B E

B X U A

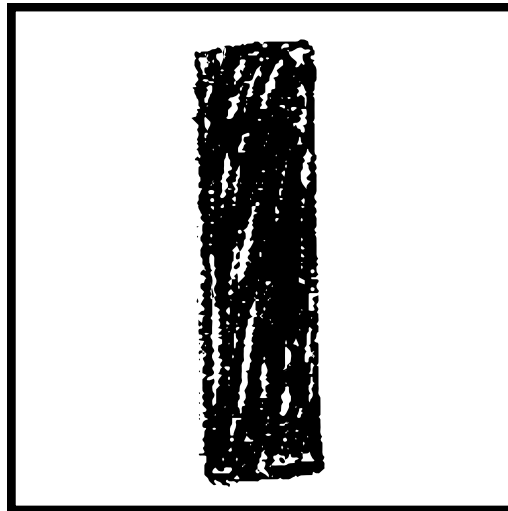
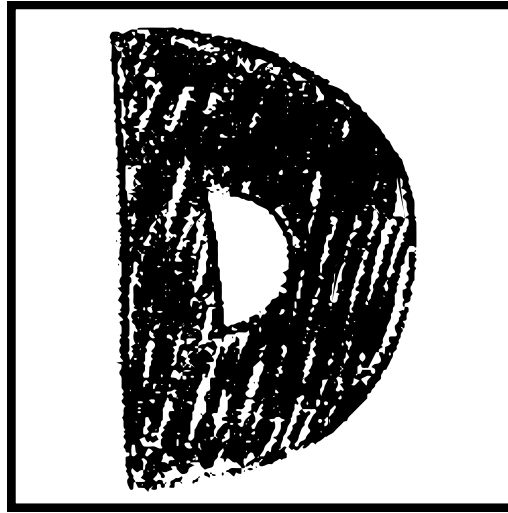
I R G B

K U B O

@la_magideensenarte



@la_magideensenarte



ENCUENTRA

A F G C
C Y Q R
D L C K
C M R C
Z C N U
C X O I



RIMAS

imPostor

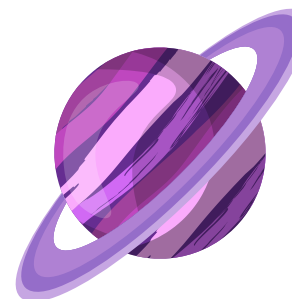
sonoro



DESCUBRE AL IMPOSTOR QUE ROMPE LA ARMONÍA DE LAS RIMAS



DESCUBRE AL IMPOSTOR QUE ROMPE LA ARMONÍA DE LAS RIMAS



DESCUBRE AL IMPOSTOR QUE ROMPE LA ARMONÍA DE LAS RIMAS



DESCUBRE AL IMPOSTOR QUE ROMPE LA ARMONÍA DE LAS RIMAS



DESCUBRE AL IMPOSTOR QUE ROMPE LA ARMONÍA DE LAS RIMAS



DESCUBRE AL IMPOSTOR QUE ROMPE LA ARMONÍA DE LAS RIMAS



DESCUBRE AL IMPOSTOR QUE ROMPE LA ARMONÍA DE LAS RIMAS



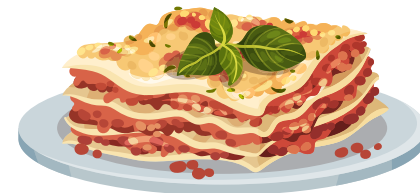
DESCUBRE AL IMPOSTOR QUE ROMPE LA ARMONÍA DE LAS RIMAS



DESCUBRE AL IMPOSTOR QUE ROMPE LA ARMONÍA DE LAS RIMAS



DESCUBRE AL IMPOSTOR QUE ROMPE LA ARMONÍA DE LAS RIMAS



RIMAS
ASOCIA
TARIETAS





@logopedia_y_educacion



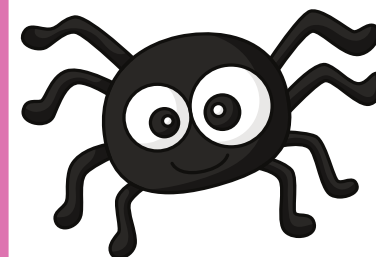
@la_magiadeensenarte



@logopedia_y_educacion



@la_magiadeensenarte





@logopedia_y_educacion



@la_magiadeensenarte



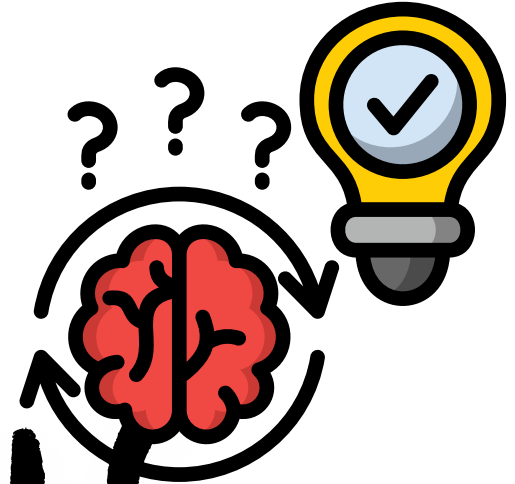
@logopedia_y_educacion



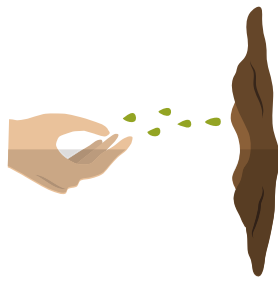
@la_magiadeensenarte



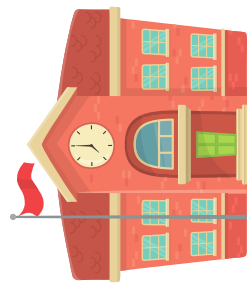
INFERENCIAS SENCILLAS



@la_magiadeensenarte



@logopedia_y_educacion





@la_magia_de_ensenarte



@logopedia_y_educacion

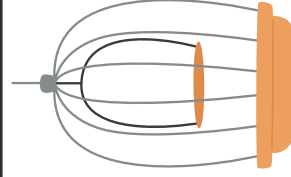
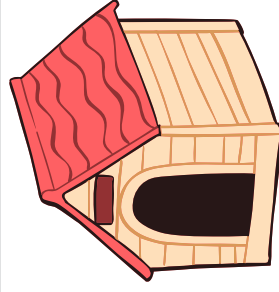




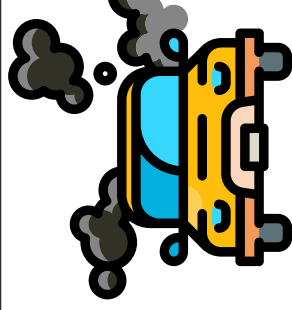
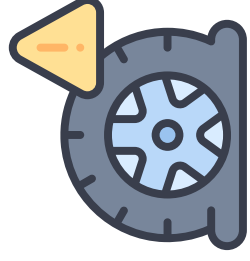
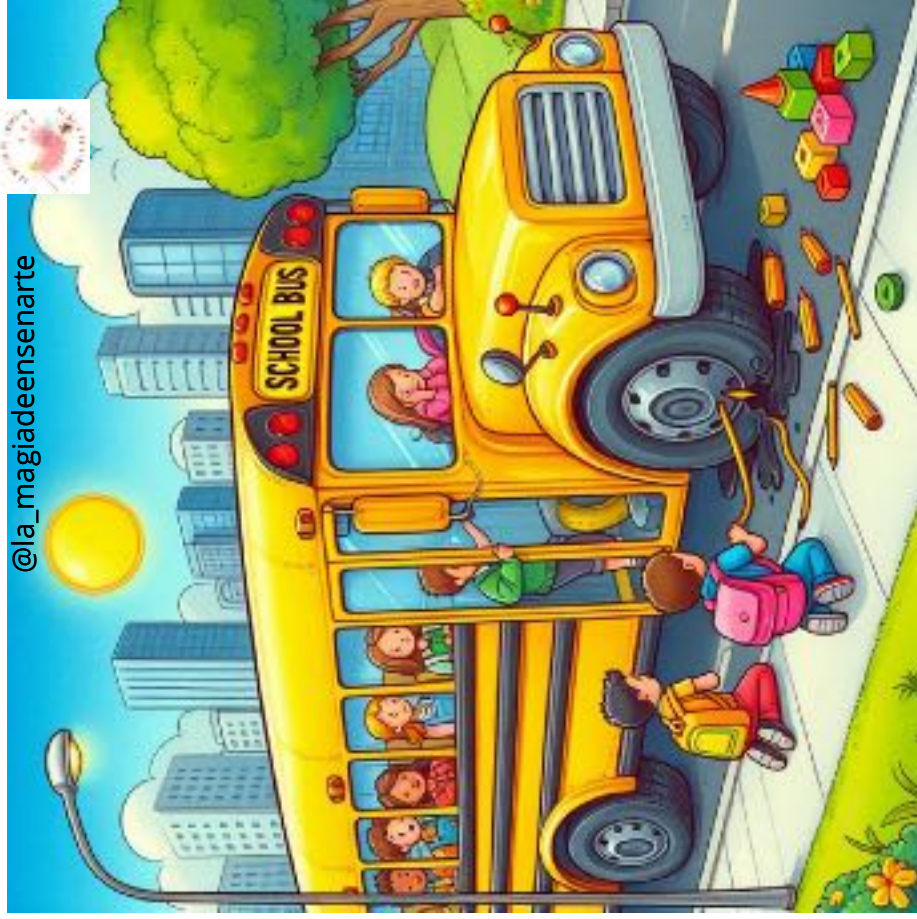
@la_magiaadeensenarte



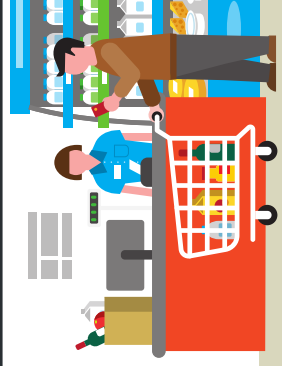
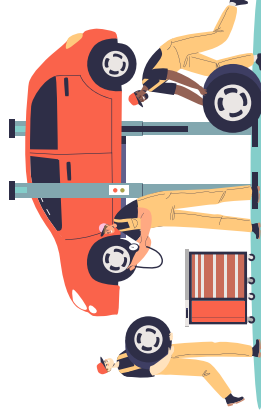
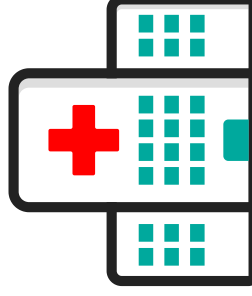
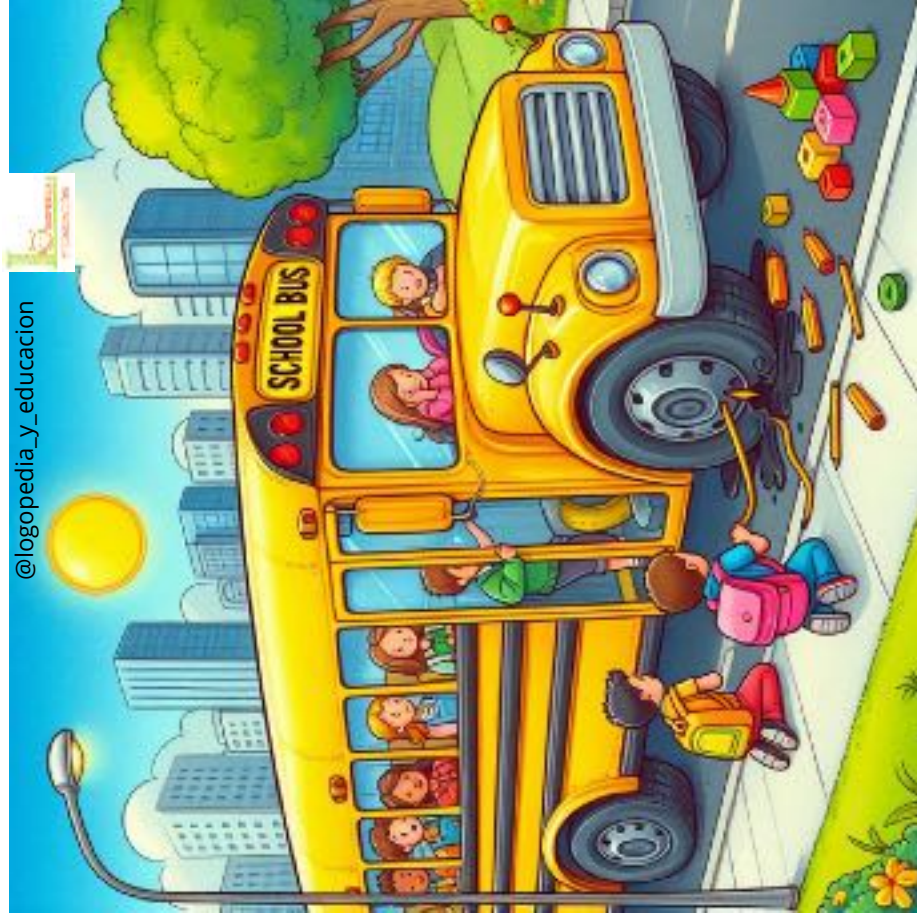
@logopedia_y_educacion



@la_magiadeensenarte

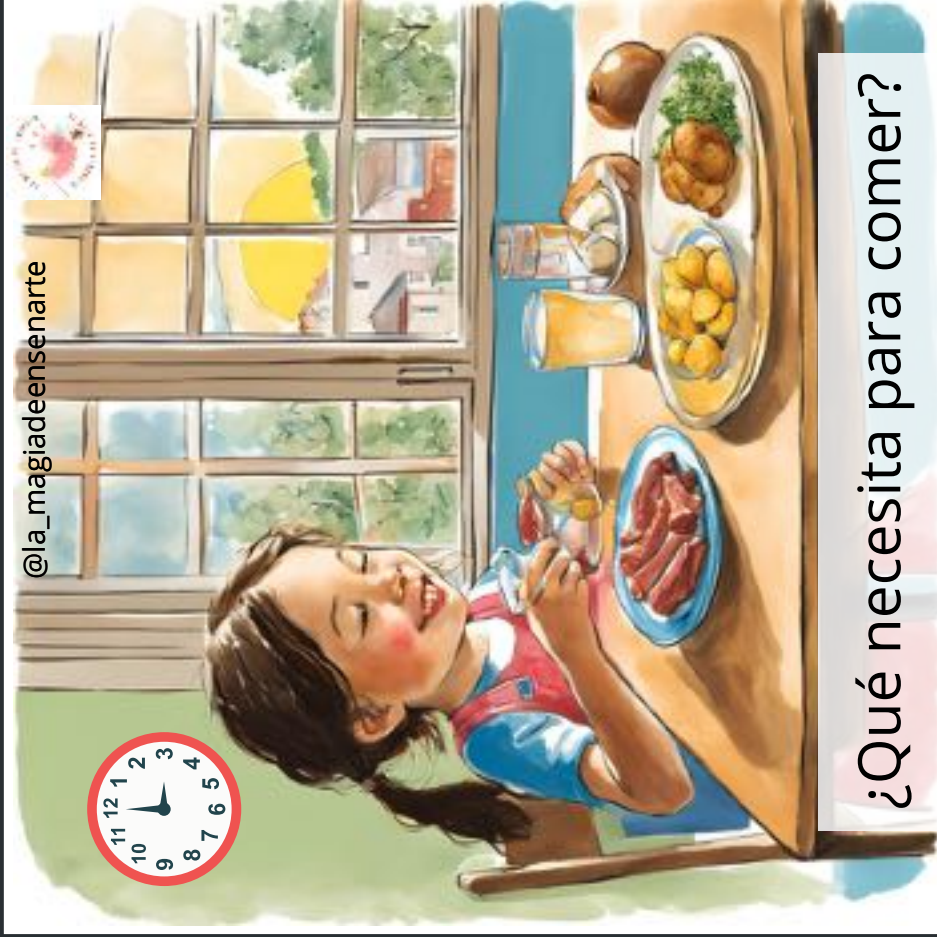


@logopedia_y_educacion





@la_magiaadeensenarte



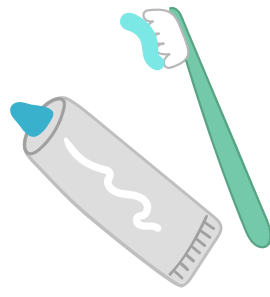
¿Qué necesita para comer?



@logopedia_y_educacion



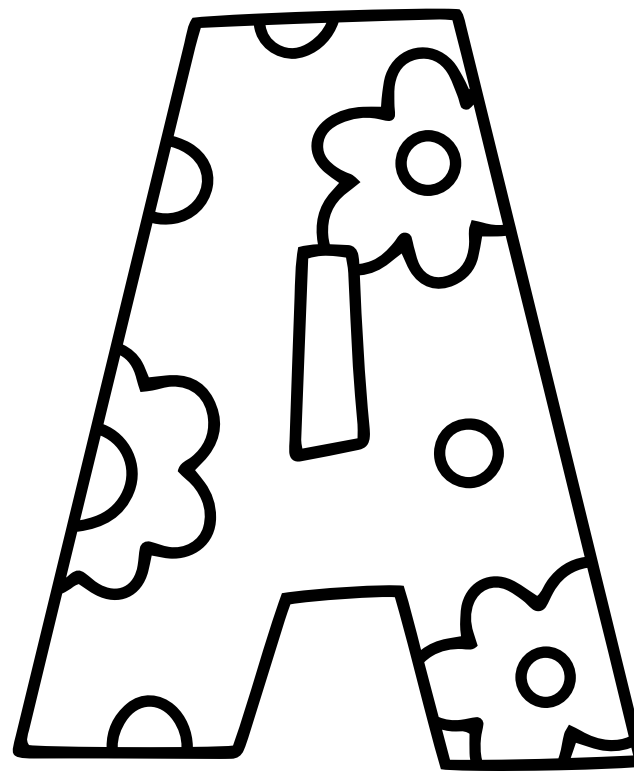
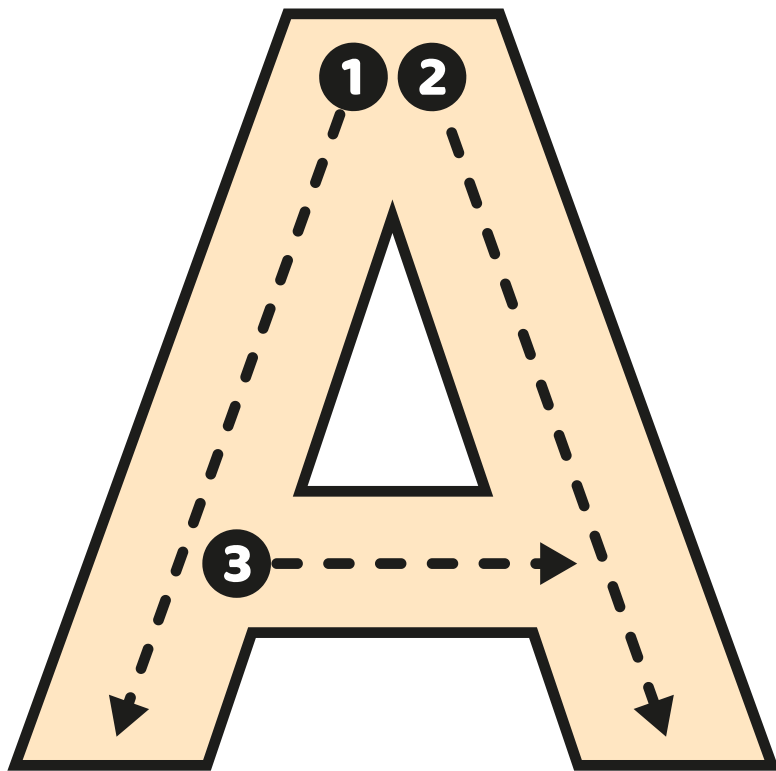
¿Qué hará después?

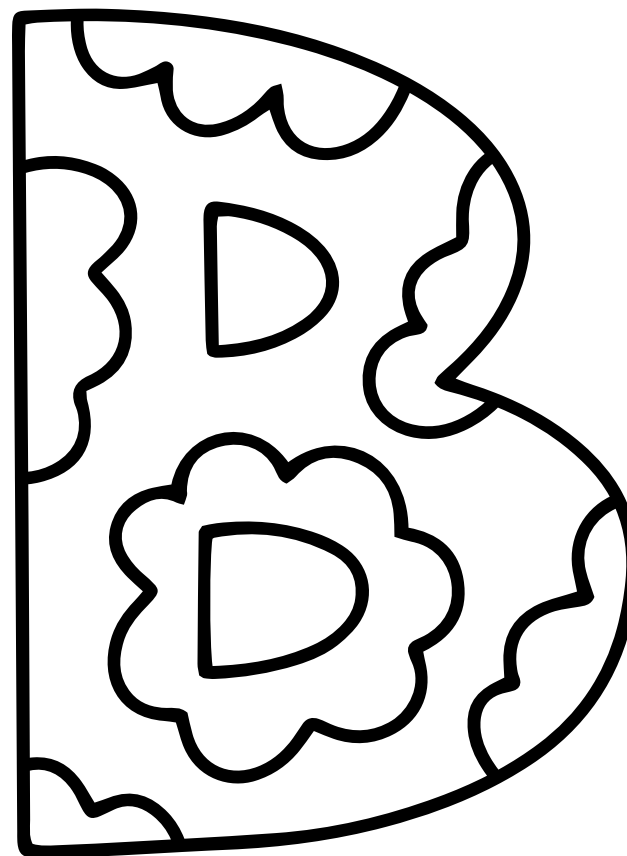
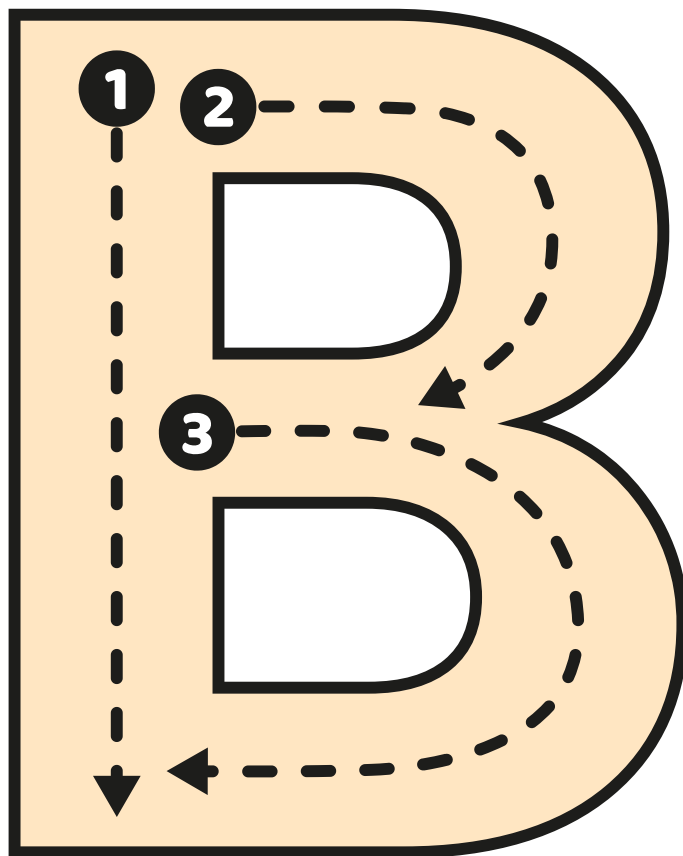


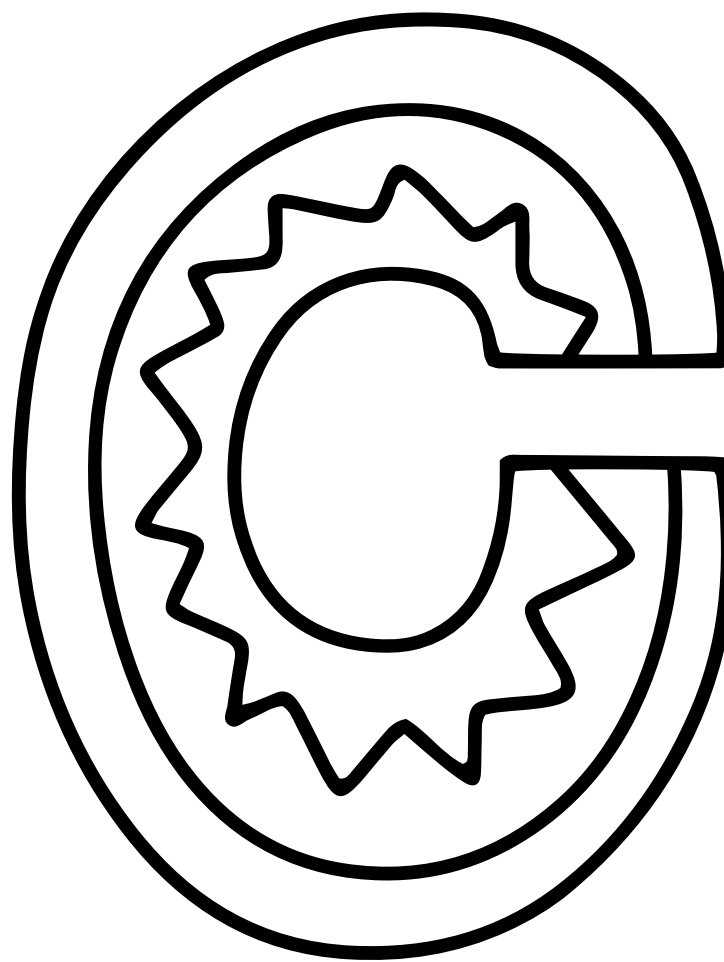
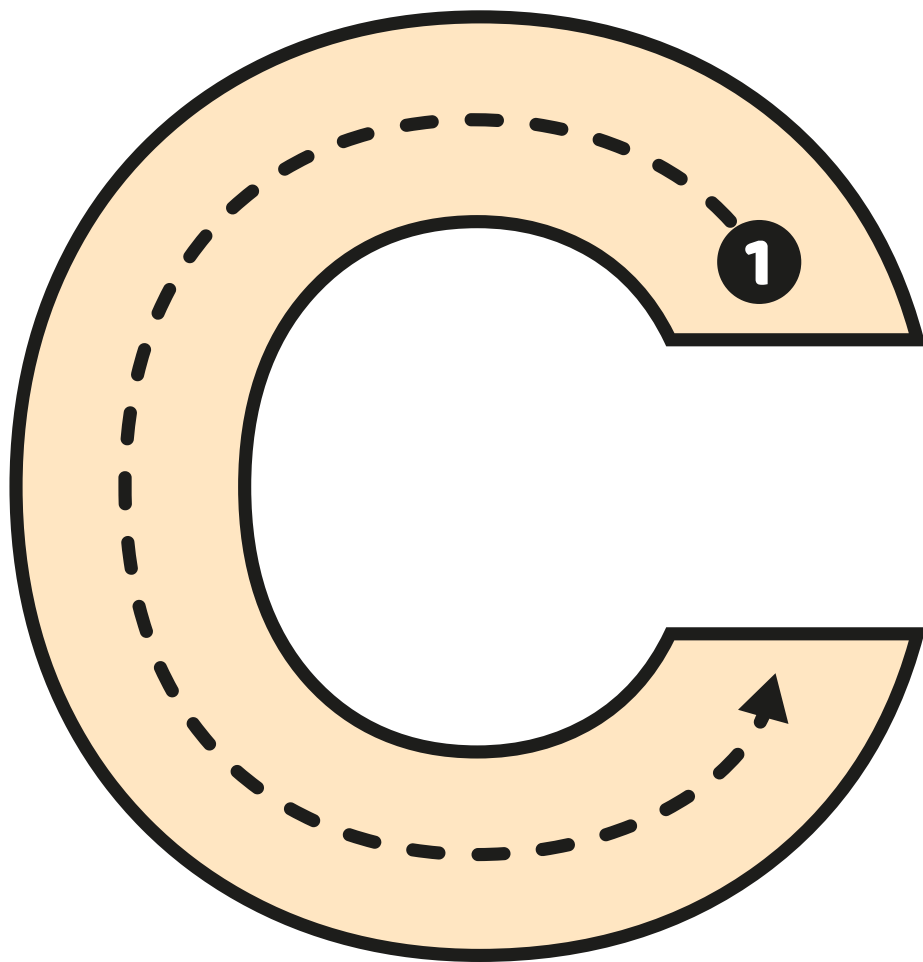
LETRAS

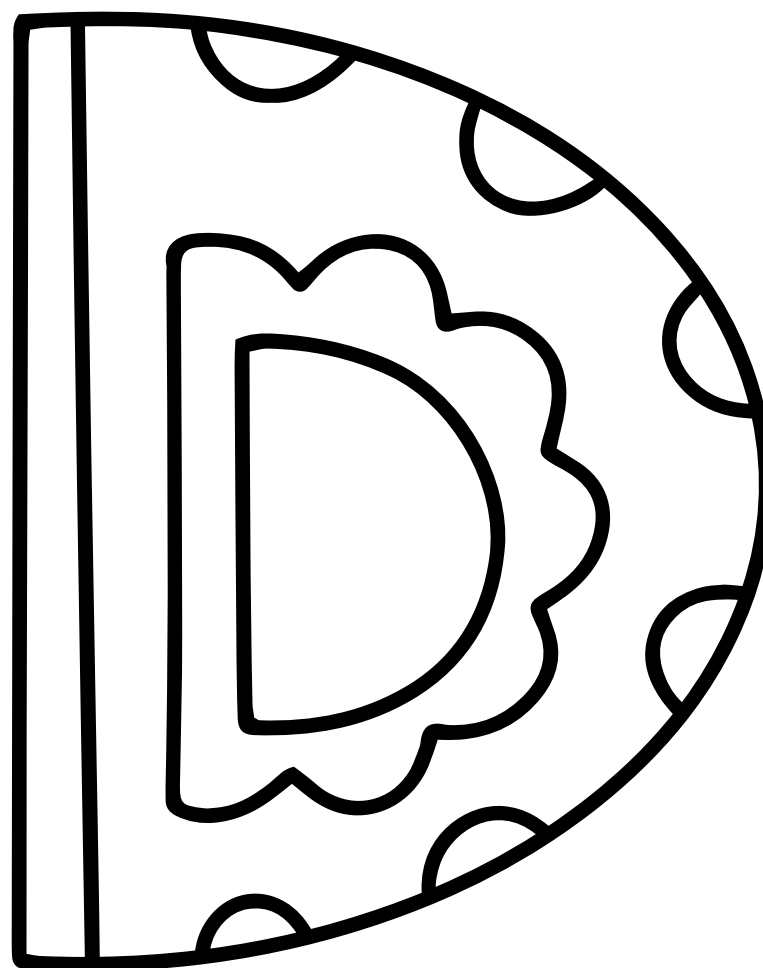
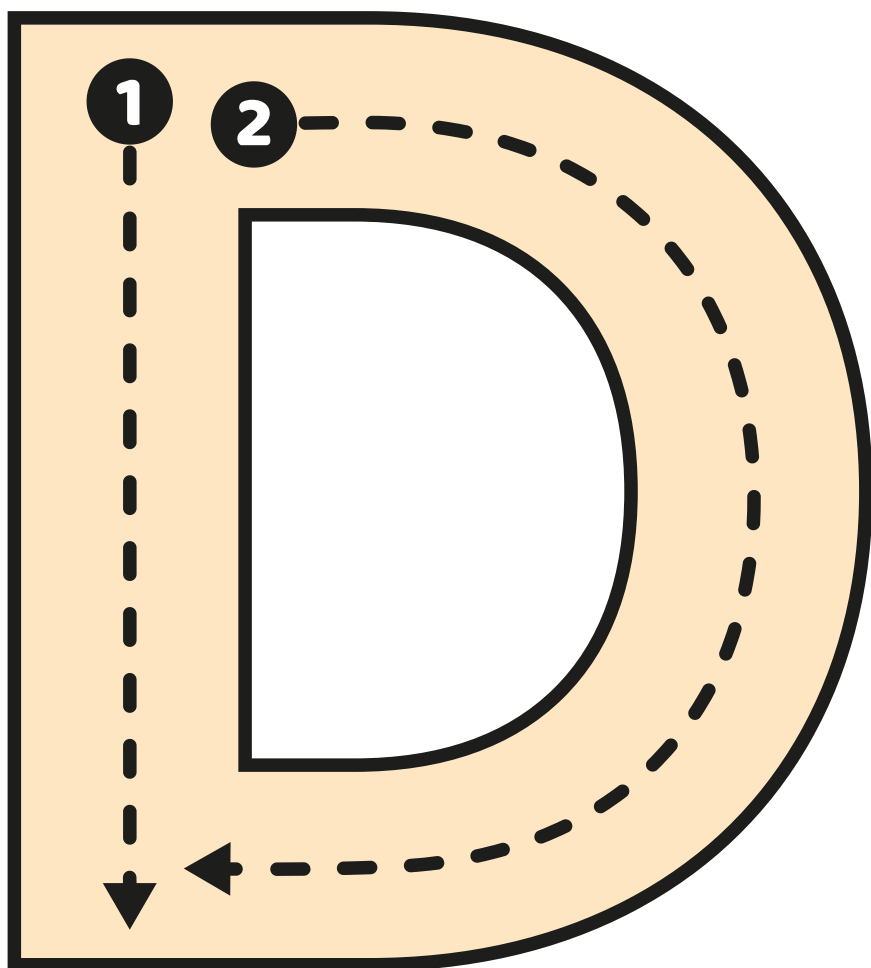


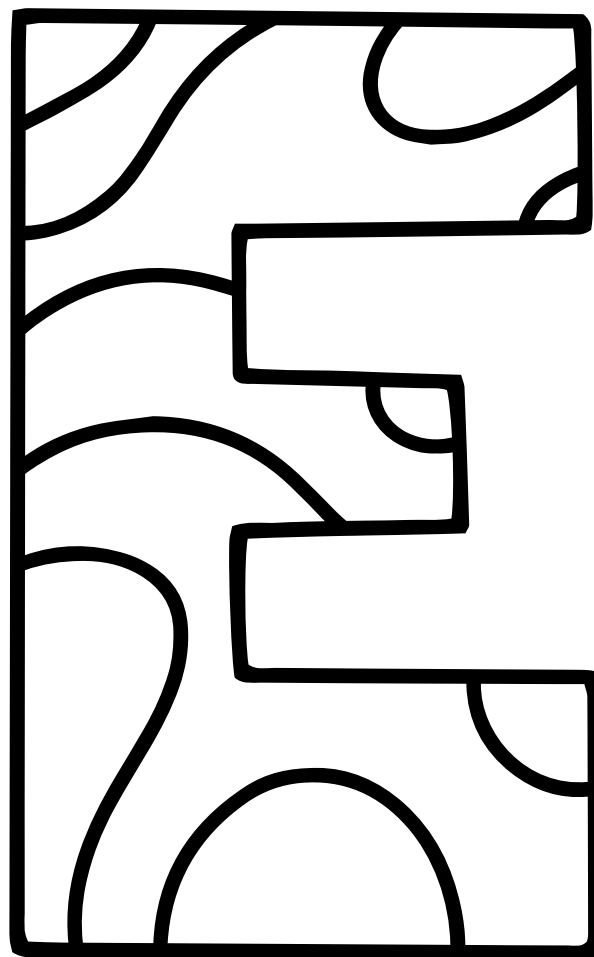
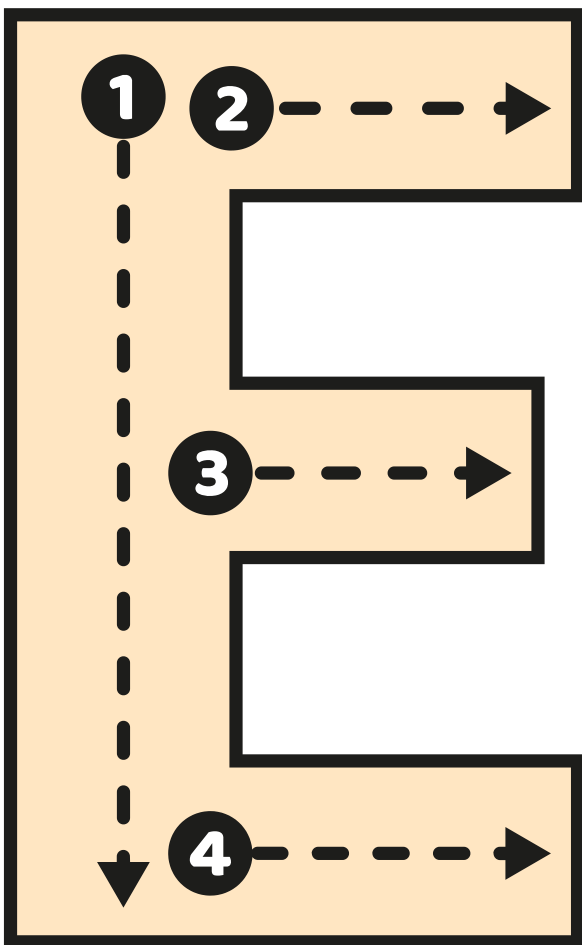
TRAZOS-GOMETS

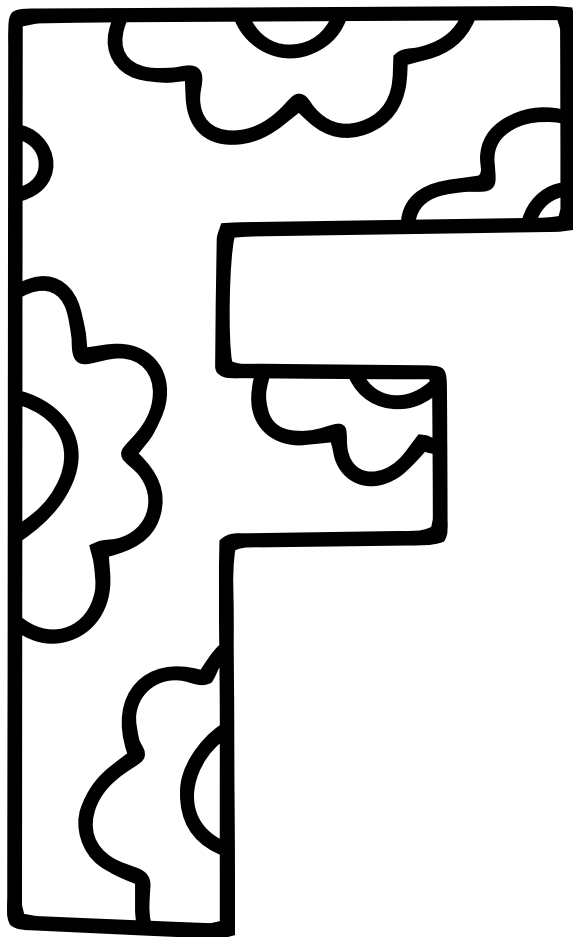
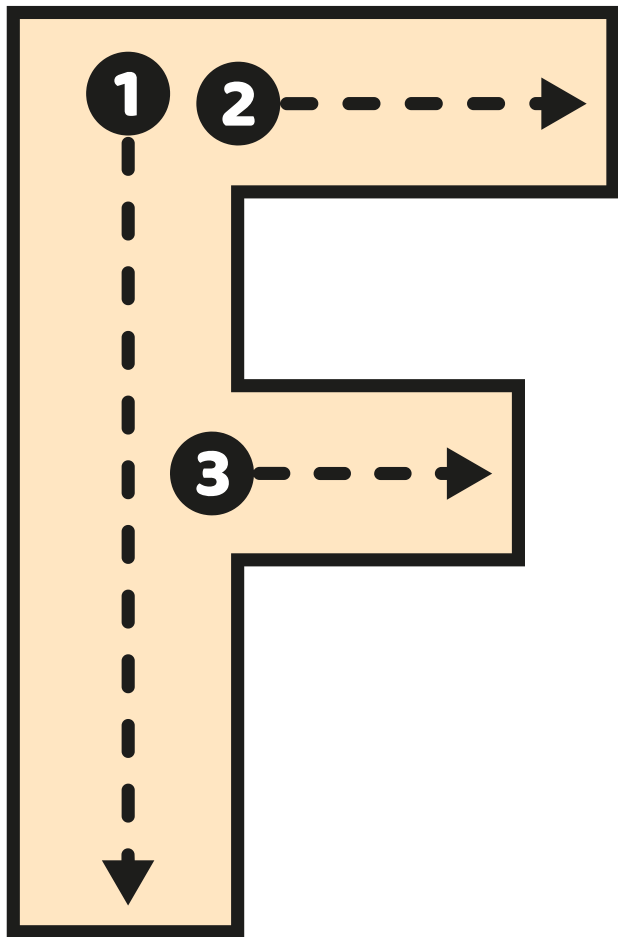


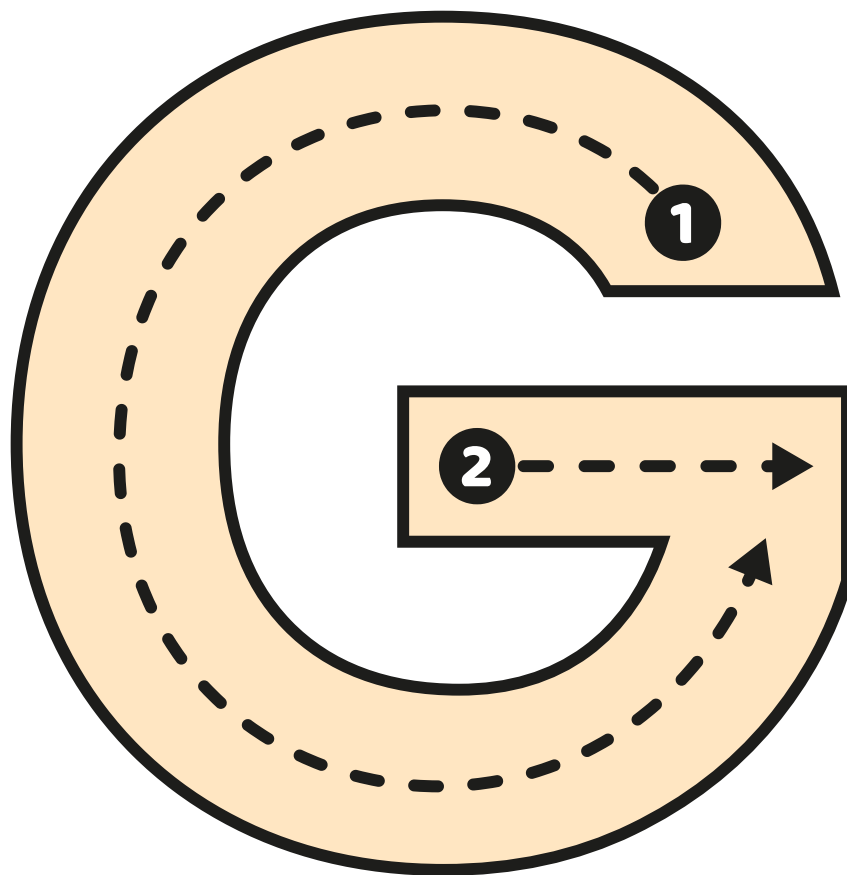


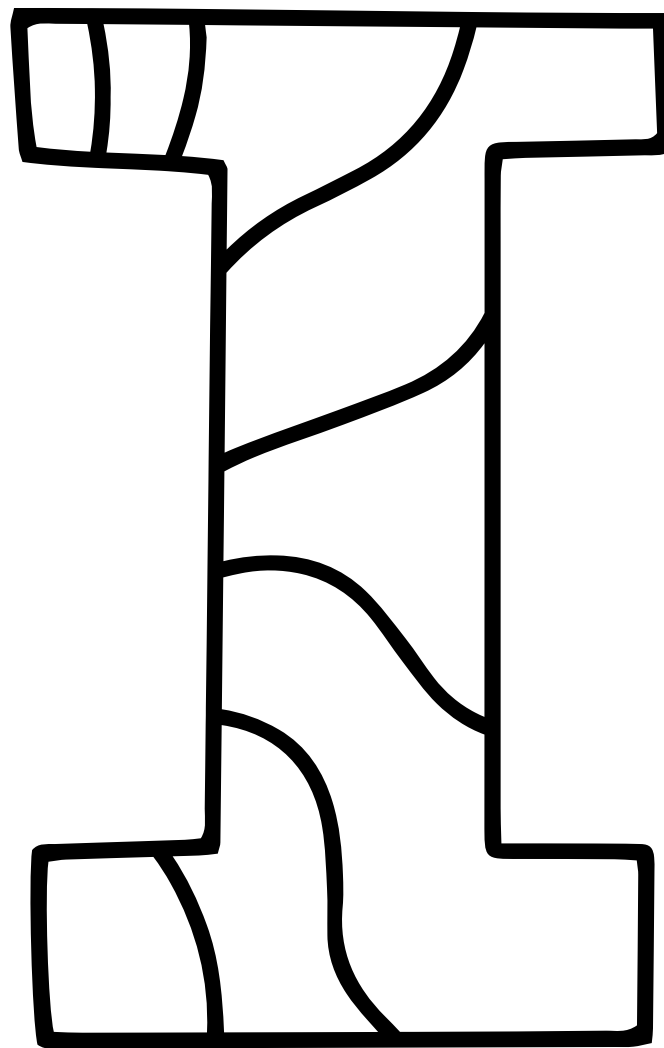
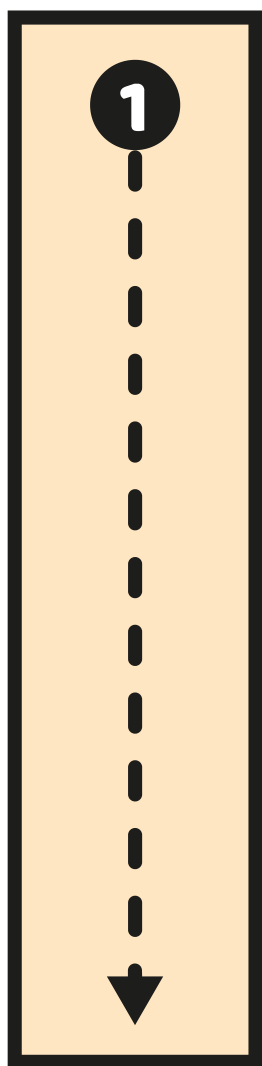


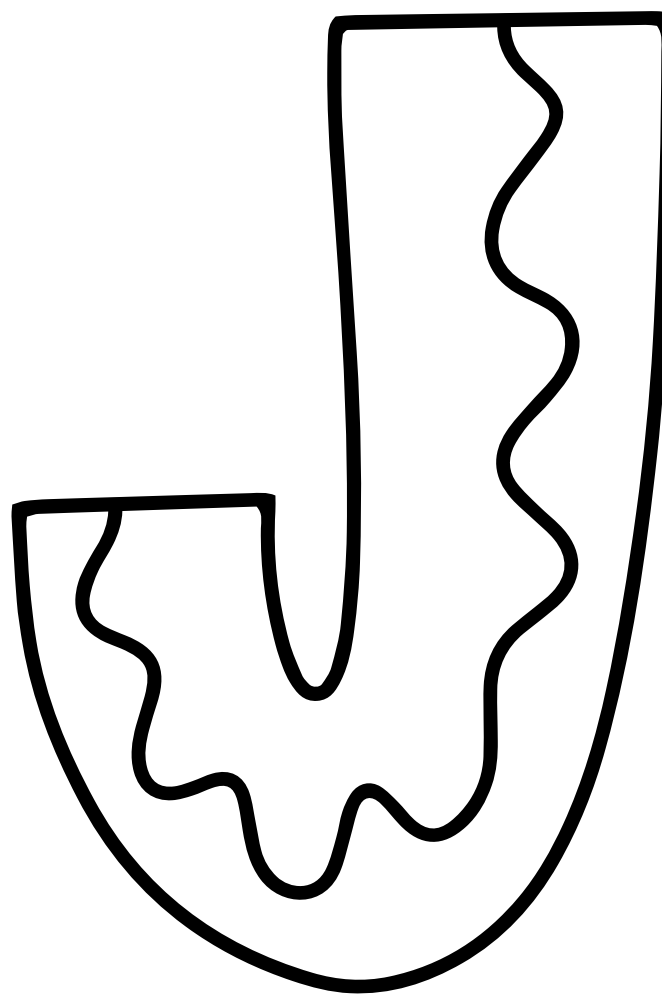
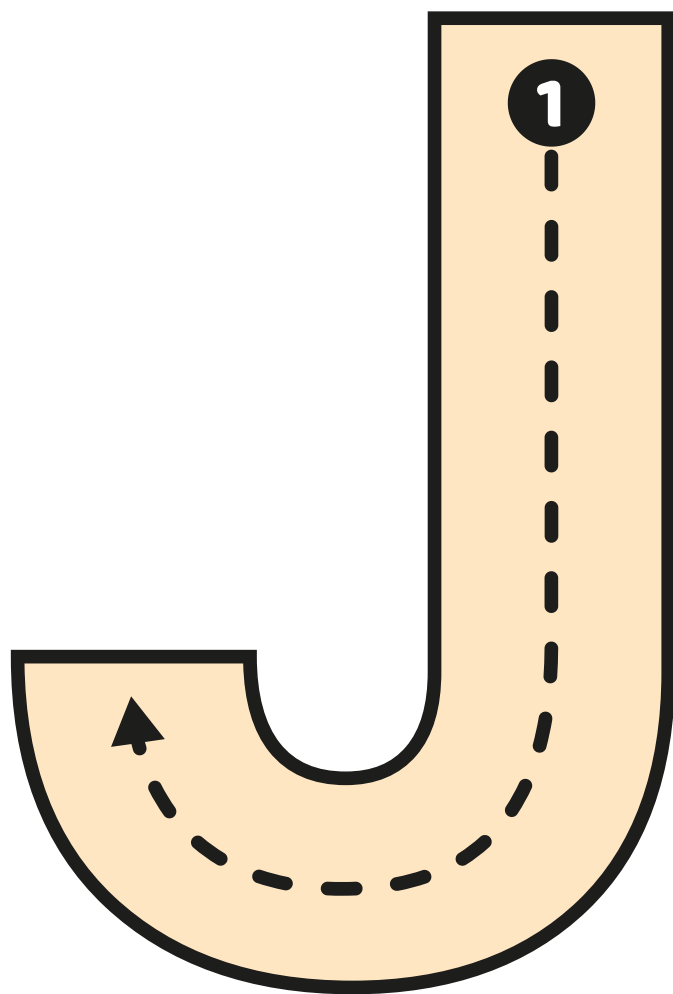


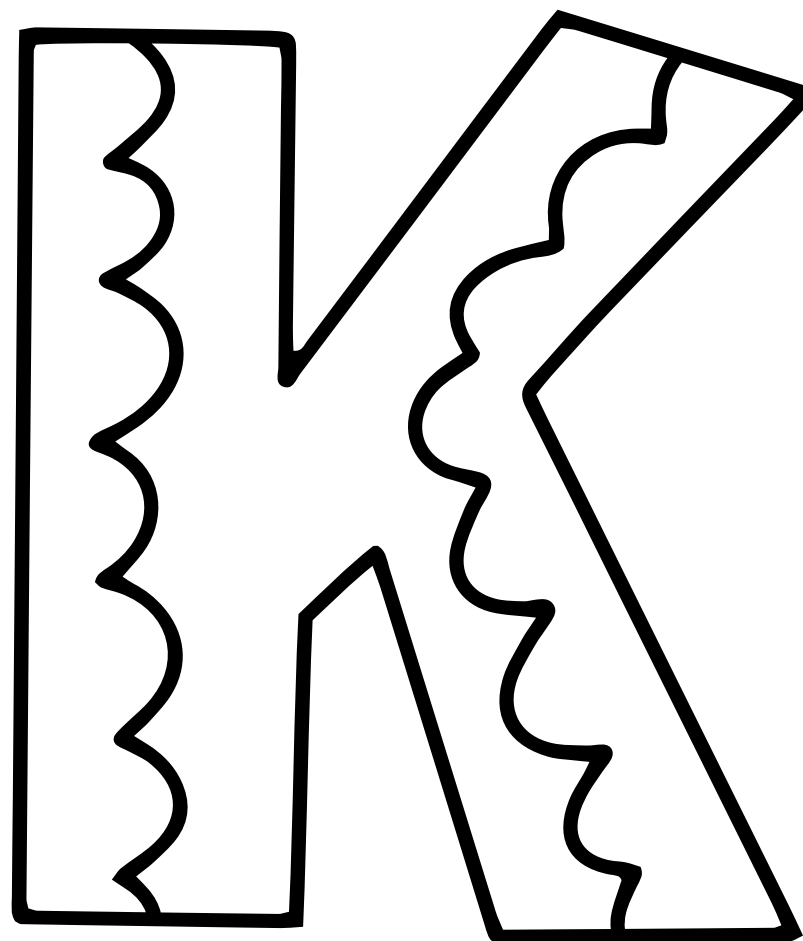
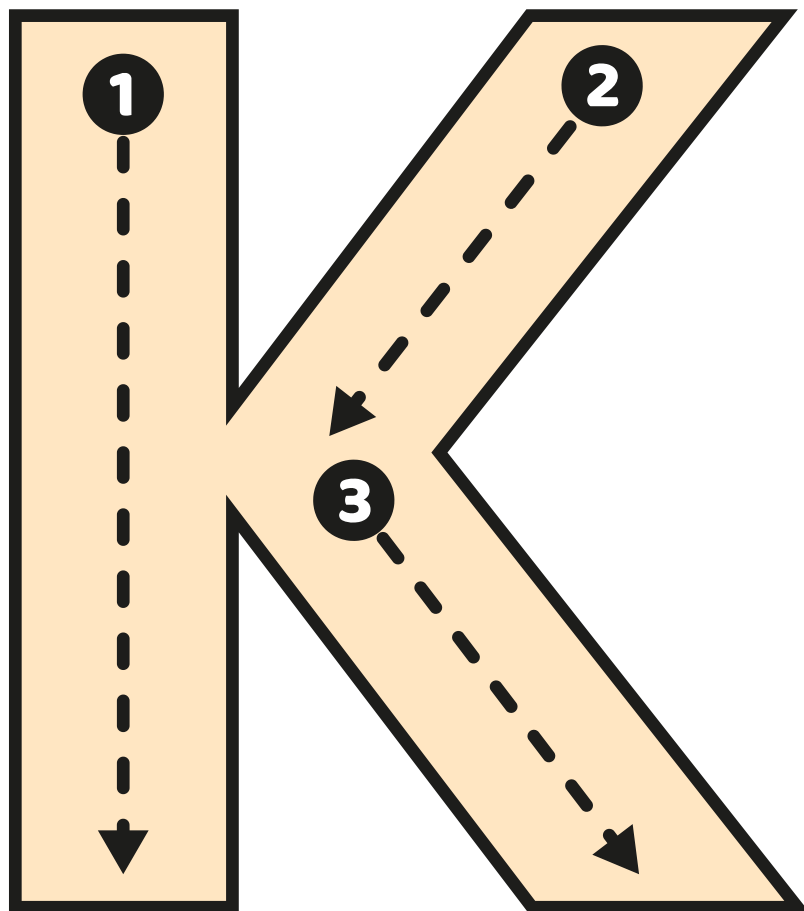


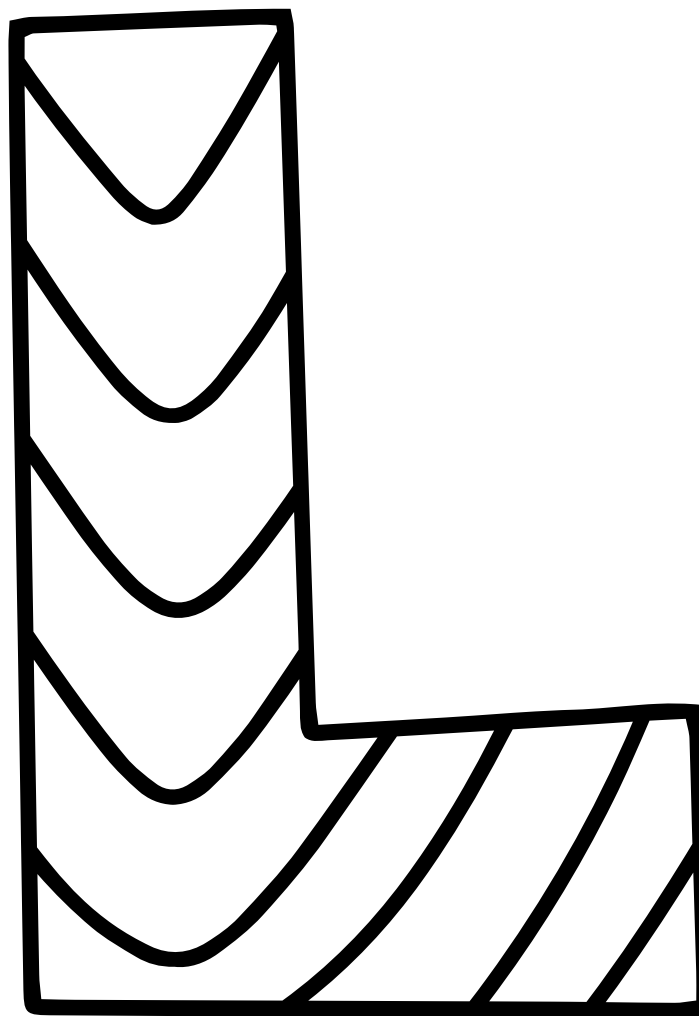
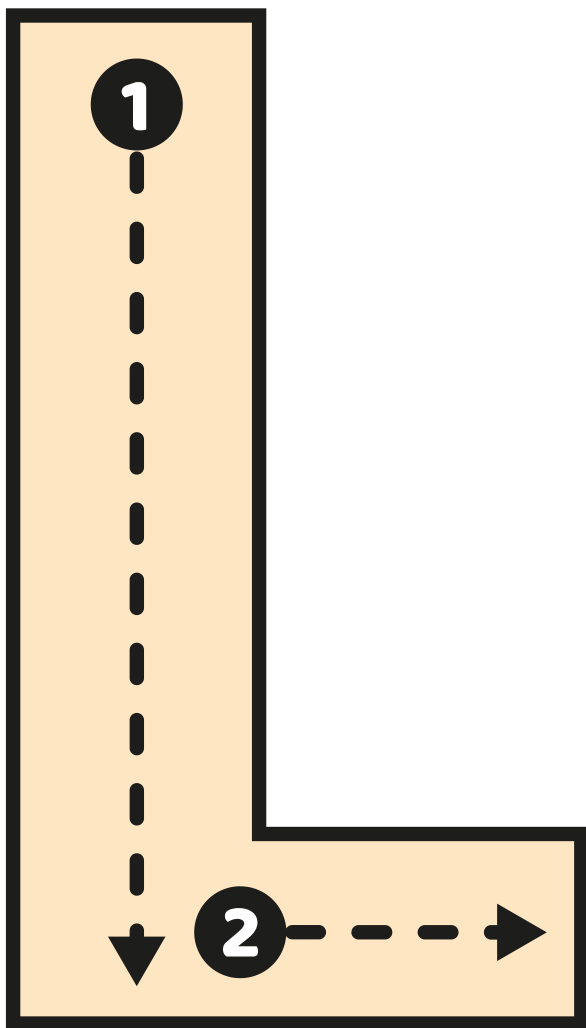


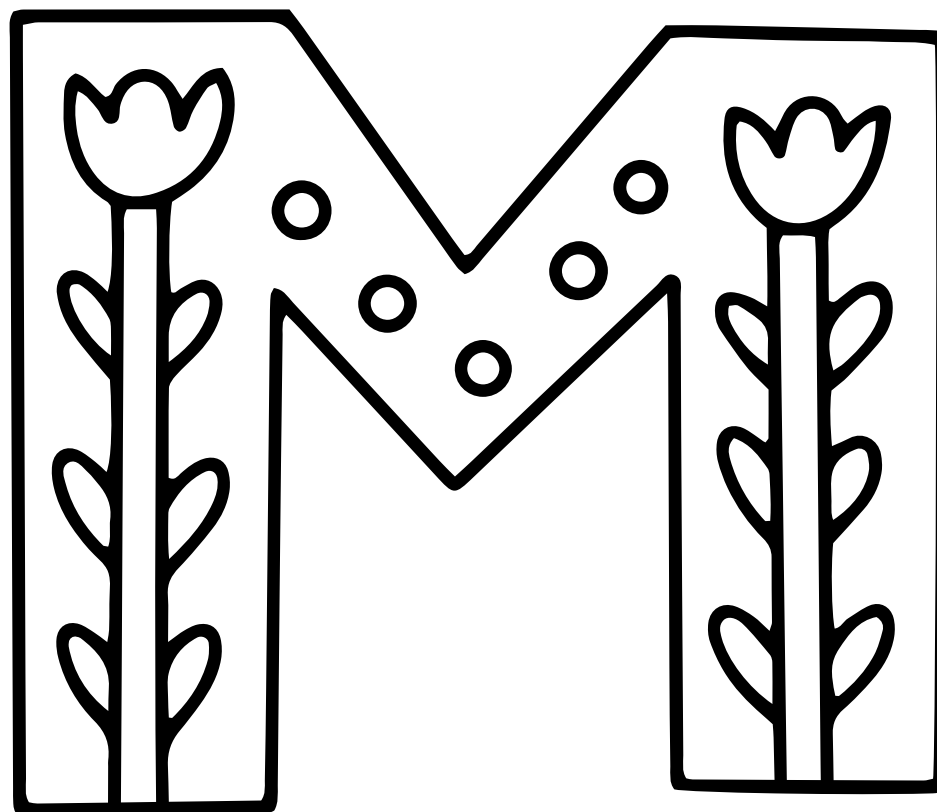
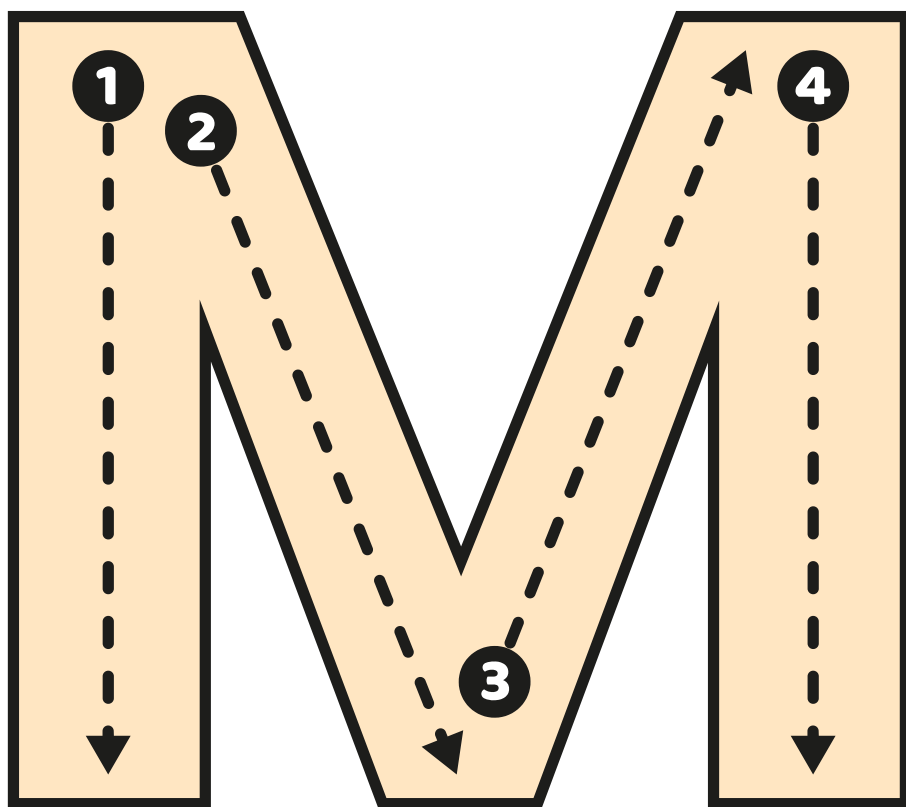


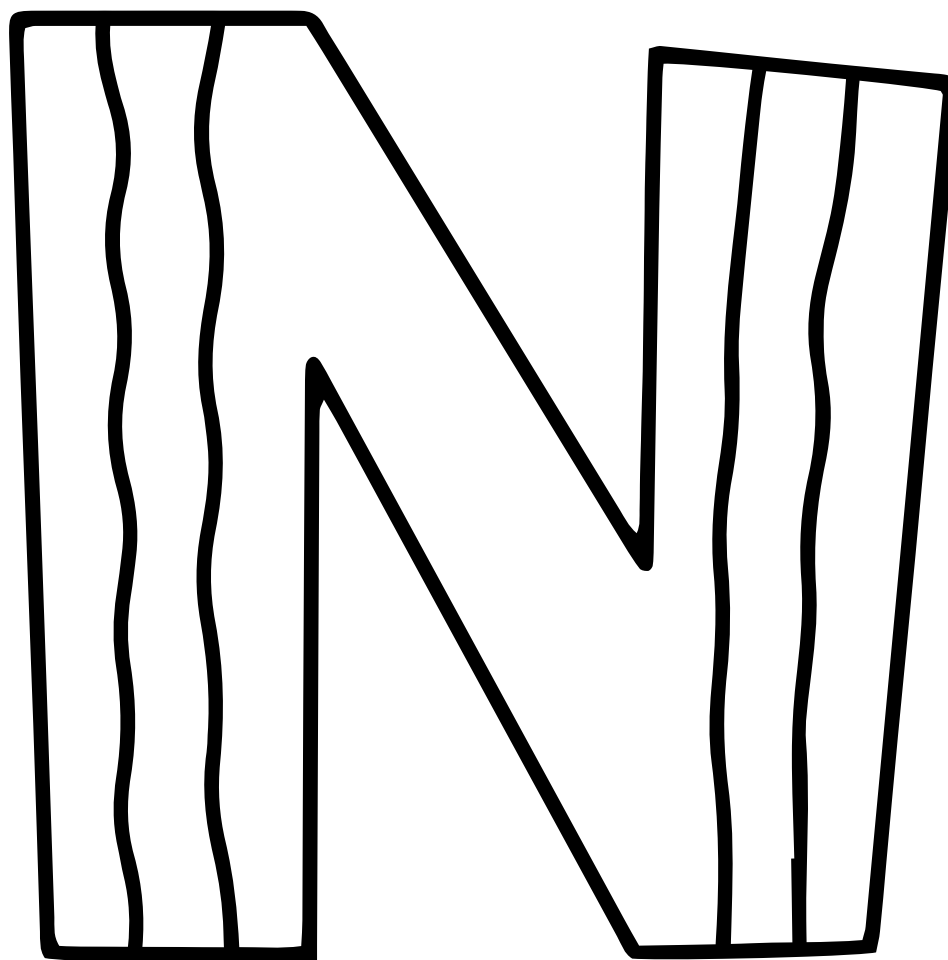
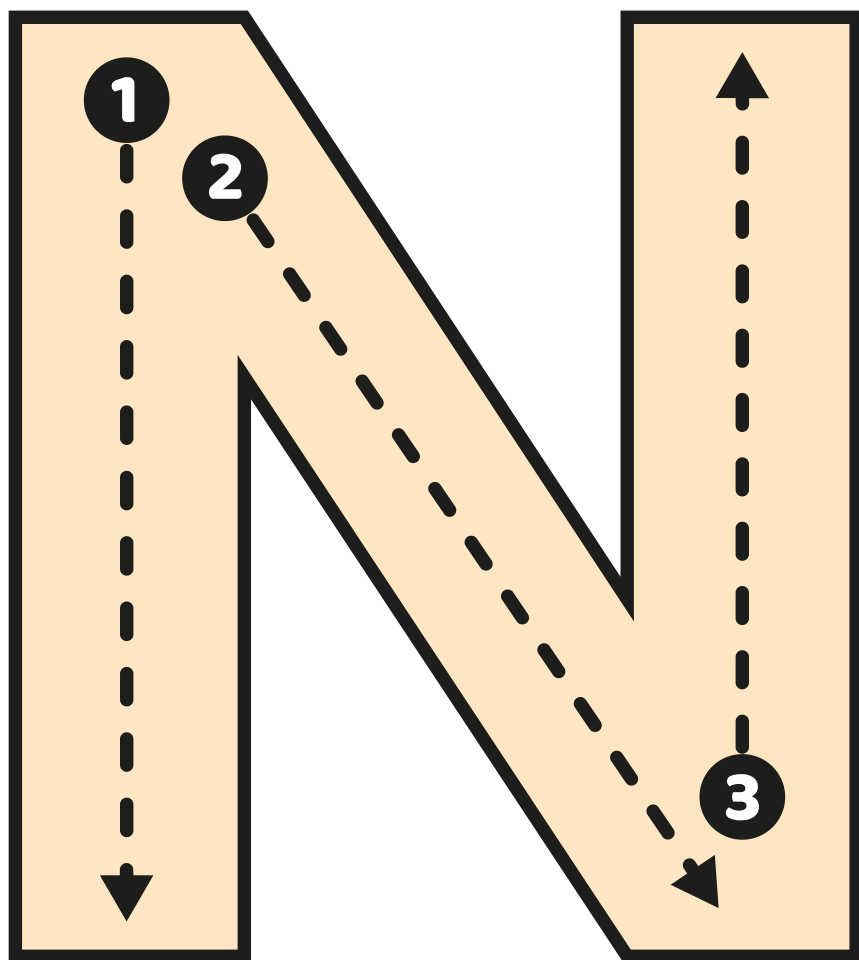


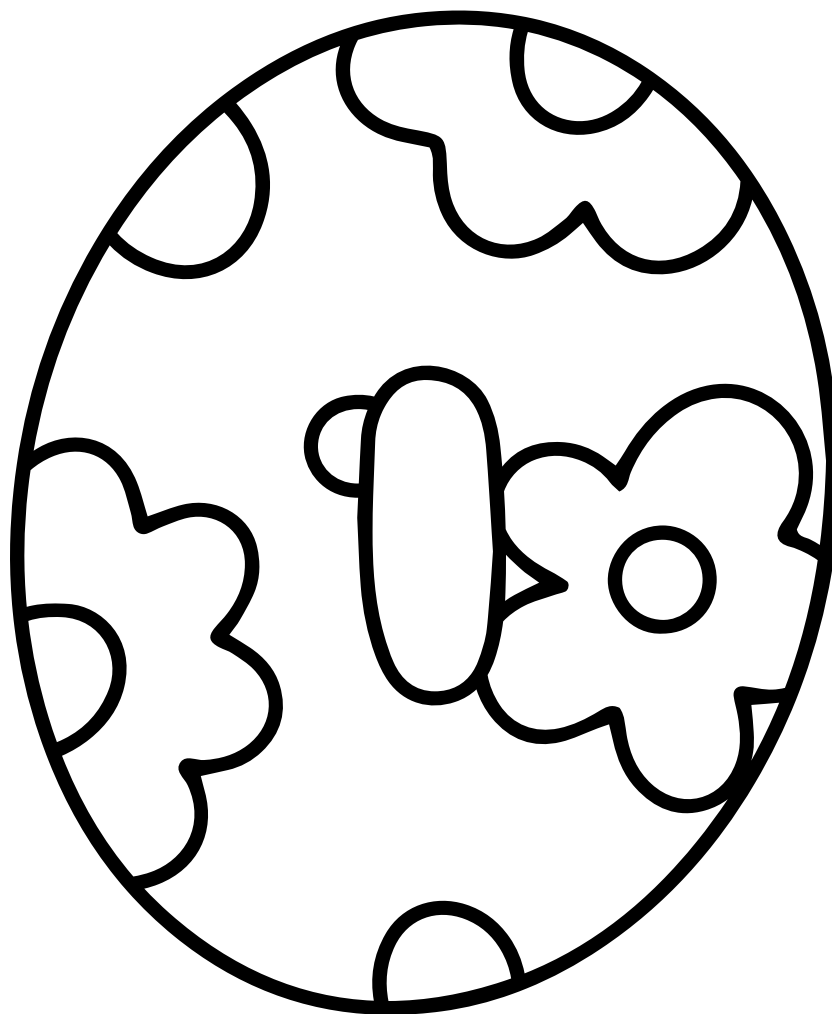
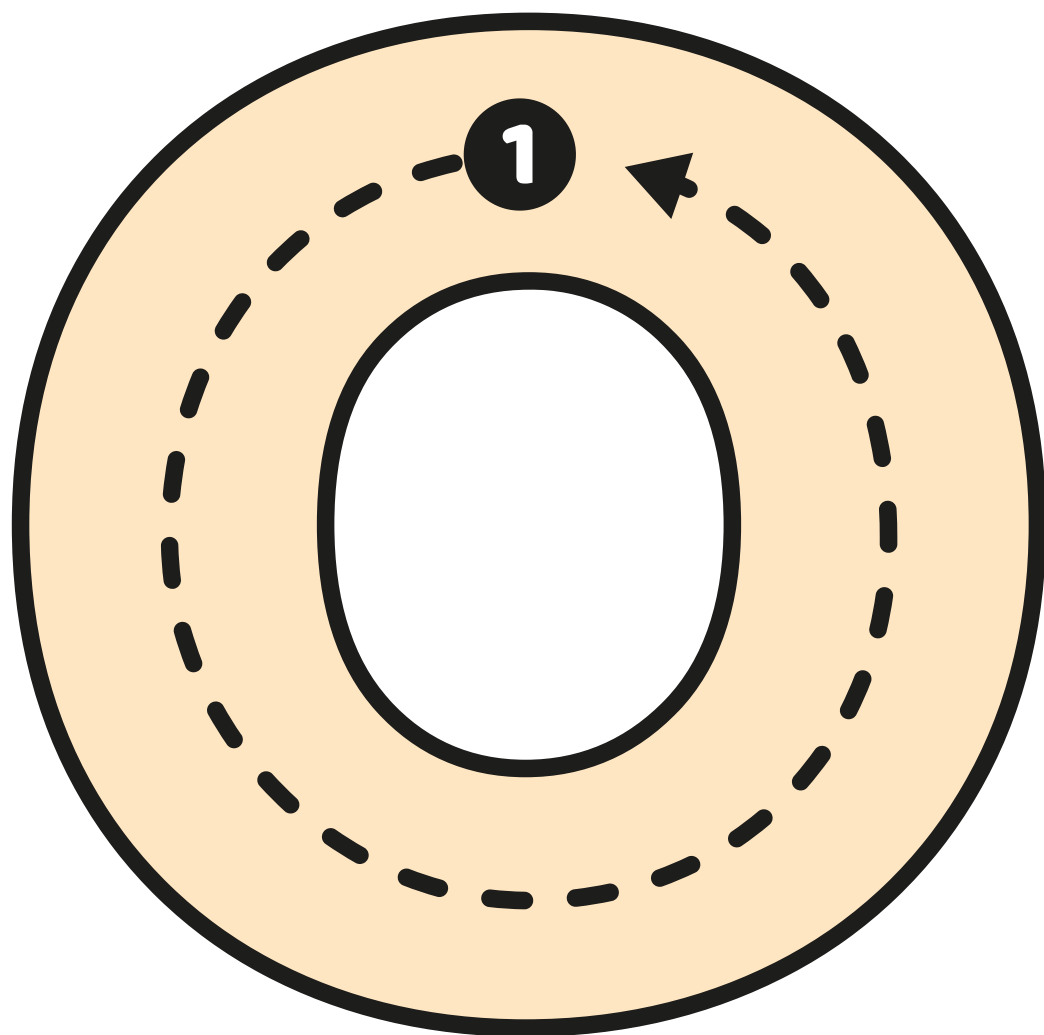


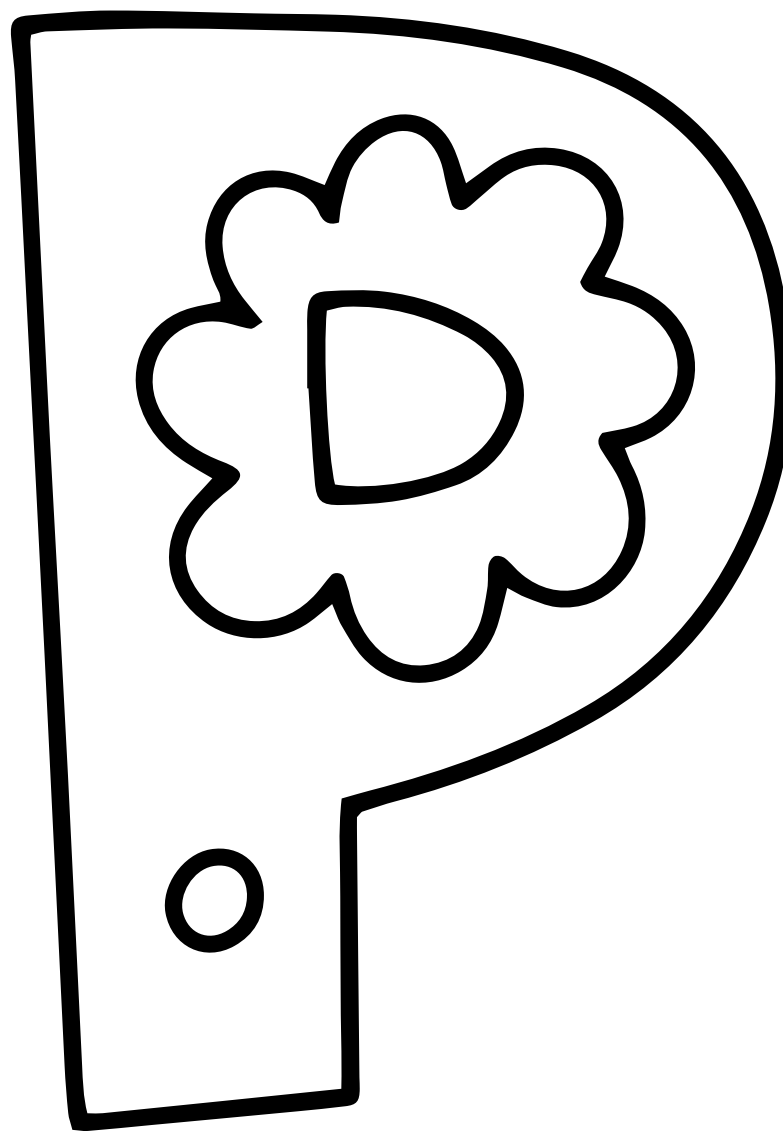
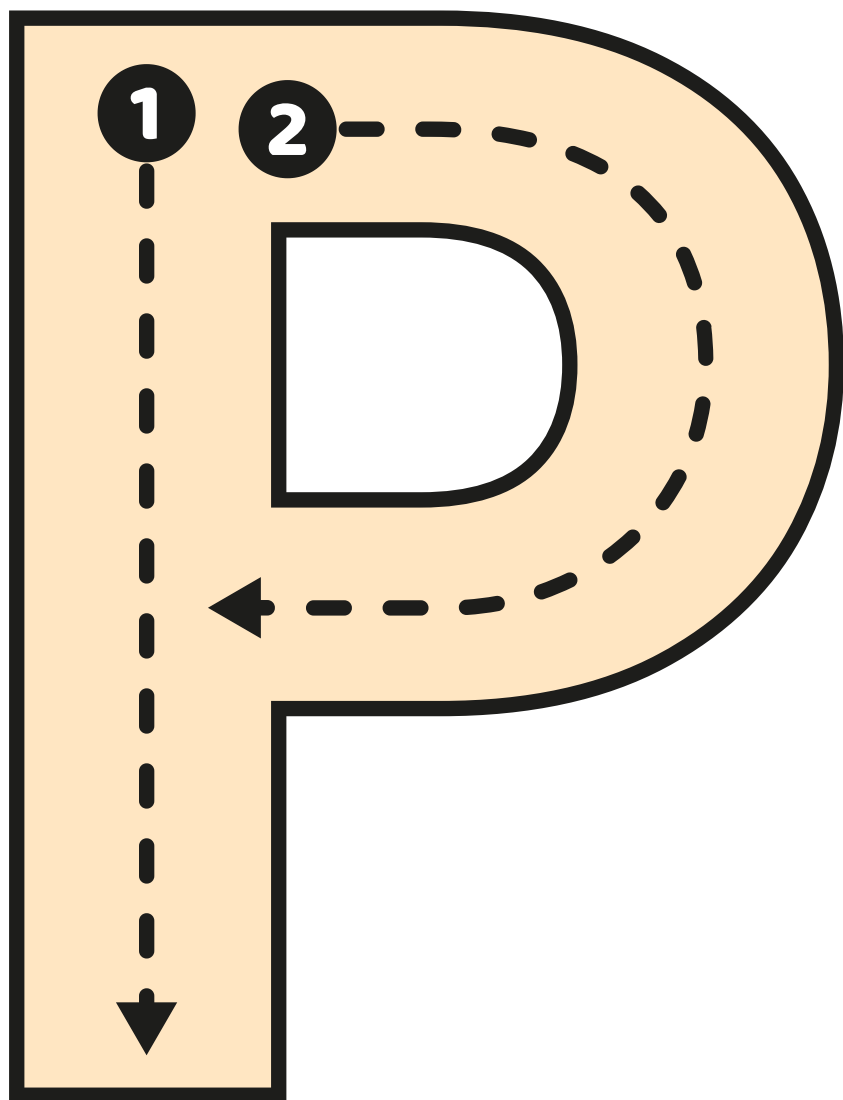


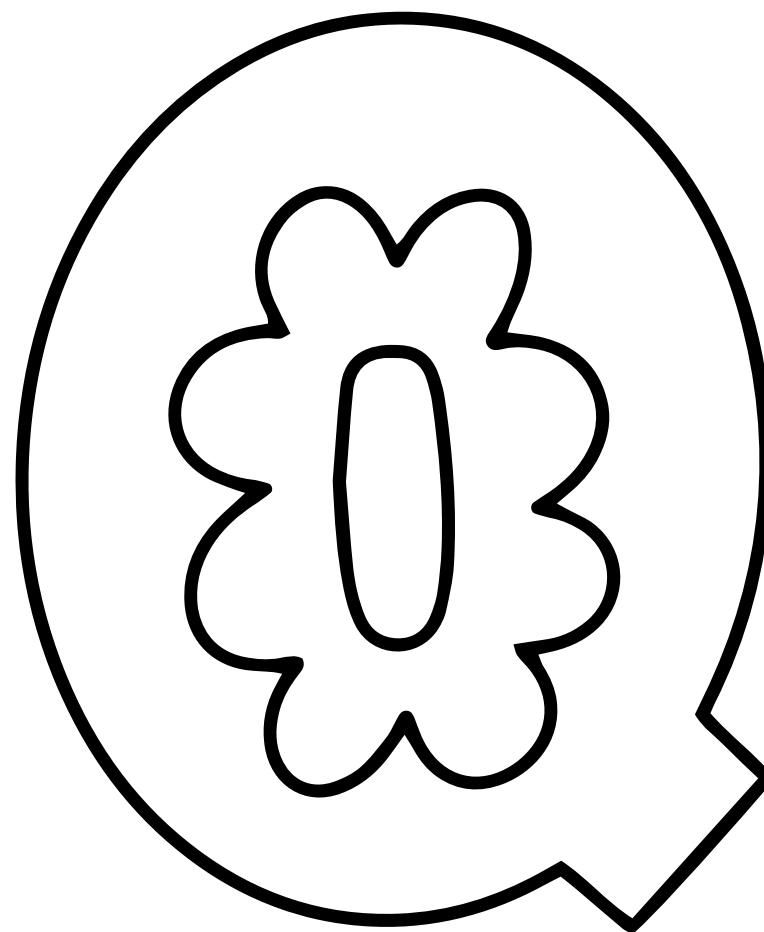
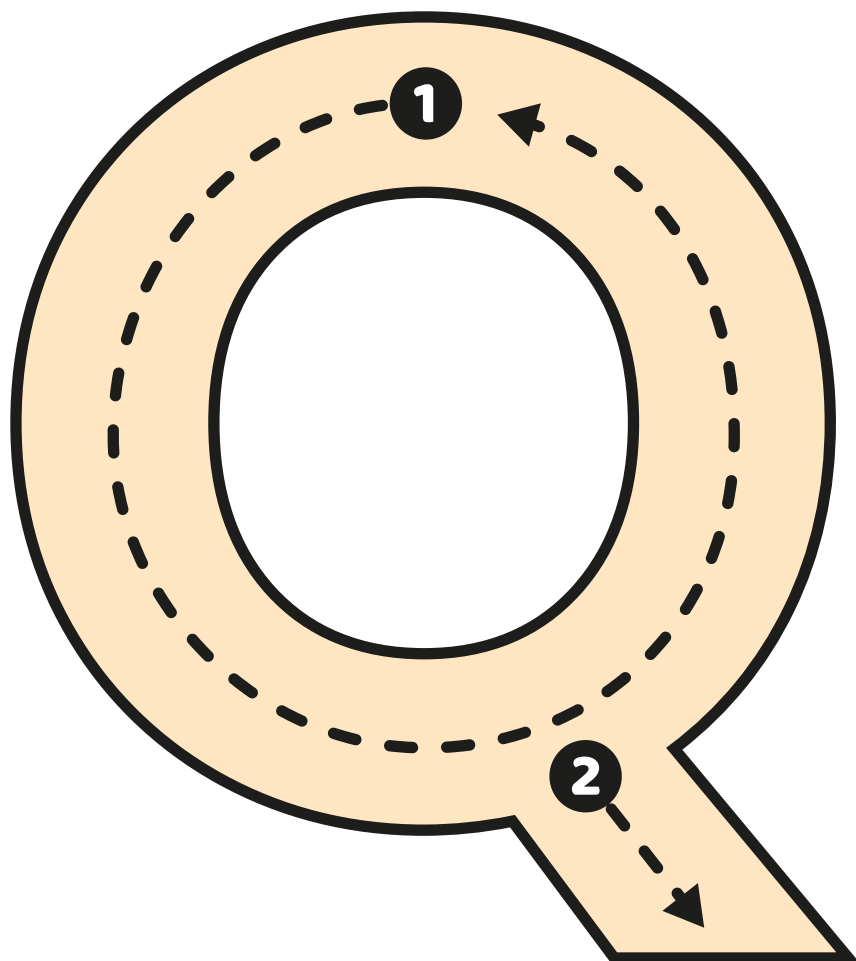


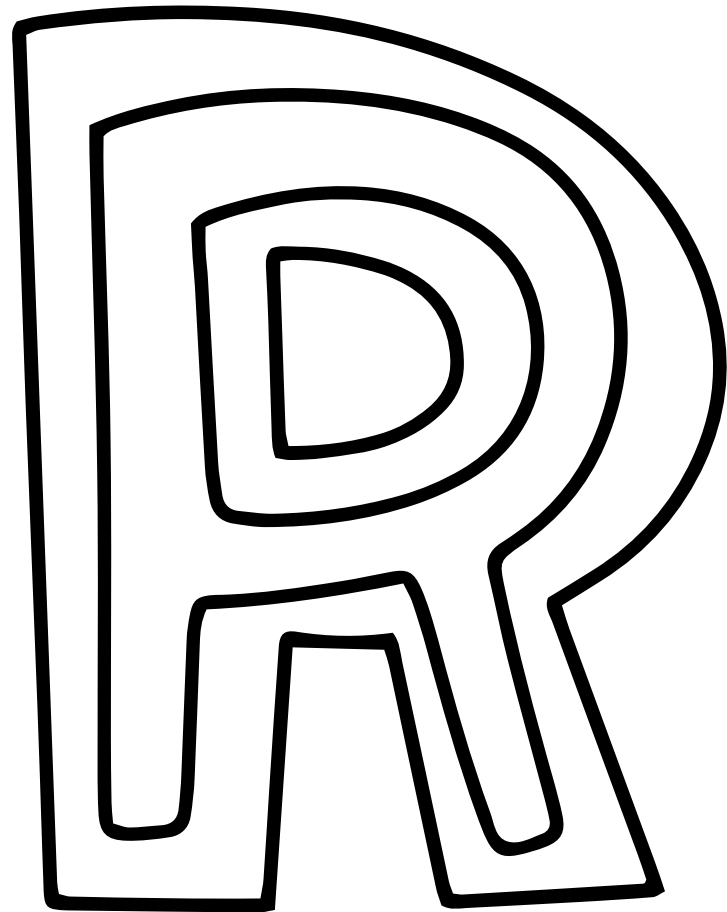
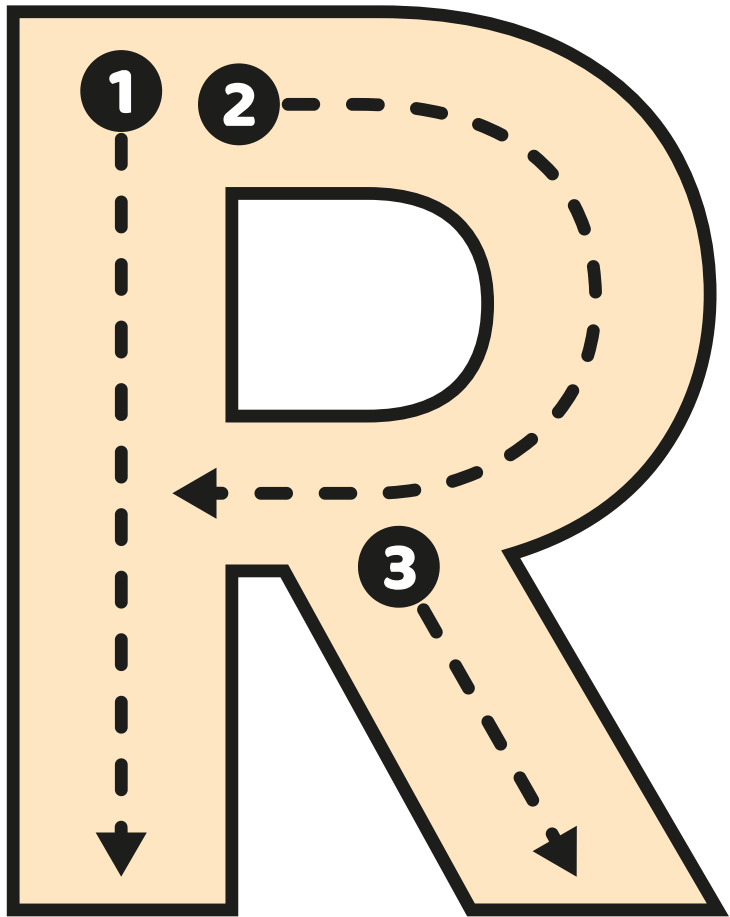


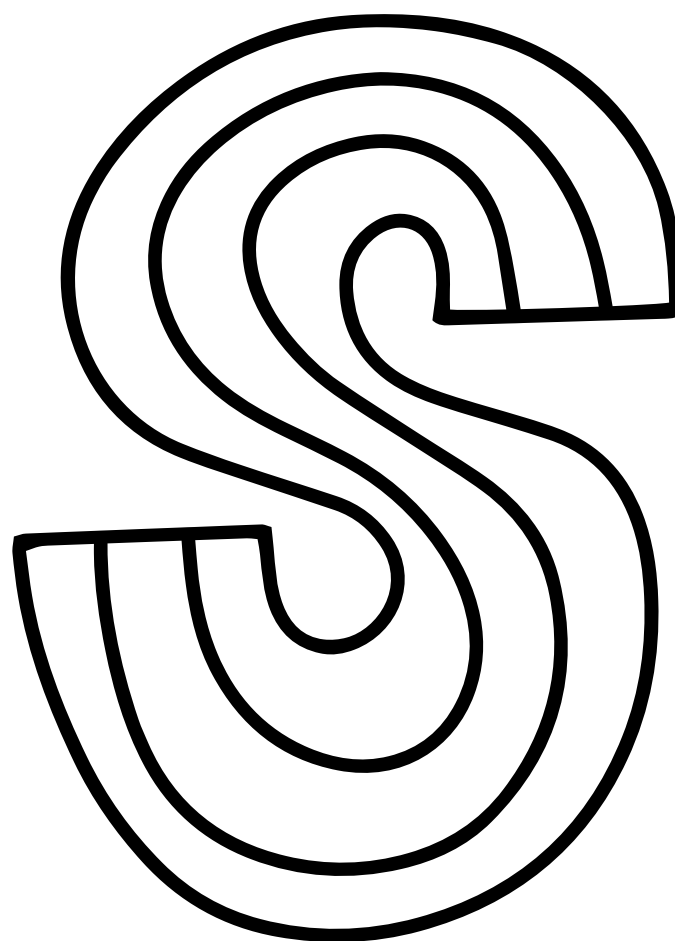
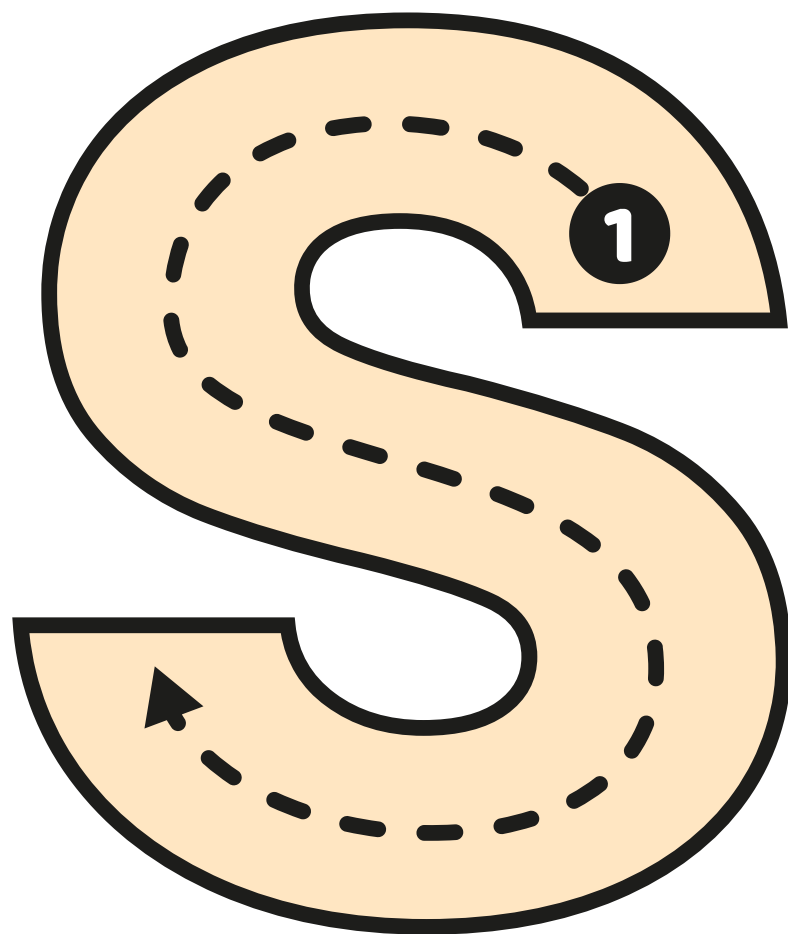


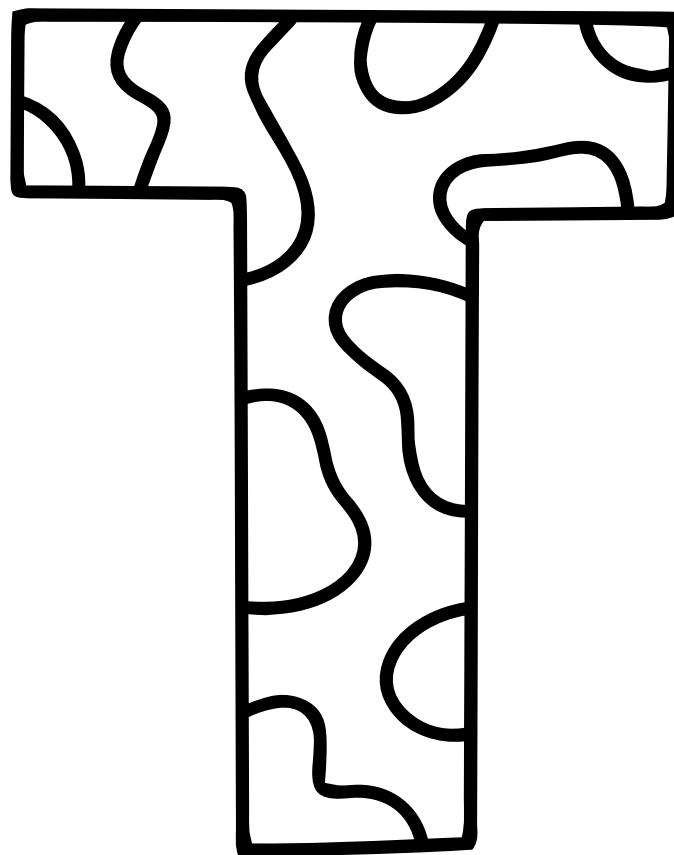
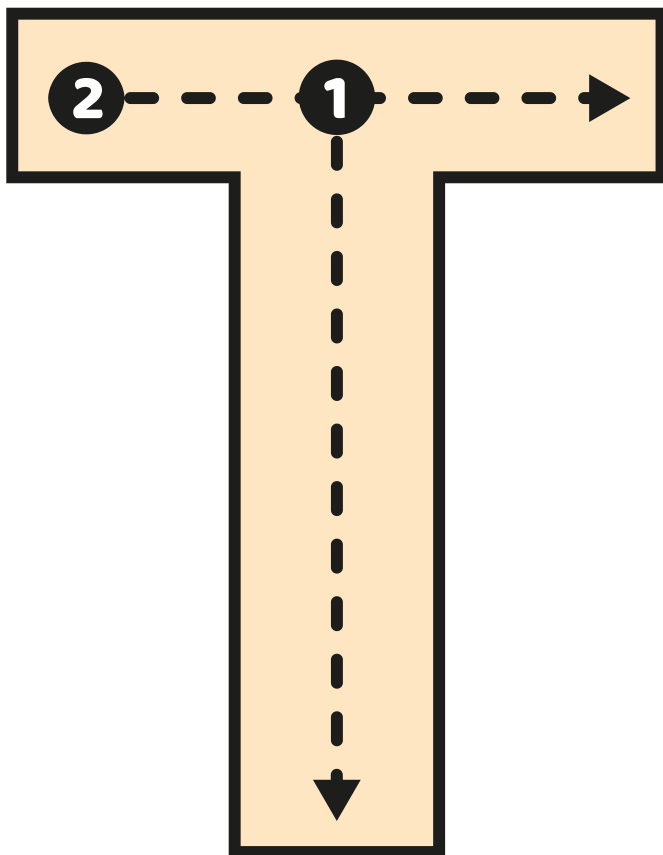


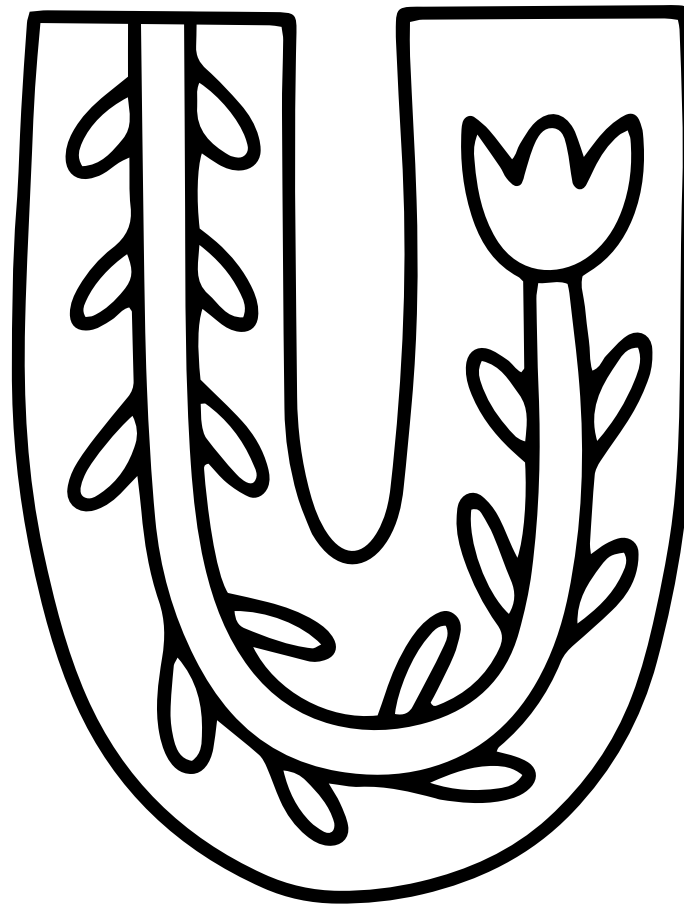
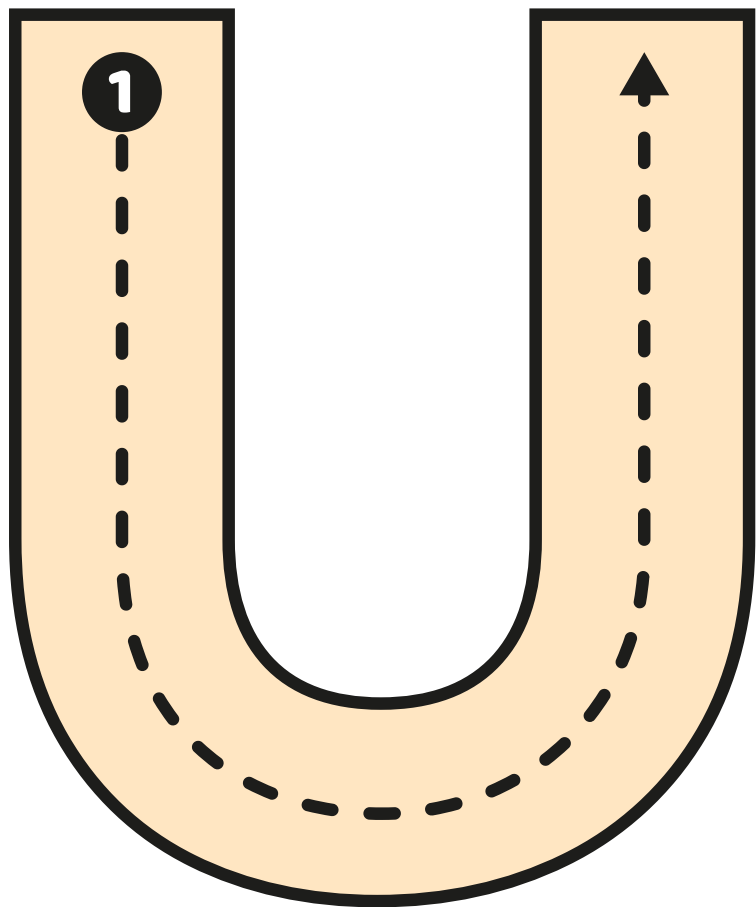


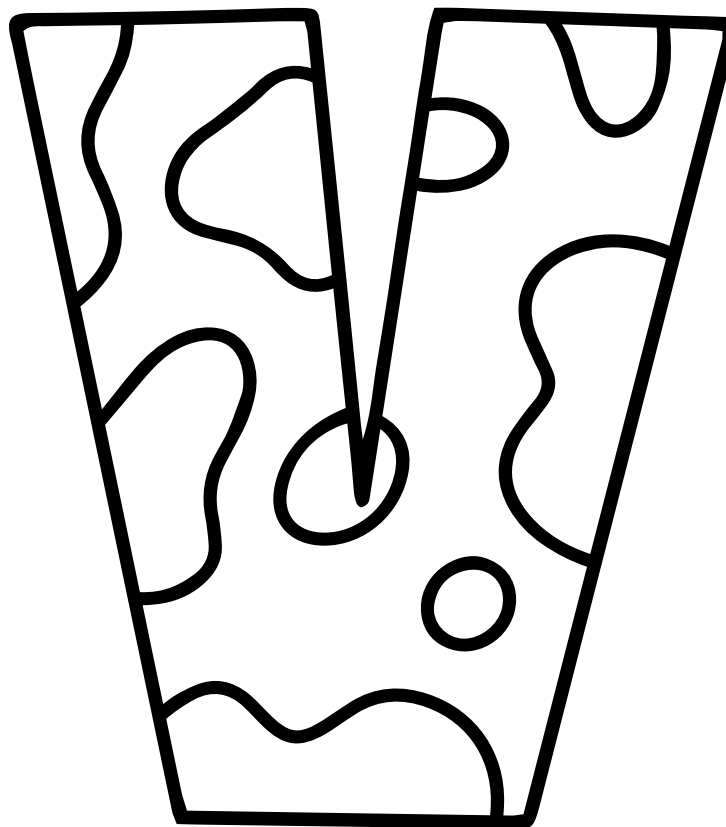
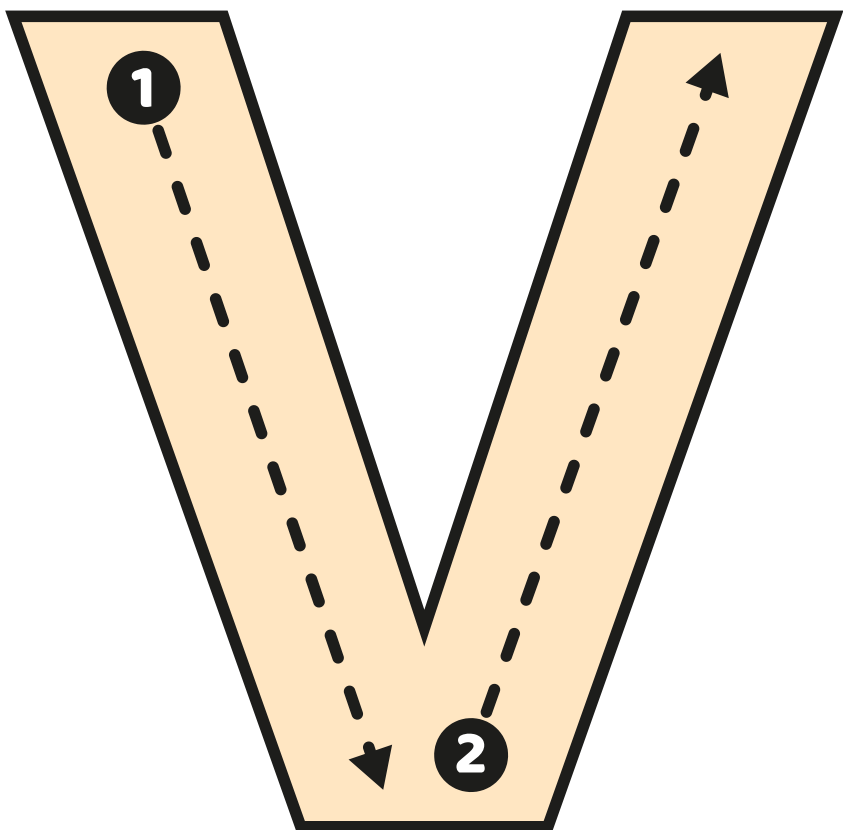


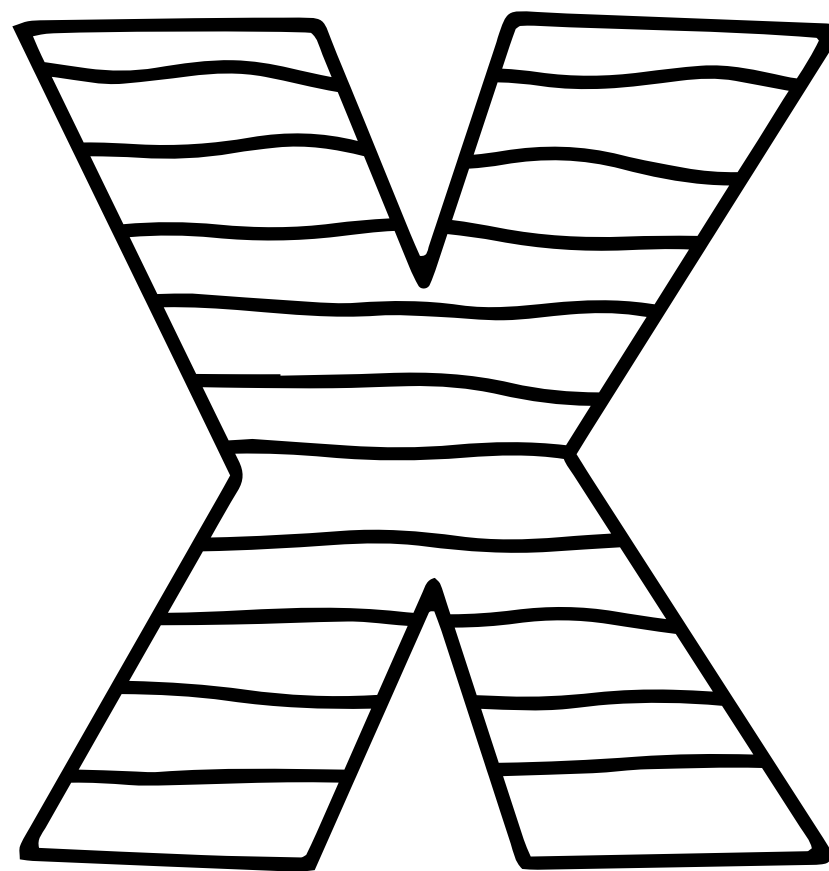
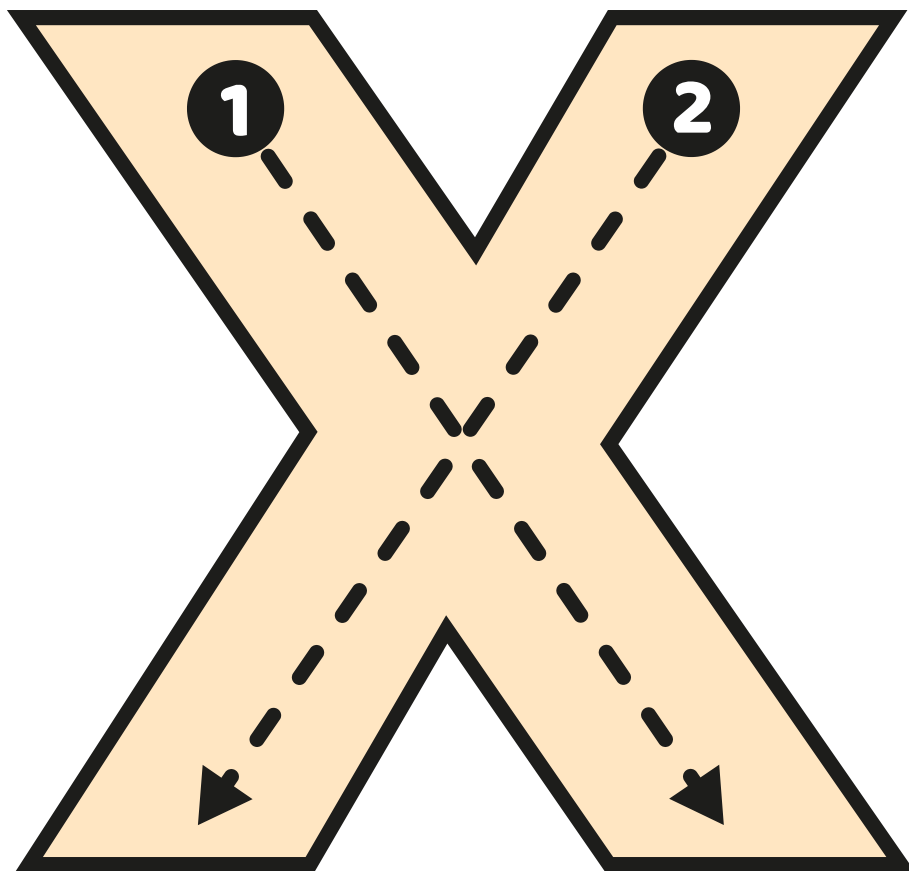


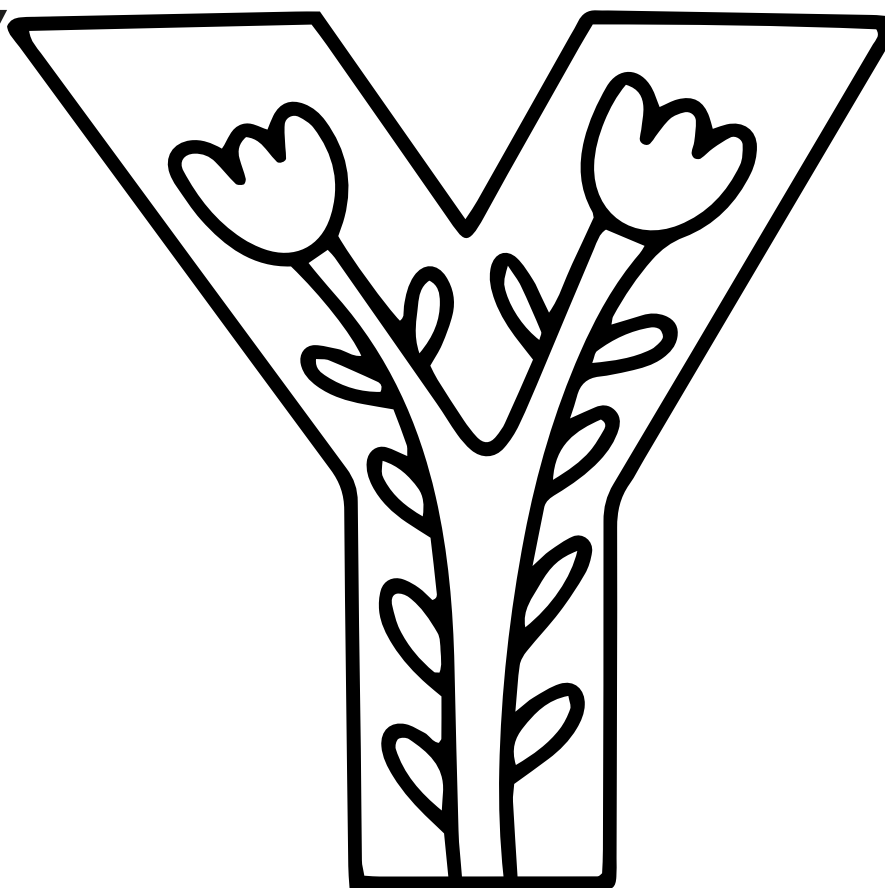
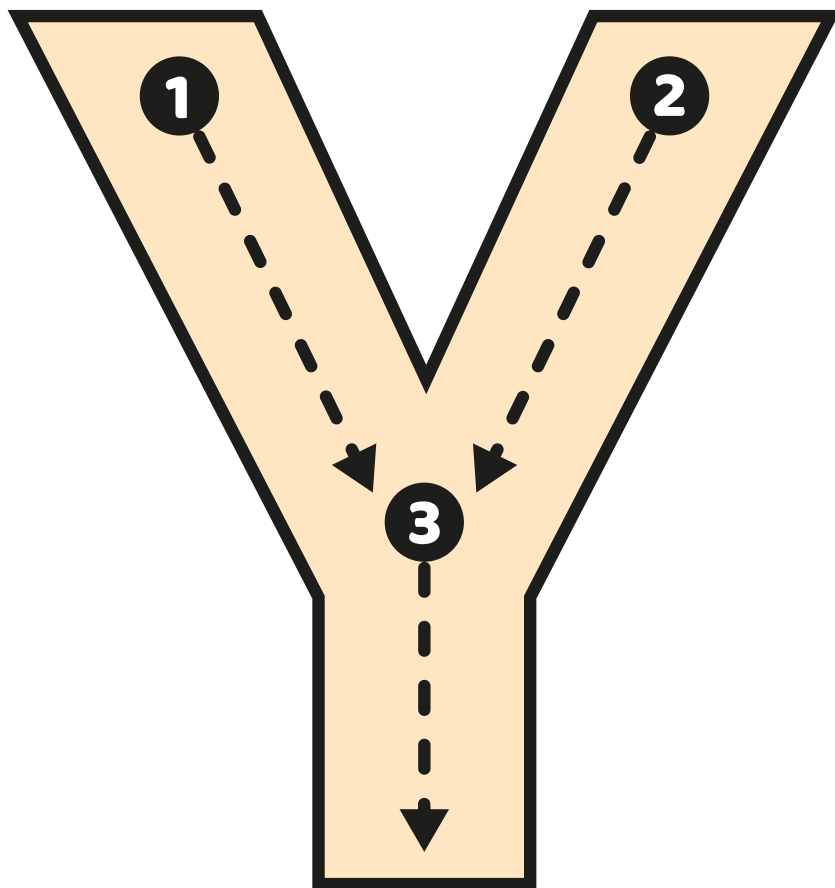


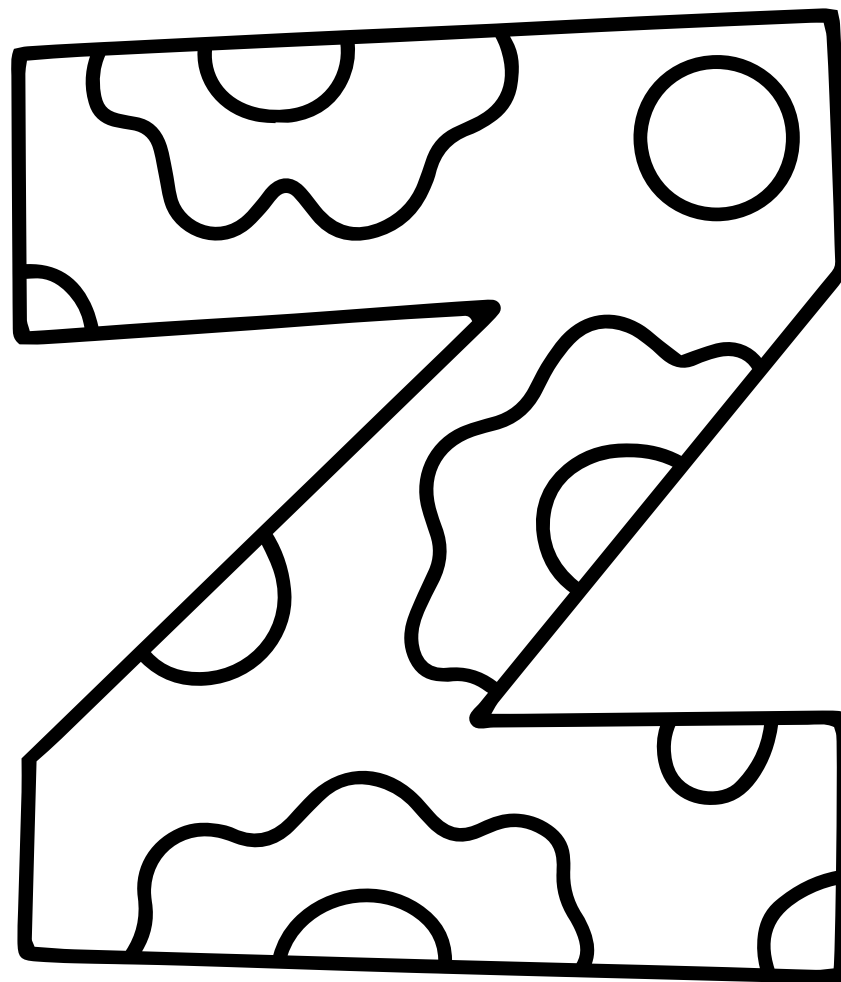
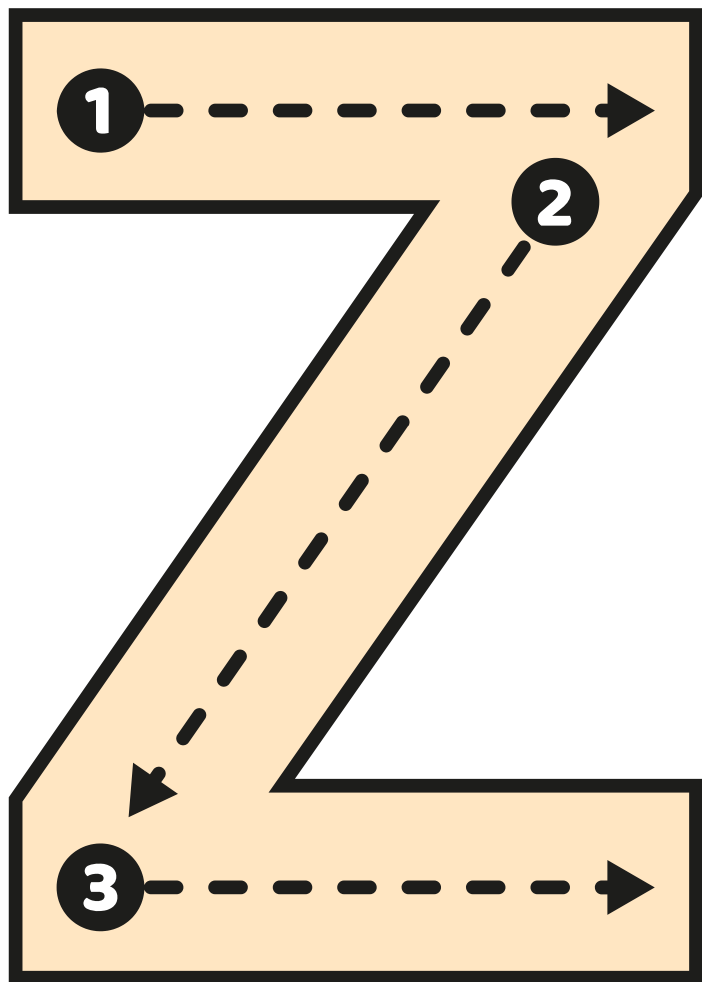








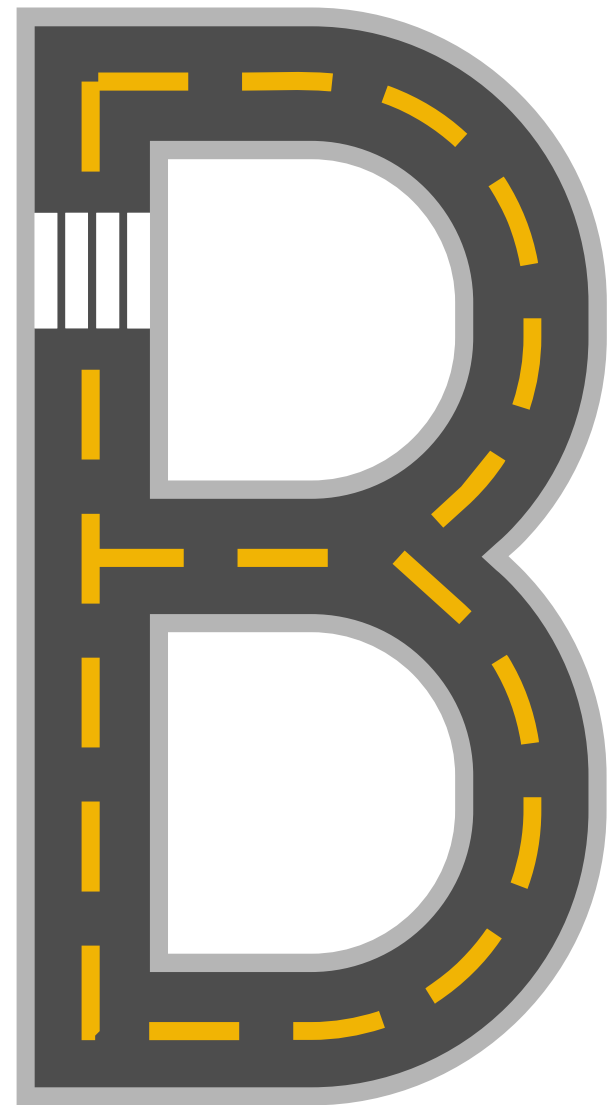
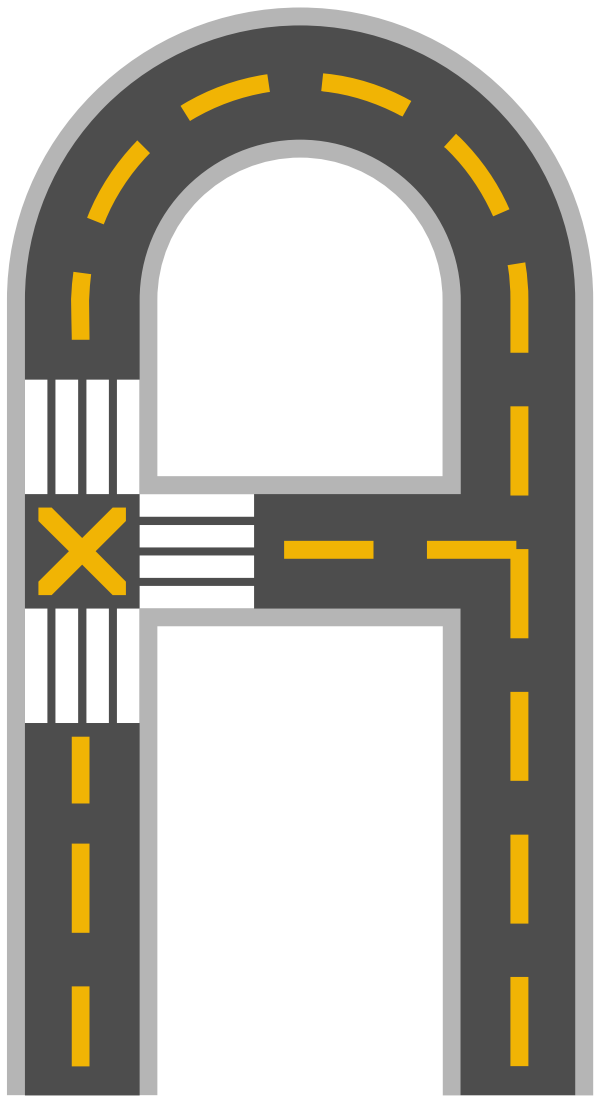


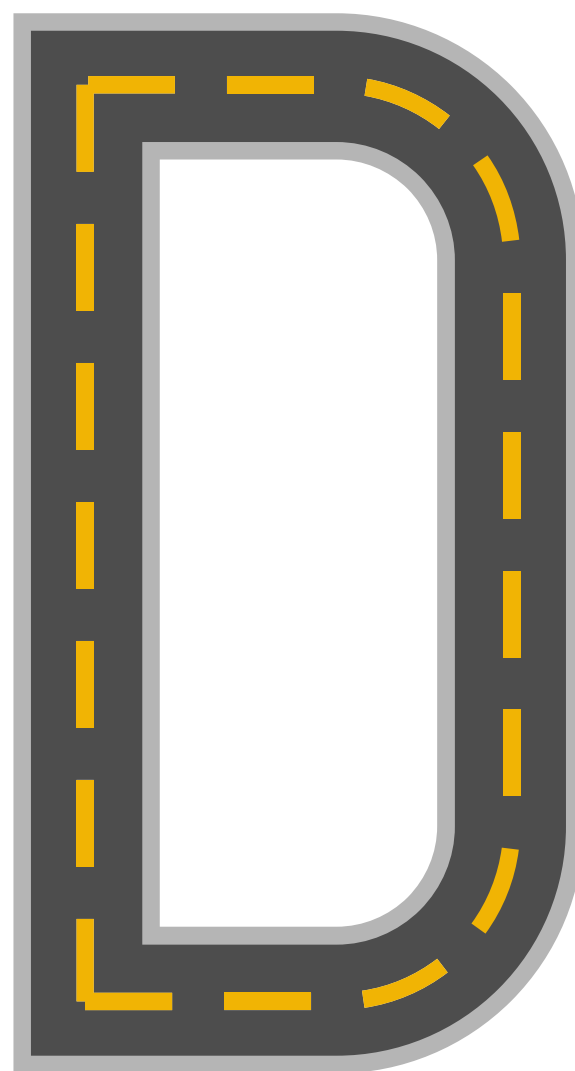
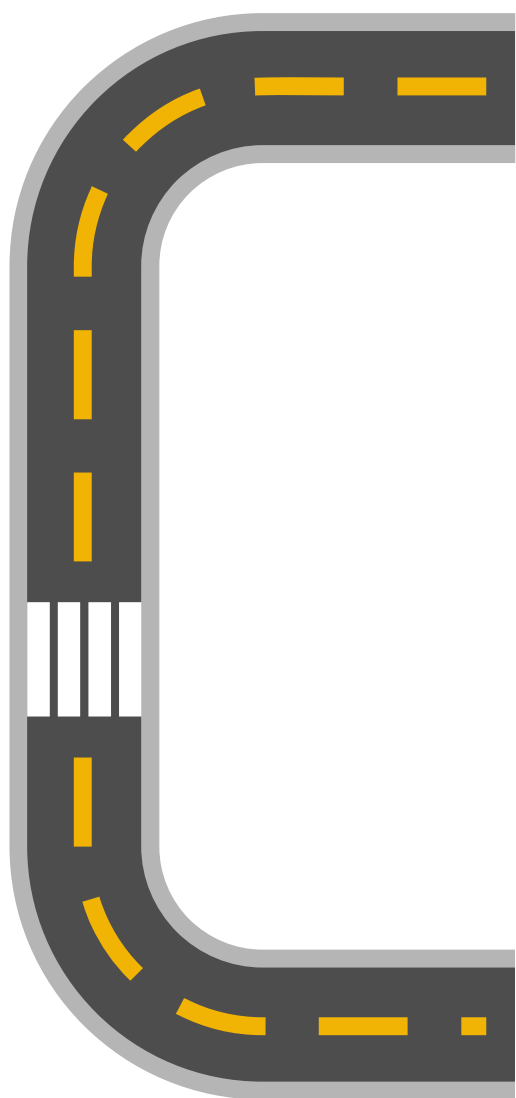


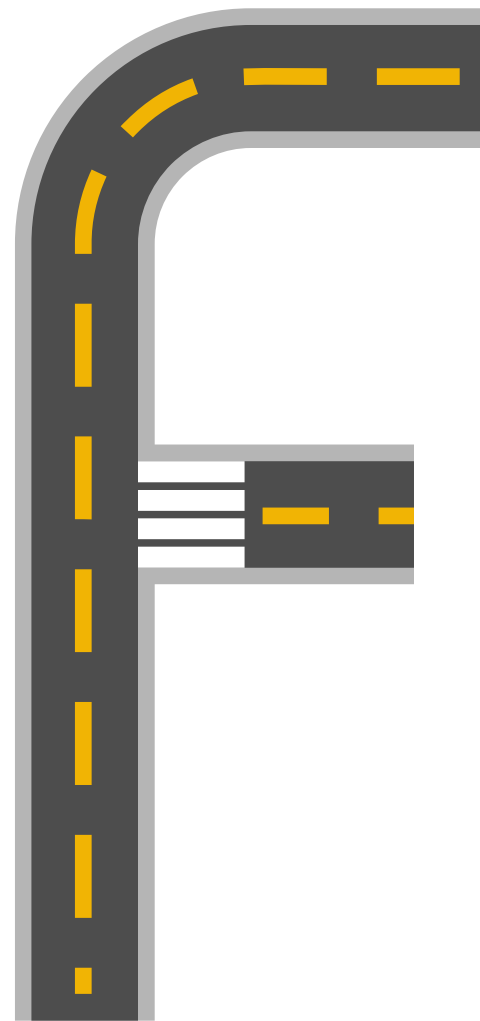
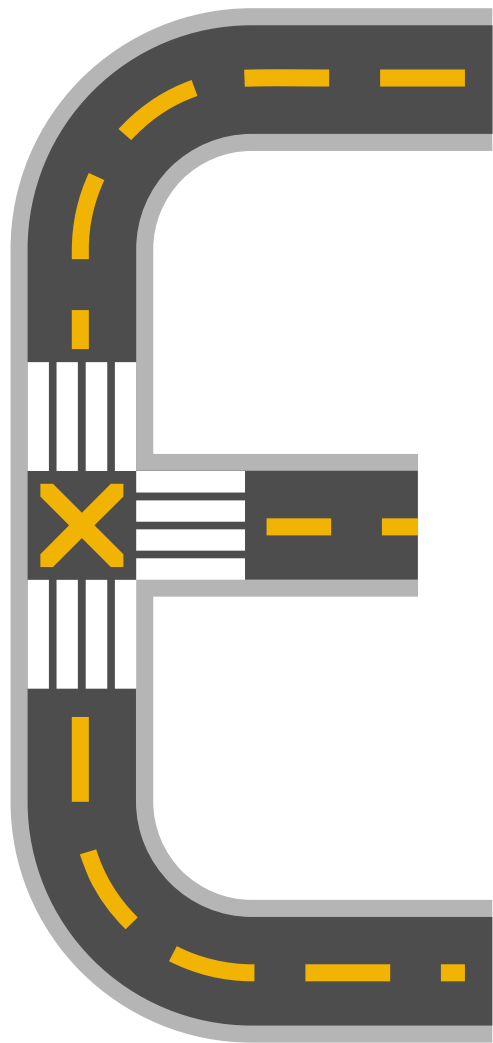
The logo consists of the words "LETRAS" and "CARRETERAS" in a stylized, hand-drawn font. "LETRAS" is in black and "CARRETERAS" is in yellow. Both words are superimposed on a graphic of a winding road with white dashed lines, which curves around the letters. The road graphic is dark grey with white dashed lines.

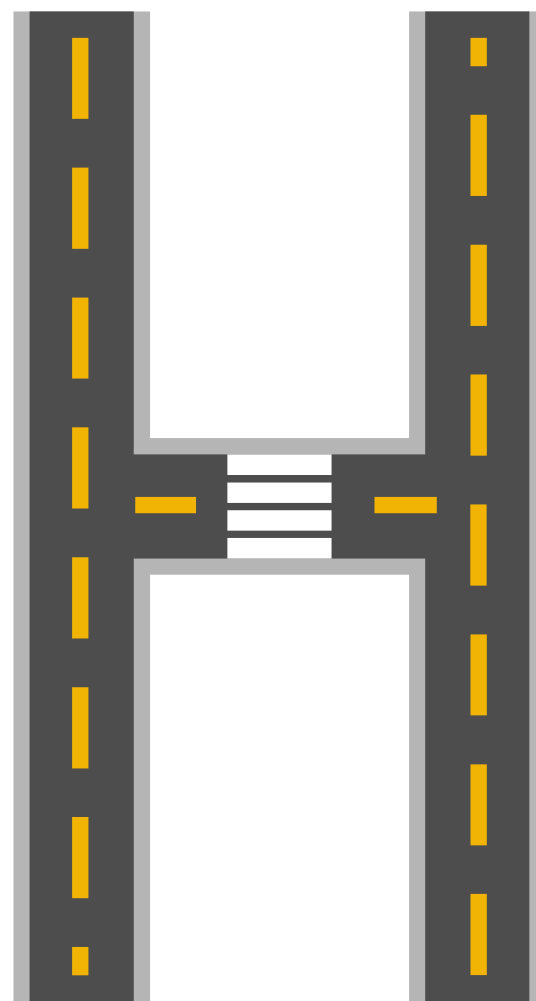
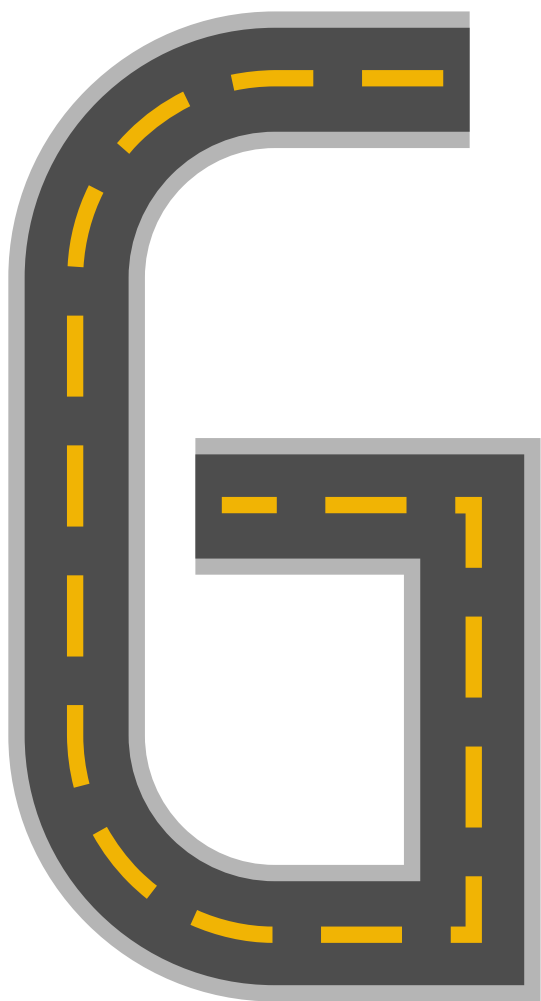
LETRAS CARRETERAS

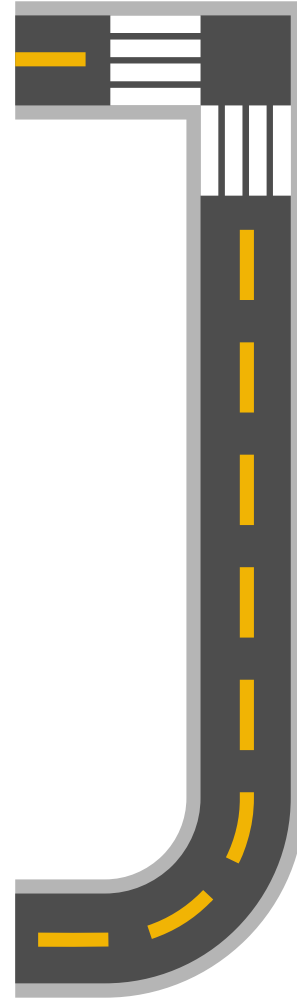
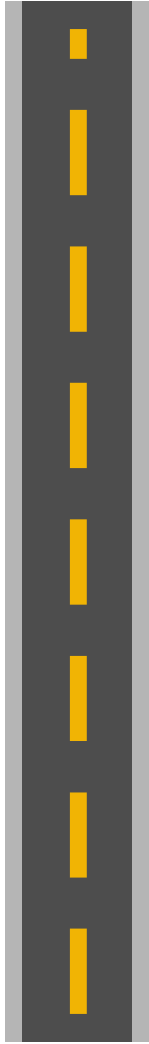
Trabaja la direccionalidad de las letras con los coches

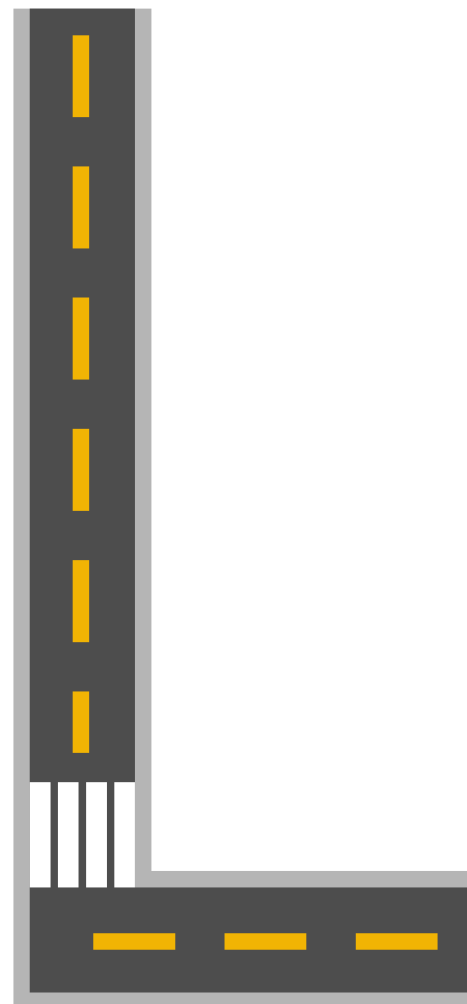
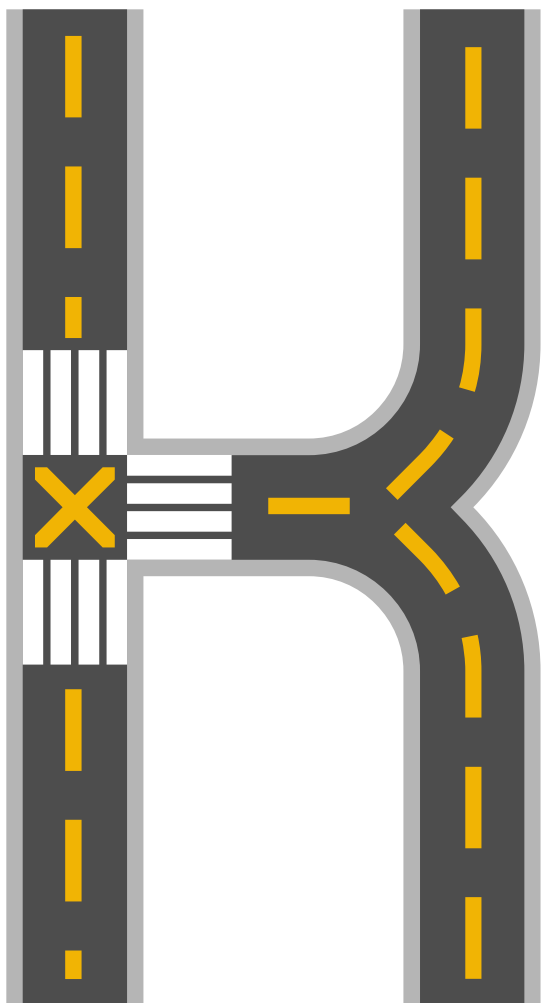


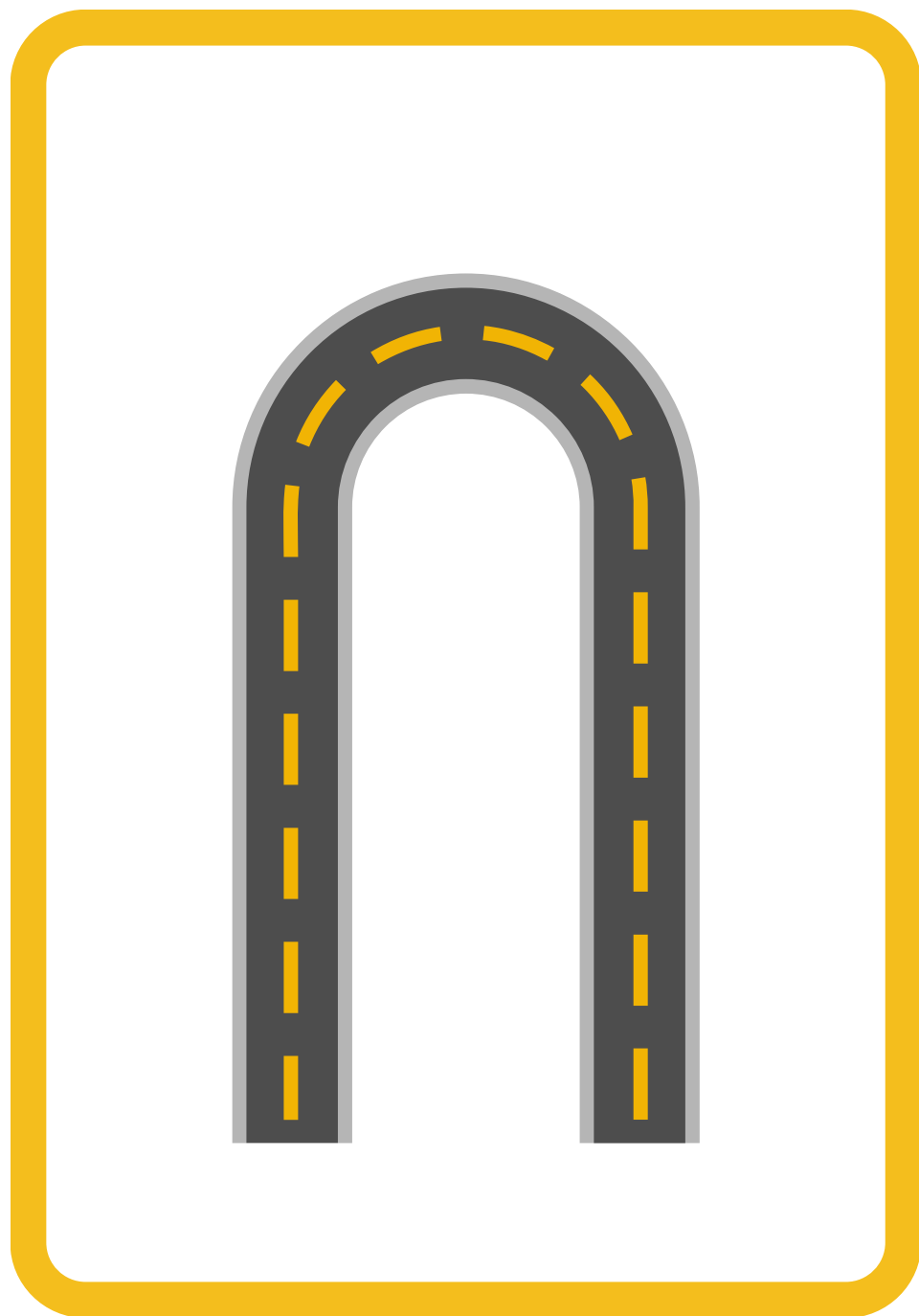
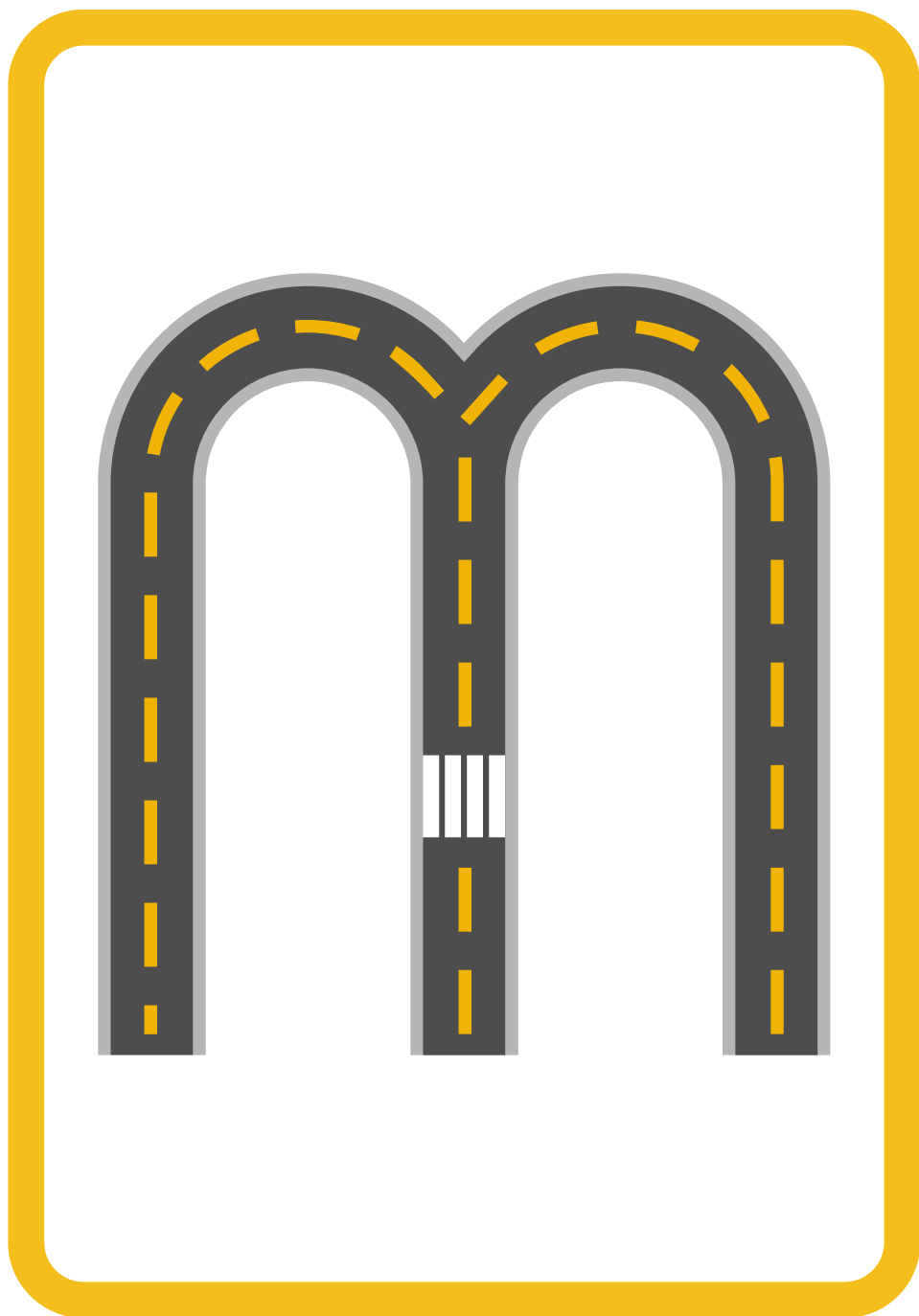


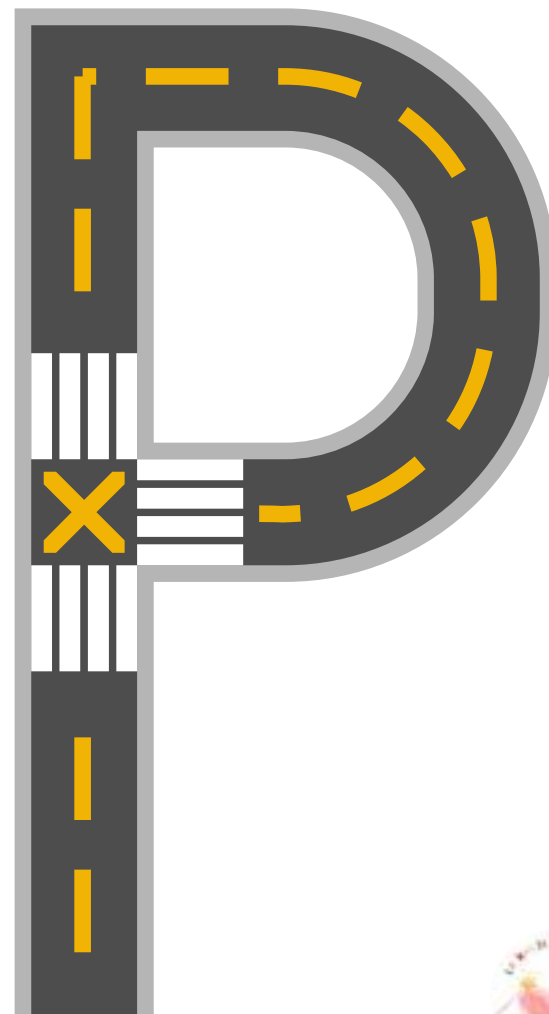
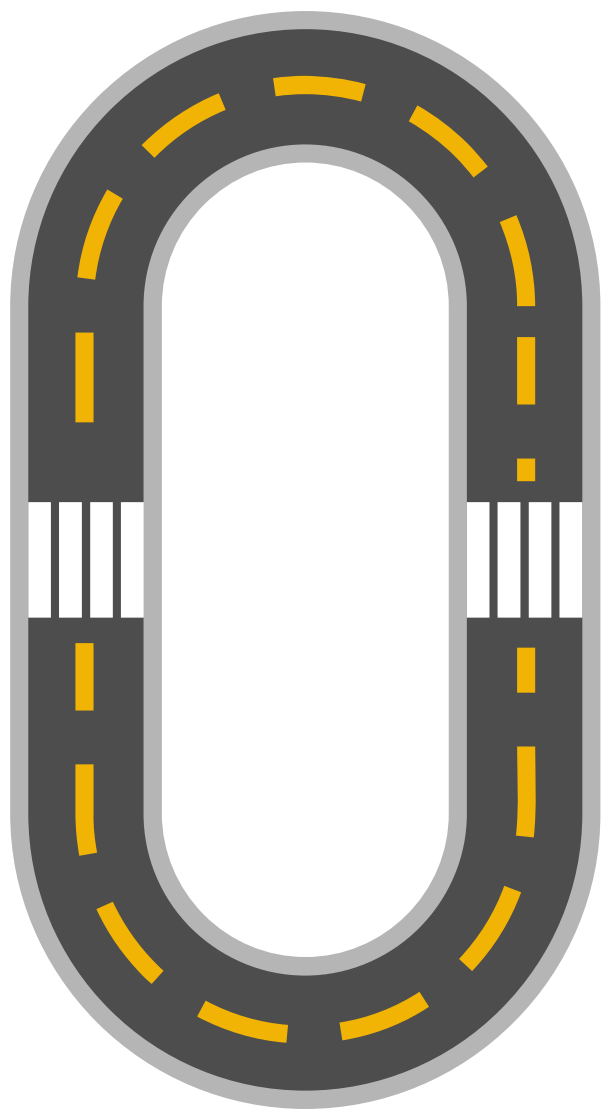


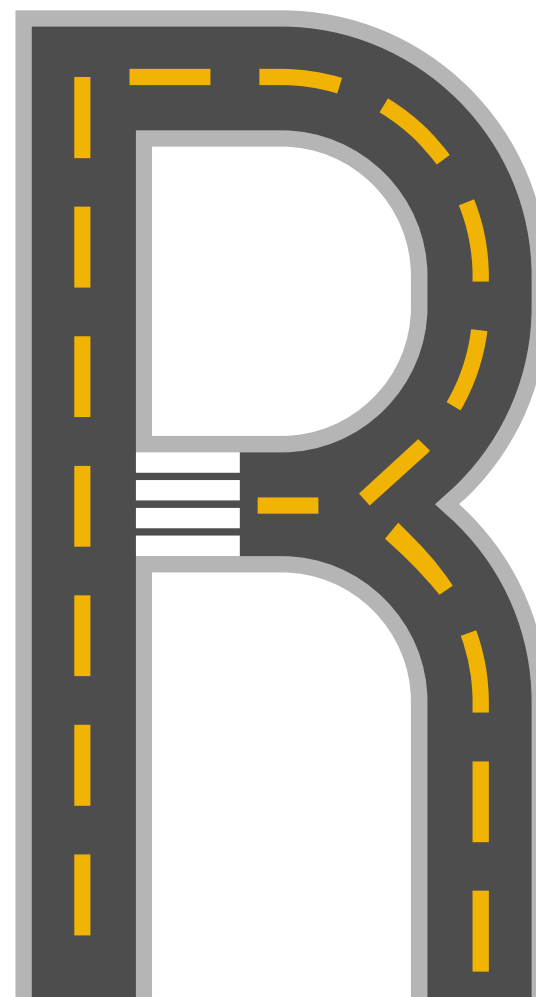
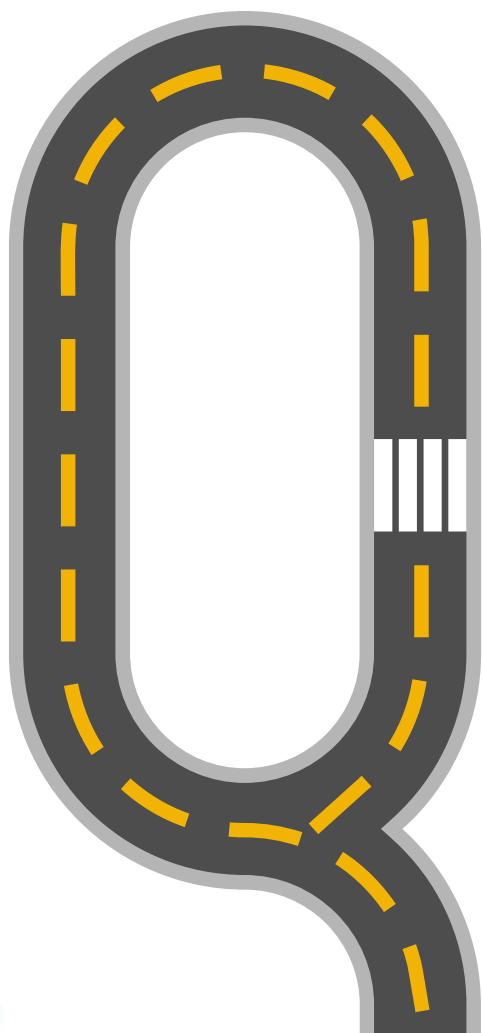


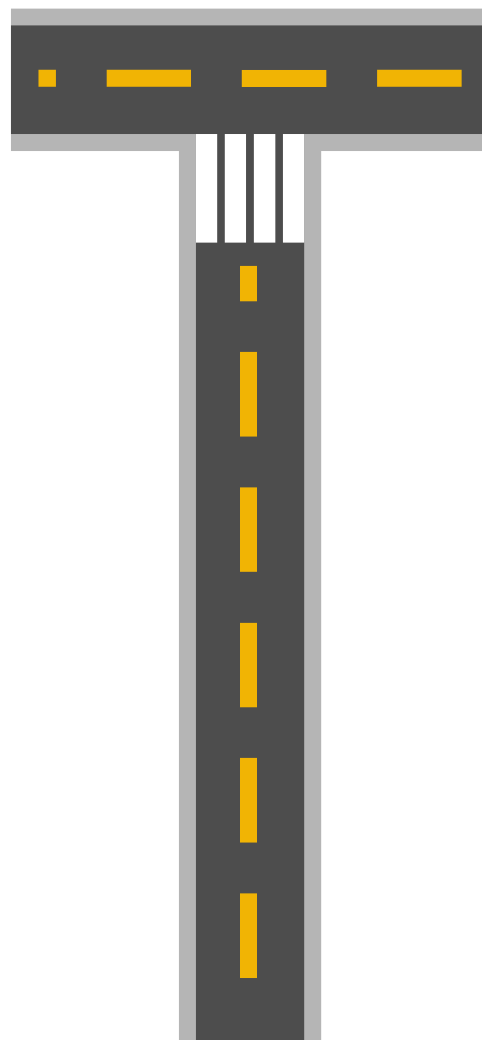
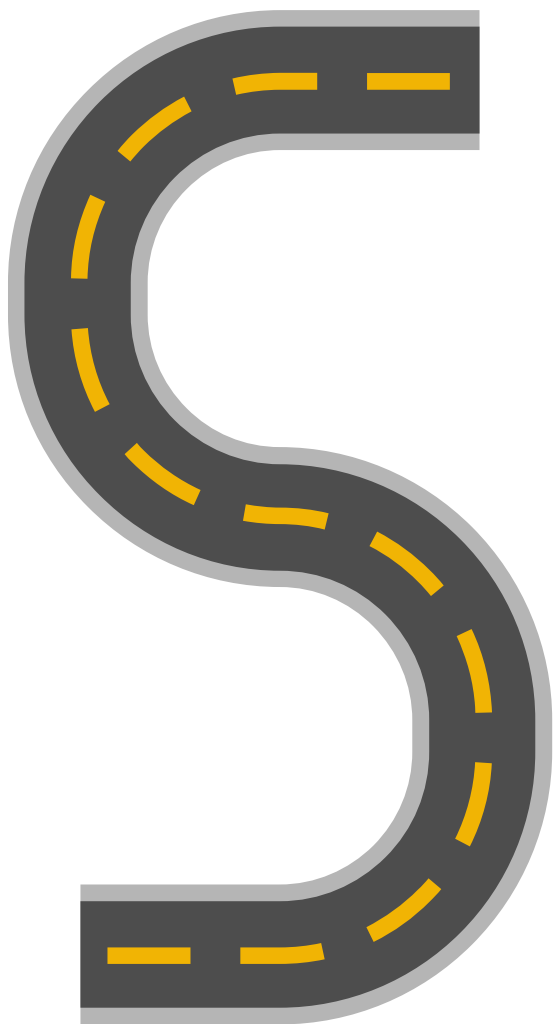


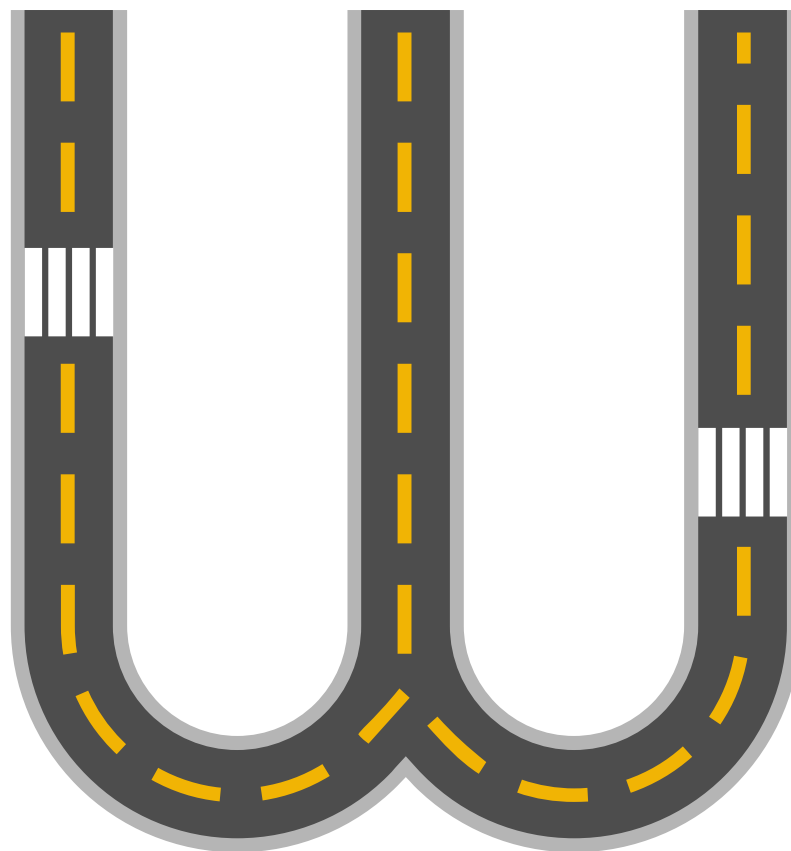
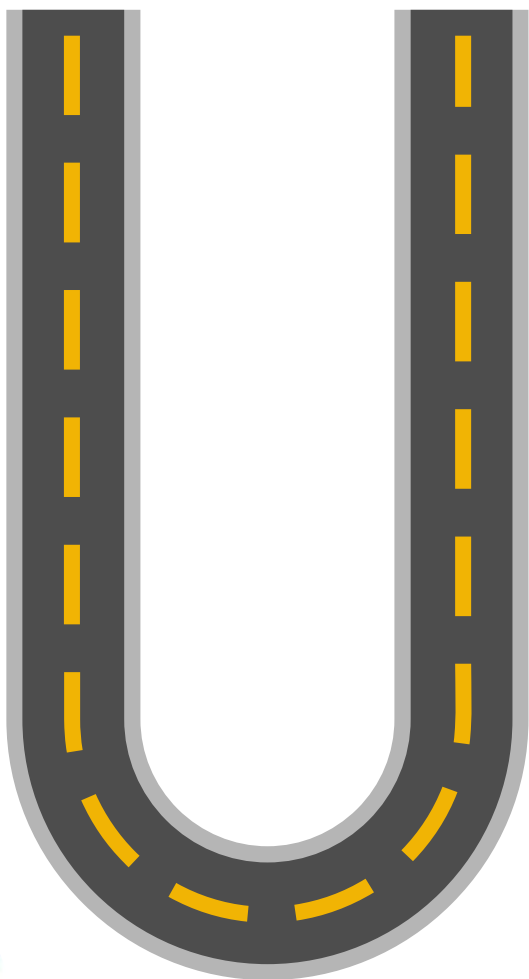


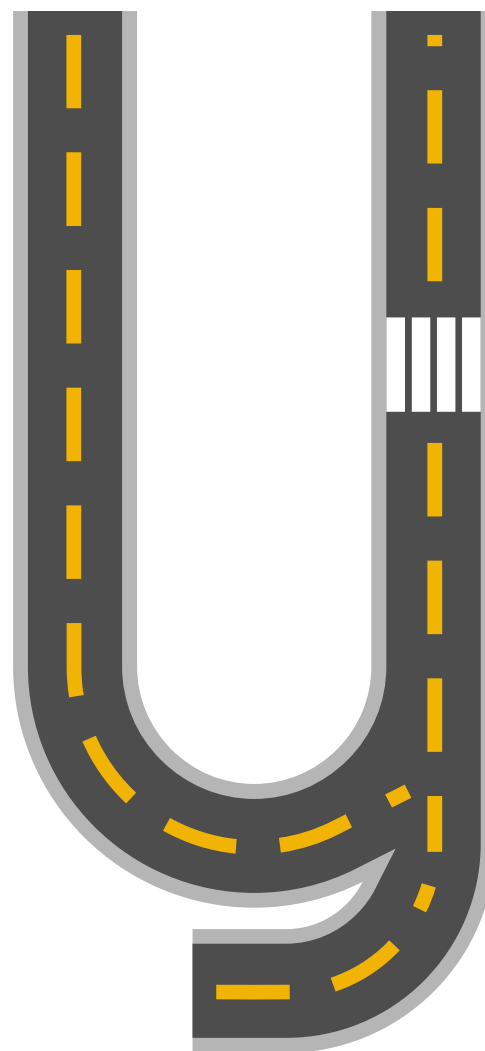
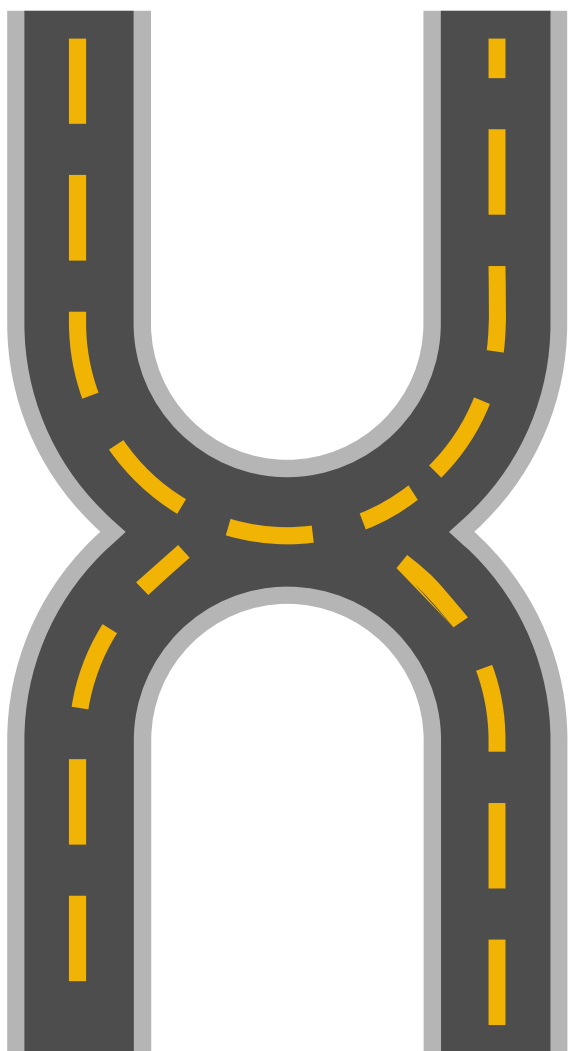


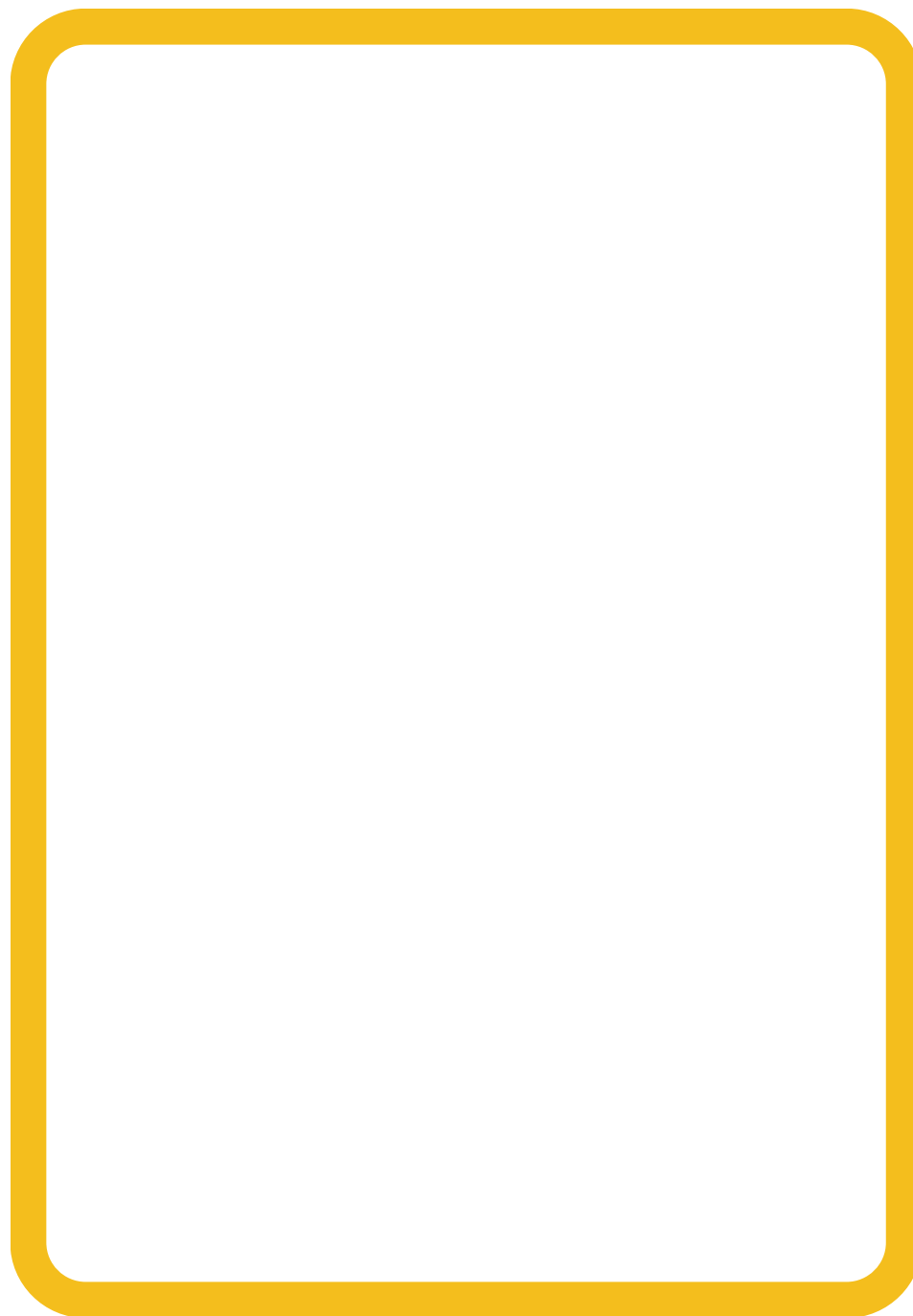
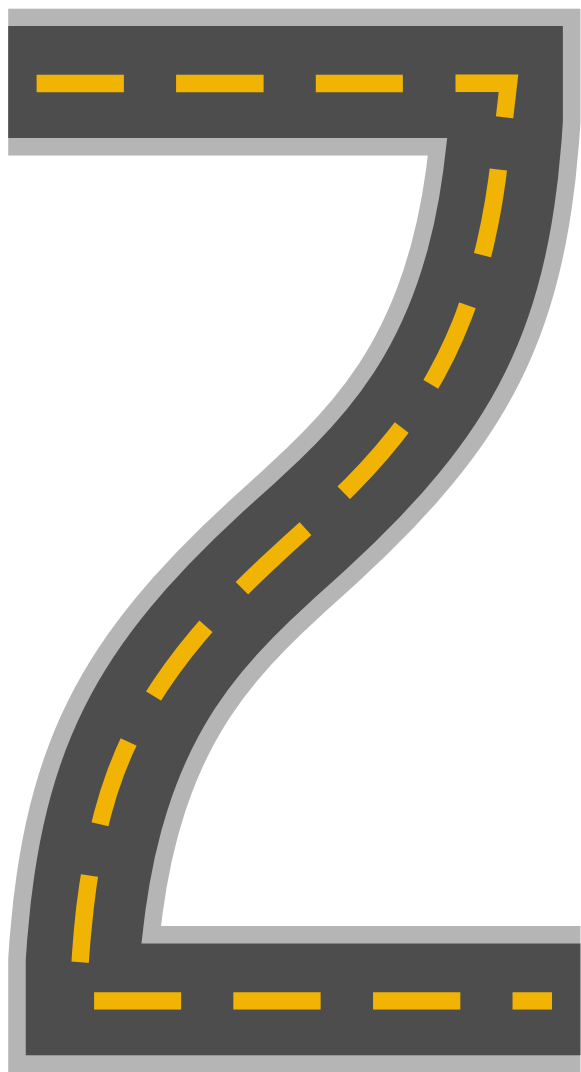














INVENTA EL FINAL
DE LA HISTORIA



@logopedia_y_educacion

PABLITO VA AL RESTAURANTE

*A Pablito le encanta
comer macarrones. Si
por él fuera todos los días
comería espaguetis. Sus
padres insisten en que
debe probar otros
alimentos.*

@la_magiadeensenarte



@logopedia_y_educacion

Un día, Pablito y su familia fueron a un restaurante en el que solo servían arroz. Arroz con pollo, arroz con verduras, arroz con huevo... ¡Pero no tenían arroz con espaguetis!

@la_magiadeensenarte



@logopedia_y_educacion

Entonces Pablito se negó a comer. Pero había un problema: sus tripas rugían. ¡Tenía un hambre voraz! Su padre le insistió «Pablito prueba este arroz con pollo, ¡está delicioso!» Pero se negó...

@la_magiadeensenarte



@logopedia_y_educacion

Su madre le ofreció un
poco de arroz con
zanahoria, pero Pablito
tampoco quería comerlo.
Entonces se le ocurrió
algo...

@la_magiadeensenarte

Te dejamos estas imágenes por si quieres usarlas para inventar el resto de la historia.





@logopedia_y_educacion

MARGALO Y EL PEQUEÑO MONITO

Margalo era un gato que vivía encima de un árbol. No le gustaba bajar al suelo. La suerte era que, el sitio donde vivían, estaba rodeado de árboles.

@la_magiadeensenarte



@logopedia_y_educacion

Así que, nuestro amigo gato, siempre quería quedarse dando saltos de una a otra rama; de un árbol a otro. Más que un gato, parecía un mono. Su dueña decidió hacerle una casita del árbol con todo lo que necesitaba: una cama, un bebedero y un comedero.

@la_magiadeensenarte



@logopedia_y_educacion

Un día, un niño nuevo
apareció por el barrio. Le
encantaba saltar y su
familia y amigos le
llamaban «el pequeño
monito».

@la_magiadeensenarte



@logopedia_y_educacion

El niño estaba muy
ilusionado de ver que la
calle estaba rodeada de
árboles. En cuanto pudo,
se puso a saltar y a
colgarse de las ramas,
como un mono.

@la_magiadeensenarte

@logopedia_y_educacion

Y así fue como conoció a
Margalo. Cuando fue a
colgarse de una de las
ramas...

**...continúa tú la
historia.**

@la_magiadeensenarte



Te dejamos estas imágenes por si quieres usarlas para inventar el resto de la historia.





TARJETAS

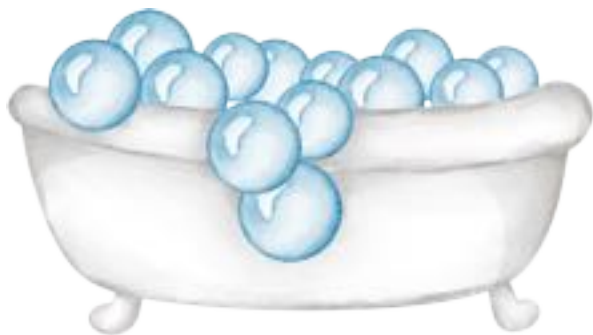
LA FÁBRICA DE CUENTOS

Inventa una historia con los elementos/personajes que te han tocado











LOGOTIPO
EDUCACION





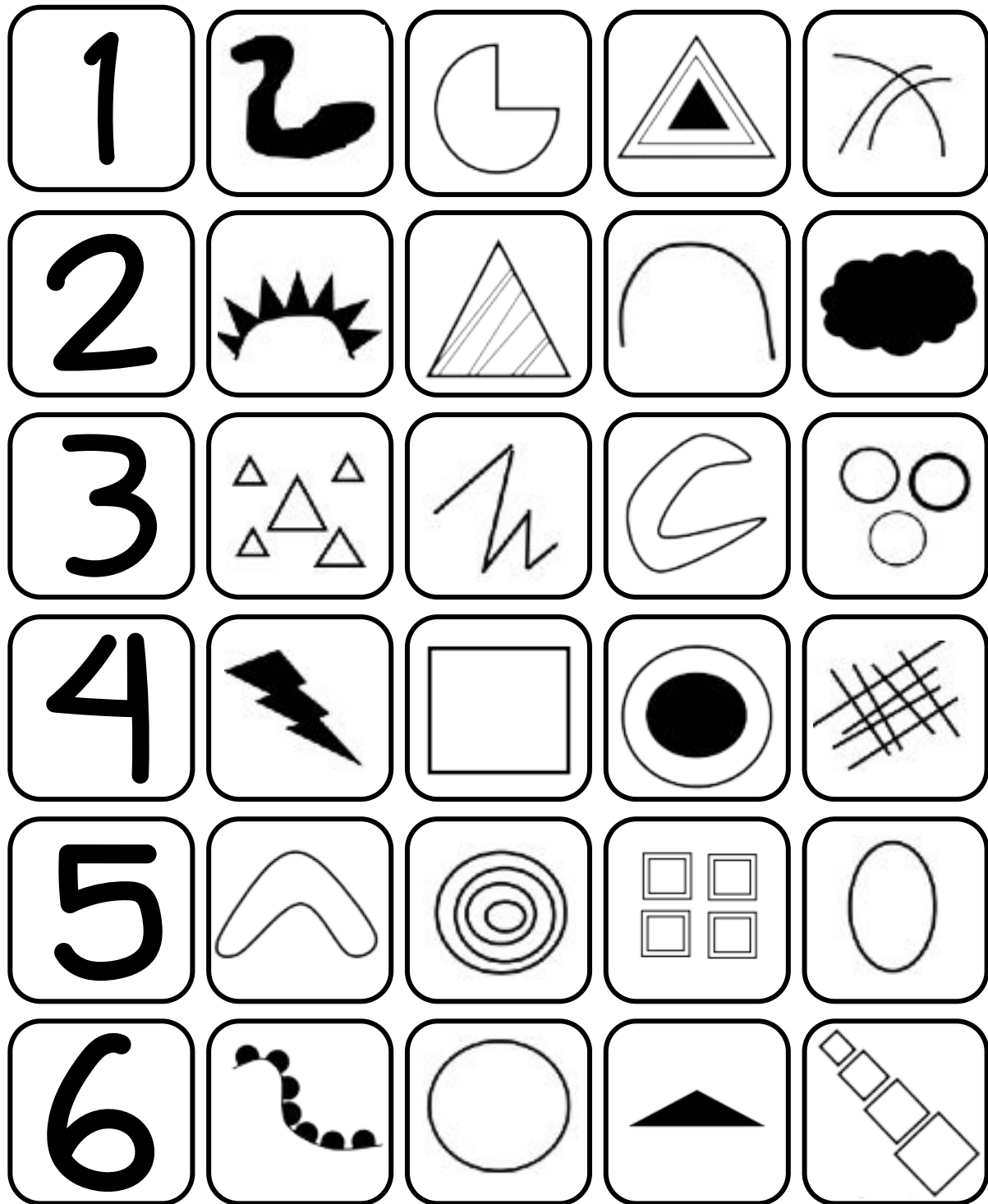
GRAFISMO Creativo

Lanza el dado y a crear maravillosas obras de arte

HERVÉ TULLET



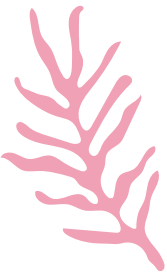
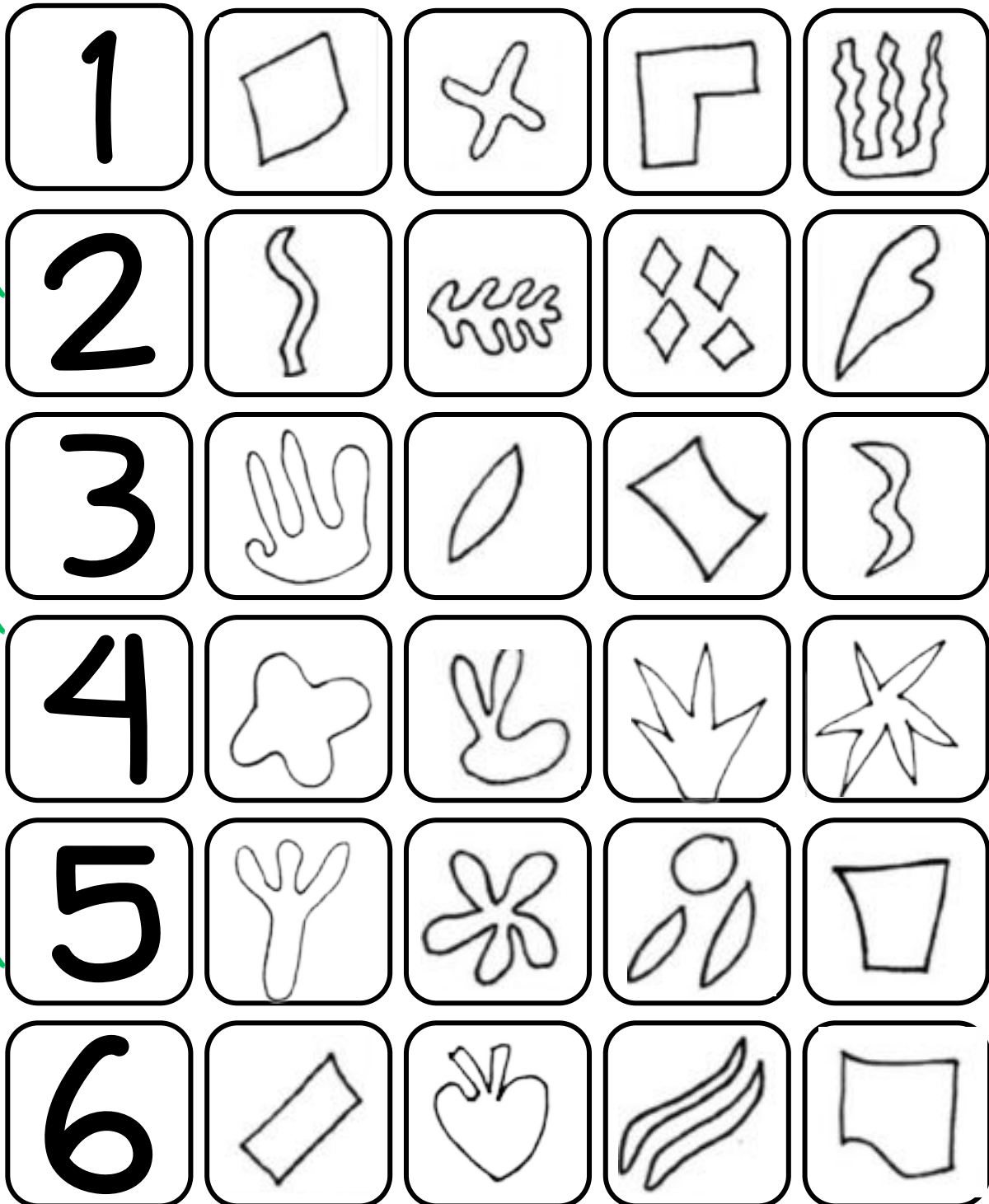
KANDINSKY



MIRÓ

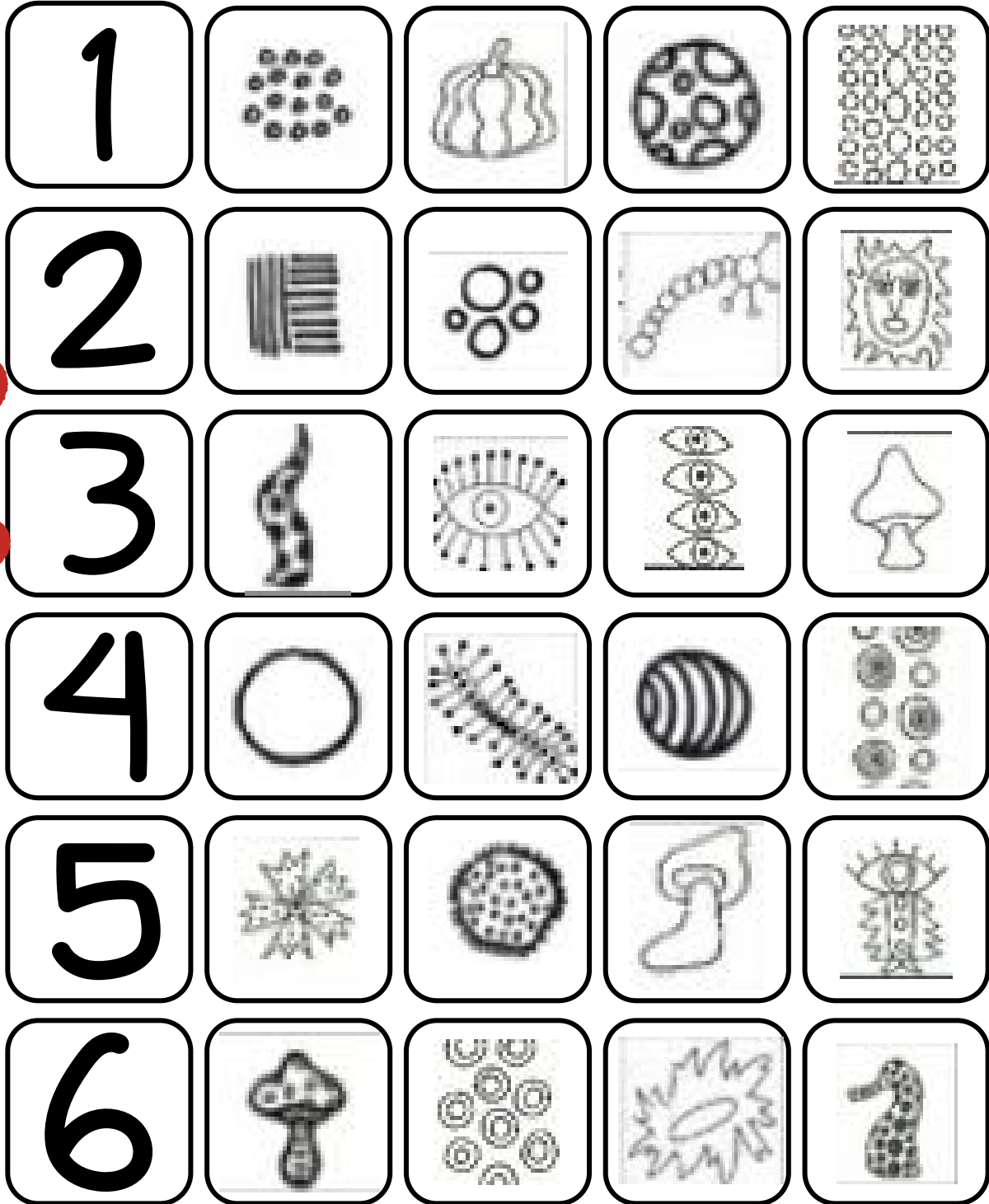


MATISSE



YAYOI

KUSAMA



ROMERO

BRITO

