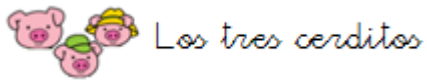


# CUADERNO DE ACTIVIDADES



## Introducción

Material elaborado por **Esther M.M.** y **Victor D.F.** Maestros de Educación Especial en el C.E.E **Joan Miró de Madrid**.

En esta ocasión hemos adaptado todo un clásico: **Los Tres Cerditos**.

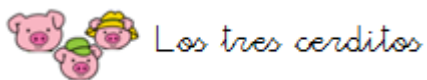
Los dibujos y pictogramas son de **Arasaac** y están elaborados por **Sergio Palao**.

El cuento se enmarca dentro de un proyecto de aula sobre cuentos con pictogramas para un grupo de alumnos con necesidades educativas de apoyo específico en el área del lenguaje y la comunicación.

Además de la Aplicación, hemos elaborado el cuento en formato papel para ser reproducido por los alumnos y un cuaderno de actividades para realizar a lo largo de diferentes sesiones.

## Índice

1. Juego de memoria.
2. Dominó.
3. Laberintos.
4. Puzle.
5. Colorea.
6. Diferencias.
7. Ordena la historia.
8. Juego de mesa.
9. Lectura global.
10. Contamos.



## INSTRUCCIONES

### ACTIVIDAD 1. JUEGO DE MEMORIA

Primero hay que recortar las tarjetas.

Después las colocamos en la mesa boca abajo.

Ahora damos la vuelta a una tarjeta, y después a otra que elijamos. Si son iguales, las recogemos, si no lo son tenemos que esperar al siguiente turno para volver a intentarlo.

Cada vez que le des la vuelta a una tarjeta pero no encuentres su igual, acuérdate de cómo era para tu siguiente turno.

### ACTIVIDAD 2. DOMINÓ

Primero hay que recortar las fichas.

Repartimos las fichas entre los jugadores.

Ponemos una ficha en el centro, y jugamos por turnos.

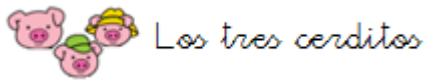
En nuestro turno tenemos que colocar una ficha que haga pareja con la que esté en la mesa.

Ganará el que empareje todas sus fichas en la mesa.

### ACTIVIDAD 3. LABERINTO

Con la ayuda de un lápiz, trazamos el camino para que el lobo llegue hasta los cerditos. Pero atención, no todos los caminos son válidos. Sólo uno llega a la casa de los cerditos.

En el segundo laberinto, has de ayudar a cada cerdito a llegar a su casa. Traza el camino con un lápiz.



## Los tres cerditos

### ACTIVIDAD 4. PUZLE

Primero recortamos las piezas.

Después tenemos que volver a juntarlas en orden correcto para volver a ver al lobo.

### ACTIVIDAD 5. COLOREA

Colorea estos dibujos. Puedes hacerlo siguiendo el modelo pero también puedes colorearlos a tu gusto.

### ACTIVIDAD 6. DIFERENCIAS

Compara los dos dibujos. Parecen iguales, pero si te fijas hay cosas diferentes. Encuéntralas y márcalas con un lápiz.

### ACTIVIDAD 7. ORDENA LA HISTORIA

Primero tenemos que recortar las viñetas.

Después tenemos que colocarlas en orden para completar el cuento.

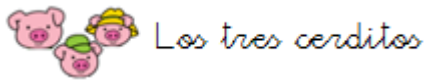
### ACTIVIDAD 8. JUEGO DE MESA

Juego de reglas que se juega por turnos.

El lobo ha de llegar a la casa de los tres cerditos.

Tira el dado y mueve tu ficha el número de casillas que indica el dado.

Si caes en una casilla con un puente, avanzas al siguiente y vuelves a tirar el dado porque... "de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente".



Si caes en la casilla con una cárcel dibujada, pasarás dos turnos sin tirar el dado.

## ACTIVIDAD 9. LECTURA GLOBAL

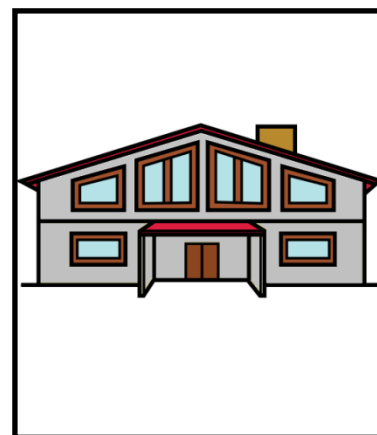
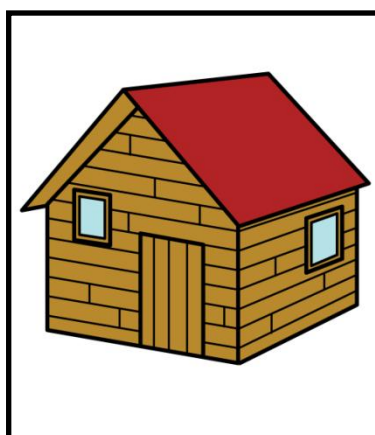
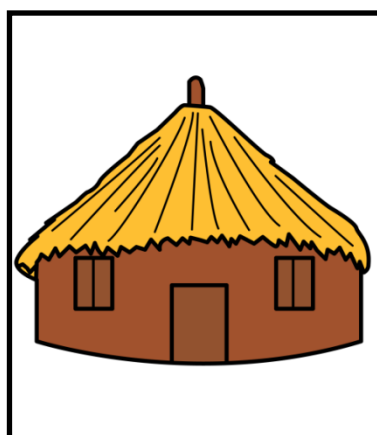
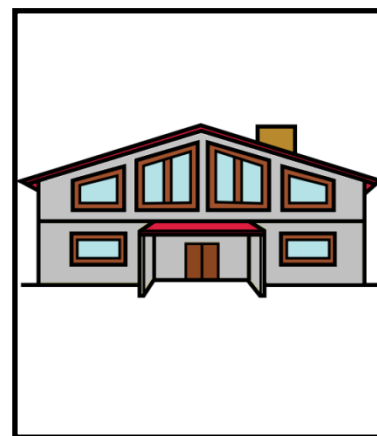
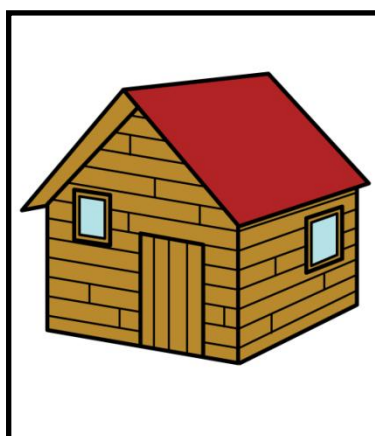
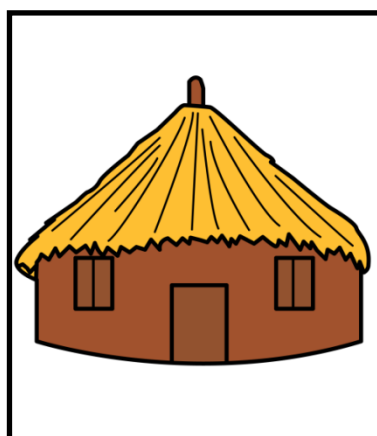
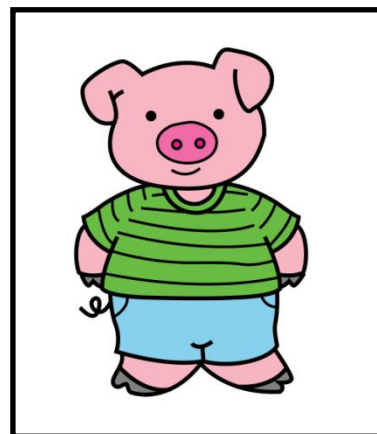
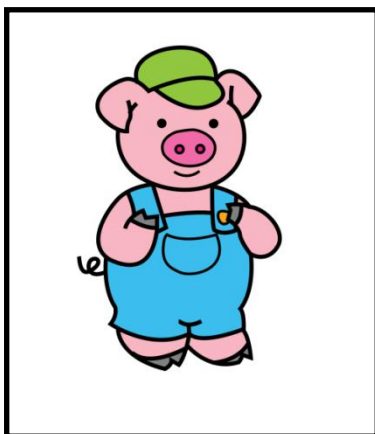
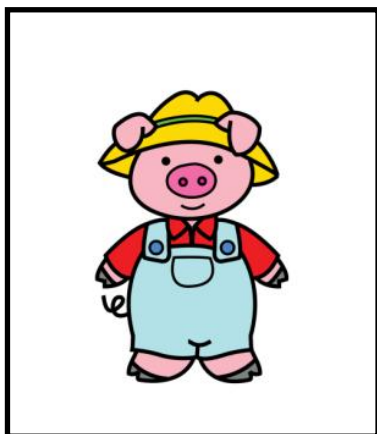
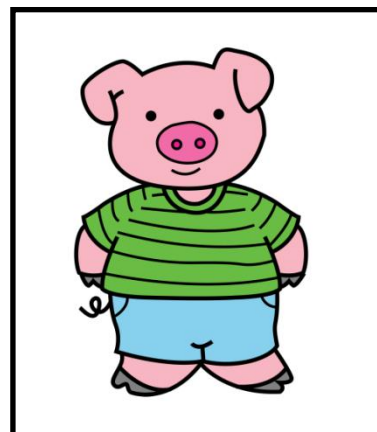
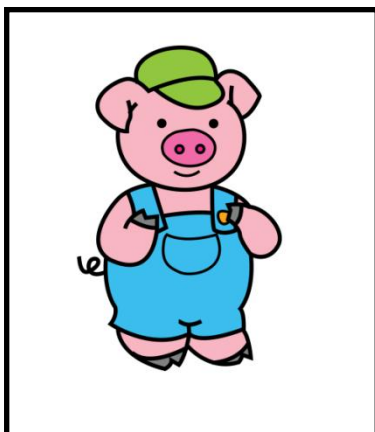
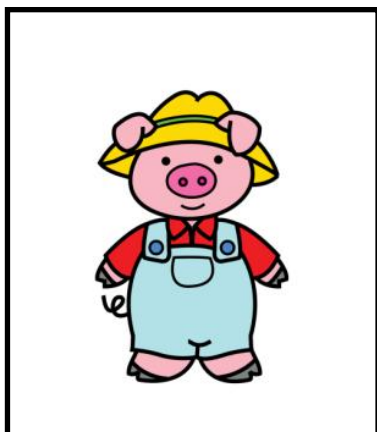
Primero tenemos que recortar las palabras.

Después debemos pegar cada palabra debajo de su dibujo correspondiente.

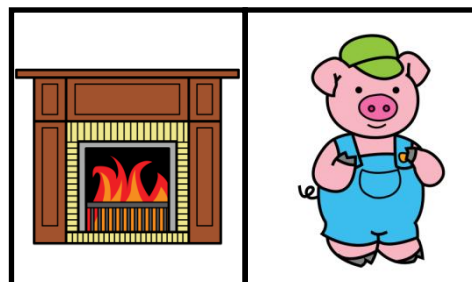
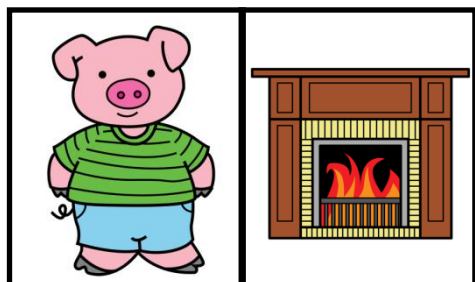
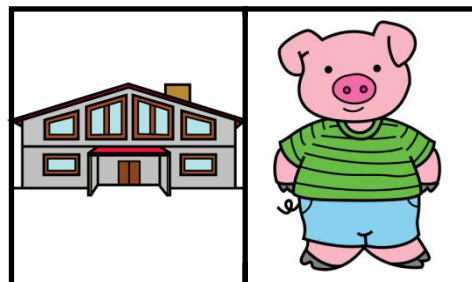
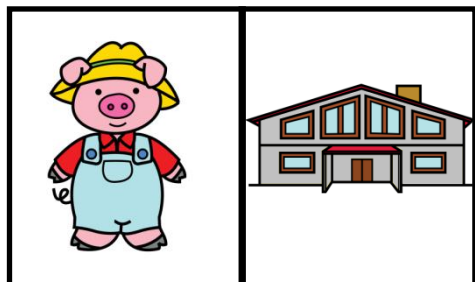
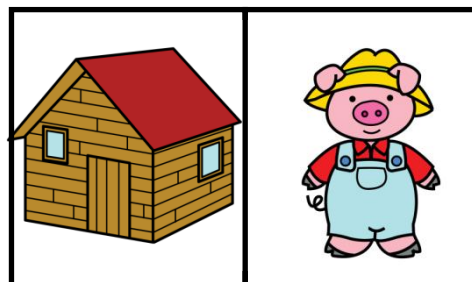
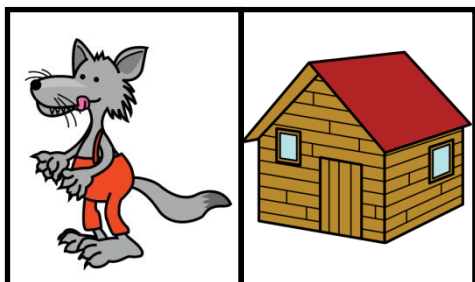
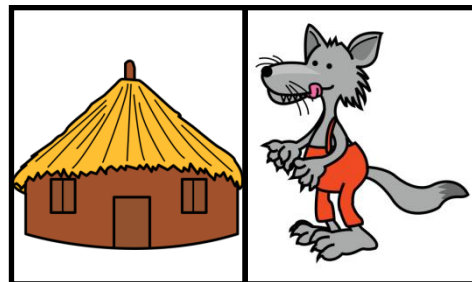
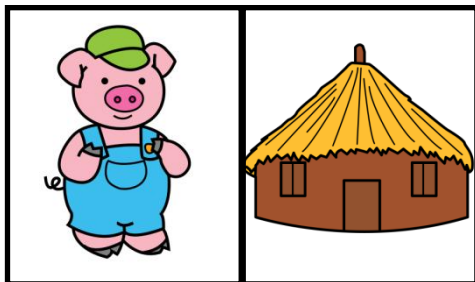
## ACTIVIDAD 10. CONTAMOS

Cuenta el número de dibujos que te solicitan en cada recuadro y píntalos con el color que tú prefieras

1. Juego de memoria

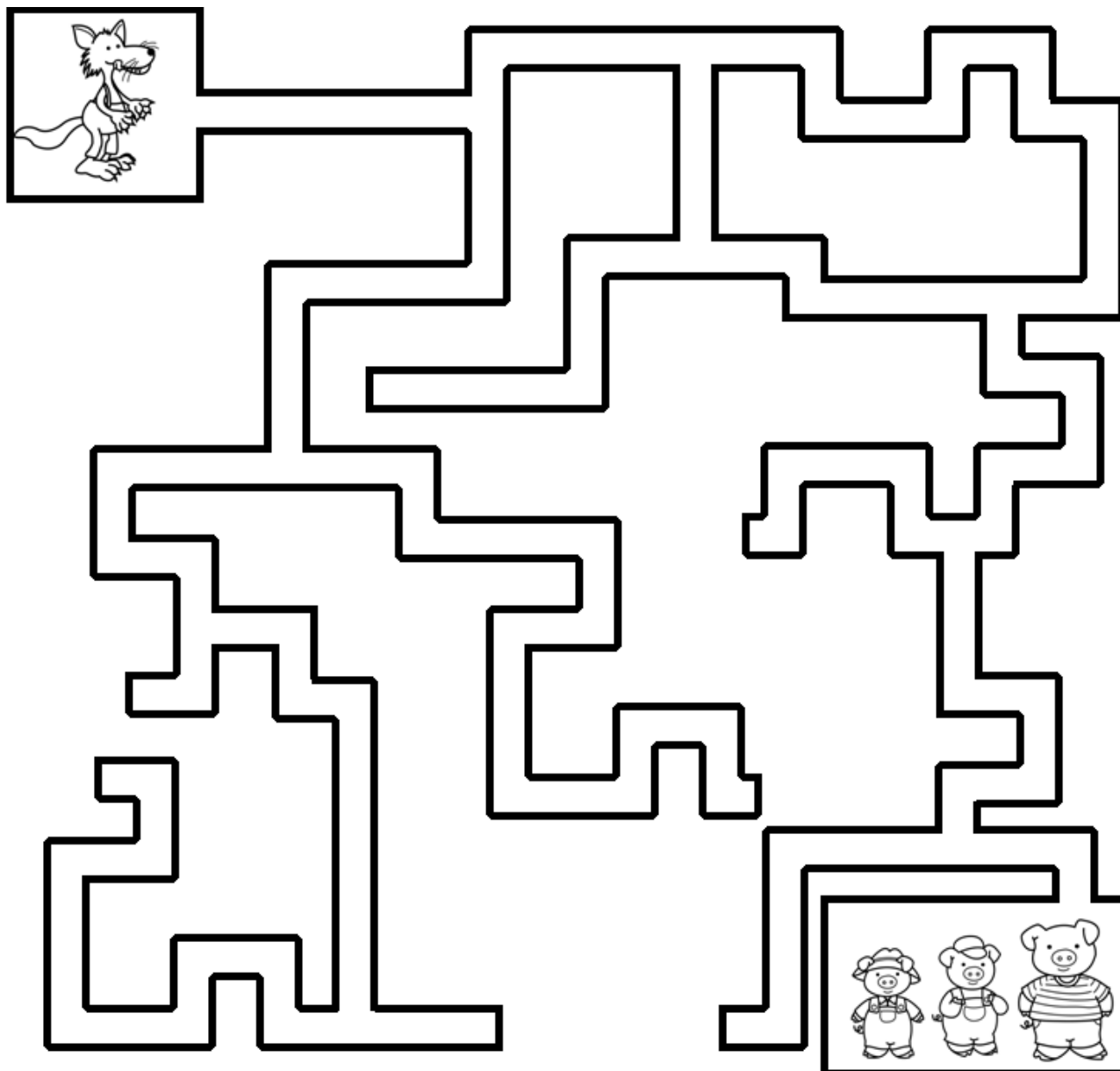


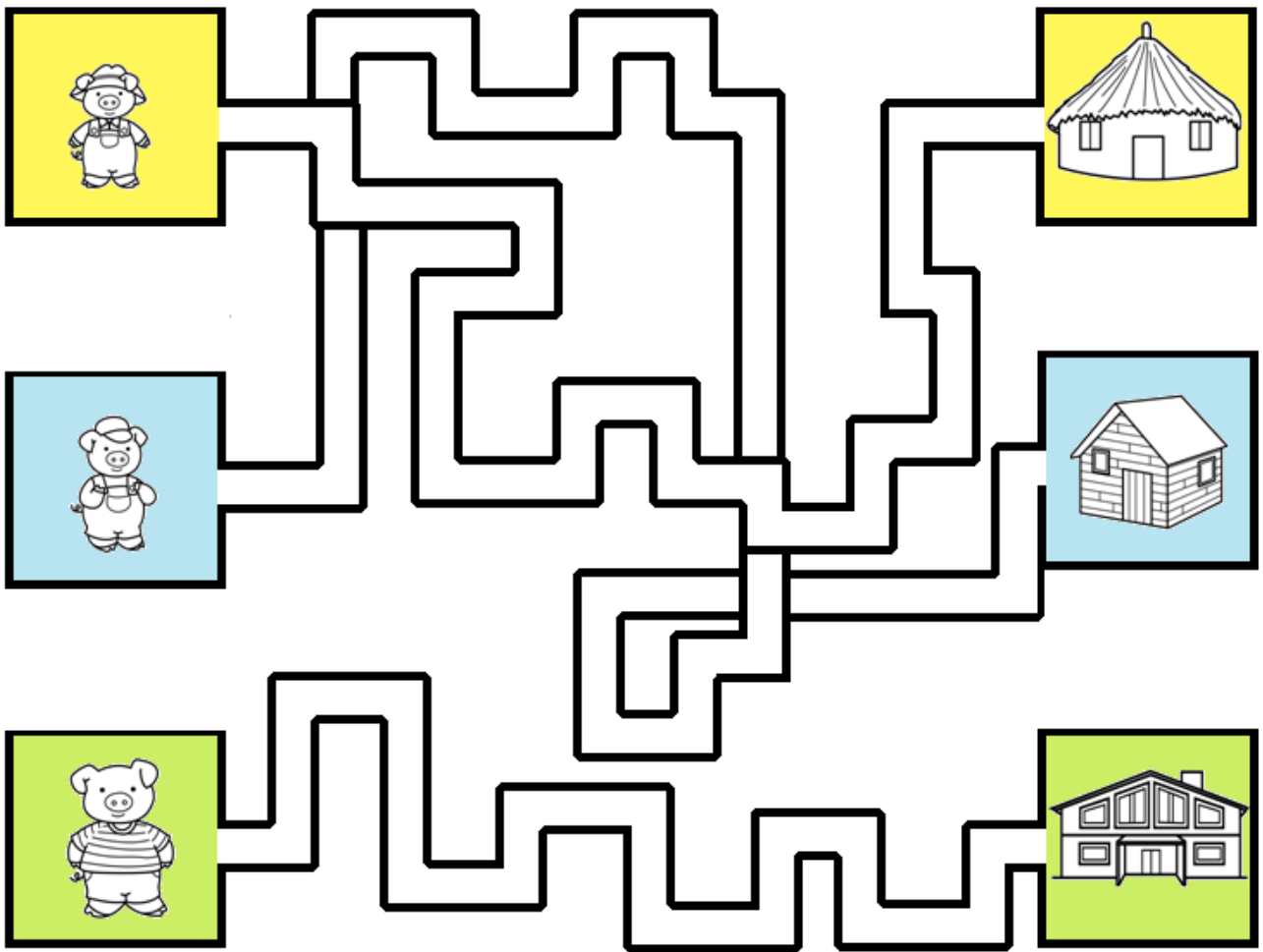
## 2. Dominó



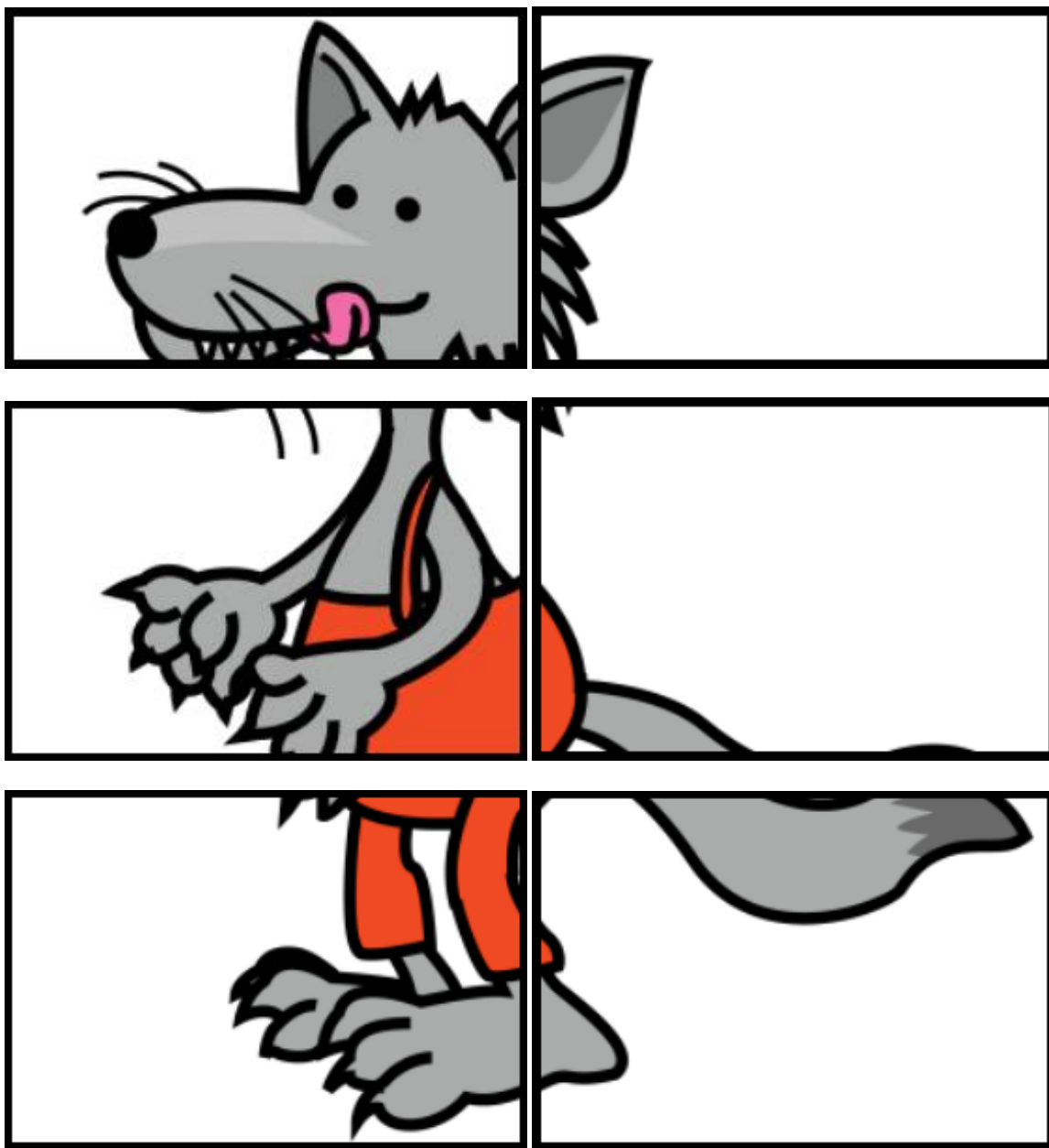


### 3. Laberintos



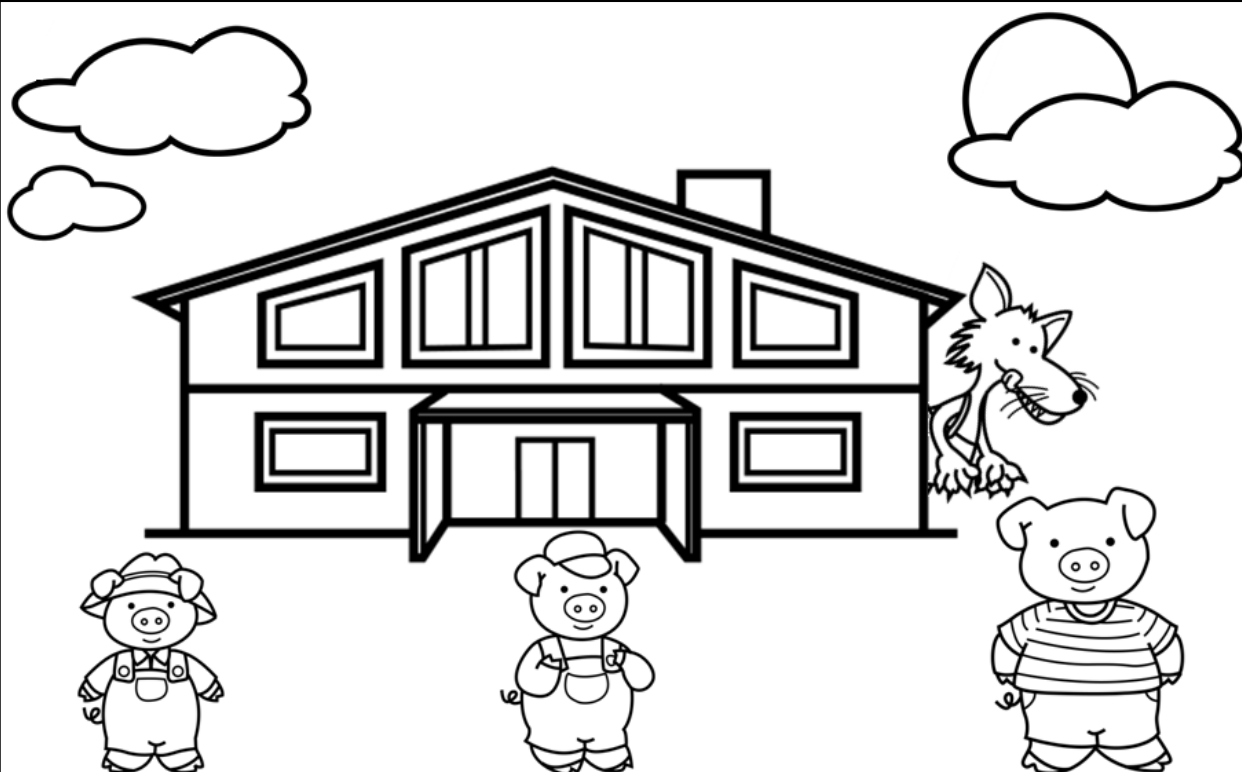
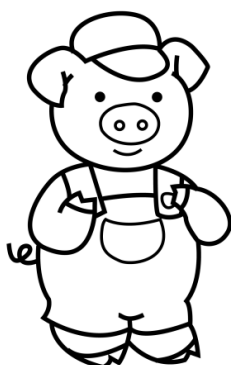
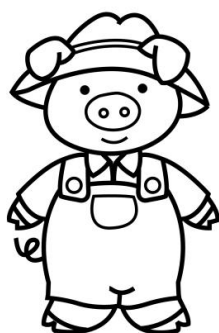


4. Puzzle



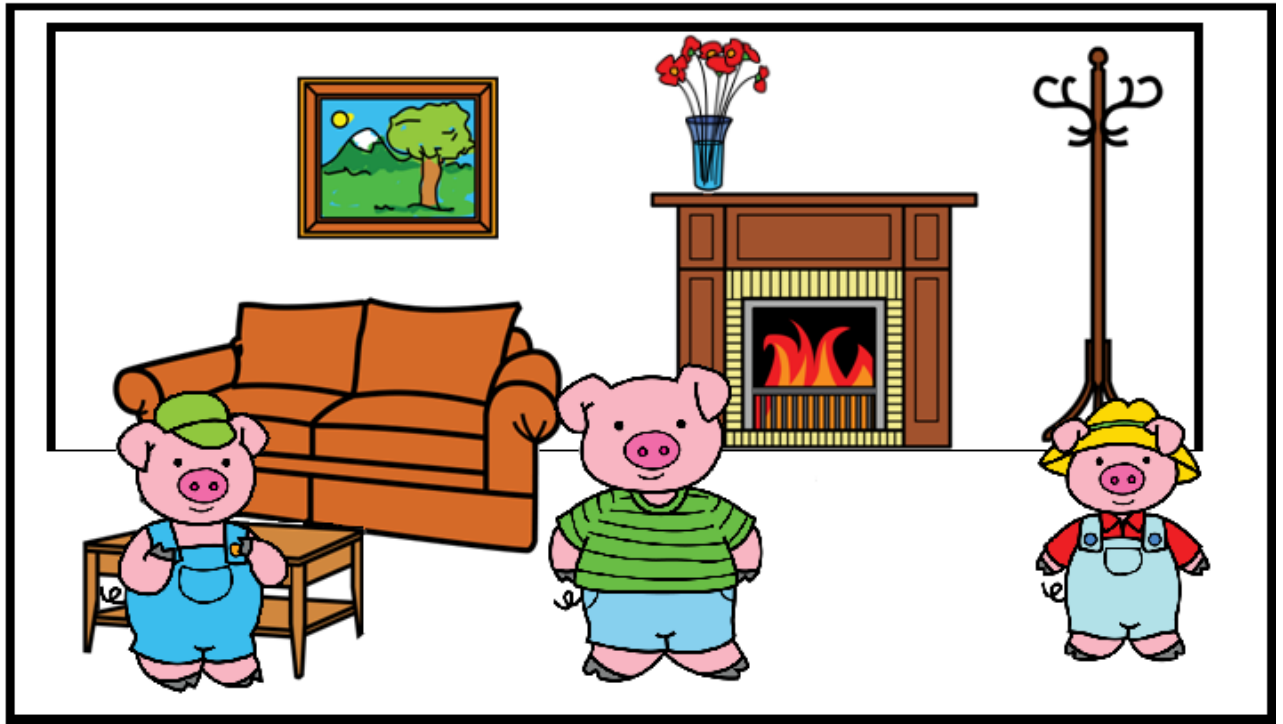
5. Colorea

# LOS TRES CERDITOS

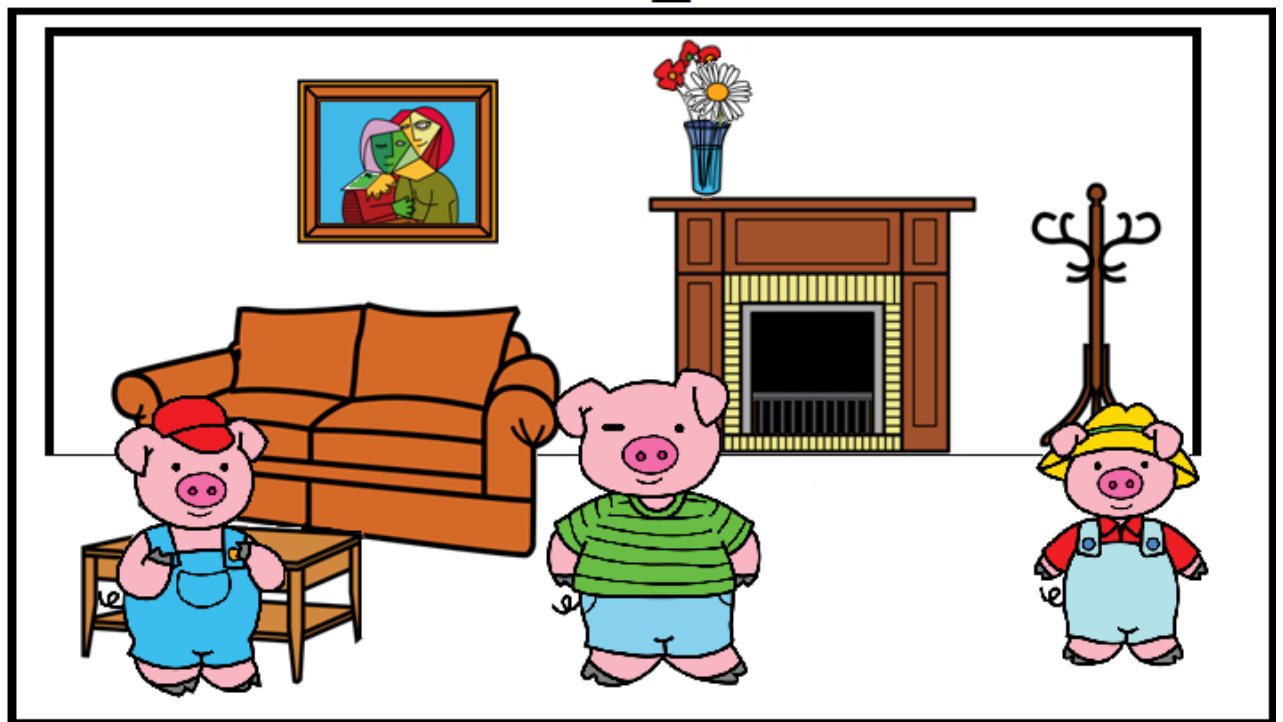


## 6. Diferencias

1

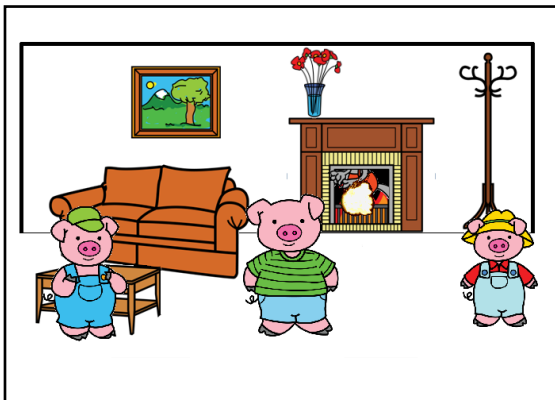
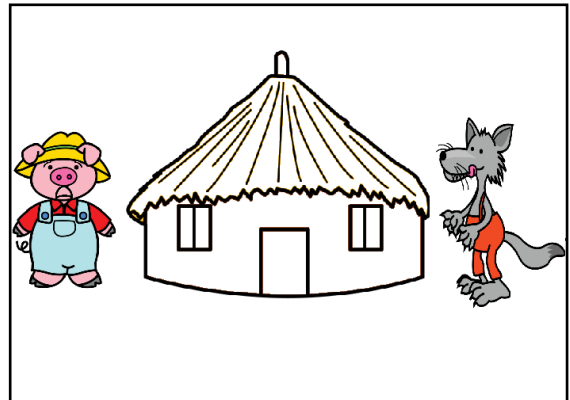
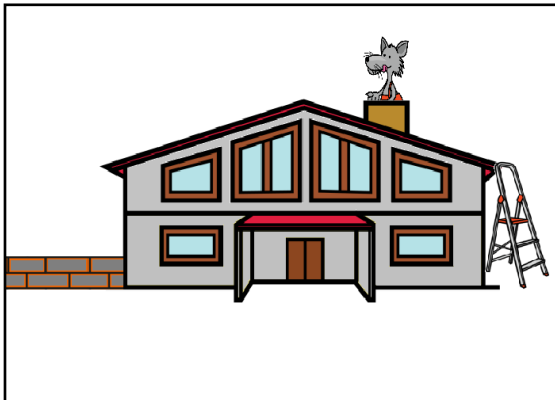
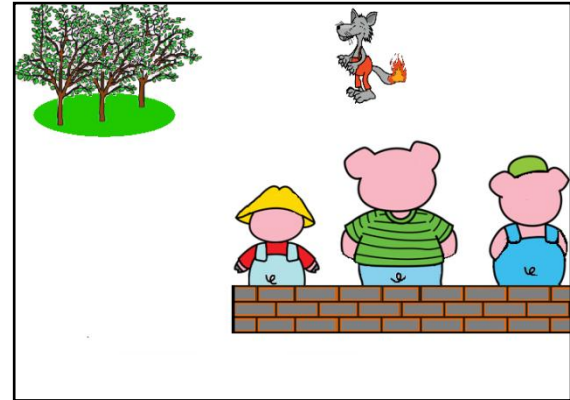
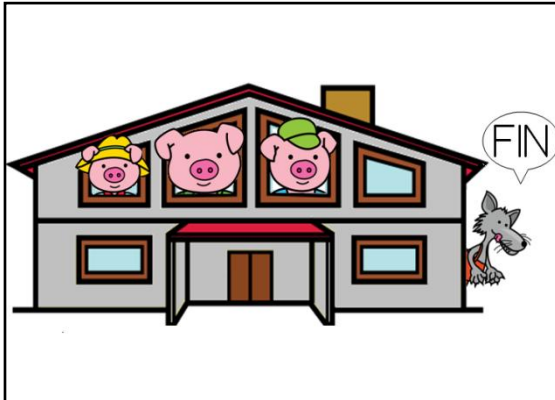
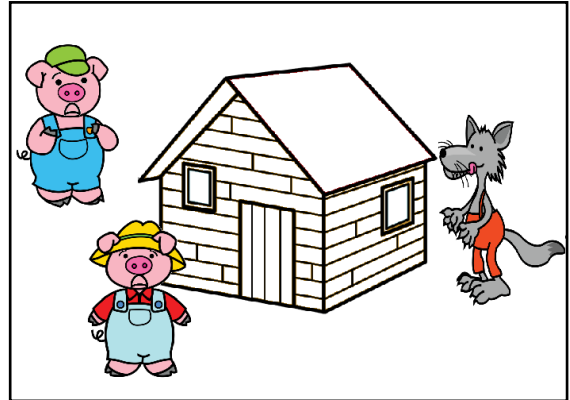
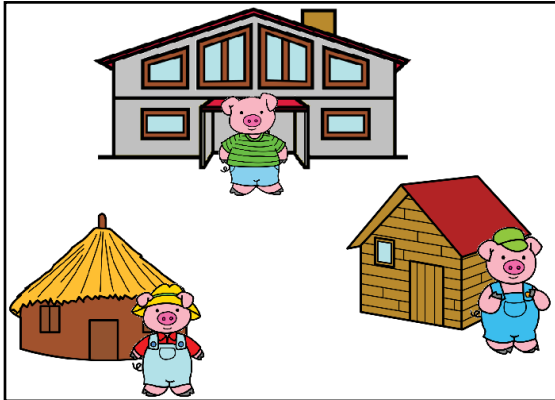


2



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

7. Ordena la historia





# Los tres cerditos

1

2

3

4

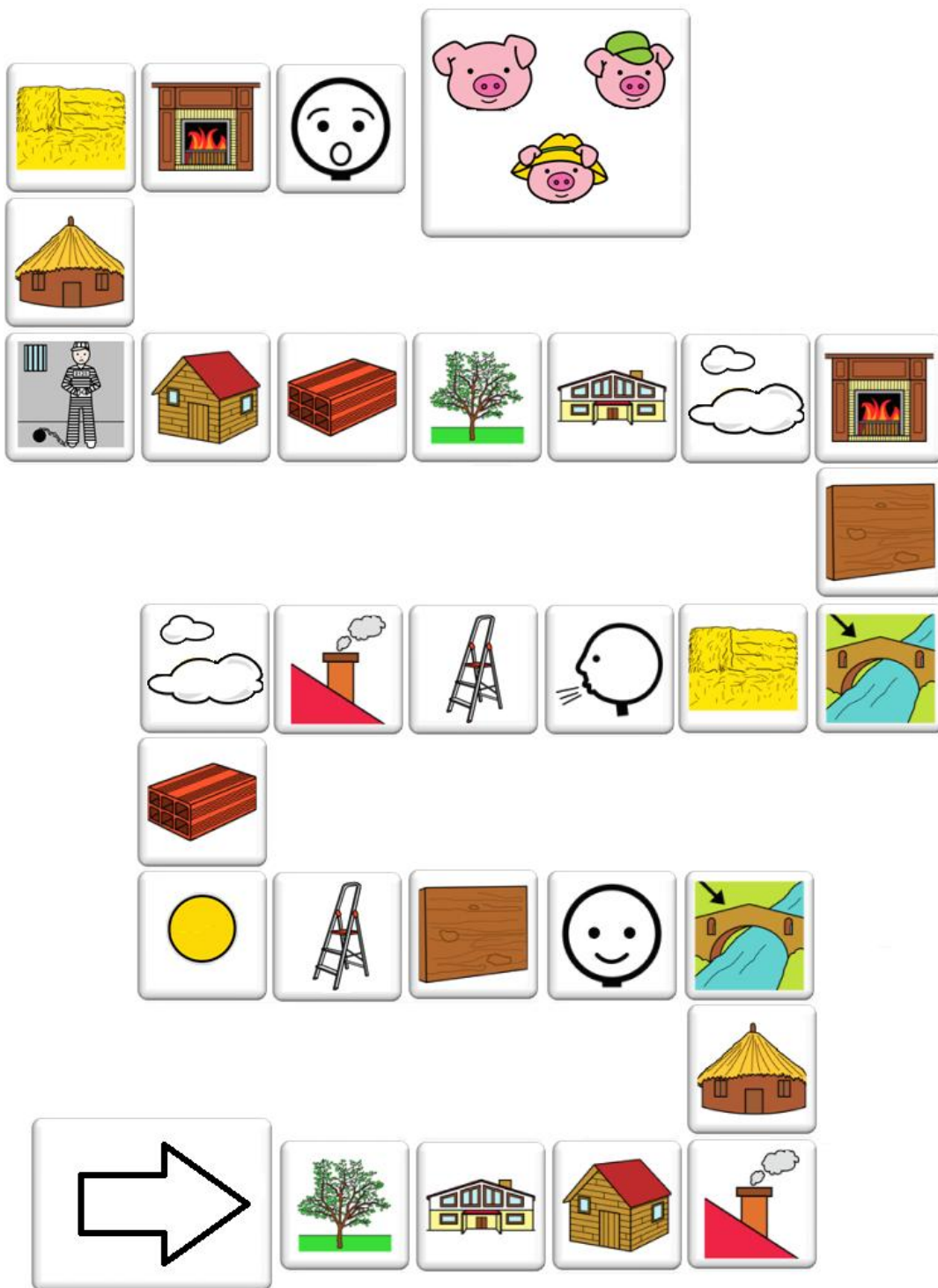
5

6

7

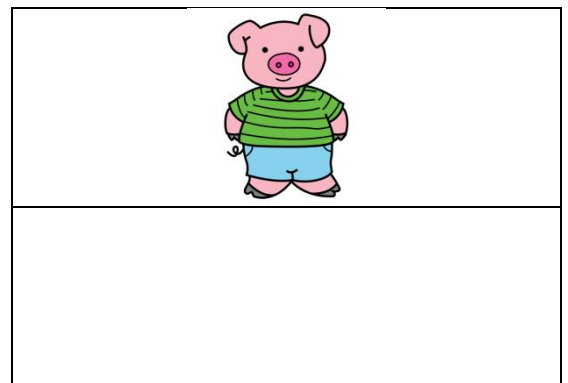
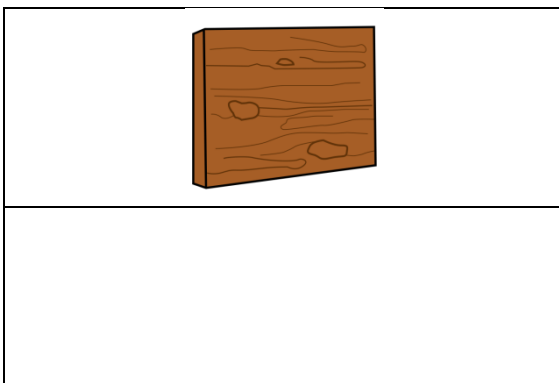
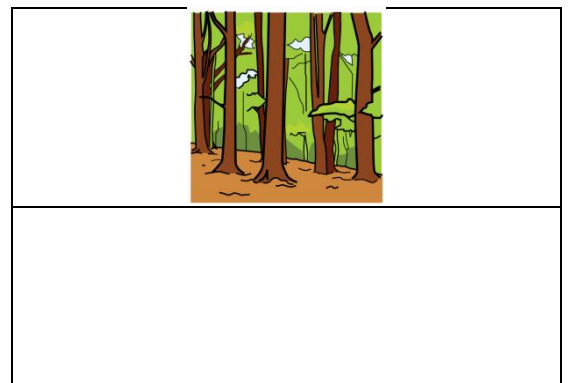
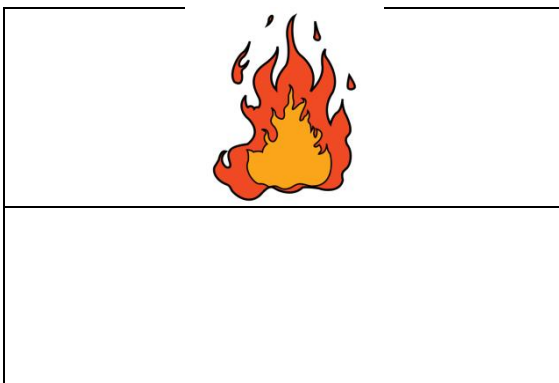
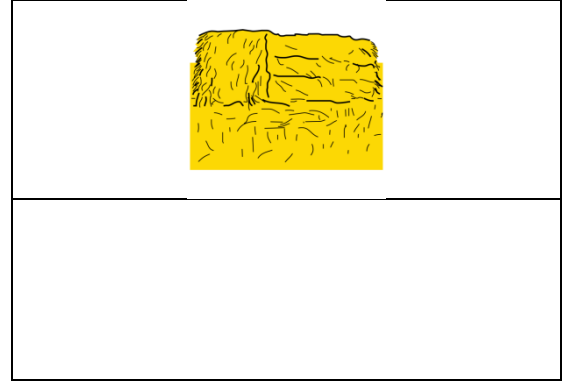
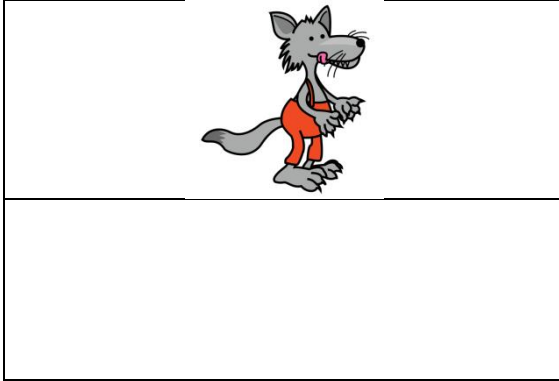


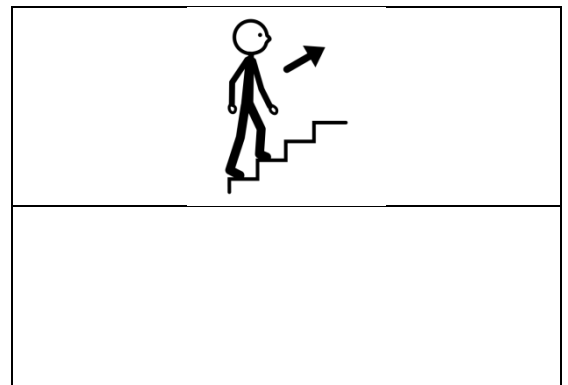
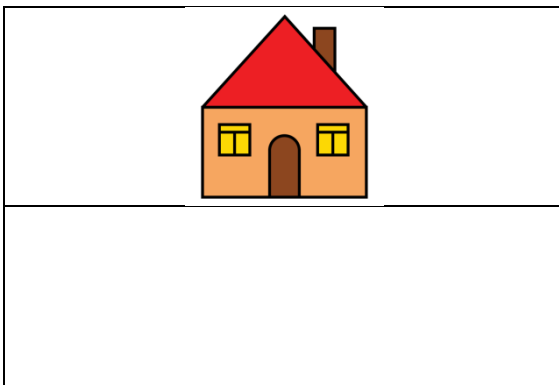
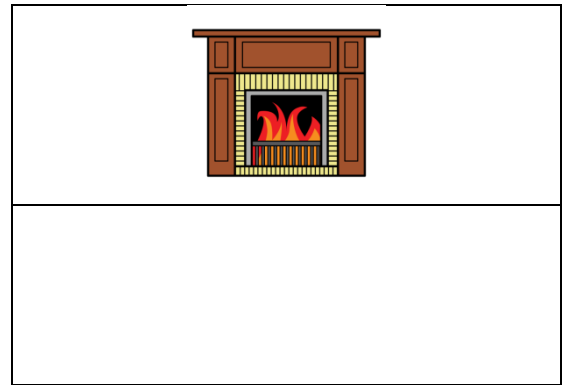
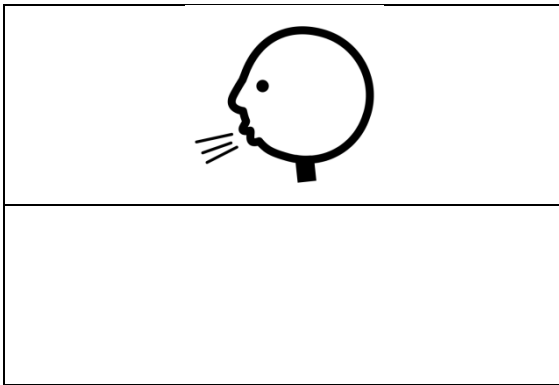
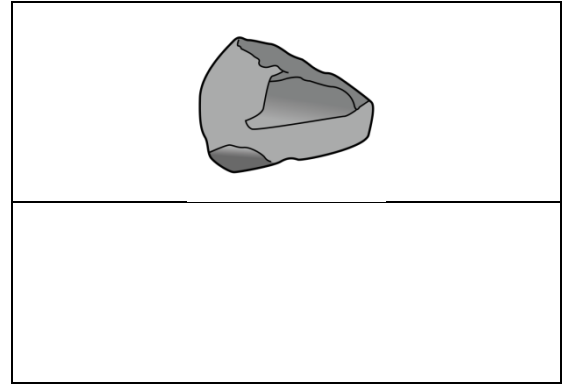
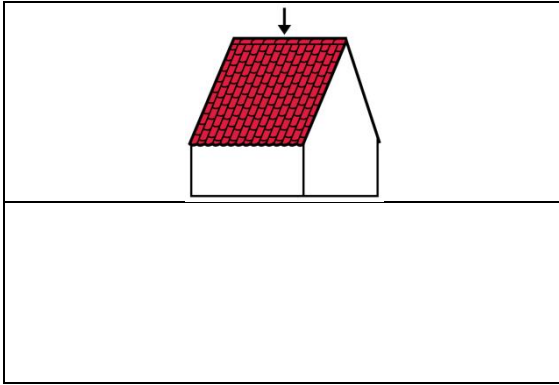
## 8. Juego de mesa





9. Lectura global





LOBO

MADERA

FUEGO

PIEDRA

SOPLAR

SUBIR

PAJA

BOSQUE

CASA

TEJADO

CERDITO

CHIMENEA



## Los tres cerditos

### 10. Contamos



Pinta 2 cerditos





Pinta 4 casas





Pinta 1 chimenea





Pinta 3 lobos





Pinta 5 cuentos

