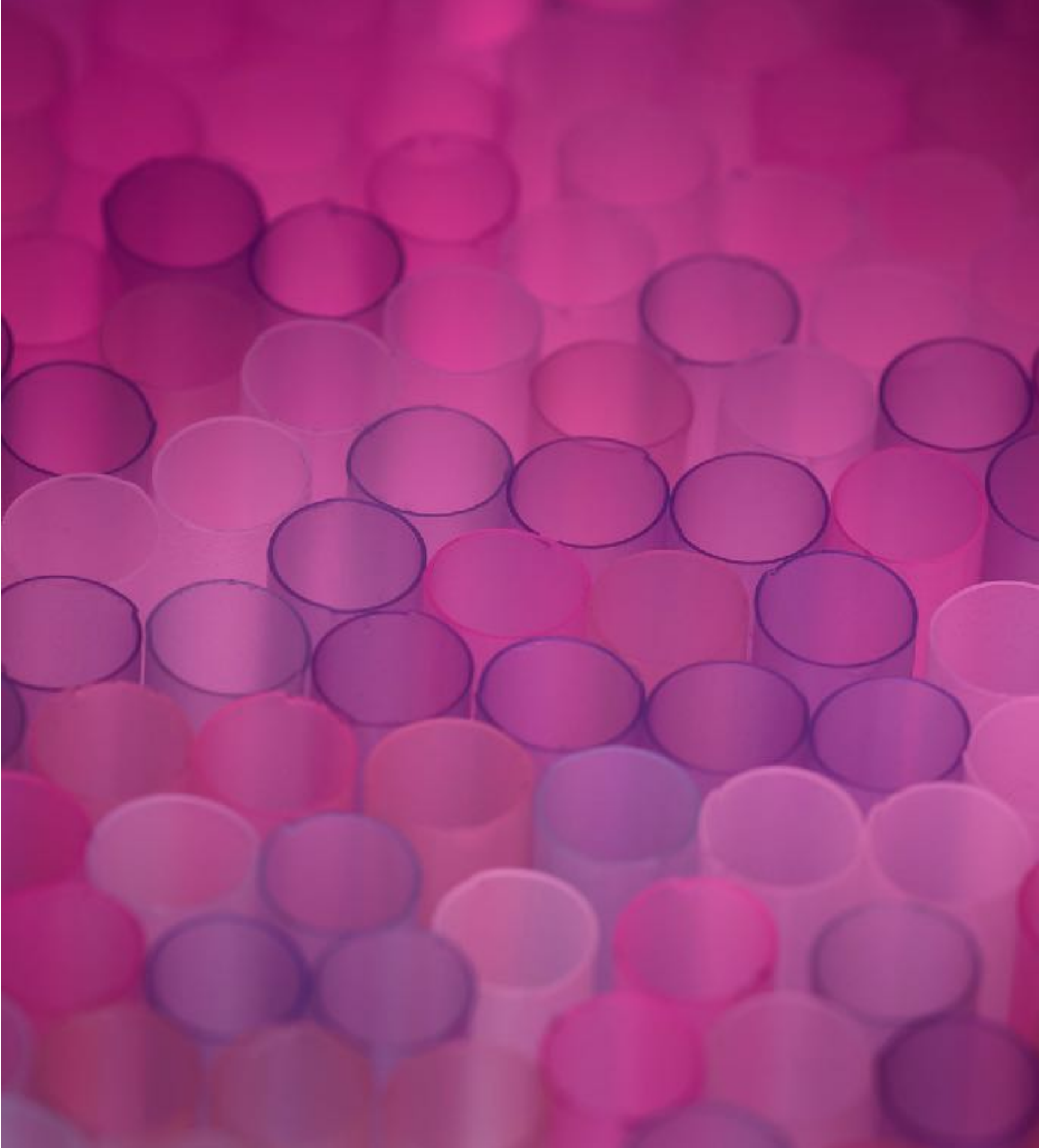


RINCONES EN EL AULA DE 3 AÑOS



RINCÓN SENSORIAL	3
MESA DE LUZ	3
MESA DE TEXTURAS.....	3
BOTELLAS RELAJANTES.....	3
PANEL SENSORIAL.....	4
SONIDOS	4
TALLER de GRAFIC-ARTE.....	4
-Pollock	4
-Hervé Tullet: el punto	4
-Mondrian	4
MANOS MATES. TALLER MATEMÁTICO.....	5
TIQUEANDO.....	6
JUEGO SIMBOLICO-LA CASITA.....	6
SOÑANDO LIBROS- LA BIBLIOTECA.....	6

RINCÓN SENSORIAL

La estimulación sensorial supone la primera etapa del desarrollo de las funciones cognitivas básicas (atención, memoria) y permite el desarrollo de las funciones cognitivas superiores (resolución de problemas, razonamiento, lenguaje y creatividad).

Explorando el entorno mediante el movimiento (acción y experimentación), se produce el proceso de asimilación y acomodación, que permite la construcción de aprendizajes y la comprensión del mundo que nos rodea.

MESA DE LUZ



MESA DE TEXTURAS



BOTELLAS RELAJANTES



1. Agua + colorante alimenticio + purpurina
2. Bolas de gel.
3. Agua + aceite corporal + purpurina de colores.
4. Pasta + cuentas (bolitas para hacer collares o pulseras)
5. Agua + hama beads
6. Algodón + colorante alimenticio + purpurina plateada.
7. Agua + aceite vegetal + colorante alimenticio
8. Agua + estrellas de colores
9. Bolas de podes pan de colores.
10. Arroz de colores.
11. Agua + gomina (gel de fijación de pelo) + canicas.
12. Piedras de colores.
13. Letras de goma eva + cascabeles.
14. Agua + aceite corporal + gomas elásticas.
15. Pompones.

A photograph showing five clear plastic bottles of different sizes, each with a colored band around its middle and containing different types of small objects or food items. From left to right: a large bottle with a red band containing colorful beads; a medium bottle with a green band containing yellow pasta; a medium bottle with a yellow band containing yellow cereal; a medium bottle with a green band containing white rice; and a small bottle with a blue band containing brown lentils. The bottles are placed on a light-colored surface, and a child's legs and a toy are visible in the background.

La grafomotricidad través el arte:

-HERVÉ TULLET: EL PUNTO

https://www.evernote.com/l/AQ1US37zy2NPbaXpV_SC0eJkR4nmuBjsJtw



MANOS MATES. TALLER MATEMÁTICO

OBJETIVOS

- Iniciación al trabajo de grupos cooperativos: respeto, ayuda, colaboración y asumir pequeñas responsabilidades.
- Conocer y participar en los talleres cada vez con mayor autonomía.
- Ampliar la curiosidad, investigación y afán por aprender.
- Desarrollar capacidades matemáticas en:
 - **Lógica.** Iniciarse en habilidades de lógica matemática: manipular elementos e identificar atributos agrupando, clasificando, ordenando y cuantificando.
 - **Numeración.** Conocer y utilizar la serie numérica para contar.
 - **Medida.** Iniciarse en conceptos de medida, estimación y comparación.
 - **Geometría.** Conocer diferentes figuras geométricas.
 - **Relaciones espaciales.** Orientar y situar en el espacio objetos y uno mismo.
 - Resolver pequeños **retos** e iniciarse en la adquisición de estrategias para resolverlos.

CONTENIDOS

<https://unproyectodemaestra.blogspot.com/2017/07/talleres-matematicos-en-3-anos.html>

- Normas elementales de los talleres.
- La recogida y pequeñas responsabilidades.
- Hábitos de organización, atención, iniciativa y esfuerzo.
- Habilidades de colaboración.
- La iniciativa y búsqueda de soluciones.
- Iniciación a la resolución de retos y establecimiento de pequeñas estrategias.
- Disfrute de las actividades matemáticas, iniciándose en el desarrollo de hábitos de investigación, reflexión y aprender a aprender, todo ello dentro de un marco motivante y emotivo.
- La progresiva autonomía y satisfacción por los logros conseguidos

- Atributos.
- Comparación, agrupamientos y ordenación.
- Los números, primeros conteos, aproximación a la serie numérica, asociación número cantidad.
- Nociones básicas de medida. Utilizando comparaciones. Medida del tiempo: rotaciones
- Resolución de retos.
- Exploración de algunas figuras geométricas. Las líneas rectas y curvas. Fondo y figura.
- Iniciación a las nociones básicas de orientación espacial y geometría topológica.



Un proyecto de maestra
10 dedos

TIQUEANDO

Actividades con tablet, ordenador

Apps en Symboloo: <https://edu.symboloo.com/home/mix/13eP73CH48>

JUEGO SIMBOLICO-LA CASITA

SOÑANDO LIBROS- LA BIBLIOTECA

- Un refugio de cuento (espacio creado con cojines donde los niños y niñas pueden entrar libremente a ver libros compartiendo momentos de tranquilidad y disfrute)