

## RECOMENDACIONES PARA EL ALUMNADO DEL PROGRAMA DE PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA

Con el fin de poder seguir practicando y desarrollando desde casa determinadas destrezas y habilidades básicas del aprendizaje, se recomendarán a continuación una serie de tareas y/o actividades para llevar a cabo durante estas dos semanas desde el día 16/03/2020 hasta el día 27/03/2020.

Para ello, se proporcionarán enlaces webs para poder acceder a las actividades. Principalmente en el programa de P.T. trabajamos las siguientes **habilidades básicas**:

- **Habilidades físicas y motrices**
- **Habilidades cognitivas**
- **Habilidades lingüísticas**
- **Habilidades matemáticas**
- **Habilidades sociales, emocionales y personales**



Es importante recordar que en las actividades propuestas no se trabajarán exclusivamente los aspectos meramente curriculares, sino que servirán de puente para practicar habilidades básicas que reforzamos desde las sesiones del programa de P.T. en el colegio. Por ello, el nivel de los contenidos no tiene porqué ser un aspecto relevante.

Con el fin de dar respuesta a las necesidades educativas del alumno (independientemente de su nivel) y para reforzar todas estas habilidades, se recomienda visitar la web de **UDICOM** para empezar con la unidad prevista para estas dos últimas semanas: la **unidad 4**: <http://servicios.educarm.es/udicom/unid4.htm>

[volver a principal](#)

## UNIDAD DIDACTICA 4

### LAS PRENDAS DE VESTIR



[Programación](#)

[Bloque 1](#)

[Bloque 2](#)

[Bloque 3](#)

[Bloque 4](#)

[Bloque 5](#)

[Bloque 6](#)

[Fonema I](#)

[Fonema m](#)

Para abrir y visualizar los bloques de las unidades didácticas es necesario tener instalado Adobe Acrobat Reader 4.0 o posterior.

Si no tiene este programa gratuito puede descargarlo desde aquí.



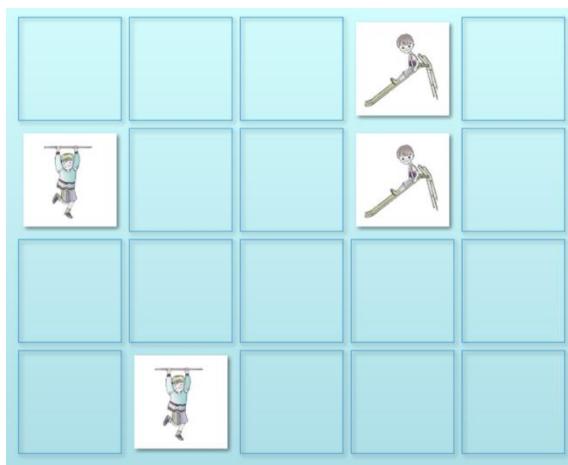
La **unidad didáctica 4 “las prendas de vestir”** de UDICOM, está compuesta principalmente por **6 bloques de contenidos** para reforzar todas las habilidades básicas anteriormente señaladas, y además se trabajan los **fonemas /L/ y /M/** a través de fichas de **lectoescritura**. La unidad cuenta con un **vocabulario** básico del que el/la alumno/a debe colorear y aprender, asociando la palabra a su dibujo correspondiente. Cada bloque está compuesto por una serie de fichas de actividades recomendables para hacer en casa durante

este periodo. Con este material el/la alumno/a podrá practicar entre otras habilidades, la **motricidad fina** a través del coloreado y recortado (por ejemplo).

### **TEMPORALIZACIÓN DE LAS PROPUESTAS DE ACTIVIDADES**

#### **LUNES 16/03/2020**

- ✓ **Udicom (unidad 4) – Bloque 1:** Leer el **vocabulario** en voz alta. **Colorear** el vocabulario (desde la página 1 a la 39). **Recortar** las tarjetas de vocabulario para disponer de ellas en cualquier momento necesario, para aprender a memorizar el vocabulario y para hacer **juegos**.
- ✓ Para trabajar habilidades cognitivas relacionadas con la atención y memoria el siguiente juego de **memory**: <http://www.chiquiplanet.com/memory/children-es.html>



#### **MARTES 17/03/2020**

- ✓ **Udicom (unidad 4) – Bloque 1:** **Recortamos** las tarjetas de palabras con el vocabulario (páginas 40, 41, 42 y 43) para poder realizar los ejercicios posteriores. Es importante realizar el recortado para practicar y trabajar las habilidades motrices finas. Una vez recortadas, se procederá a realizar las actividades de **asociar imágenes con las palabras** dese la página 45 a la 46. Para terminar todo el bloque 1, se hacen las lecturas perceptivas donde se debe dibujar, en la medida de las posibilidades de cada alumno:

Lectura perceptiva:		
FALDA <i>falda</i>	VESTIDO <i>vestido</i>	PANTALÓN <i>pantalón</i>
CHANDAL <i>chandal</i>	JERSEY <i>jersey</i>	CAMISA <i>camisa</i>

- ✓ **Copiar las palabras** en mayúsculas: páginas 49 y 50.
- ✓ **Crucigrama**: página 5.
- ✓ Para trabajar atención, memoria y habilidades matemáticas: **Juguemos bingo** de la web <https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/bingo-de-numeros-1-10>

### Juguemos bingo: números hasta 10



- ✓ **Rompecabezas** de números: <https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/rompecabeza-numeros-1-10>

### Rompecabezas: números 1 a 10



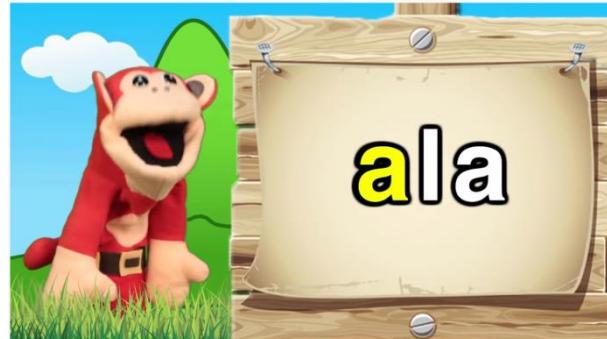
## MIÉRCOLES 18/03/2020

- ✓ **Udicom (unidad 4) – Bloque 2:** Lectura comprensiva.
- ✓ **Dibujo** libre de una prenda de vestir. **Colorear** con diferentes materiales. Utilizar **plastilinas** para reproducir su prenda de vestir favorita.

## JUEVES 19/03/2020

- ✓ **Udicom (unidad 4) – Bloque 3.** Se incluyen actividades como: discriminar los **grafemas /L/** y **/M/**, clasificar objetos teniendo en cuenta esos fonemas y realizar diferentes trazos a lápiz, colores o rotuladores.

- ✓ **Ver desde YouTube: El Mono Sílabo:**
  - La L: <https://www.youtube.com/watch?v=QhVIIkpB2y4>



### VIERNES 20/03/2020

- ✓ **Udicom (unidad 4) – Bloque 4.** Se trabajarán los colores asociándolos a las figuras geométricas.

	O	□	■	△	◊
gris					
negro					
azul claro					
azul oscuro					
verde claro					
verde oscuro					
marrón claro					
marrón oscuro					
lila					
morado					

- ✓ **Udicom (unidad 4) – terminar todo el Bloque 4.** Otras actividades serán: Completar las figuras con claves siguiendo un modelo, colorear los espacios marcados por un punto, completar lo que falta de un dibujo, búsqueda de errores y de diferencias entre dibujos, recortado para hacer un puzzle, colorear-recortar y ordenar viñetas, etc.
- ✓ **Hacer con plastilina la letra L (en grande).** Una alternativa puede ser hacer la L con bolitas de folios, papel de periódico o revistas.

### LUNES 23/03/2020

- ✓ **Udicom (unidad 4) – Bloque 5.** Se trabajarán los **números 6 y 7** a través de diferentes habilidades básicas, además de la suma.

- ✓ **Ver desde YouTube: El Mono Sílabo:**
  - La M: <https://www.youtube.com/watch?v=bO23pUTXyA4>



**MARTES 24/03/2020**

- ✓ **Udicom (unidad 4) – Bloque 6.** Se trabajará el vocabulario aplicado al conocimiento del medio social y cultural a través de: Clasificación de prendas de vestir según las tiendas donde se compra, Clasificación de las prendas de vestir dependiendo del lugar donde vayamos: a una fiesta, a hacer deporte y a la playa, Asociación de prendas de vestir dependiendo de la temperatura: frío – calor, Identificación de las prendas de vestir atendiendo a las partes del cuerpo, etc.
- ✓ **Juegos de memoria y atención:** Memoria alfabeto a través de la web <https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario/memoria>

#### Memoria: alfabeto



**MIÉRCOLES 25/03/2020**

- ✓ **Udicom (unidad 4) – Fonema L.** En este bloque se pueden seleccionar las fichas que se prefiera trabajar para reforzar el grafema L. Se aconseja páginas: 138, 139, 140, 144, 146, 147, 151 y desde 157 hasta la 162.
- ✓ **Hacer con plastilina la letra M** (en grande). Una alternativa puede ser hacer la L con bolitas con folios, papel de periódico o revistas.
- ✓ **Dibuja y colorea:** <https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujos-para-colorear>

**Dibuja y colorea**



**JUEVES 26/03/2020**

- ✓ **Udicom (unidad 4) – Fonema M.** En este bloque se pueden seleccionar las fichas que se prefiera trabajar para reforzar el grafema M.
- ✓ **Ver un cuento** desde YouTube: **El Mono Sílabo: La Liebre y La Tortuga:** <https://www.youtube.com/watch?v=jsT1qVnFjSg>



- ✓ Una vez visionado, el alumno debe **explicar de forma oral el cuento** y se le harán preguntas para comprobar su **comprensión**. Luego puede **escenificar** el cuento a través de una **mini obra de teatro**, donde puede utilizar dibujos y creaciones propias.

**VIERNES 27/03/2020**

- ✓ A través de la siguiente web (**Even Better**) se proporcionan una serie de juegos para trabajar las **habilidades emocionales**:  
<http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/juegos.php>



- ✓ Los juegos disponibles son:
- Nuestras emociones
  - Cada oveja con su pareja
  - ¡Esfúmate!
  - Ruleta de las emociones



Por último destacar que, a lo largo del curso, el recurso estrella en las sesiones de P.T. ha sido la **tableta**, mediante **apps educativas gratuitas** para favorecer todo el desarrollo de las habilidades básicas.

Sería muy recomendable durante estas dos semanas dedicar **momentos y tiempos de ocio desde el punto de vista digital**, pero siempre controlado y bajo supervisión. Es importante que los alumnos adquieran habilidades tecnológicas y la competencia digital, teniendo en cuenta que las apps utilizadas son una herramienta enfocada en el aprendizaje y desde una vertiente educativa, fomentando el desarrollo de habilidades básicas del desarrollo. Algunas de las apps más utilizadas y que se pueden descargar para usar en tabletas o dispositivos móviles, son:

- **YouTube Kids:** visionado de vídeos.
- **123 Numbers:** direccionalidad de números, conceptos.
- **Unir puntos - animales:** enumeración formando dibujos.
- **Pictosonidos:** vocabulario, imagen y palabra.
- **Juegos de memoria:** desafío de colores tipo Simón, camino de laberintos, pareja de cartas, encuentra el nuevo, cuadrados brillantes, lista de la compra, cocinando pizza.
- **Kids jigsaw:** encajables y puzzles en figuras grandes.
- **Baby puzzles:** encajables entre cuatro posibilidades, animales, letras, números, transportes, colores, figuras geométricas, profesiones, instrumentos.
- **Brian games:** entrenamiento de todo tipo de habilidades cognitivas.
- **José aprende:** estimulación del lenguaje oral y escrito, la comprensión, habilidades sociales y de autonomía, cuentos con pictos, etc.
- **Piano Kids - Music songs:** sonidos, música, instrumentos, onomatopeyas, etc.
- **Beddyschool.**
- **ABC Tracing:** direccionalidad, letra mayúscula, minúscula y números.
- **Memoria free:** juegos de memorys.
- **Aprende las emociones:** con la ayuda de una ardilla que enseña emociones, se realizan ejercicios para generalizar.
- **Kids glow:** habilidades motrices finas, creatividad, dibujo libre, colores, figuras y formas.
- **Memoria infantil:** por niveles de dificultad y temáticas, actividades de momorys.
- **Habilidad visuospatial:** entrenamiento visual.
- **Caillou:** se crea un usuario para un seguimiento. Dirección y espacio, escuchar y leer, naturaleza y objetos, números y formas, tiempo y secuencias, memoria y cuaderno (creaciones pintando).
- **Spots connect:** para unir puntos del mismo color.
- **Block puzzle:** figuras para encajar tipo tetris.
- **PictogramAgenda.**
- **PictoTEA:** se seleccionan imágenes y se sintetizan en voz.
- **Tempus o Gestiac:** para delimitar el tiempo en las actividades del niño.

¡Ánimo y un fuerte abrazo!

