

ORIENTACIONES PARA EDUCACIÓN INFANTIL – 4 AÑOS

(PARA REALIZAR LOS DÍAS 1, 2, 3, 4 y 5 DE JUNIO)

Buenos días familias:

Comenzamos la semana con nuevas actividades. Entre ellas comenzaremos a trabajar la consonante “p” a través del material de Letrilandia.

- DÍA 1 DE JUNIO:

Actividad 1:

Trabajamos Letrilandia. Hoy iniciaremos una nueva letra, la consonante “P”

Comenzamos escuchando el cuento y la canción del peluquero “p” (os dejo los enlaces de ambos):

- Cuento: https://www.youtube.com/watch?v=EEIm-iTnB_w
- Canción: <https://www.youtube.com/watch?v=ee1hVVHOj6k>

Ahora realizamos la siguiente ficha:



- Nombrar los elementos que aparecen en la lámina, decidir cuál colocará el panadero en su bandeja y colorearlo. Repasar el cuerpo del señor **P** siguiendo la dirección de la flecha.

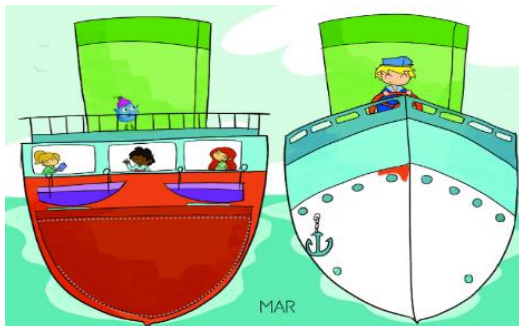
Actividad 2:

- **Hablamos** de los barcos y de sus características: por dónde se desplaza, qué necesita para que funcione y para qué sirve cada elemento (para ellos revisar el goguilibro “Descubre con los goguis”), para qué se utiliza (viajar, ir de vacaciones, pescar, divertirse, como transporte), cómo hay que cuidarlo, en qué se diferencia de otros medios de transporte (van por el agua, flotan, no tiene ruedas...).

- **Exploramos** un transatlántico: Mirar el reverso de la ficha de trabajo, explorar y conversar sobre qué clase de barco es (un transatlántico) y su tamaño. Lo dirige el capitán desde su cabina, situada en la parte de arriba para poder divisarlo todo y no chocar. Por la parte de atrás entran los coches y las mercancías en el barco y los pasajeros suben a él por un lateral.

- **Hacen** la ficha 2.

Ficha 2



- Colorea la parte delantera del barco (proa).
- Pica la parte trasera (popa) para saber qué lleva dentro.

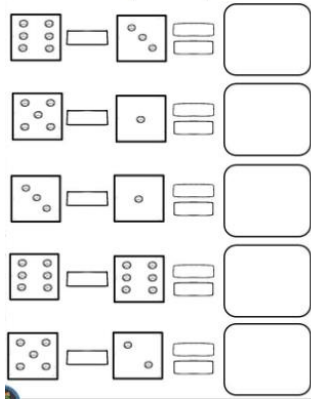
Actividad 3:

Toca trabajar las matemáticas y más concretamente las restas. Para ello vamos a utilizar nuestra “máquina de sumar” que ahora será la “**máquina de sumar y restar**”.

Pero tenemos que hacer una pequeña modificación; tenéis que fabricar un signo de restar y un cartel en el que ponga restar. Así, cuando queráis usar la máquina para restar, tendréis que colocar el signo de restar (-) donde está ahora el de sumar y colocar la palabra “restar” encima de la palabra “sumar”.

Restas.

Realiza las siguientes operaciones



- Os adjunto una ficha de restas sencillas que podrán hacer con la máquina o usando botones, por ejemplo (recordad que los niños no entienden el significado de la palabra restar por lo que tendréis que usar palabras como “quitar” para que lo entiendan mejor).

- DÍA 2 DE JUNIO:

Actividad 1:

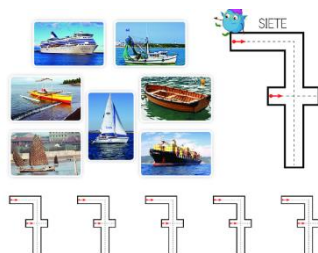
- Vamos a observar e identificar medios de transporte que van por el agua. Conversamos sobre las clases de barcos que existen y su función, observando las fotos: grandes, grandísimos, pequeños, de carga, de pasajeros, de diversión, de velas, de remos, de motor, etc.

- Exploramos el número siete presentando la ficha con el número siete. Hacer en el aire su grafía con el dedo.

- Dar vueltas por la casa mientras se recita: «Camino, camino, camino sin parar. Camino hasta siete y vuelvo a empezar». Se paran, dan siete palmadas, contándolas, y reanudan la marcha.

- Hacen las fichas 3 y 3 bis.

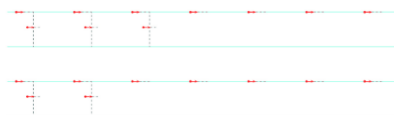
Ficha 3



- Cuenta los barcos y comenta sus características.
- Repasa los números siete.

Ficha 3 bis

SOMBRERITO RECTO,
PALO HACIA ABAJO
Y OTRO CRUZADO
¡Y YA ESTÁ HECHO!



- Recita la retahíla mientras haces el número siete.

Actividad 2:

Trabajamos Letrilandia.



- Repasar el trazo de la **p** siguiendo la dirección de la flecha y sin levantar el lápiz del papel.

Actividad 3:

Hoy vamos a trabajar los **Sudokus**

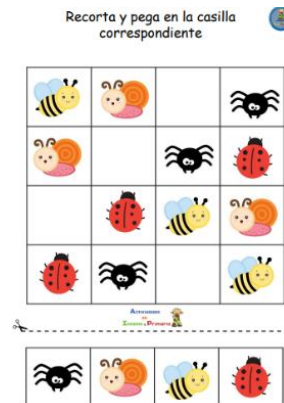
Para trabajar la atención y la orientación espacial (os enviaré a través del correo un pdf con los dos modelos). Nos pueden ayudar ellos a recortar las piezas del sudoku (el tablero y las fichas).

Lo primero que tenemos que hacer es explicar en qué consiste el juego:

1º Vamos a mostrar el tablero y las fichas que tiene.

2º Tenemos que colocar cada animal en su casilla correcta sin repetir animales en la misma fila.

3º Les vamos a guiar. Escogemos una fila ya sea horizontal o vertical, vamos reconociendo cada animal de la fila y, ¿cuál falta?



- DÍA 3 DE JUNIO:

Actividad 1:

- Comenzamos la actividad explicándoles que la tripulación de los barcos utiliza algunas palabras especiales para referirse a partes del barco o aspectos relacionados con el mundo de los marineros. Así, cuando se habla de algo que está a **la derecha del barco**, en el argot marino se dice **estribor** y, cuando se habla de algo que está a **la izquierda del barco**, se dice **babor**.

- Investigamos ¿por qué los barcos llevan luces?: Para que se los vea por la noche en el mar o en días de niebla, los barcos llevan una luz blanca, en el medio, en lo alto de un mástil y otras dos luces: una verde en el lado derecho y otra roja en el lado izquierdo.

- Escuchamos las siguientes adivinanzas:

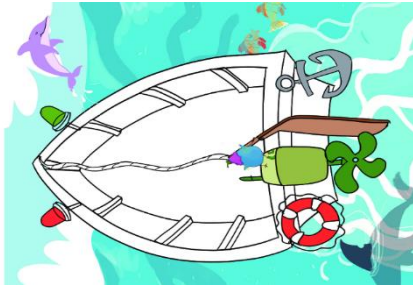
**Olas me llevan,
olas me traen,
pero las velas
nunca se me caen.**
(El barco)

**Tengo raíz y velas
pero no soy planta
y no alumbro.**

(El barco y su ancla)

- Hacen las fichas 4 y 4 bis:

Ficha 4



- Colorea la parte derecha del barco de verde, y la parte izquierda de rojo.

Ficha 4 bis



- Observa y aprende el nombre de las partes de un barco: ancla, motor, hélice, timón. Copia las palabras que están debajo de cada imagen.

Actividad 2:

Trabajamos Letrilandia.



- Trazar una línea para unir al señor **P** con los dibujos que contienen en su nombre esa letra, colorear dichos dibujos y tachar aquellos que no la tienen. Repasar el trazo de la **p** siguiendo la dirección de la flecha y sin levantar el lápiz del papel.

Actividad 3:

Hoy trabajamos de nuevo los **Sudokus**

Recorta y pega en la casilla correspondiente



Actividad 3

--	--	--	--

- DÍA 4 DE JUNIO:

Actividad 1:

- En esta actividad vamos a conocer y respetar las normas de seguridad para viajar en los transportes acuáticos.

- Les explicamos que cuando un barco sale a navegar, debe llevar el equipo de seguridad:

* **Chaleco salvavidas:** es como un chaleco, pero flota en el agua. Si alguien se cae del barco y lo lleva puesto, no se hunde.

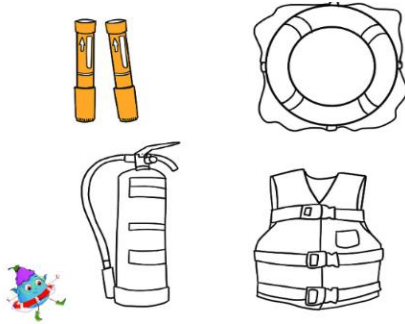
* **Flotador:** es un objeto que flota con forma redonda y un agujero en el centro. Sirve para mantener a flote a alguien o algo.

* **Tres bengalas:** las bengalas se encienden y dan mucha luz. Solo las pueden utilizar las personas adultas. Si hay una avería y el barco se estropea y se para, se encienden las bengalas que dan mucha luz, para que otros barcos vean al barco averiado y lo puedan socorrer.

* **El extintor:** es muy importante por si se incendia el barco, sirve para apagar el fuego.

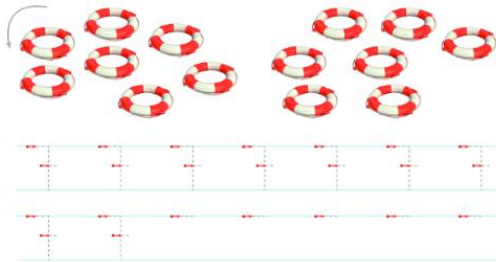
- Hacen las fichas 5 y 5 bis:

Ficha 5



- Colorea de naranja el equipo de seguridad para navegar.

Ficha 5 bis

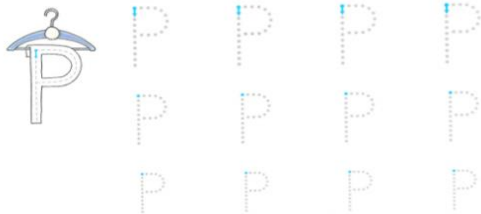


- Haz grupos de siete flotadores.
- Repasa y completa los números.

Actividad 2:

Trabajamos Letrilandia.

Nombre _____



- Repasar el trazo de la **p** siguiendo la dirección de la flecha y sin levantar el lápiz del papel.

Actividad 3:

¿Cuántos animales hay? Vamos a contar cuantos animales hay en la foto y a anotarlos en la cuadrícula que está en la parte de debajo de la ficha.



- DÍA 5 DE JUNIO:

Actividad 1:

- En esta actividad vamos a explicarles **cómo se construye un barco:**

* Primero: Se cortan los troncos para hacer la armadura del barco. Y hay que hacerla muy bien para que no se estropee y se hunda el barco.

* Segundo: La armadura se cubre con láminas, también de madera. Bien juntas, sin dejar ninguna rendija, para que no entre el agua. Si en el barco entra agua, el barco se hunde.

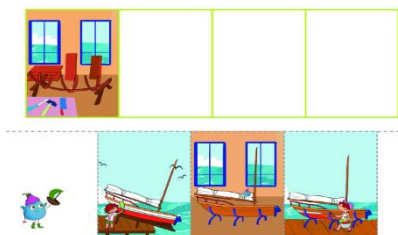
* Tercero: Se pinta el barco.

* Cuarto: Cuando ya está acabado, hay que llevarlo al agua. Se hace una ceremonia, que se llama «botadura». La botadura es como bautizar al barco, hay que ponerle un nombre y formular un deseo.

- **Investigamos los nombres que se ponen a los barcos:** A los barcos se les suele poner el nombre de personas cercanas y en diminutivo. Cuando son grandes pesqueros, suelen tener nombres religiosos: Santamaría, Virgen del Mar... Cuando son grandes barcos, como cruceros y transatlánticos, nombres de ciudades: Ciudad de Palma, Ciudad de Cádiz... A otros les ponen nombres mitológicos: Poseidón, Neptuno... Los hay raros, como Pirata, Tiburón... Otros son graciosos: Geranio, Pipiolo, Sardineta... Los de la Armada: Príncipe de Asturias, Infanta Elena, Juan Sebastián Elcano...

- Hacen las fichas 6 y 6 bis:

Ficha 6



- Recorta las viñetas y ordénalas para ayudar a Teté a tener su propio barco.

Ficha 6 bis



TETÉ



PINTA

EL

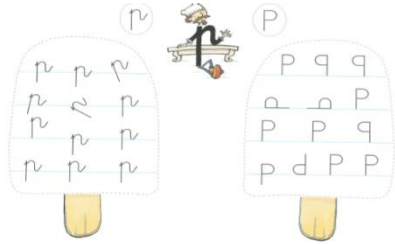


EL BARCO.

- Lee la frase con pictogramas.

Actividad 2:

Trabajamos Letrilandia.



- Rodear las letras **p** minúsculas y mayúsculas escritas correctamente y tachar las incorrectas. Repasar el contorno de los polos.

Y por esta semana nada más.

No olvidéis que tenéis mi correo a vuestra disposición para cualquier consulta o sugerencia.

Marian: mangeles.gomram@educa.jcyl.es

Saludos para todos y ¡buena semana!