

VALE POR...

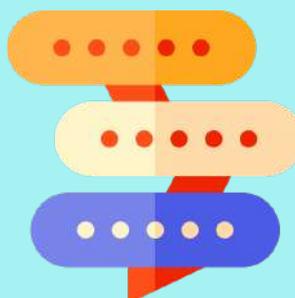
TRAER UN JUGUETE
PARA JUGAR EN
CLASE



 KUMUBOX

VALE POR...

CONTAR UNA
HISTORIA A LA
CLASE



 KUMUBOX

VALE POR...

TENER PANTUFLAS
CÓMODAS Y
MANTA EN CLASE
POR UN DÍA



 KUMUBOX

VALE POR...

ELEGIR CANCIÓN
CUANDO
ESCUCHEMOS
MÚSICA



 KUMUBOX

VALE POR...

UTILIZAR
ROTULADORES
TODO EL DÍA



 KUMUBOX

VALE POR...

TRAER MAÑANA TU
DESAYUNO
FAVORITO



 KUMUBOX

VALE POR...

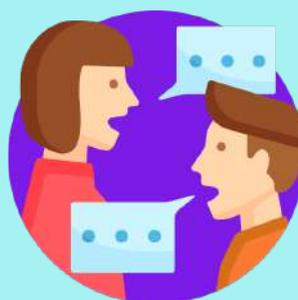
ELEGIR JUEGO EN
EDUCACIÓN
FÍSICA



 KUMUBOX

VALE POR...

SER EL
MENSAJERO DE
OTRO
COMPAÑERO



 KUMUBOX

VALE POR...

UNA NOTA BONITA
EN LA AGENDA
ESCRITA POR EL
MAESTRO



 KUMUBOX

Tableros de juego - "Háblame de ti"

Descripción corta

Tableros tamaño A4 para jugar en pequeños grupos.

Descripción larga

Estos tableros de juego son una opción genial para romper el hielo en el aula y conocerse, especialmente al inicio del curso. Una mecánica de juego en la que también puede participar el maestro si lo desea.

En este recurso encontrarás 4 tableros diferentes. Además, incluye un pack de fichas y un dado para montar en caso de que no tengas en el aula.

Objetivos

Desarrollar las capacidades afectivas, motivar las relaciones con los demás, fomentar una actitud contraria a los prejuicios, fomentar el respeto hacia los demás valorando su opinión y forma de expresión, motivar la comunicación respetuosa, solucionar los conflictos de forma pacífica, fomentar la participación grupal y el trabajo en equipo y conocer y respetar los intereses de los otros.

Competencias

Competencias sociales y cívicas, competencia lingüística.

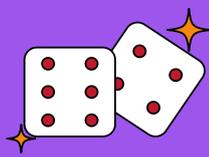
Nivel

Primaria

Metodología

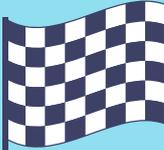
-Imprime y plastifica los tableros de forma independiente. Es una mecánica de juego ideal para 4 o 5 alumnos, por lo cual, en este material encontrarás cuatro tableros de juego totalmente diferentes que podrás ir rotando por los diferentes equipos.

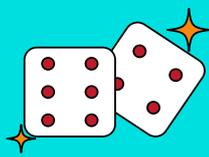
-La mecánica de juego es sencilla y pacífica, pues busca conocerse unos a otros. Se trata de lanzar el dado y seguir las instrucciones. Terminará el primer equipo que tenga a todos sus componentes en la casilla de meta.



¡HÁBLAME DE TI!

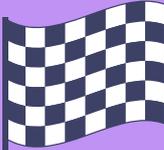
Lanza el dado para avanzar por las casillas y responde a la pregunta que te toque. Si caes dos veces en la misma casilla, ¡cambia tu respuesta!

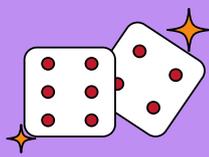
SALIDA →	RECOMIENDA UN LIBRO QUE TE GUSTE	¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTA DE LA PERSONA DE TU IZQUIERDA?	¿ALGUNA VEZ HAS PROBADO LA NIEVE?	CEDE TU TURNO A LA PERSONA DE TU IZQUIERDA
¿POR QUÉ TE LLAMAS ASÍ?	¡VUELVE A TIRAR! 	¿ALGUNA VEZ HAS PASADO MUCHA VERGÜENZA? ¿QUÉ PASÓ?	EL MEJOR VIAJE QUE HAS HECHO HASTA AHORA	¿SABES COCINAR?
¿HAS VISTO UNA ESTRELLA FUGAZ ALGUNA VEZ?	PIERDES UN TURNO 	¿QUÉ HARÍAS SI TE ENCUENTRAS UNA CARTERA CON DINERO?	SI PUDIERAS VIAJAR EN EL TIEMPO, ¿A QUÉ ÉPOCA IRÍAS?	¡ADELANTA UNA CASILLA! ↷
SI TUVIERAS UN SUPERPODER, ¿CUÁL SERÍA?	UNA PELÍCULA QUE NO TE HAYA GUSTADO NADA. ¿POR QUÉ?	¡VUELVES A EMPEZAR! ↶	¡VUELVE A TIRAR! 	¿TIENES MASCOTA? SI NO, ¿CUÁL TE GUSTARÍA TENER?
SI ALGUIEN TIENE UN MOCO DELANTE DE TI, ¿SE LO DIRÍAS?	¡RETROCEDE TRES CASILLAS! ↶	UNA PERSONA QUE ADMIRES MUCHO. ¿POR QUÉ?	¿QUÉ TE HACE TENER MIEDO?	 ¡FIN!



¡HÁBLAME DE TI!

Lanza el dado para avanzar por las casillas y responde a la pregunta que te toque. Si caes dos veces en la misma casilla, ¡cambia tu respuesta!

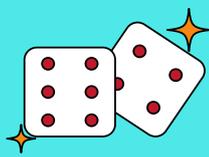
SALIDA →	¿CUÁL ES TU PELÍCULA FAVORITA?	¿CUÁL ES TU COMIDA FAVORITA?	UNA CANCIÓN QUE NO TE GUSTE NADA	CEDE TU TURNO A LA PERSONA DE TU IZQUIERDA
LO QUE MÁS TE GUSTA DE TI	¡VUELVE A TIRAR! 	ALGO QUE GUSTE A MUCHA GENTE PERO A TI NO	¿QUÉ CAMBIARÍAS DE LA PERSONA DE TU DERECHA?	¿QUÉ QUIERES SER DE MAYOR?
¿SABES MÁS DE UN IDIOMA?	PIERDES UN TURNO 	SI PUDIERAS VOLAR, ¿A DÓNDE VIAJARÍAS?	SI PUDIERAS CONOCER A UNA PERSONA FAMOSA, ¿QUIÉN SERÍA?	¡ADELANTA UNA CASILLA! ↷
UNA COMIDA QUE NO TE GUSTE NADA	ALGO QUE CAMBIARÍAS DE TU FORMA DE SER	¡VUELVES A EMPEZAR! ↶	¡VUELVE A TIRAR! 	¿CREES QUE EXISTEN PERSONAS PERFECTAS? ¿POR QUÉ?
ALGO QUE TE ESTRESE O TE AGOBIE MUCHO	¡RETROCEDE TRES CASILLAS! ↶	SI FUERAS EL PROTAGONISTA DE UNA PELÍCULA, ¿CUÁL SERÍA?	¿ALGUNA VEZ HAS RODADO POR LA HIERBA?	 ¡FIN!



¡HÁBLAME DE TI!

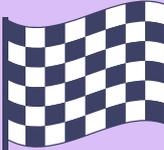
Lanza el dado para avanzar por las casillas y responde a la pregunta que te toque. Si caes dos veces en la misma casilla, ¡cambia tu respuesta!

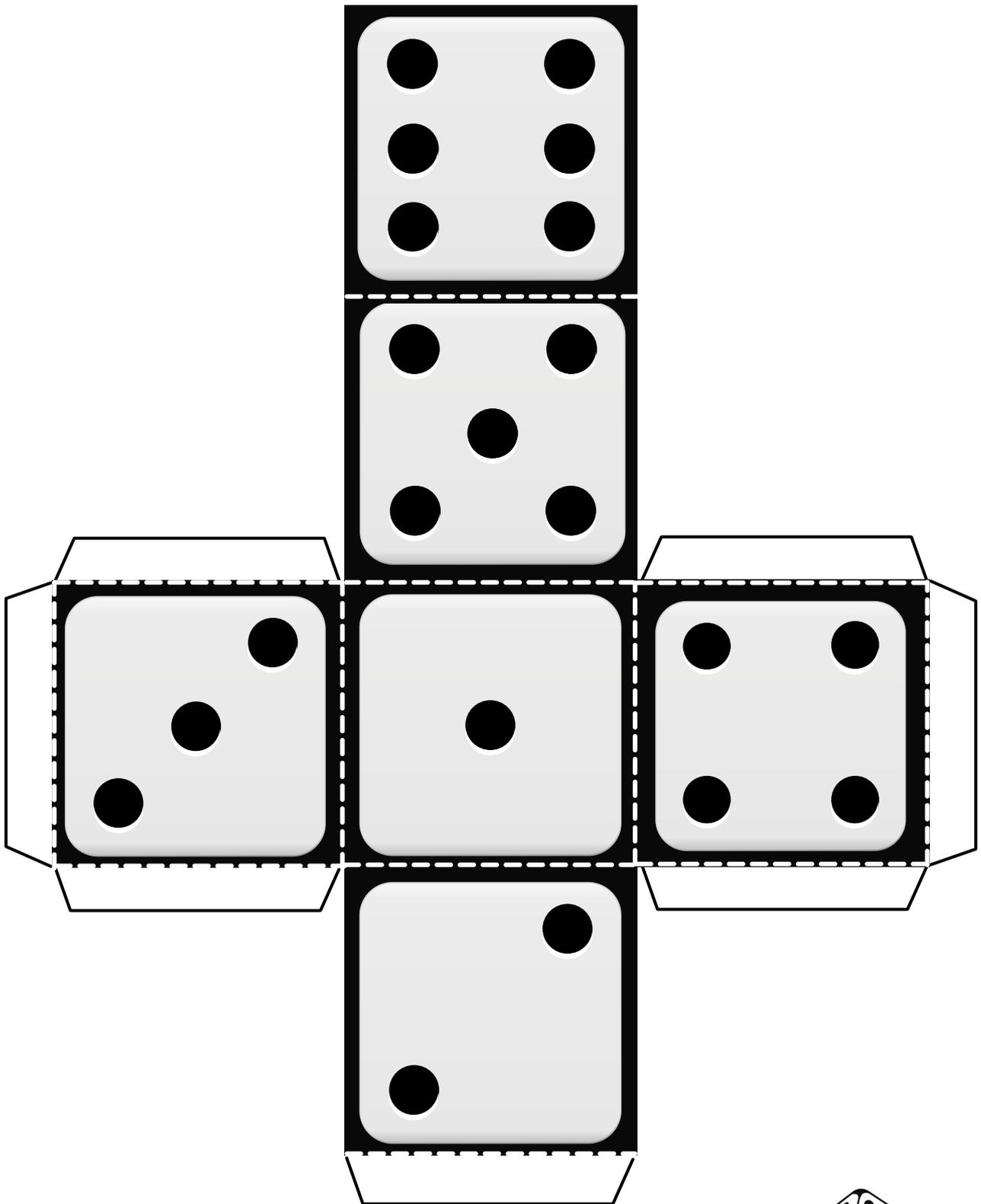
SALIDA →	¿HAS VIAJADO A OTRO PAÍS? ¿A CUÁL?	LO ÚLTIMO QUE HACES CADA NOCHE ANTES DE DORMIR	LA ÚLTIMA PELÍCULA QUE VISTE EN EL CINE	CEDE TU TURNO A LA PERSONA DE TU IZQUIERDA
UN LUGAR AL QUE TE MUDARÍAS A VIVIR	¡VUELVE A TIRAR! 	¿HAS HECHO ESCALADA ALGUNA VEZ?	¿SABES MONTAR EN BICICLETA?	UNA NOTICIA QUE TE GUSTARÍA LEER O ESCUCHAR EN LA TELE
¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTA DE LA PERSONA DE TU DERECHA?	PIERDES UN TURNO 	ALGO QUE LE GUSTE A MUCHA GENTE PERO A TI NO	TU VIDEOJUEGO FAVORITO	¡ADELANTA UNA CASILLA! ↷
IMAGINA QUE TIENES QUE MUDARTE A OTRA CIUDAD, ¿CÓMO TE SENTIRÍAS?	¿ALGUNA VEZ HAS PINTADO PIEDRAS?	¡VUELVES A EMPEZAR! ↶	¡VUELVE A TIRAR! 	¿HAS ROBADO ALGO ALGUNA VEZ?
¿HAS DICHO MENTIRAS HOY?	¡RETROCEDE TRES CASILLAS! ↶	ALGO QUE TE HAGA SENTIR MUCHA EMOCIÓN	SI FUERAS OTRA PERSONA POR UN DÍA, ¿QUIÉN SERÍAS?	 ¡FIN!



¡HÁBLAME DE TI!

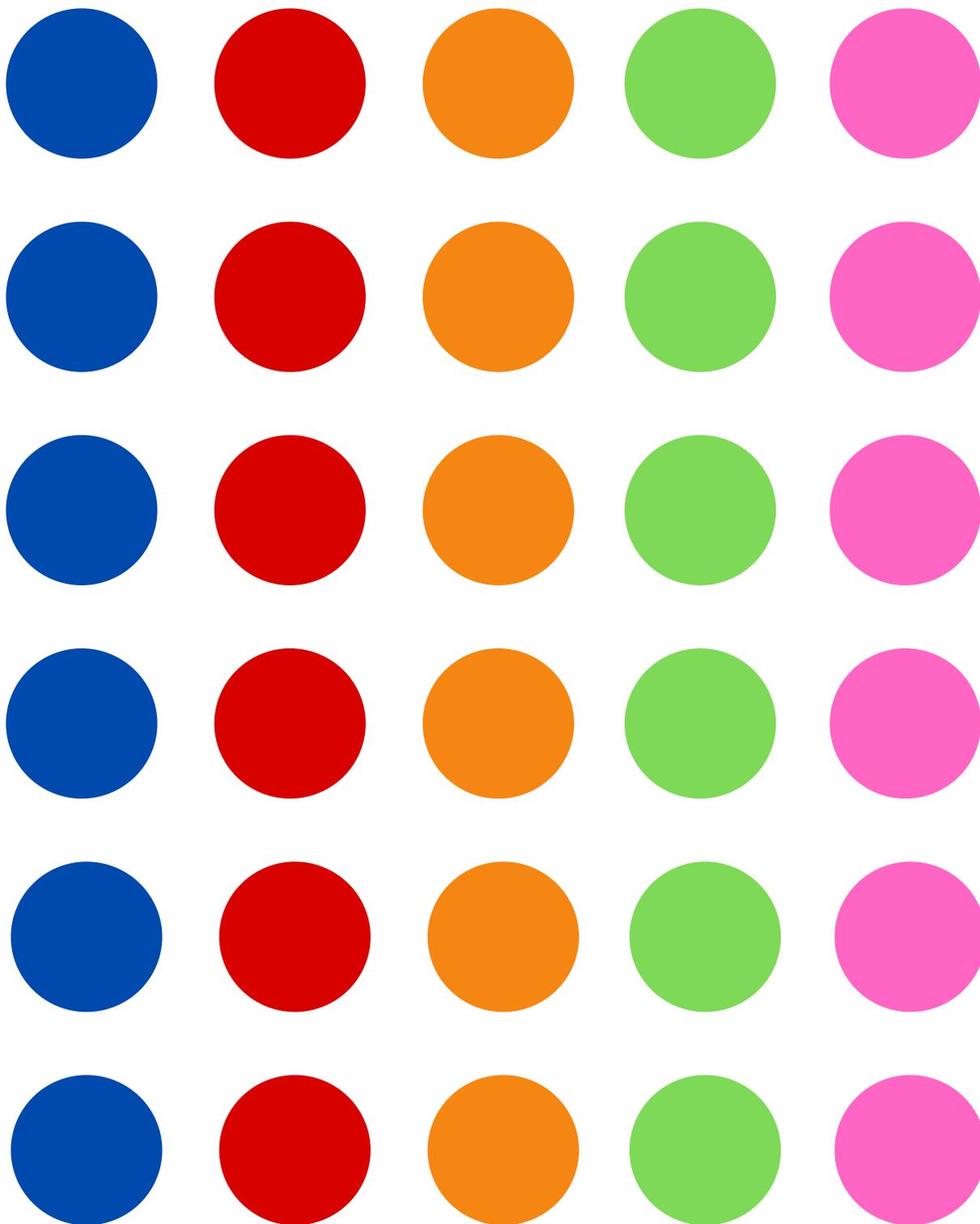
Lanza el dado para avanzar por las casillas y responde a la pregunta que te toque. Si caes dos veces en la misma casilla, ¡cambia tu respuesta!

SALIDA →	ALGO QUE TE HAGA SENTIR MUY FELIZ	¿HAS GANADO UN PREMIO ALGUNA VEZ?	¿HAS DICHO ALGUNA MENTIRA HOY?	CEDE TU TURNO A LA PERSONA DE TU IZQUIERDA
¿TE HAN CANCELADO UN PLAN EN EL ÚLTIMO MOMENTO?	¡VUELVE A TIRAR! 	SI VES A DOS PERSONAS PELEANDO EN LA CALLE, ¿QUÉ HACES?	¿AGUANTARÍAS UNA NOCHE ENTERA SIN DORMIR?	TU POSTRE FAVORITO
UN LIBRO QUE NO TE HAYA GUSTADO NADA	PIERDES UN TURNO 	IMAGINA QUE PUEDES CAMBIAR ALGO CON SOLO TOCARLO, ¿QUÉ CAMBIARÍAS?	¿TE GUSTARÍA VIVIR CERCA DEL MAR O DE LA MONTAÑA?	¡ADELANTA UNA CASILLA! ↷
¿PRACTICAS ALGÚN DEPORTE?	ALGO QUE ADMIRES DE ALGUIEN DE UNA PERSONA QUE ESTÉ JUGANDO	¡VUELVES A EMPEZAR! ↶	¡VUELVE A TIRAR! 	ALGO QUE RECUERDES CON MUCHA NOSTALGIA
¿QUÉ TE GUSTARÍA APRENDER A COCINAR?	¡RETROCEDE TRES CASILLAS! ↶	IMAGINA QUE GANAS UN VIAJE, ¿A DÓNDE IRÍAS Y CON QUIÉN?	¿HAZ HECHO UN ÁNGEL EN LA NIEVE?	 ¡FIN!



*Recorta la plantilla para armar el dado en una sola pieza.
Dobla por las líneas de puntos, pon pegamento en las pestañas y arma tu dado.*

*Recorta estos círculos y plastifícalos.
Podrás utilizarlos como fichas para jugar en clase a juegos de tablero..*



Pack de fichas - Emociones y Valores

Descripción corta

Pack de fichas para trabajar emociones y valores en Primaria.

Descripción larga

Con este pack de 10 fichas podrás trabajar las emociones, los sentimientos y los valores con tus alumnos, en cualquier nivel de la etapa de Primaria.

Objetivos

Desarrollar las capacidades afectivas, motivar las relaciones con los demás, fomentar una actitud contraria a la violencia y los prejuicios, trabajar la importancia de las emociones propias y ajenas, fomentar el respeto hacia los demás valorando su opinión y forma de expresión, y comprender la importancia del autocuidado y de la expresión de los sentimientos, así como la necesidad de hacerlos valer por encima de la opinión ajena.

Competencias

Competencias sociales y cívicas, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Nivel

Primaria

Metodología

Este pack de fichas es un recurso fotocopiable de uso individual. Podrás utilizarlo para trabajar en tus sesiones de tutoría, de manera que sean el inicio de una conversación y/o debate respetuoso en el aula acerca de sentimientos y estados emocionales propios y ajenos. Puede ser un recurso muy interesante para fomentar el autoconocimiento, así como el respeto y la atención hacia las emociones de los otros.

NOMBRE

FECHA

¿CÓMO TE SIENTES HOY?



Rodea el estado emocional con el que más te identificas hoy.



FRUSTRACIÓN



CALMA



ALEGRÍA



ENFADO



ORGULLO



SORPRESA



AGOBIO



TRISTEZA

¿Porqué crees que te sientes así? Explica con tus palabras.

¿Qué te gusta hacer para sentirte alegre?

NOMBRE

FECHA

LO MEJOR DE MI MUNDO



Escribe una cosa en cada cuadrado.

MI CANCIÓN FAVORITA

MI COMIDA FAVORITA

LA MEJOR PELÍCULA

UNA PERSONA QUE
ADORO

UN ANIMAL QUE ME
ENCANTA

MIS MEJORES
VACACIONES

ALGO QUE HAGO
MUY BIEN

UN LIBRO MUY
ESPECIAL PARA MÍ

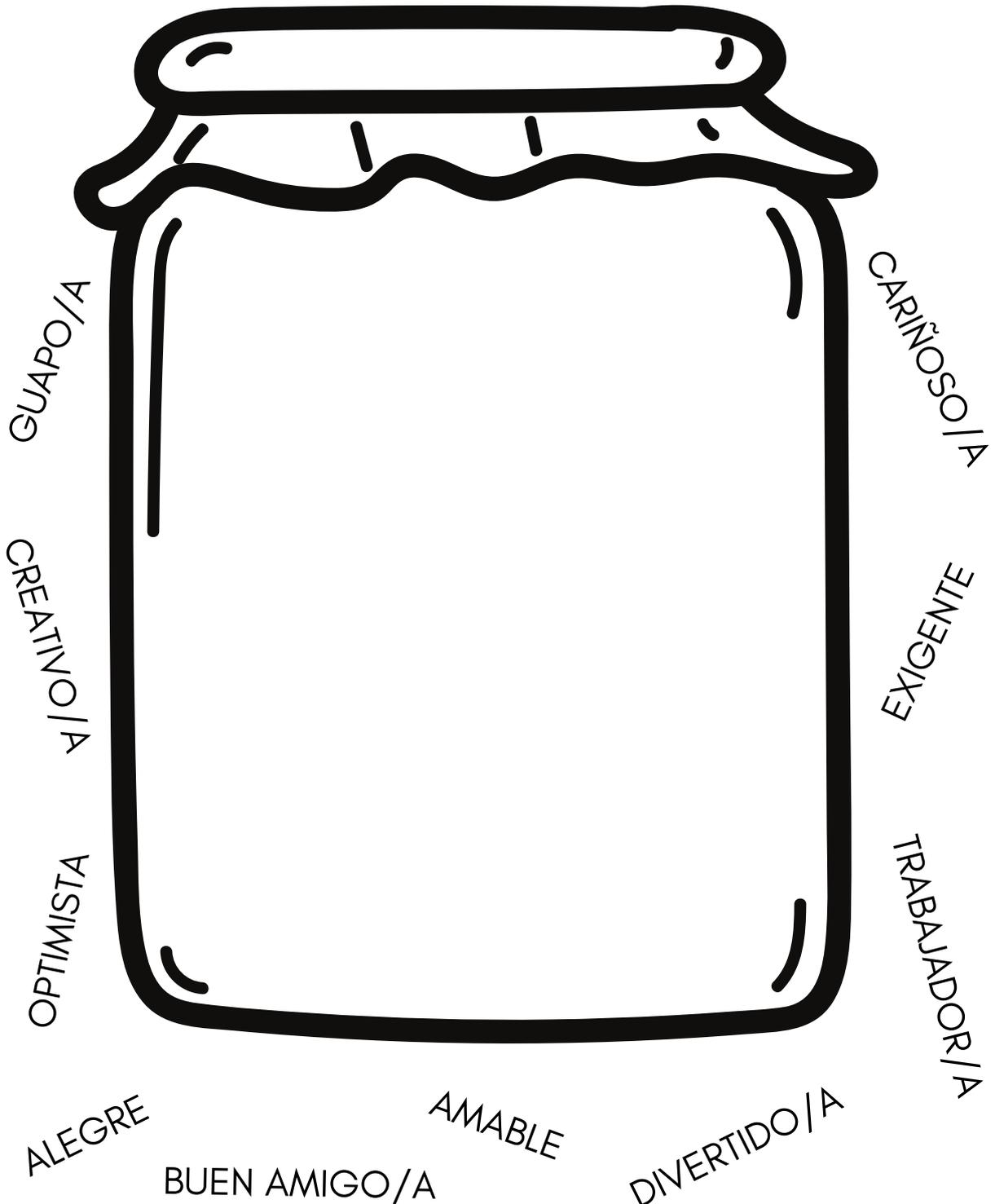
SIEMPRE ME
EMOCIONO CON...

NOMBRE

FECHA

ASÍ SOY YO

Escribe, dentro del tarro, todas las virtudes que se te ocurran sobre ti. En la ficha tienes algunos ejemplos que te pueden ayudar, pero también puedes pedir opinión a tu maestro o a tus compañeros.



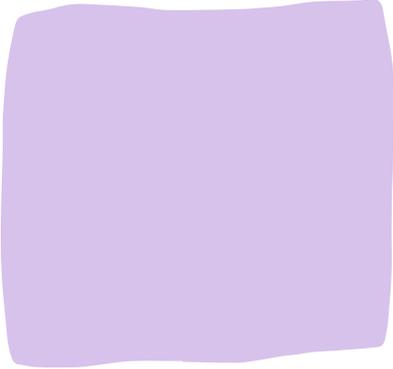
NOMBRE

FECHA

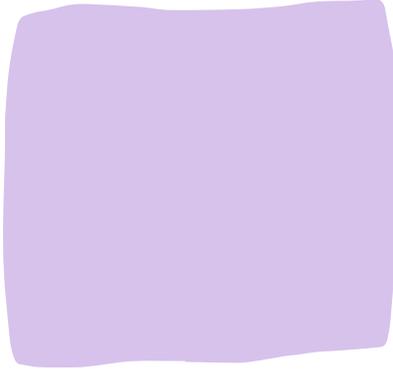
ASÍ ME SIENTO CUANDO...

¿Cómo te sientes cuando pasan estas cosas?

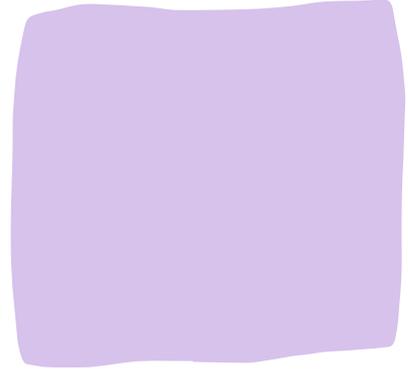
VEO UN PERRO
ABANDONADO...



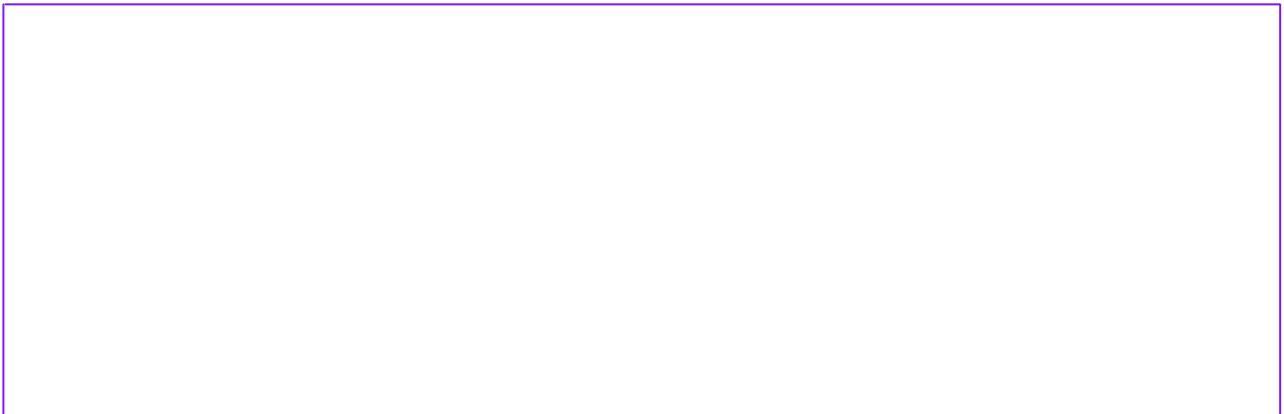
VEO A ALGUIEN PEDIR
DINERO EN LA CALLE



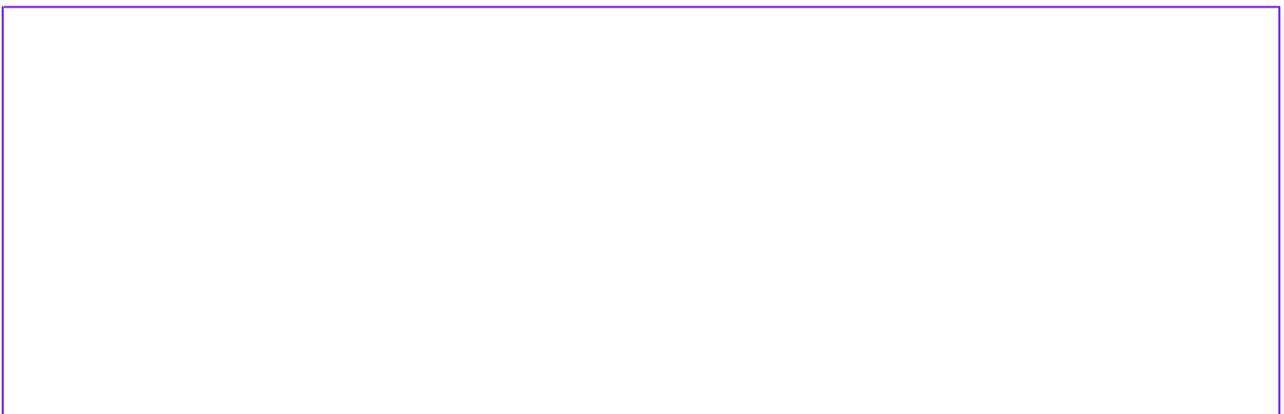
VEO A UN ADULTO
LLORAR

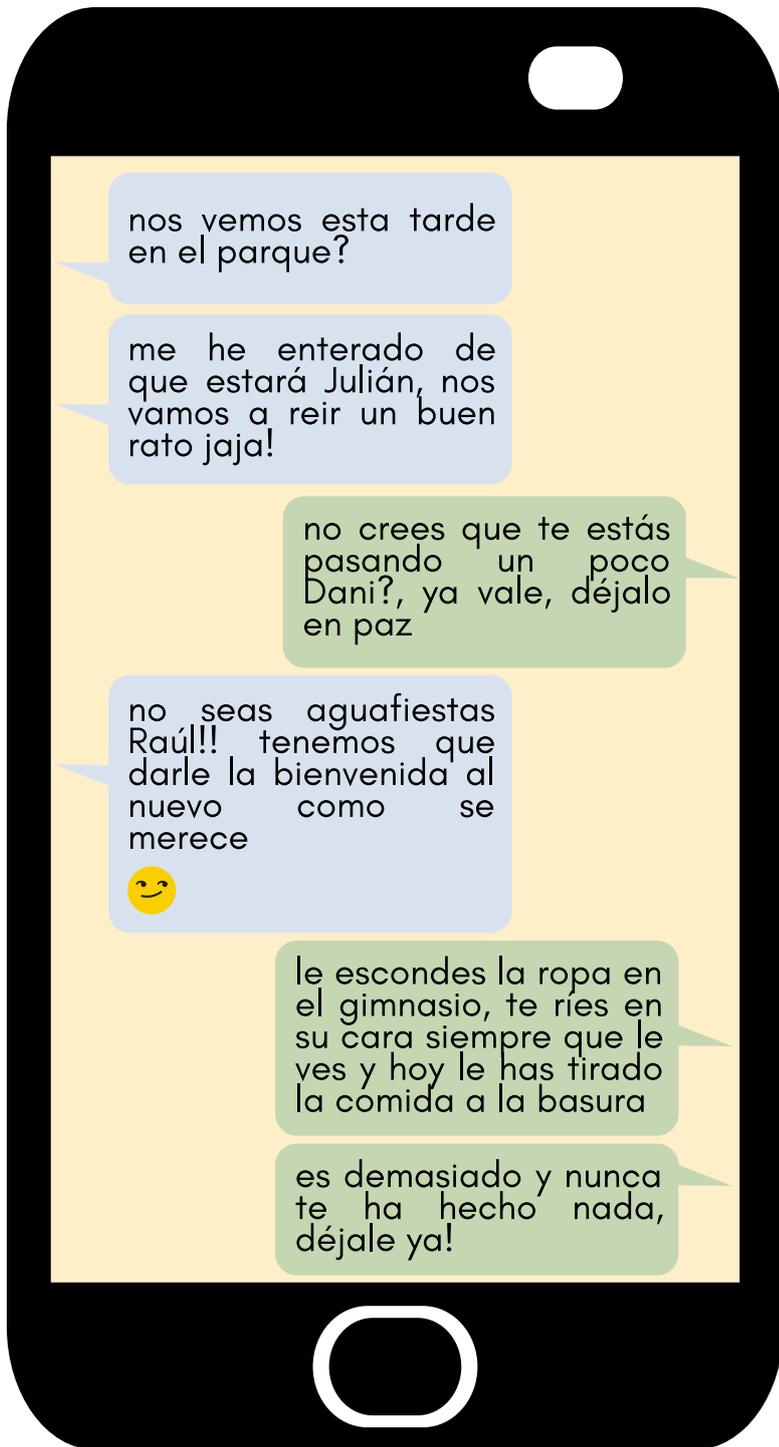


¿Por qué te sientes así? ¿Qué sueles hacer?



¿Te puedes imaginar en esa situación? ¿Cómo te sentirías? ¿Por qué?





¿Cómo se llaman las personas que hablan en este chat?

¿Quién es Julián? ¿Qué le ocurre?

¿Crees que Raúl está actuando bien? ¿Porqué?

¿Conoces a alguien que haga lo que hace Dani?

NOMBRE

FECHA

MI CURSO ESCOLAR

**LA ASIGNATURA QUE MEJOR
LLEVO**

**LA ASIGNATURA QUE ME
SUPONE MÁS ESFUERZO**

**LA MEJOR SALIDA O
EXPERIENCIA DEL TRIMESTRE**

**EL EXAMEN QUE MEJOR ME
SABÍA**

**LO MEJOR DE ESTE CURSO ESTÁ
SIENDO...**

**LO PEOR DE ESTE CURSO ESTÁ
SIENDO...**

NOMBRE

FECHA

Elige una de estas tres situaciones e imagina que te ocurre. ¿Qué harías? ¿Cómo te sentirías?

- Te ofrecen ser el modelo de una de las mejores fotografías del mundo.
- Te dan la oportunidad de protagonizar una película.
- Eres una de las personas elegidas para hacer un viaje a La Luna.

¿Por qué te ha pasado a ti? ¿Qué cualidades tienes que hacen que seas el/la mejor candidato/a para hacerlo?

NOMBRE

FECHA

HOY TE AGRADEZCO POR...

Escribe una carta de agradecimiento a alguien muy importante en tu vida. Puede ser alguien de tu familia o de tus amigos, incluso, alguien del colegio. Cuando la termines, puedes elegir si entregársela o quedártela.

NOMBRE

FECHA

Ahora que estamos en pandemia y es una situación diferente que nunca antes habíamos vivido, hemos tenido que aprender muchas cosas, y algunas que ya sabíamos las hemos aprendido a hacer de otra forma. No siempre es fácil pero, ¡lo estamos logrando!

- ¿Qué fue lo mejor del confinamiento que vivimos en 2020 para ti?

- Si pudieras volver atrás, ¿qué harías diferente?

- ¿Crees que eres un buen ejemplo para la sociedad? ¿Por qué?

- Todos podemos ayudar sin importar la edad que tengamos, ¿qué puede hacer tu para ayudar a frenar la pandemia?

- ¿Qué piensas cuando ves a alguien que no cumple con las normas?

- ¿Qué cambiarías de todo lo que has vivido?

NOMBRE

FECHA

MI SEMANA DE EMOCIONES

¿Cómo ha sido tu semana? Dibuja la emoción que exprese mejor cómo fue tu día.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

¿Has necesitado ayuda para sentirte mejor? ¿Te ha ayudado alguien?

¿Qué puedes hacer para pasar de la ZONA ROJA a la ZONA VERDE?

ZONA ROJA



ENFADO



CONFUSIÓN



FRUSTRACIÓN



TRISTEZA

ZONA VERDE



CALMA



ORGULLO



FELICIDAD



ALEGRÍA

Bingo Navideño

Descripción corta

Tableros con fichas para jugar al bingo en grupo.

Descripción larga

Este material contiene 30 tableros y 48 fichas para jugar al bingo durante el periodo navideño y trabajar conceptos relacionados con la Navidad. Se puede jugar en pequeños grupos o en gran grupo.

Objetivos

Conocer conceptos relacionados con la Navidad, descubrir y valorar la importancia de la Navidad en nuestra sociedad, fomentar el trabajo en equipo, respetar las festividades y tradiciones.

Competencias

Aprender a aprender.

Nivel

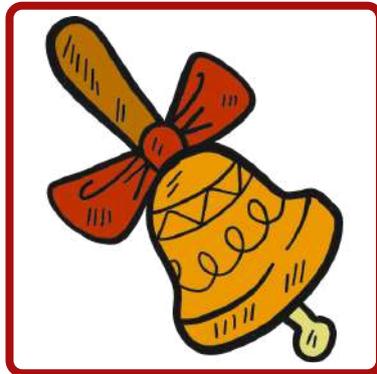
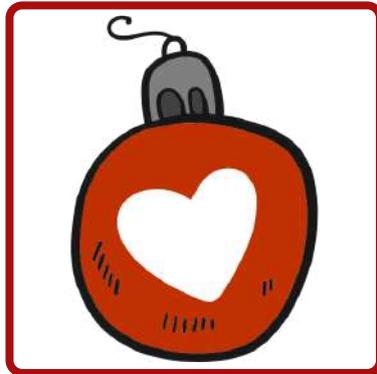
Primaria

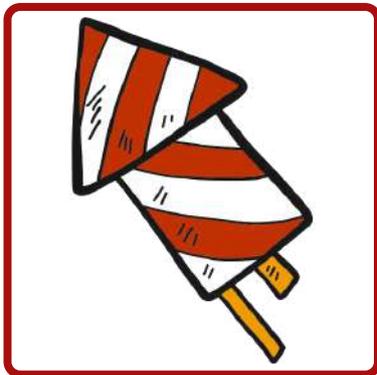
Metodología

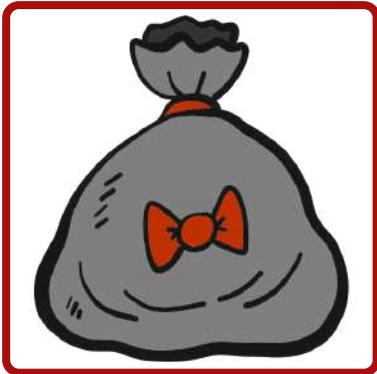
Este material contiene 15 hojas en tamaño A4, cada una de ellas con dos tableros. Imprímelas, recórtalos y plastifícalos de forma independiente. Así tendrás 30 tableros individuales para poder jugar. Haz lo mismo con todas las fichas.

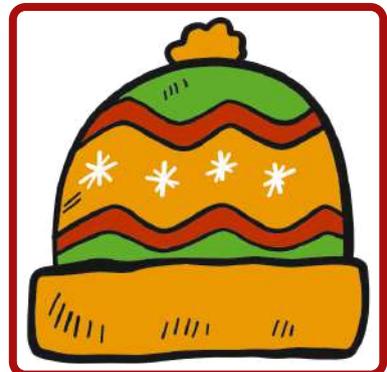
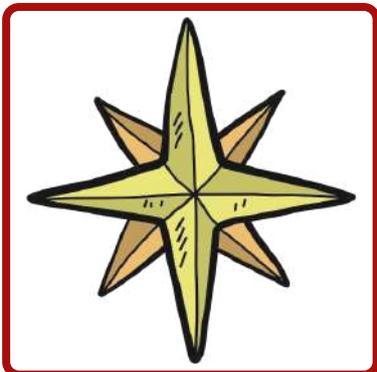
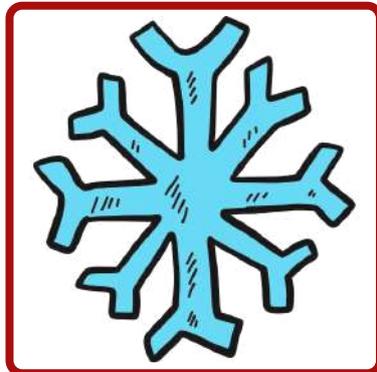
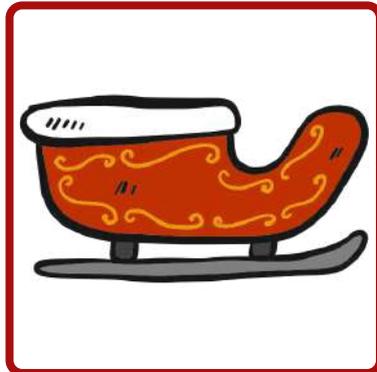
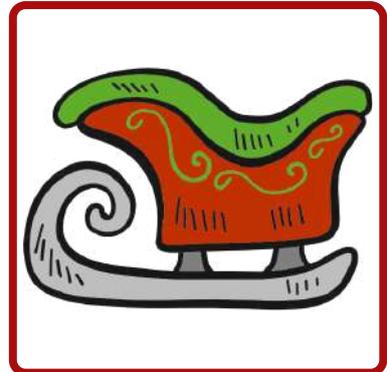
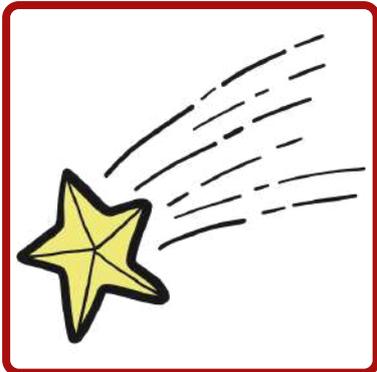
La mecánica de juego es la de un bingo tradicional. Escoge un recipiente o bolsa donde meter las fichas para ir sacándolas una a una, diciendo su nombre o describiéndolas, como prefieras. El alumno que la tenga en su tablero debe marcarla (con fichas o con rotulador borrable si están plastificados). El primero que las marque todas ganará el premio que hayan decidido previamente.

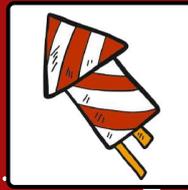
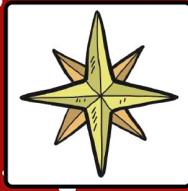
NOTA. Es importante que la persona que saque las fichas describa su contenido, ya que hay algunas similares y pueden llevar a confusión.











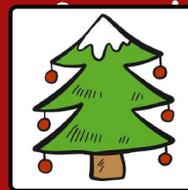
 KUMUBOX



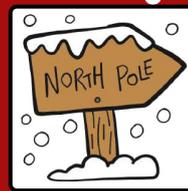
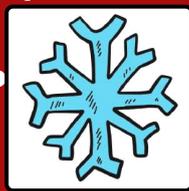
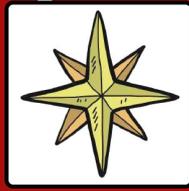
 KUMUBOX



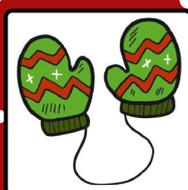
 KUMUBOX



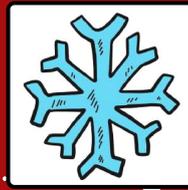
 KUMUBOX



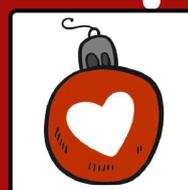
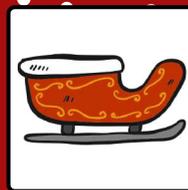
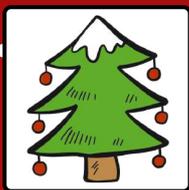
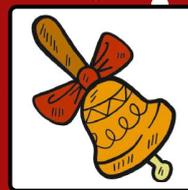
 KUMUBOX



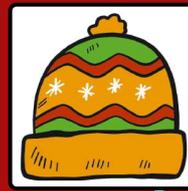
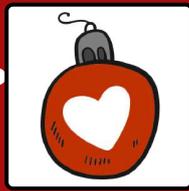
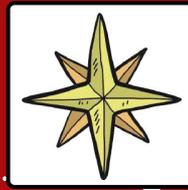
 KUMUBOX



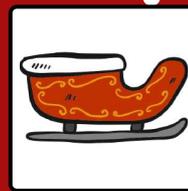
 KUMUBOX



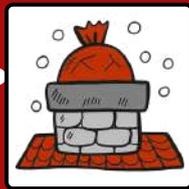
 KUMUBOX



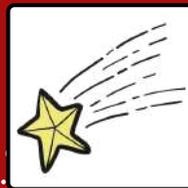
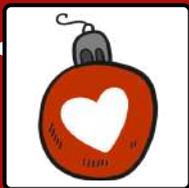
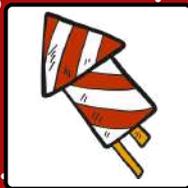
 KUMUBOX



 KUMUBOX



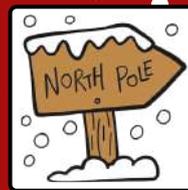
 KUMUBOX



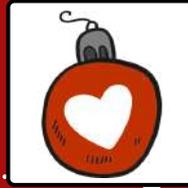
 KUMUBOX



 KUMUBOX



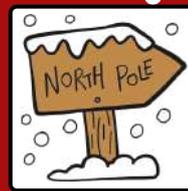
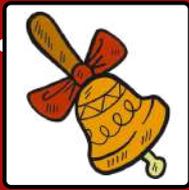
 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



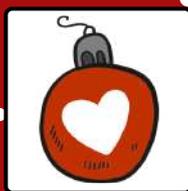
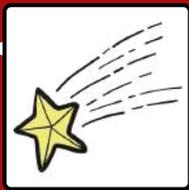
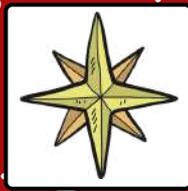
 KUMUBOX



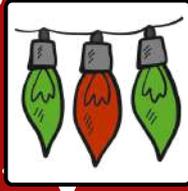
 KUMUBOX



 KUMUBOX



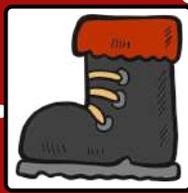
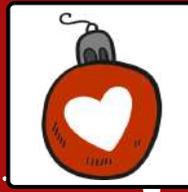
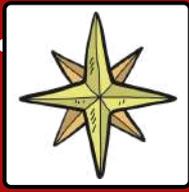
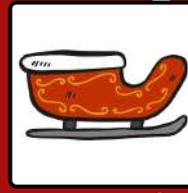
 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



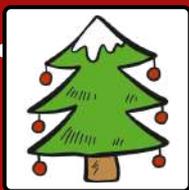
 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX

Halloween Memory

Descripción corta

Tarjetas para jugar a memory con conceptos sobre Halloween.

Descripción larga

Este material incluye 72 tarjetas que contienen 36 pares de conceptos relacionados con Halloween para jugar a memory con los alumnos de Primaria. Se puede utilizar en cualquier idioma y es útil para jugar en grupo, aunque también se puede jugar en solitario.

Objetivos

Conocer y distinguir conceptos relacionados con Halloween y los disfraces típicos de la festividad, desarrollar la memoria y la agilidad visual, fomentar el trabajo en equipo, adquirir habilidades para la resolución de conflictos.

Competencias

Aprender a aprender, competencias sociales y cívicas.

Nivel

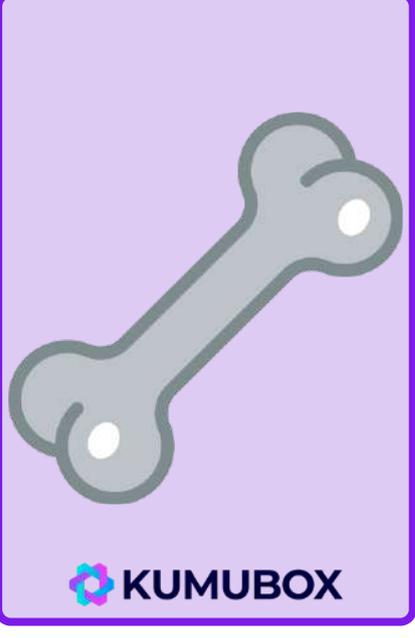
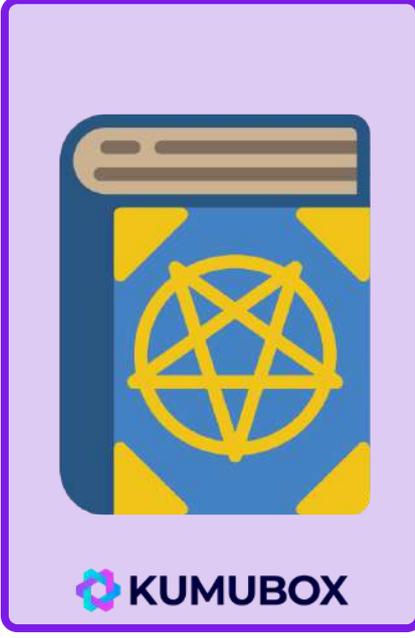
Primaria

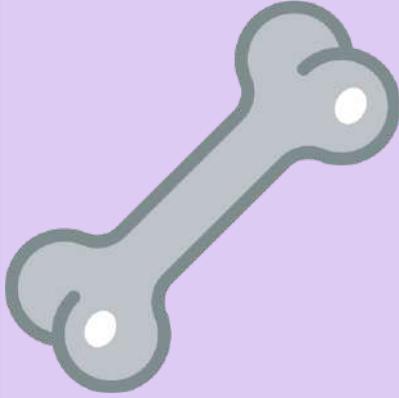
Metodología

Este recurso contiene 72 tarjetas. Imprímelas, recórtalas y plastifícalas una a una para que duren más. Permite el juego grupal pero también se puede jugar de forma individual.

Consiste en colocar las imágenes y sus parejas boca abajo e ir girándolas por turnos de dos en dos tarjetas. El alumno que consiga girar dos imágenes iguales en el mismo turno se las queda. Ganará el alumno que tenga más tarjetas.

NOTA. Si deseas añadir dificultad al juego utiliza todas las tarjetas en cada partida. Además, rota las tarjetas cada vez que un alumno escoja las suyas, tanto si acierta como si no.





 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



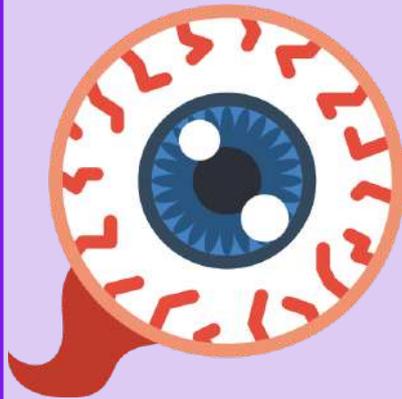
 KUMUBOX



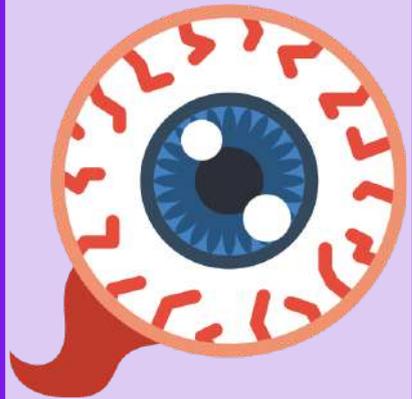
 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX



 KUMUBOX

TABLEROS LOCOS

Descripción corta

5 tableros locos para jugar en pequeños grupos

Descripción larga

Este recurso contiene 5 tableros de juego para lo que necesitarás uno o dos dados, aunque si no lo tienes, en la última página encontrarás un dado recortable para armar en clase. Permite jugar con los compañeros en pequeños grupos para fomentar la cohesión entre ellos, la participación y aprender jugando.

Objetivos

Fomentar la comunicación en el grupo clase, motivar la participación de los alumnos, repasar contenido por temáticas (Navidad, Otoño, Carnaval...), desarrollar la expresión oral y escrita, practicar el dibujo, desarrollar la imaginación, fomentar la memoria.

Competencias

Comunicación lingüística, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas.

Nivel

Primaria - Primer y Segundo Ciclo

Metodología

Los tableros que componen este material son de uso individual entre sí, por lo que puedes sacar varias copias de un mismo modelo si lo deseas y plastificarlos para que duren más tiempo.

Como sugerencia, puedes planificar una sesión de clase en la que practicar minijuegos para fomentar la cohesión del grupo y la interacción entre los alumnos, e incluir en ella los tableros como parte de la dinámica. Algunos tableros tienen temática de Navidad, Otoño o Carnaval, por lo que son una buena opción para utilizarlos como parte de las actividades relacionadas con esta temática.

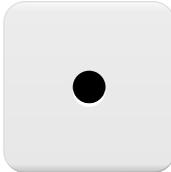
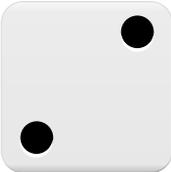
TABLERO LOCO

- DIBUJANDO ANIMALES -

Lanza el dado por turnos para ir descubriendo los elementos que van a componer a tu animal. Mientras los descubres, ve dibujándolo. Al terminar, ¡ponle un nombre loco!



 KUMUBOX

						
CABEZA	de mono	de pingüino	de cabra	de conejo	de delfin	de jirafa
CUERPO	de tortuga	de jirafa	de gallina	de delfín	de serpiente	de cocodrilo
PATAS DELANTERAS	alas	manos humanas	de cabra	de elefante	de mono	aletas
PATAS TRASERAS	de león	de perro	de pantera	de caballo	pinzas	de ratón
OREJAS	de ratón	de lince	de elefante	de conejo	de humano	sin orejas
COLA	de mono	de león	de conejo	de ballena	de cerdo	de castor

TABLERO LOCO

- VEO VEO... ¡NAVIDAD!

Lanza dos dados sin que tu pareja de juego vea el resultado. El primer dado que tires indicará la posición vertical y el segundo dado indicará la horizontal. A base de preguntas de sí o no, tu pareja debe adivinar lo que te ha tocado. Quien más adivine, ¡gana!



 KUMUBOX

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						

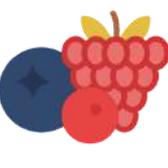
TABLERO LOCO

- VEO VEO... ¡OTOÑO! -

Lanza dos dados sin que tu pareja de juego vea el resultado. El primer dado que tires indicará la posición vertical y el segundo dado indicará la horizontal. A base de preguntas de sí o no, tu pareja debe adivinar lo que te ha tocado. Quien más adivine, ¡gana!



 KUMUBOX

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						

TABLERO LOCO

- VEO VEO... ¡DISFRACES!

Lanza dos dados sin que tu pareja de juego vea el resultado. El primer dado que tires indicará la posición vertical y el segundo dado indicará la horizontal. A base de preguntas de sí o no, tu pareja debe adivinar lo que te ha tocado. Quien más adivine, ¡gana!

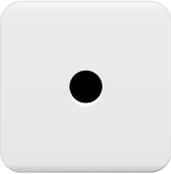
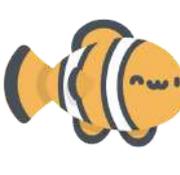
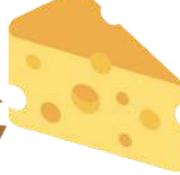
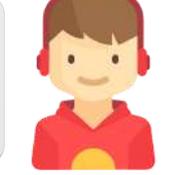


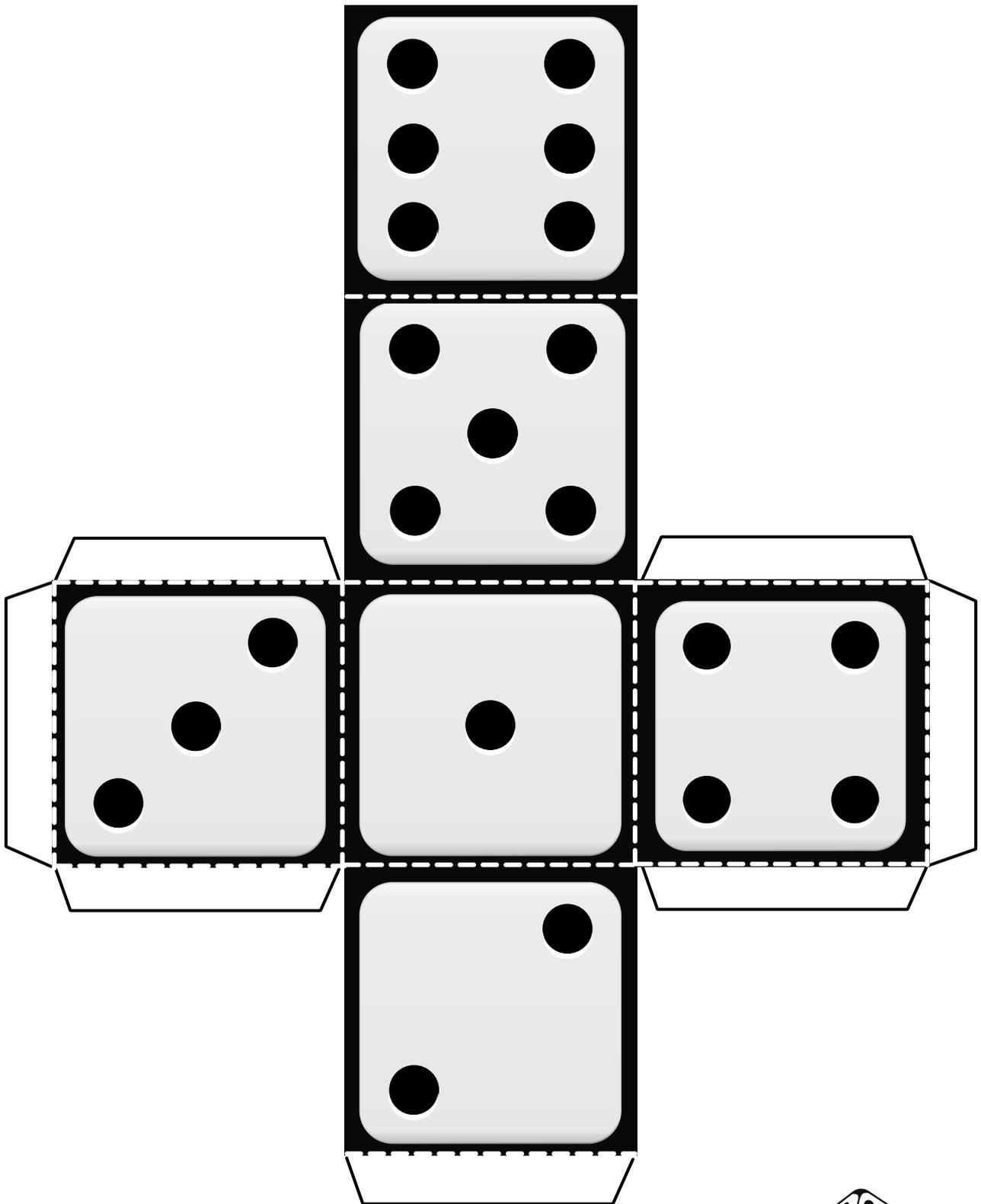
TABLERO LOCO - INVENTANDO HISTORIAS -

Lanza el dado en seis turnos diferentes. El número que te haya salido te indicará un elemento diferente. Cuando tengas tus seis elementos, escribe una breve historia con ellos.



 KUMUBOX

	1	2	3	4	5	6
						
						
						
						
						
						



*Recorta la plantilla para armar el dado en una sola pieza.
Dobla por las líneas de puntos, pon pegamento en las pestañas y arma tu dado.*

Tarjetas ¡préstame atención!

Descripción corta

Tarjetas para fomentar la concentración y la lógica.

Descripción larga

Este recurso incluye un pack de 12 tarjetas especialmente indicadas para captar la atención de los alumnos, trabajar la concentración y propiciar la tranquilidad, por lo que es un recurso excelente para alumnos con TDAH.

Objetivos

Fomentar la percepción visual, desarrollar la coordinación óculo manual, conocer el nombre de diferentes conceptos cotidianos, fomentar la calma y la concentración, reducir la resolución de ejercicios con impulsividad.

Competencias

Aprender a aprender.

Nivel

Primaria - Todos los ciclos (especial TDAH).

Metodología

Este pack de tarjetas está diseñado para ser un tarjetero de fácil manipulación para los alumnos. Recórtalos de forma individual, plastifícalos y haz un agujero para poder colocar una anilla y formar el tarjetero. Para desarrollar la actividad los alumnos necesitarán un rotulador borrable.



¿QUÉ ELEMENTO NO SE REPITE? KUMUBOX



¿QUÉ ELEMENTO NO SE REPITE? KUMUBOX



¿QUÉ ELEMENTO NO SE REPITE? KUMUBOX



¿QUÉ ELEMENTO NO SE REPITE? KUMUBOX





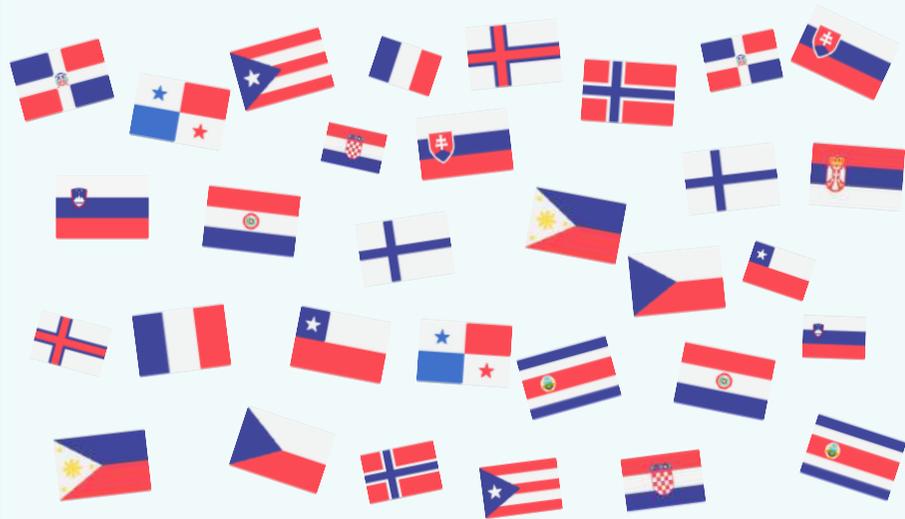
¿QUÉ ELEMENTO NO SE REPITE? KUMUBOX



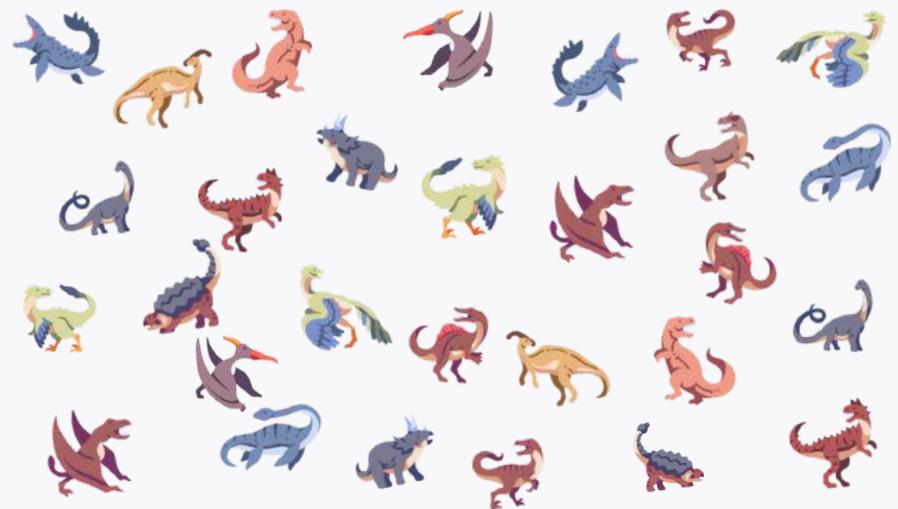
¿QUÉ ELEMENTO NO SE REPITE? KUMUBOX



¿QUÉ ELEMENTO NO SE REPITE? KUMUBOX



¿QUÉ ELEMENTO NO SE REPITE? KUMUBOX





¿QUÉ ELEMENTO NO SE REPITE? KUMUBOX



¿QUÉ ELEMENTO NO SE REPITE? KUMUBOX



¿QUÉ ELEMENTO NO SE REPITE? KUMUBOX



¿QUÉ ELEMENTO NO SE REPITE? KUMUBOX



El pasaporte viajero

Descripción corta

Un pasaporte viajero para investigar todo lo relacionado con un destino interesante.

Descripción larga

Este pack de fichas contiene un pequeño libro tamaño A5 que podrás utilizar con tu alumnos de cualquier nivel de Primaria para investigar acerca de una ciudad o pueblo elegido.

Objetivos

Ubicar lugares geográficamente, formentar la investigación y la búsqueda de información, aprender a sintetizar la información, conocer lugares históricos y culturalmente relevantes de España, desarrollar interés por descubrir lugares nuevos, conocer tradiciones y gastronomía típica de España, respetar diferentes culturas y tradiciones, fomentar la curiosidad y el deseo de aprender.

Competencias

Competencia lingüística, competencias básicas en ciencias y tecnología, aprender a aprender.

Nivel

Primaria

Metodología

Este recurso es fotocopiable y de uso individual, por lo que necesitarás una copia de cada ficha para cada uno de tus alumnos de Infantil. El objetivo de este material es formar un libro tamaño A5, doblando cada página por la mitad. Ayuda a tus alumnos a escoger una ciudad o pueblo que sea relevante de España, ya sea con información previa o creando una lista de opciones. Los alumnos deben investigar y rellenar el pasaporte sobre el destino elegido. Luego, puedes preparar una ronda de exposiciones rápidas para comentar lo aprendido en clase.



MI PASAPORTE



(PEGA UNA FOTO DE TU DESTINO O DIBÚJALO)

NOMBRE _____

MI DESTINO ES...



¿TU PUEBLO O CIUDAD ES DE INTERIOR O DE COSTA?

ELEGÍ ESTE DESTINO PORQUE...

¿CUÁL ES LA MEJOR ÉPOCA DEL AÑO PARA VIAJAR ALLÍ? ¿POR QUÉ?



EN MI DESTINO SE HABLA EN...

ESTA ES SU BANDERA

(dibújala o pega una foto)

VIAJÉ EL DÍA...

DURANTE MI VIAJE, EL TIEMPO ESTUVO...

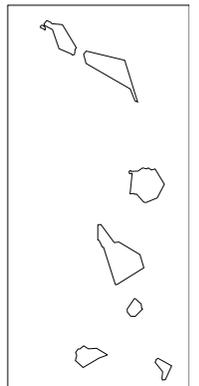
(puedes ver las noticias para comprobar el tiempo o buscarlo en Internet)



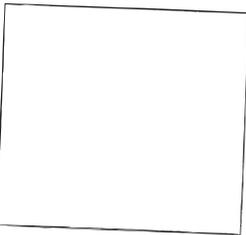
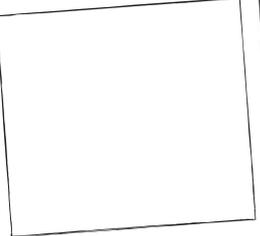
LOS MEJORES PLANES QUE SE PUEDEN HACER EN MI DESTINO



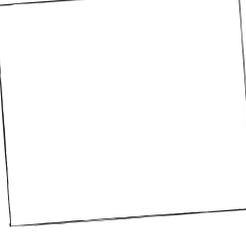
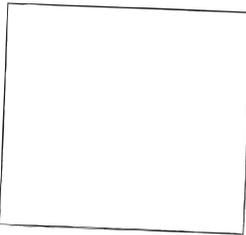
Colorea la comunidad a la que pertenece tu ciudad y sitúala en el mapa (ubicación aproximada)



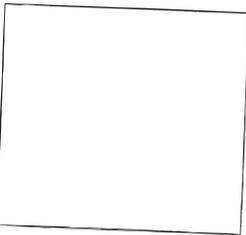
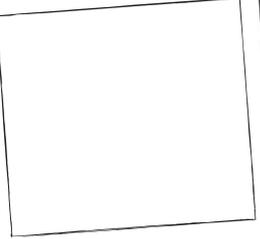
QUÉ VER EN MI DESTINO



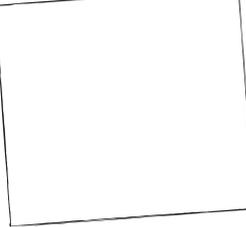
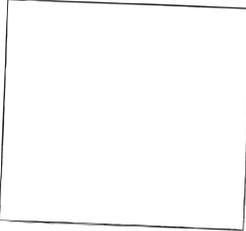
Explica brevemente información sobre monumentos o lugares interesantes de tu destino y pon una foto o dibújalos.



QUÉ VER EN MI DESTINO

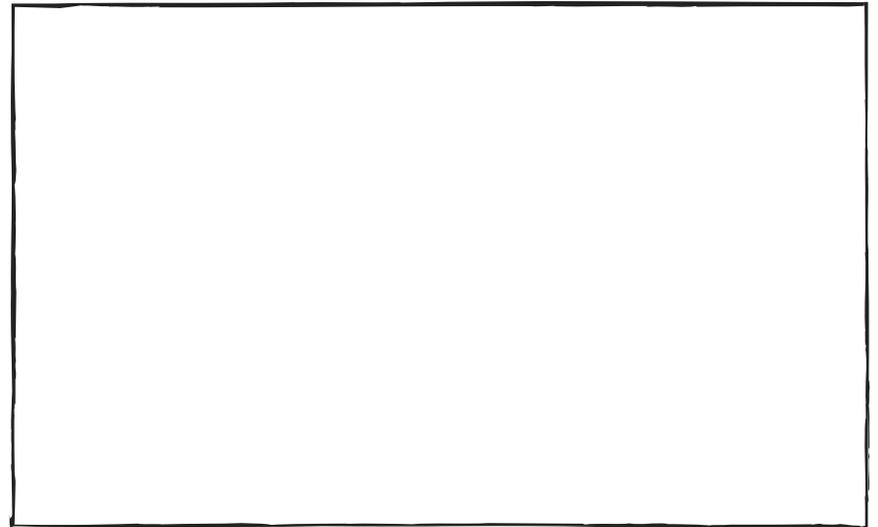
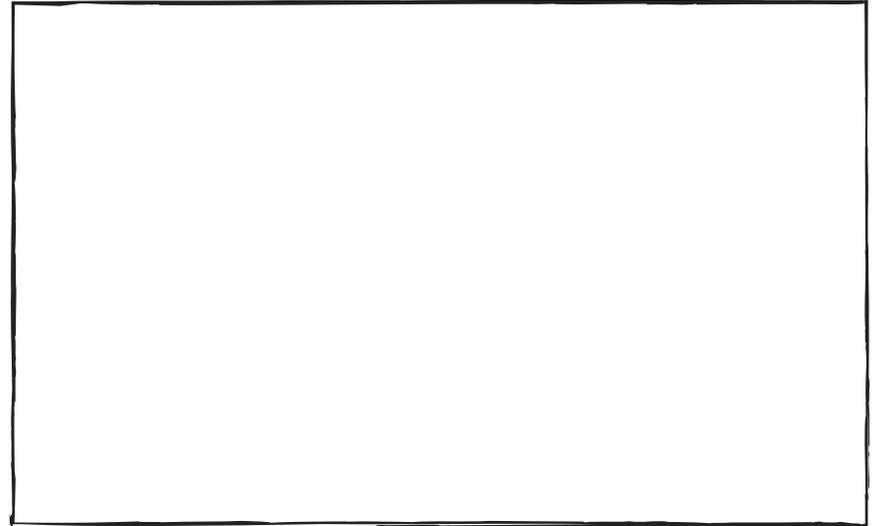
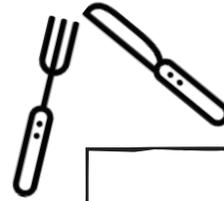
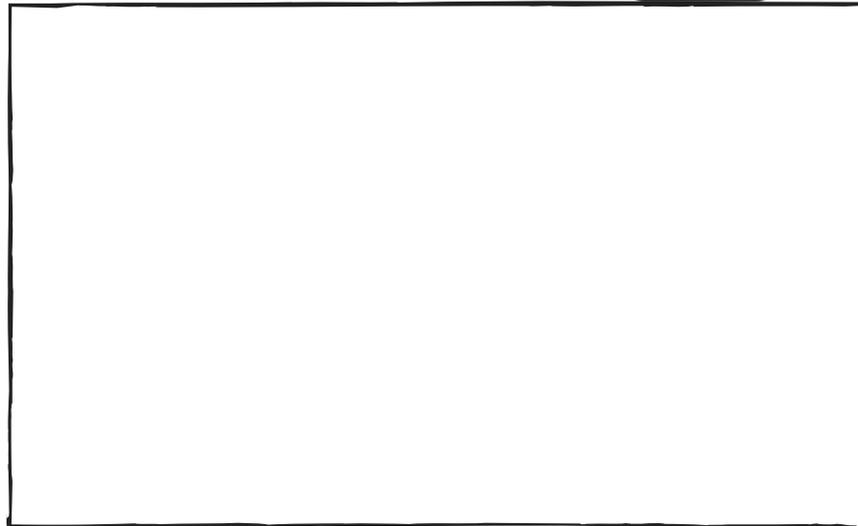
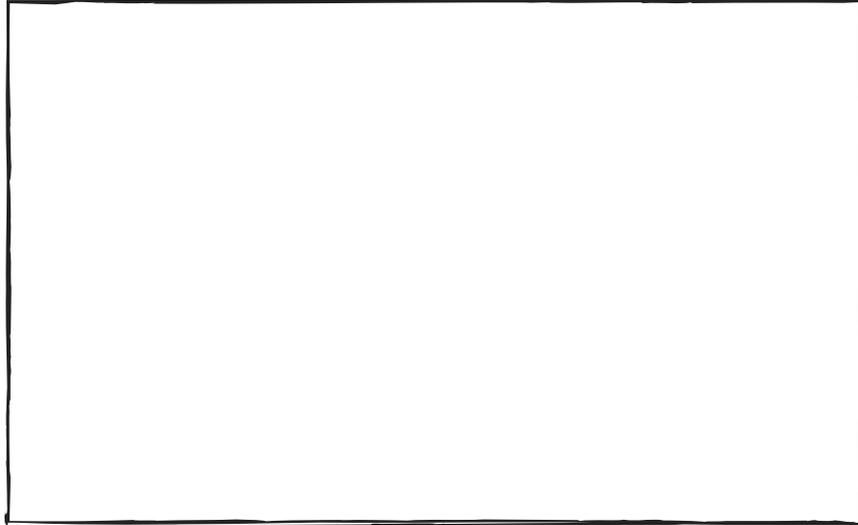


Explica brevemente información sobre monumentos o lugares interesantes de tu destino y pon una foto o dibújalos.



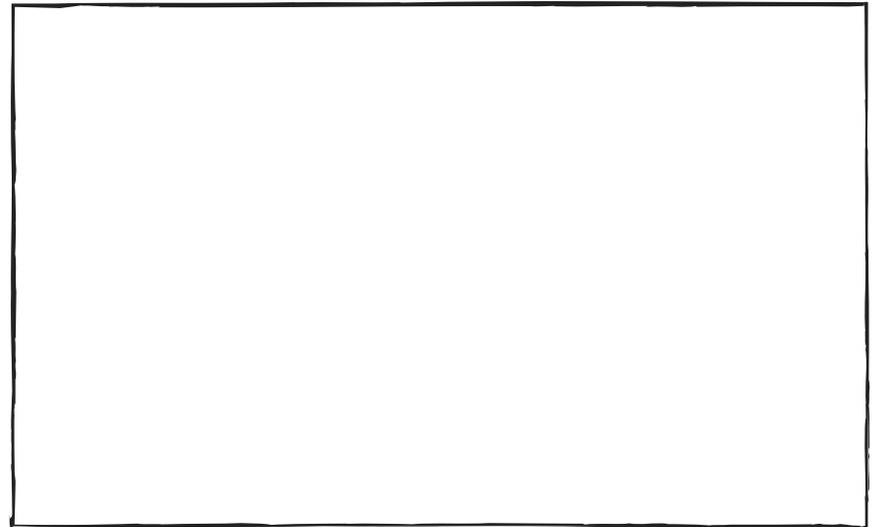
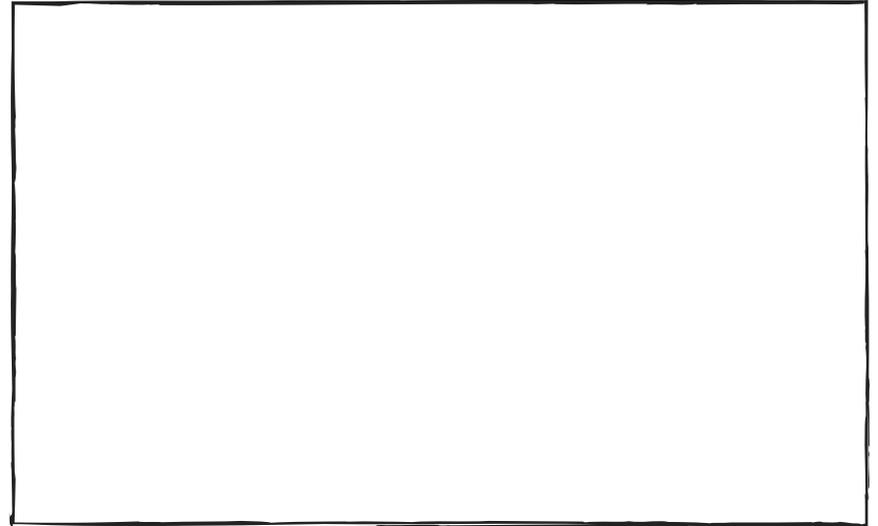
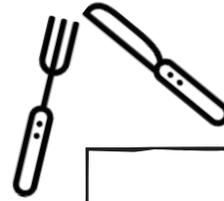
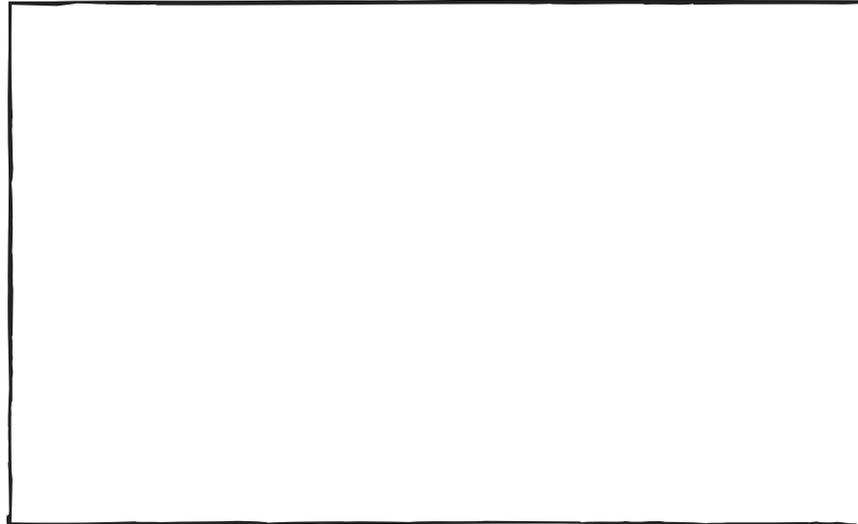
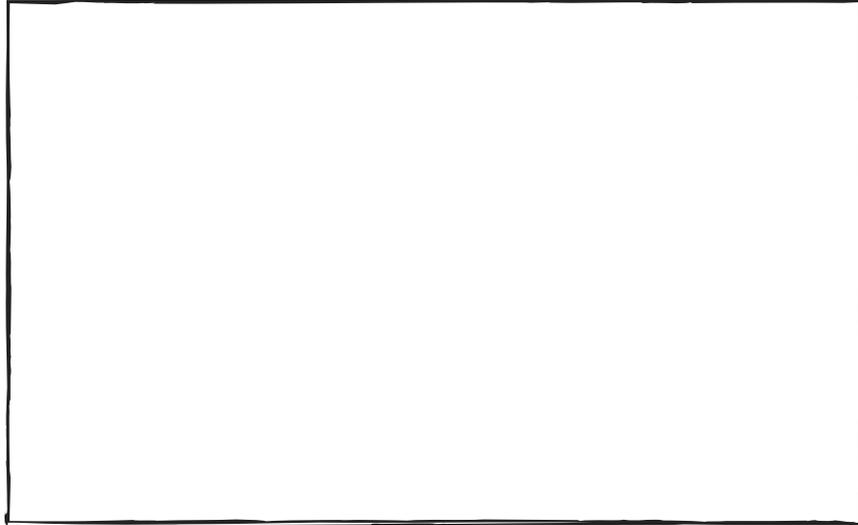
COMIDAS TÍPICAS

Háblanos de algunas comidas típicas de la zona



COMIDAS TÍPICAS

Háblanos de algunas comidas típicas de la zona



TRANSPORTES

¿Qué transportes hay para moverse por la ciudad?
Rodéalos. Si falta alguno, ¡dibújalo!



AUTOBÚS



BARCO



BICICLETA



TRANVÍA



TREN



METRO



COCHE



MOTO

En el lugar en el que vives, ¿hay los mismos transportes? ¿Qué diferencias hay? Explícalas.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the user to draw or write their answer to the question above.

MI PARTE FAVORITA DE ESTE DESTINO

Empty box for writing the favorite part of the destination.

LO QUE MENOS ME GUSTÓ

Empty box for writing the least favorite part of the destination.

**EN LA REALIDAD,
¿HAS VIAJADO A ESTE DESTINO?**

sí

no

**¿A QUÉ LUGAR TE GUSTARÍA VIAJAR
PRÓXIMAMENTE SI FUERA POSIBLE? ¿POR QUÉ?**

Large empty box for writing the desired destination and reasons.



¿Te gustaría tener acceso a **más de 900 materiales y más de 20 cursos online?**

PLAN PREMIUM ANUAL

PAGO ÚNICO

~~129,99~~

110,49€

Oferta por tiempo limitado

Acceso **ilimitado** a cursos

+ de **900 materiales**

Novedades **mensuales**

¡APÚNTATE!