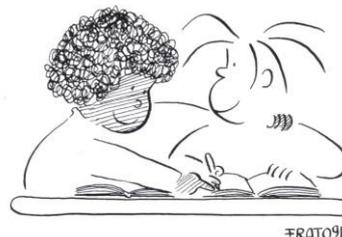




## PASO DE ED. INFANTIL A ED. PRIMARIA



# Nos hacemos grandes....

## EDUCACIÓN PRIMARIA:

Su finalidad es facilitar a los alumnos y alumnas:

- ◆ Los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, las habilidades lógicas y matemáticas.
- ◆ La adquisición de nociones básicas de la cultura.
- ◆ El hábito de convivencia, así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad.
- ◆ Prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria.

## CARACTERÍSTICAS DE LA ETAPA

- ◆ 6-12 años
- ◆ Dividida en 3 ciclos de 2 cursos cada uno (6 cursos)
- ◆ La no superación de los objetivos de un curso puede suponer la repetición en los cursos pares.
- ◆ Sólo se puede repetir una vez en Educación Primaria en los cursos pares.
- ◆ Materias: Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Lengua extranjera, Lengua castellana y Literatura, Matemáticas, Educación Física, Música y Danza, Educación Plástica y Visual, Educación en Valores Cívicos y Éticos (sólo en 6º curso).
- ◆ Los centros en el uso de su autonomía podrán impartir:
  - 2ª Lengua extranjera (en 5º y 6º).
  - Área de profundización de todas las competencias de la etapa y de contenidos transversales.





- Áreas de refuerzo de lengua, matemáticas y ciencia, tecnología e ingeniería.

## ORIENTACIONES GENERALES

1. Es fundamental mantener buenos **hábitos de alimentación, sueño e higiene**:

- **Alimentación**: desayuno, "bocata sano" para media mañana, comida, meriend
- **Sueño**: un niño dormido no aprende y se encuentra mal (irritado, cansado, desatento...). Necesitan en torno a 10 horas de sueño.
- **Higiene**: ducharse, ropa limpia, cepillarse los dientes... mejora para sí mismos y para los demás.



2. Establecer **hábitos** diarios y ritmo de trabajo todos los días: todos los días dedicarle un rato a repasar y necesitan a sus padres para ello.

- Lectura conjunta.
- Mantenimiento de la atención.
- Planificación de rutinas y horarios.
- Revisión de la agenda escolar.



3. Buenas **relaciones familia-escuela**. Nuestros hijos pasan gran parte del tiempo que están fuera de casa en el colegio y aquí, además de aprender, también se relacionan con otros niños y adultos.

- a) Hablar con el tutor/a una vez al trimestre. No porque pase algo, sino para que no pase.
- b) Seguimiento del trabajo diario. Necesitan la supervisión del adulto y es ahora cuando generan los hábitos que serán importantes en el futuro.
- c) Una buena actividad es leer juntos y comentar sobre lo que hemos leído. Fomenta la comprensión lectora.
- d) Comentar con el tutor/a las incidencias familiares que puedan ser relevantes para el niño e influir en su trabajo y su rendimiento.

4. Desarrollo de **habilidades sociales**, que favorecen la interacción adecuada entre iguales y con adultos mediante el aprendizaje por modelos y hablando sobre las situaciones en las que se deben poner en práctica dichas habilidades:

- a) Saludos, empleando: Buenos días, Buenas tardes, Buenas noches, Hola, Adiós, Hasta luego...
- b) Dar las gracias, aprender a ser agradecido
- c) Recibir y hacer alabanzas, cumplidos, felicitaciones a otras personas de manera adecuada. También saber reforzar a los otros.
- d) Disculparse aprendiendo en qué situaciones y de qué manera puede realizarse esto de forma efectiva.
- e) Saber y atreverse a pedir las cosas empleando la fórmula Por favor





- f) Saber rechazar peticiones no pertinentes de manera asertiva.
- g) Defenderse de manera adaptada y adecuada.
- h) Iniciar, mantener y terminar conversaciones.
- i) Hacer presentaciones de los otros y ser capaz de darse a conocer.

## **RECOMENDACIONES DE JUEGOS A PARTIR DE 5 AÑOS:**

- ◆ Memo Robots (de djeco).
- ◆ Piou Piou (de djeco).
- ◆ iToma 6! Junior (de mercuriodistribuciones) para tomar decisiones en primeras inferencias lógicas y predictivas.
- ◆ Picatesoros (de Haba) para trabajar motricidad gruesa y control inhibitorio a nivel motor.
- ◆ Stone Age junior (de deviriberia) es un superjuego de mesa para iniciar a los más pequeños en esta tipología.
- ◆ LogiCase (de Haba) es para trabajar lógica.
- ◆ La comilona de monstruos (de Haba) para trabajar la memoria de trabajo y el control inhibitorio.
- ◆ Pillado (de ludillojuegos) para trabajar las primeras inferencias no verbales y la lógica.
- ◆ iMmm! (de tcg factory) para trabajar orientación espacial y memoria de trabajo.
- ◆ La morada maldita (de Sergio Ortiz) juego de asociación lógica.
- ◆ Bananagrams (de asmodee).
- ◆ Galaxy Express (de mercuriodistribuciones).
- ◆ Carrera de Letras (de ludillojuegos).
- ◆ Pistas cruzadas (de malditogames), juego cooperativo para grupos.
- ◆ Ikonikus (de brainpicnic\_games) para implementar habilidades emocionales y verbalizar en grupo lo que a veces permanece oculto.
- ◆ Splitting Image para las simetrías y la orientación espacial

**¡BIENVENIDOS!**