

# ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO

## INTRODUCCIÓN

En el presente curso de formación hemos elaborado material manipulativo para poder utilizar en las aulas con nuestros alumnos. El material está dividido en tres grupos:

- Vocabulario.
- Lectoescritura.
- Matemáticas.

## MATERIALES

### DE VOCABULARIO

#### 1.- Dobble

##### Objetivos

- Adquirir vocabulario nuevo.
- Reforzar el vocabulario aprendido

##### Explicación

Debemos poner una carta boca arriba en el centro de la mesa, barajar las cartas y repartirlas entre todos los alumnos que deberán dejarlas boca abajo, creando sus barajas propias. El objetivo es ser el primero en terminar sus cartas. Todos los jugadores darán la vuelta a las cartas al mismo tiempo. El primer alumno que identifique un símbolo de su carta con la del centro deberá decirlo en voz alta (ejemplo: ¡sacapuntas!) y colocar su carta en el centro, esta se convertirá en la carta central y ahora se jugará con ella. El juego continuará hasta que un alumno se quede sin cartas.



<https://www.orientacionandujar.es/>

## 2.- Dominó

### Objetivos

- Adquirir vocabulario nuevo.
- Reforzar el vocabulario ya aprendido.
- Trabajar lectoescritura en los niveles iniciales

### Explicación

Se reparten 7 piezas entre todos los que participan, que pueden ser dos personas o alguna más. Si hay menos de 4 jugadores, las fichas restantes se dejan en un montón en el centro de la mesa. El juego consiste en intentar ir uniendo piezas con los mismos tipos de dibujo o el dibujo y la palabra correspondiente. Cada pieza está dividida en dos partes, cada una con un dibujo o palabra, que pueden ser iguales o distintos, una de cada, en la mayor parte de las ocasiones. Se coloca una en el centro y el siguiente jugador pone una ficha que tenga el mismo dibujo o palabra pegado a ella. Y así, sucesivamente. Si no tiene ninguna, el turno pasa al siguiente jugador. El siguiente jugador puede elegir uno de los dos extremos abiertos para seguir colocando fichas y continuar la fila. Si un jugador no puede poner ficha, coge del montón hasta que la encuentra. Si no hay fichas para coger, el jugador pierde turno. A este juego gana quien consigue poner todas las piezas en primer lugar y quedarse sin ninguna. Gana el jugador que primero se queda sin fichas y dice “¡dominó!”.





<https://www.imageneseducativas.com/>

## 4.- Flashcards-

### Objetivos

- Aprender vocabulario nuevo.
- Afianzar el vocabulario adquirido.
- Expresarse en castellano.

### Explicación

Son fichas o tarjetas que contienen palabras y/o imágenes para facilitar el aprendizaje de vocabulario en el idioma extranjero.

En esta ocasión hemos preparado tarjetas con vocabulario básico de la clase y el colegio, pero se pueden hacer de cualquier tema que necesitemos trabajar.

### Ideas para usar las tarjetas

#### 1. MÍMICA

Se puede jugar en parejas, en equipos o con toda la clase al mismo tiempo. Un estudiante escoge una tarjeta al azar y tendrá que explicar la palabra que le ha tocado sólo mediante gestos, haciendo mímica. Los demás estudiantes tendrán que adivinarla.

#### 2. RECUÉRDAME

Se colocan varias tarjetas en el suelo o pegadas en la pizarra y se les da a los niños 1 minuto para que las memoricen. Luego en grupos o en parejas tienen 2 minutos para escribir o decir todas las palabras que recuerdan.

#### 3. ENCUÉNTRAME

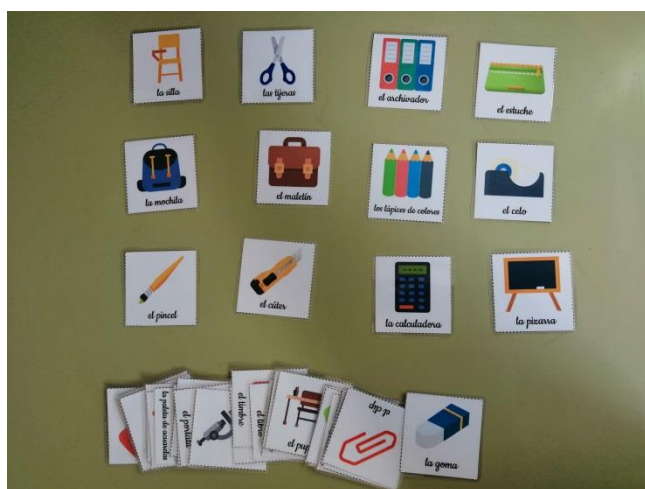
Se pegan las tarjetas por las paredes de la clase. Se dice el nombre de una de las palabras en voz alta. Los estudiantes tendrán que correr, encontrar y señalar la tarjeta que corresponde. Ganará el estudiante que más rápido sea en encontrar y señalar la palabra.

#### 4. DEFÍNEME

Se divide a los estudiantes en parejas o en equipos. Un estudiante de cada equipo escoge una tarjeta y tendrá que explicar la palabra que le ha tocado definiéndola. Los demás miembros del equipo tendrán que adivinarla. El equipo que logre adivinar el mayor número de palabras en menos tiempo, será ganador.

#### 5. MEMORY

Se imprimen todas las tarjetas dos veces con su correspondiente parte trasera y se colocan boca abajo de manera que las imágenes no se vean. Cuando sea su turno, el estudiante volteará sucesivamente dos cartas, memorizando la ubicación de las mismas. Cuando el estudiante se encuentre con dos cartas idénticas que formen pareja, se las queda. Si las dos cartas son diferentes, tendrá que colocarlas otra vez boca abajo en el mismo lugar. La partida termina cuando se hayan encontrado todas las parejas. Ganará aquel jugador que haya conseguido llevarse el mayor número de parejas.



<https://www.laclasedeele.com/>

### 5.- Puzzles de profesiones.

#### Objetivo

- Aprender vocabulario nuevo de las profesiones.



## DE LECTOESCRITURA

### 1.- Libro móvil "Construye palabras"

#### Objetivos

- Afianzar el proceso lectoescritor.

#### Explicación

Se trata de un libro manipulativo llamado "Construye palabras". Consiste en formar una palabra y, posteriormente, escribirla. Una vez abierto, cada montoncito contiene todas las letras del abecedario (ordenadas alfabéticamente, para que sea más fácil encontrarlas). La primera está en mayúscula y de color rojo para reforzar que al empezar a escribir, lo hacemos con mayúscula. Formamos la palabra de la imagen que nos ha tocado. Por último, escribimos la palabra con rotulador para pizarra blanca, que podemos borrar con papel.

<http://rincondeunamaestra.blogspot.com/>





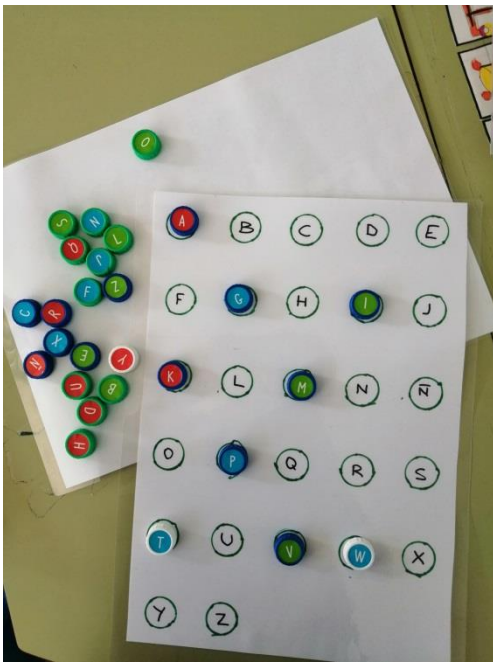
## 2.- Abecedario con tapones

### Objetivos

- Aprender el abecedario.

### Explicación

Consta de tapones con las letras del abecedario y una plantilla donde está puesto el abecedario completo. Hay que colocar cada tapón en su lugar de la plantilla.



## 3.- Palabras secretas.

### Objetivos

- Trabajar a nivel de letra, nivel fonético, realizando inferencias sobre las imágenes para completar la palabra oculta

### Explicación

Observamos las claves visuales y tenemos que escribir de bajo la letra inicial de la clave para formar la palabra oculta.





## DE MATEMÁTICAS

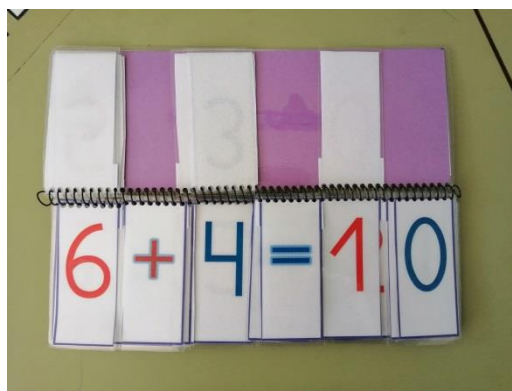
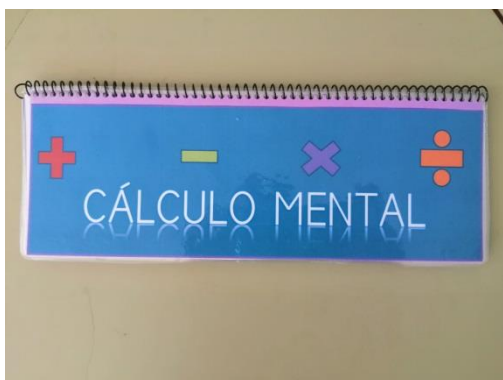
### 1.- Libro móvil del Cálculo Mental

#### Objetivos

- Trabajar las operaciones básicas sencillas: suma, resta, multiplicación y división.

#### Explicación

Libro con el que se pueden trabajar las operaciones básicas. Está en color para trabajar también la diferencia entre unidades y decenas.



<https://elrincondeaprenderblog.wordpress.com/>

### 2.- Juego de Mate.

#### Objetivos

- Trabajar los números hasta el 25
- Iniciarse en la suma y en la resta sin llevadas.

#### Explicación

Se tira el dado. Si el jugador cae en una casilla de color azul, tendrá que leer el número correctamente, si no retrocederá a la casilla anterior. En caso de caer en una casilla blanca tendrá que resolver el problema y acertar. Si falla la respuesta vuelve a la casilla en la que se encontraba. Si cae en la sombrilla pierde un turno. Gana el jugador que llegue antes a la meta.



## 4.- Casitas de las decenas

### Objetivos

- Aprender y afianzar los números hasta el 99.
- Trabajar los conceptos de unidad y decena.

### **Explicación**

Para afianzar los contenidos, jugamos a «buscar el número» a través de las familias y las pandillas: las familias son las decenas completas (familia del 10, del 20, del 30, etc.) y las pandillas están indicadas por las unidades (pandilla del 2, del 3, del 7, del 8, etc.). Así, si busco un número que es de la familia del 20 y la pandilla del 5, el número que necesito es el 25!



<https://www.orientacionandujar.es/>

## 5.- Castillos vecinos

### Objetivos

- Trabajar los números anterior y posterior.



[www.auladelamaestralaura.com](http://www.auladelamaestralaura.com)