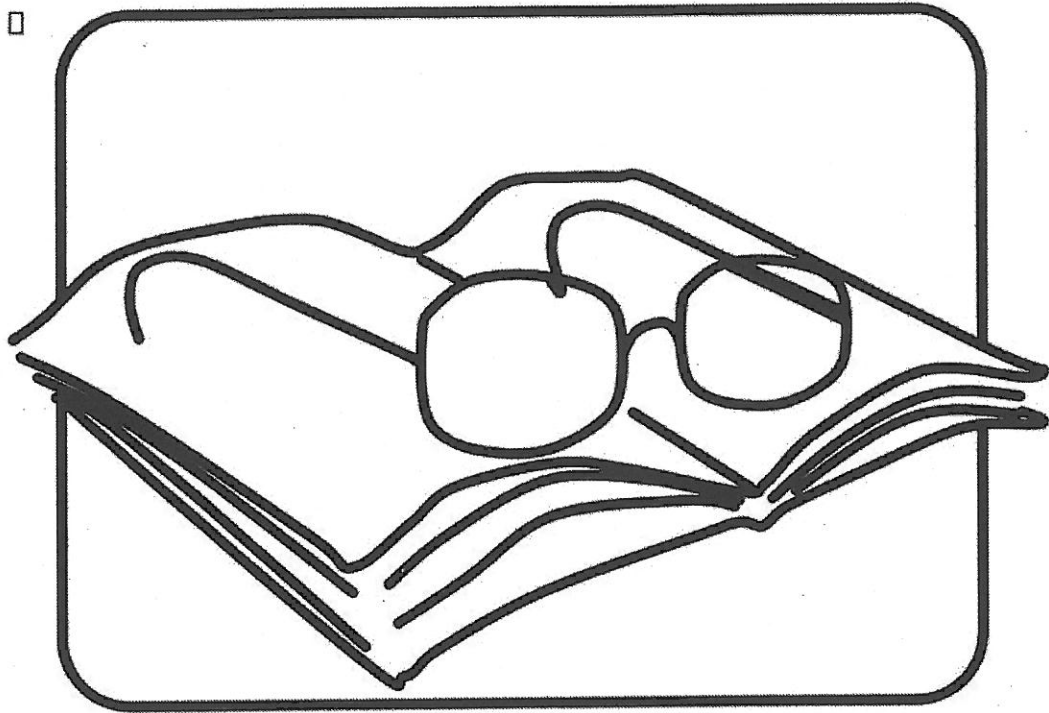


0



NOMBRE: _____

FECHA: _____

El objetivo de este cuadernillo es incluir *actividades* variadas con y sin uso del ordenador que ayuden a **MEJORAR LA VELOCIDAD Y EXACTITUD LECTORA.**


ACTIVIDADES DE **FUNCIONALIDAD VISUAL**

Las actividades de este apartado se han tomado del siguiente libro:



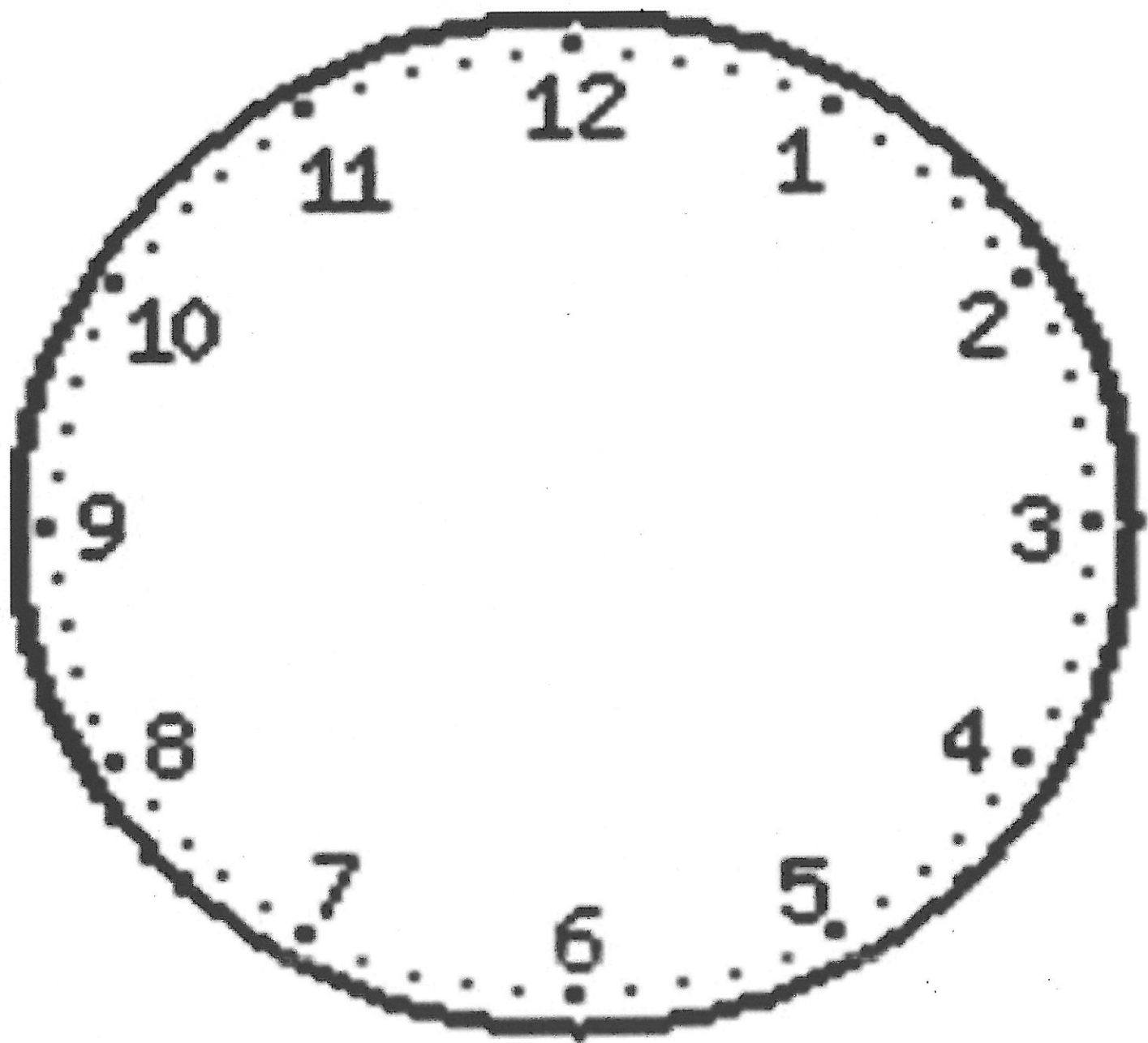
ACTIVIDADES PARA MEJORAR LA FUNCIONALIDAD VISUAL.

Estos ejercicios tienen como finalidad mejorar el movimiento de los ojos, los cuales, dependen de unos músculos exteriores que lo agarran y mueven. Como todo músculo, se puede entrenar. Son ejercicios para hacer, digamos: "GIMNASIA DE OJOS". Realizarlos con las GAFAS PUESTAS en el caso de utilizarlas.

<p>ESPIAR EL OJO</p> <p><i>Material en anexo</i></p> 	<p>Colocar el ojo (se puede hacer con un bolí) a unos 40 cms de la cara, a la altura de los ojos del alumno. Fijar en él la mirada, aumentando, poco a poco, el tiempo de fijación. Contar primero 1 sg, luego 2 sg, después 3 sg,....Al día siguiente, se cuenta hasta 6 sg,.....</p>
<p>PERSECUCIÓN DEL OJO</p>	<p>Colocar los ojos a unos 40 cms de la cara del alumno, a la altura de sus ojos. Seguir con la mirada el ojo que se desplaza de izquierda a derecha. No sirve mover la cabeza.</p>
<p>PERSECUCIÓN DEL OJO <i>en distintas direcciones</i></p>	<p>Colocar el ojo a unos 40 cms de la cara del alumno, a la altura de sus ojos. Seguir con la mirada el ojo que se desplaza de arriba hacia abajo, en diagonal, en círculo,....se puede hacer alguna letra en el aire y el alumno la adivina,.... No sirve mover la cabeza.</p>
<p>MIRAR EL RELOJ</p>	<p>Se puede coger un reloj grande de casa (el de la cocina de pared), o bien, usar la hoja en la que hay un reloj dibujado (que se incluye más adelante). Se le coloca a unos 40 cms de su cara. Se trata de que el alumno, sin mover la cabeza, vaya mirando las distintas horas que se le va diciendo: Mira a la una, ahora a las 6, luego a las 9.....</p>

<p>MIRAR A LOS 2 OJOS <i>alternativamente</i></p>	<p>Se cogen 2 ojos con ambas manos. Se colocan a unos 40 cms de distancia de la cara del alumno, a la altura de sus ojos. Se trata de que los mire, sin mover la cabeza, siguiendo el ritmo que nosotros le indiquemos contando más o menos deprisa: 1, 2, 3, También lo podemos hacer sin ritmo, siendo el alumno quien alterne la mirada libremente, o indicando él mismo: derecha, izquierda,.....</p>
<p>SEGUIR LA PELOTA</p>	<p>Se coge una pelota pequeña tipo tenis, colgada de un cordel. Sirve una bola de Navidad que no se rompa colgada de un cordel. Como siempre, se coloca delante de la cara del alumno, a unos 40 cms de distancia. Sin mover la cabeza, éste ha de seguir su movimiento de izquierda a derecha con la mirada.</p>

RELOJ PARA SEGUIR CON LA MIRADA LAS DISTINTAS HORAS.



ACTIVIDADES PARA MEJORAR LA FUNCIONALIDAD VISUAL.

Seguimos realizando más ejercicios para mejorar la funcionalidad visual.

<p>OJOS TOP SECRET</p> <p><i>Material en anexo</i></p>	<p>Los ojos grandes top secret, se pegan en la pared, en una pizarra,... y enfrente se sitúa el alumno. Con la cabeza quieta, el alumno ha de mirar al ojo que se le indica. Se pueden dar indicaciones de color (ya que cada ojo es de un color), o indicaciones espaciales (mira al ojo de la derecha de arriba,...en el caso de que todos sean del mismo color). Se puede ir aumentando el tiempo de realización del ejercicio y así se trabaja la atención y la concentración.</p>
<p>CATALEJO DEL ESPÍA</p>	<p>Un alumno lleva un catalejo (folio enrollado simplemente) y otro lleva una pajita. El alumno del catalejo lo mueve en distintas direcciones de manera lenta (derecha, izquierda,...). El adulto empieza a contar: 1, 2, Y cuando dice AHORA, el alumno del catalejo lo para de mover y el alumno de la pajita la mete dentro del catalejo.</p> <p>Si solo trabaja el adulto y el alumno; el adulto es quien lleva el catalejo.</p>
<p>CATALEJO DEL ESPÍA 2</p>	<p>Un alumno (o el adulto) sostiene el catalejo en posición horizontal frente a la cara del alumno y a unos 30 cms de distancia. El otro alumno lleva dos pajitas, una en cada mano. El juego consiste en introducir las dos pajitas al mismo tiempo por cada uno de los lados del catalejo. El alumno de las pajitas no ha de mover la cabeza; son los ojos los que dirigen el movimiento.</p>

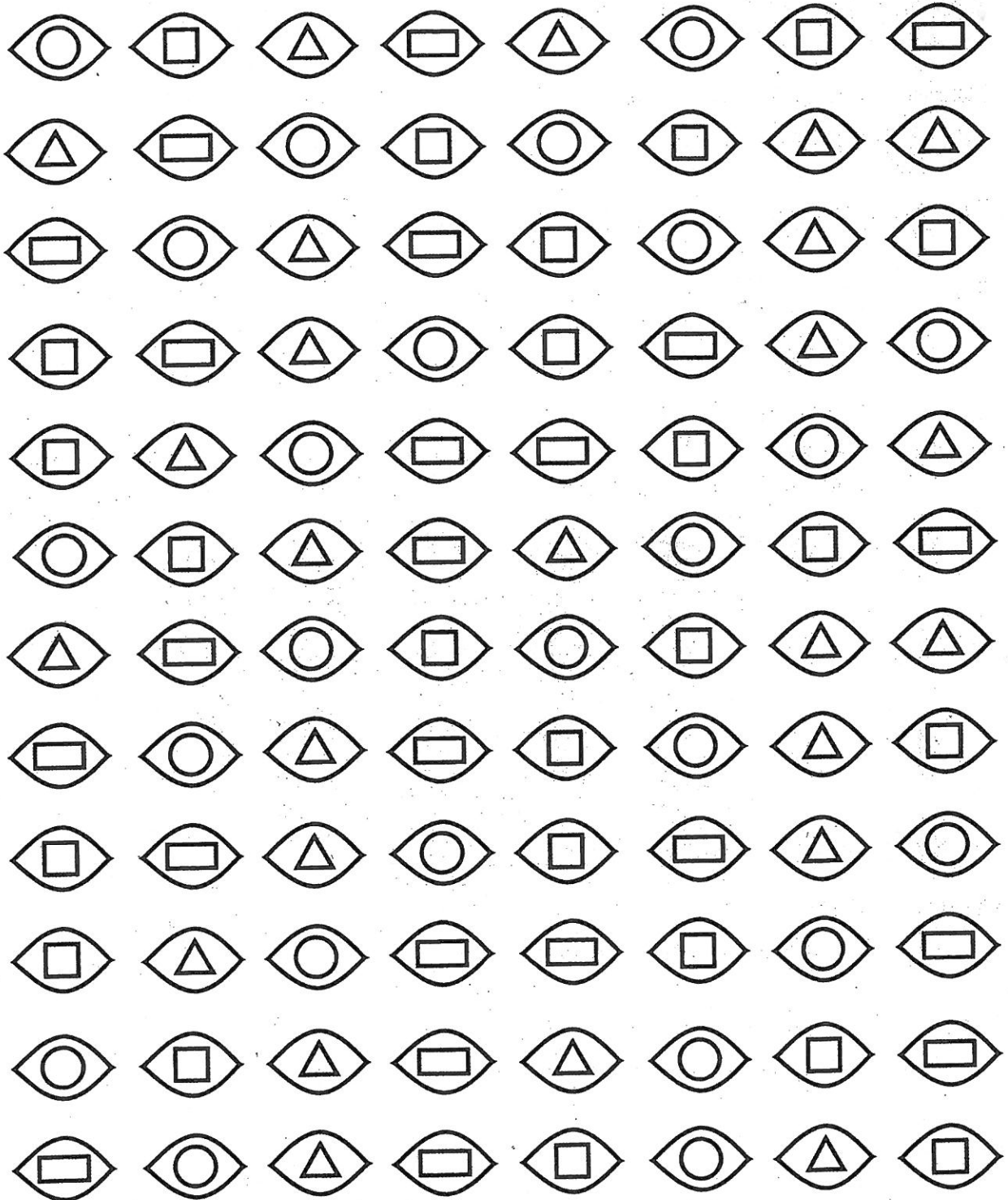
ACTIVIDADES PARA MEJORAR LA FUNCIONALIDAD VISUAL.

Seguimos realizando más ejercicios para mejorar la funcionalidad visual.

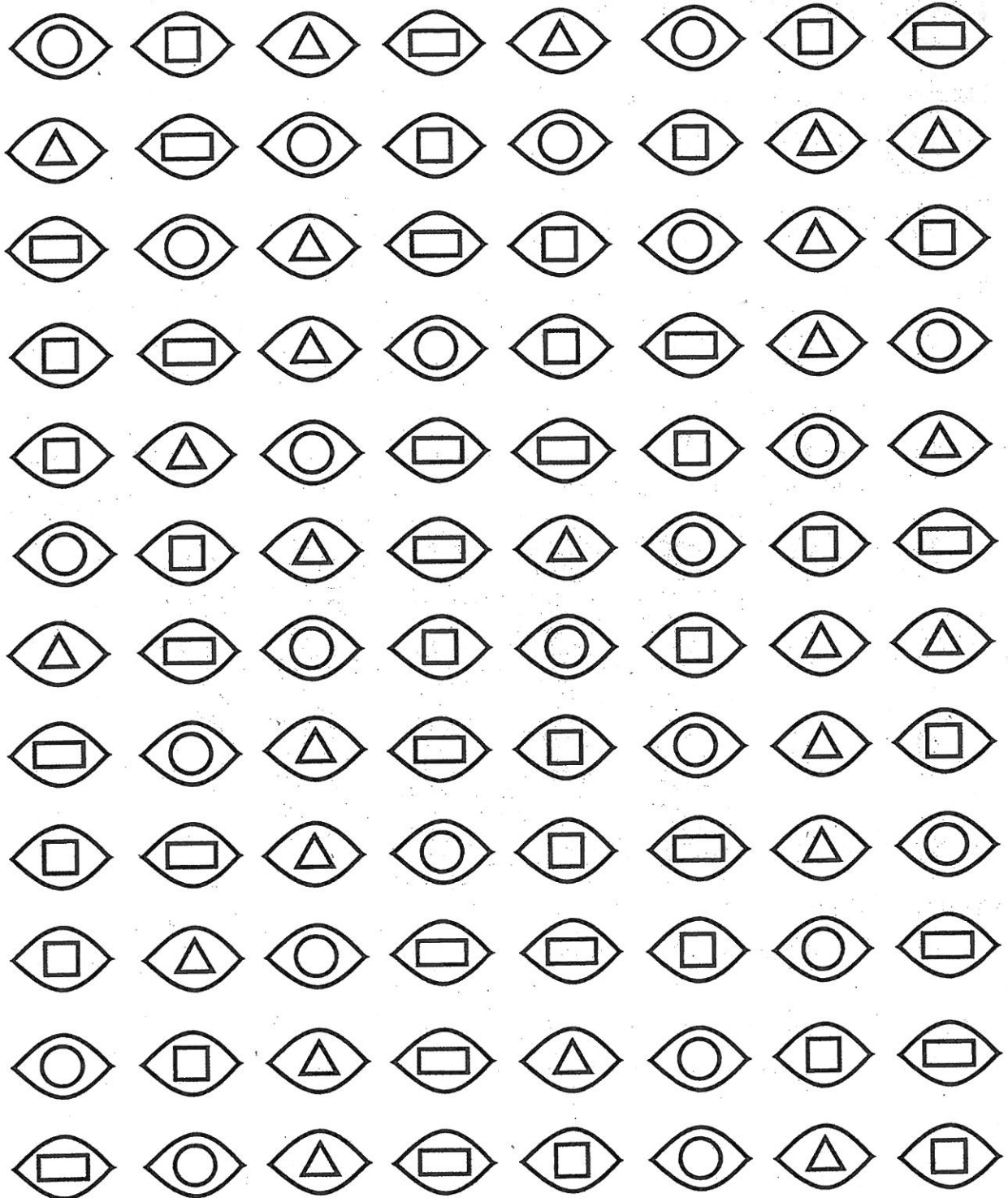
<p>EL ESLABÓN PERDIDO</p>	<p>Se hace una <i>cadena de colores</i>. Una vez hecha se coloca en posición horizontal o vertical a unos 40 cms de la cara del alumno. La actividad consiste en introducir la <i>pajita</i> por el eslabón del color que se le indica.</p>
-------------------------------	---

Fotocopiar varias veces para hacer la cadena

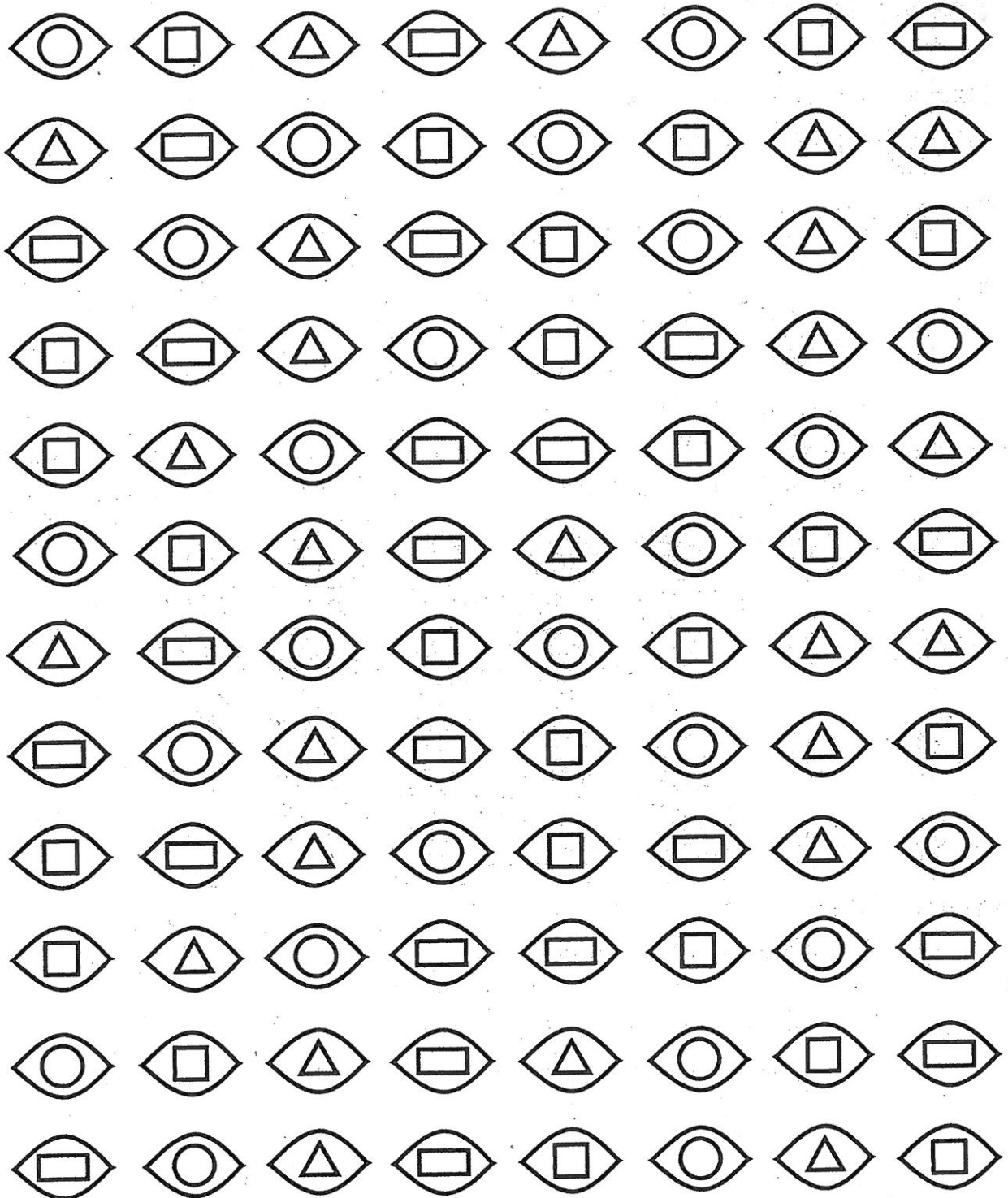
LOCALIZAR LAS FIGURAS



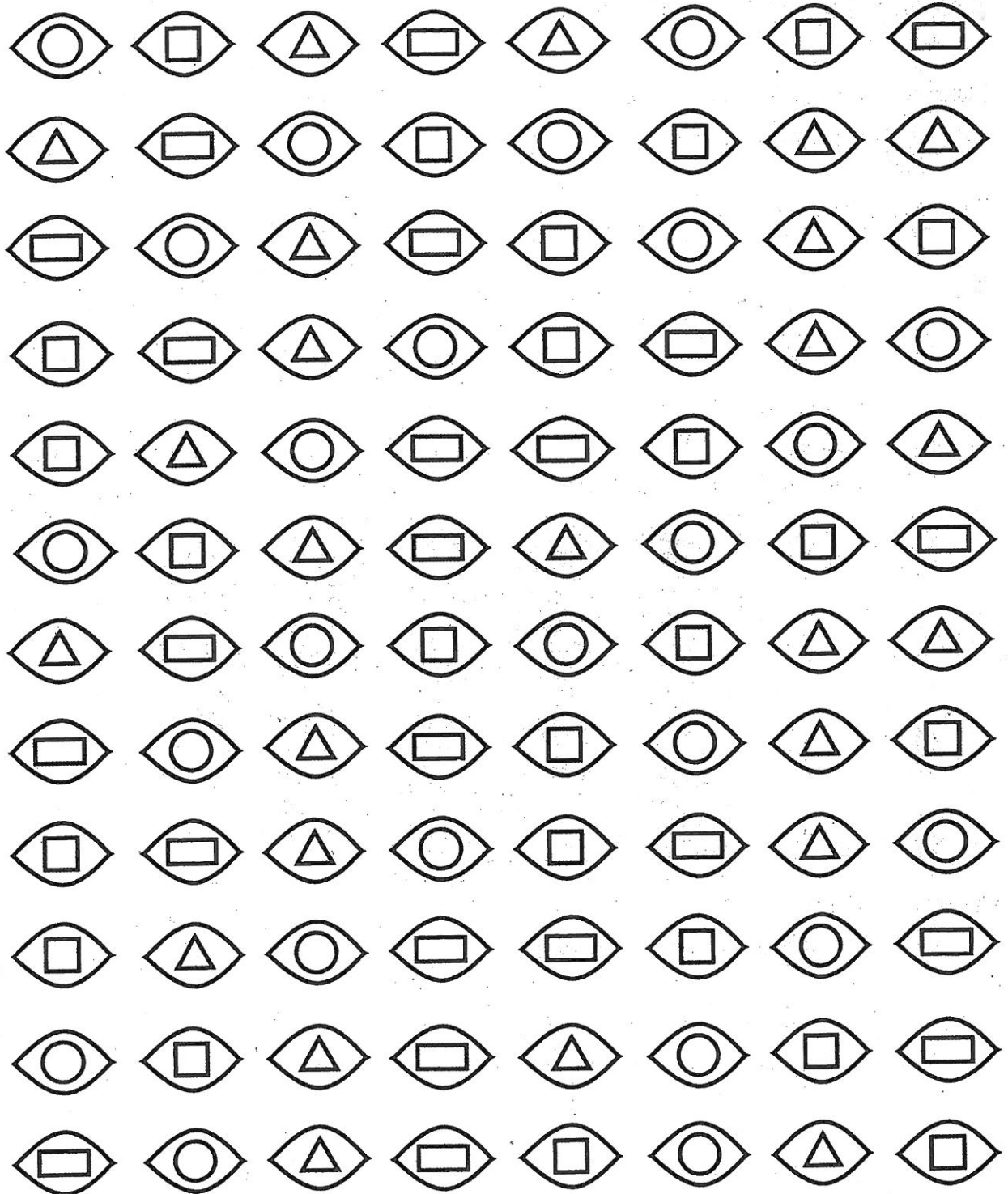
LOCALIZAR LAS FIGURAS



LOCALIZAR LAS FIGURAS



LOCALIZAR LAS FIGURAS



DESCIFRAR EL MISTERIO

El juego consiste en dar al alumno una palabra escrita en clave. Por ejemplo: 26 - 15 - 26. Mirando la tabla que aparece a continuación, tiene que descifrar el misterio de la palabra (descubrir la palabra), usando el dibujo de la siguiente hoja. Con esta actividad se pretende favorecer el mantenimiento de la atención, la coordinación óculo-manual, el control de los movimientos oculares y la secuenciación óculo-motora.

A=26	N=13
B=25	Ñ=12
C=24	O=11
D=23	P=10
E=22	Q=9
F=21	R=8
G=20	S=7
H=19	T=6
I=18	U=5
J=17	V=4
K=16	X=3
L=15	Y=2
M=14	Z=1

DESCODIFICADOR DEL MISTERIO Nº 1



T=6

D=23

L=15

I=18

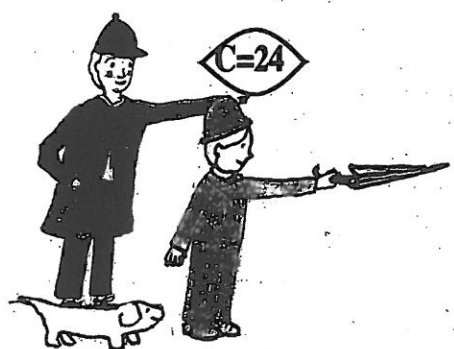
Z=1

X=3



Q=9

A=26



C=24

S=7

G=20

O=11



K=16

U=5

M=14

P=10

V=4

F=21

R=8

Y=2

J=17



B=25

Ñ=12

N=13

E=22

H=19

DESCODIFICADOR DEL MISTERIO Nº 1



T=6

D=23

L=15

I=18

Z=1

X=3



A=26

Q=9



C=24

S=7

G=20



U=5

O=11

K=16

M=14

P=10

V=4

F=21

R=8

J=17

Y=2

B=25



Ñ=12

E=22

N=13

H=19

DESCODIFICADOR DEL MISTERIO Nº 1



T=6

D=23

L=15

I=18

Z=1

X=3



Q=9

A=26



C=24

S=7

G=20

O=11

K=16



U=5

M=14

P=10

V=4

F=21

R=8

Y=2

J=17



B=25

N=13

Ñ=12

E=22

H=19

DESCODIFICADOR DEL MISTERIO Nº 1



T=6

D=23

L=15

I=18

Z=1

X=3



Q=9

A=26



C=24

S=7

G=20

O=11

K=16



U=5

M=14

P=10

V=4

F=21

R=8

Y=2

J=17



B=25

N=13

Ñ=12

E=22

H=19

DESCODIFICADOR DEL MISTERIO N° 1



T=6

D=23

L=15

I=18

Z=1

X=3



Q=9

A=26



C=24

S=7

G=20

O=11

K=16



U=5

M=14

P=10

V=4

F=21

R=8

J=17

Y=2



B=25

Ñ=12

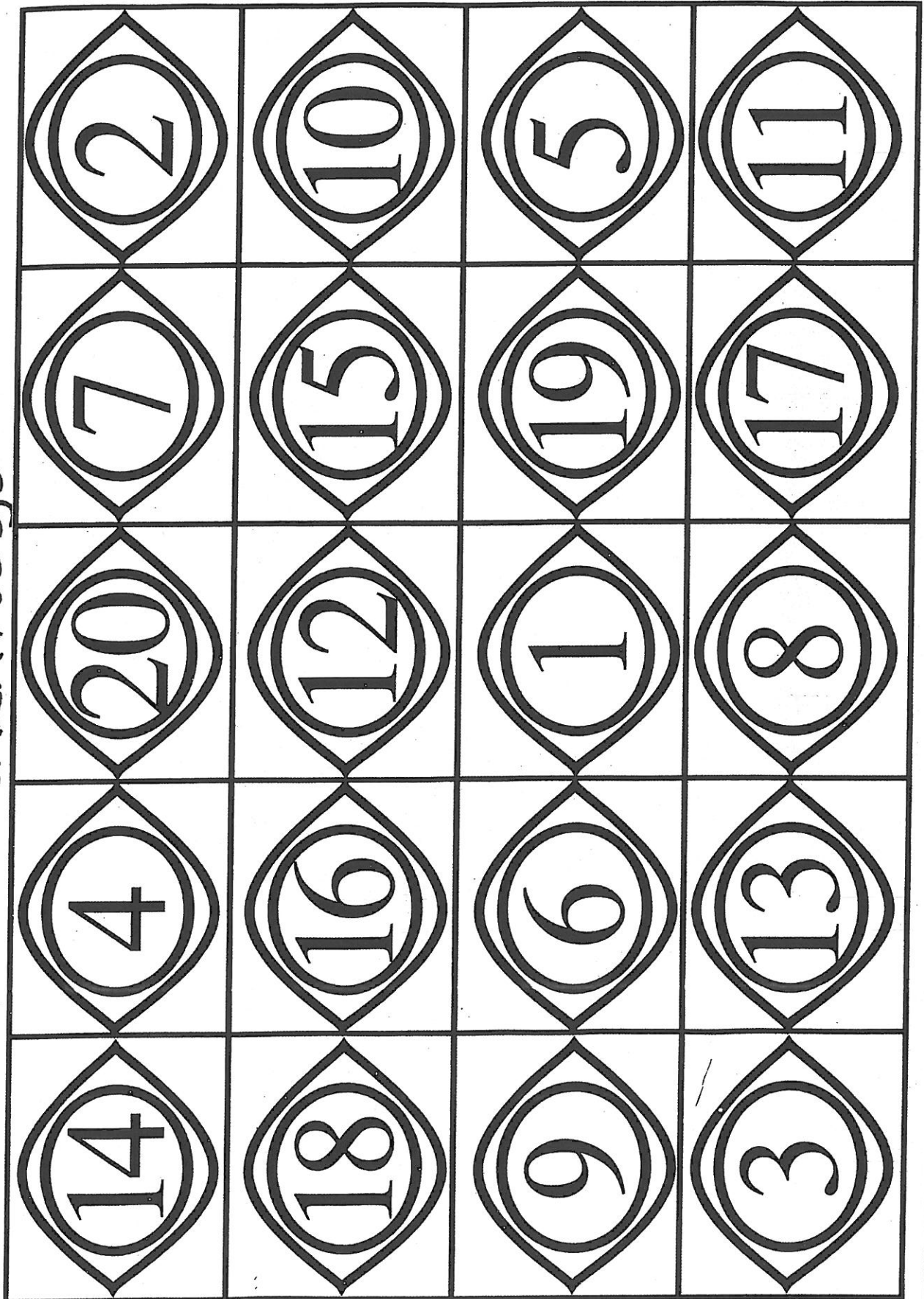
E=22

N=13


H=19

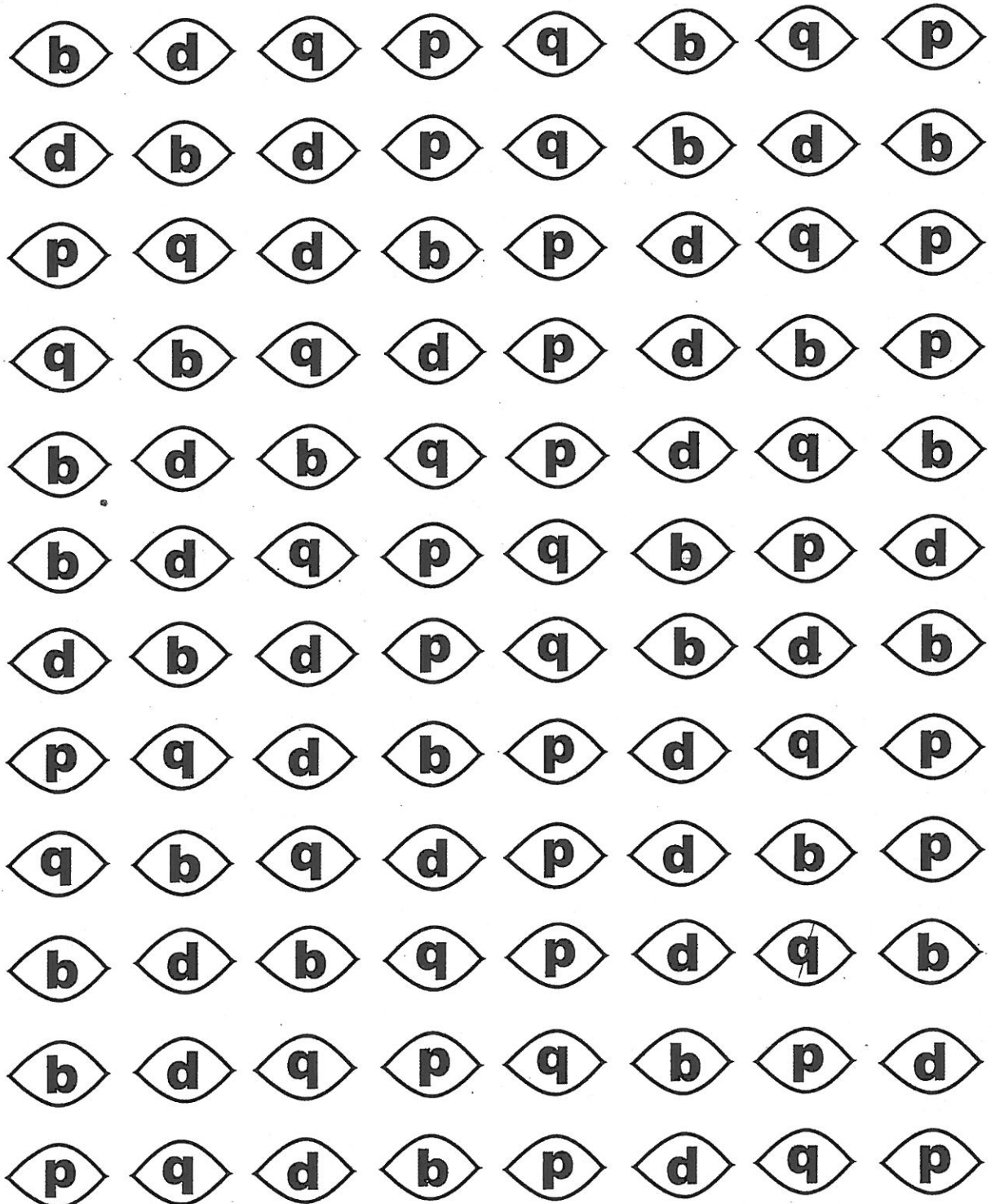
A LA CAZA DEL OJO *Localizar con la mirada el número que se indique*

CAZA DEL OJO



LOCALIZAR TODAS LAS LETRAS QUE SE LE INDIQUE

Localizarla con un rotulador. Hacer el caminito y cuando la encuentre rodearla con un círculo alrededor. 



b	d	q	p	q	b	q	p
d	b	d	p	q	b	d	b
p	q	d	b	p	d	q	p
q	b	q	d	p	d	b	p
b	d	b	q	p	d	q	b
b	d	q	p	q	b	p	d
d	b	d	p	q	b	d	b
p	q	d	b	p	d	q	p
q	b	q	d	p	d	b	p
b	d	b	q	p	d	q	b
b	d	q	p	q	b	p	d
p	q	d	b	p	d	q	p

b d q p q b q p
d b d p q b d b
p q d b p d q p
q b q d p d b p
b d b q p d q b
b d q p q b p d
d b d p q b d b
p q d b p d q p
q b q d p d b p
b d b q p d q b
b d q p q b p d
p q d b p d q p

b	d	q	p	q	b	q	p
d	b	d	p	q	b	d	b
p	q	d	b	p	d	q	p
q	b	q	d	p	d	b	p
b	d	b	q	p	d	q	b
b	d	q	p	q	b	p	d
d	b	d	p	q	b	d	b
p	q	d	b	p	d	q	p
q	b	q	d	p	d	b	p
b	d	b	q	p	d	q	b
b	d	q	p	q	b	p	d
p	q	d	b	p	d	q	p

RASTRO DE OJOS

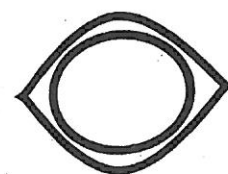
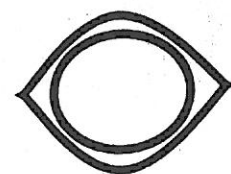
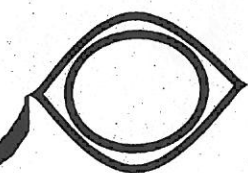
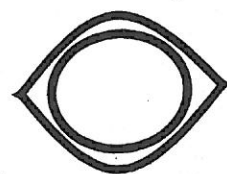
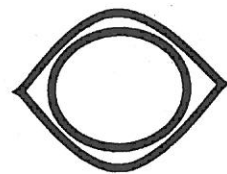
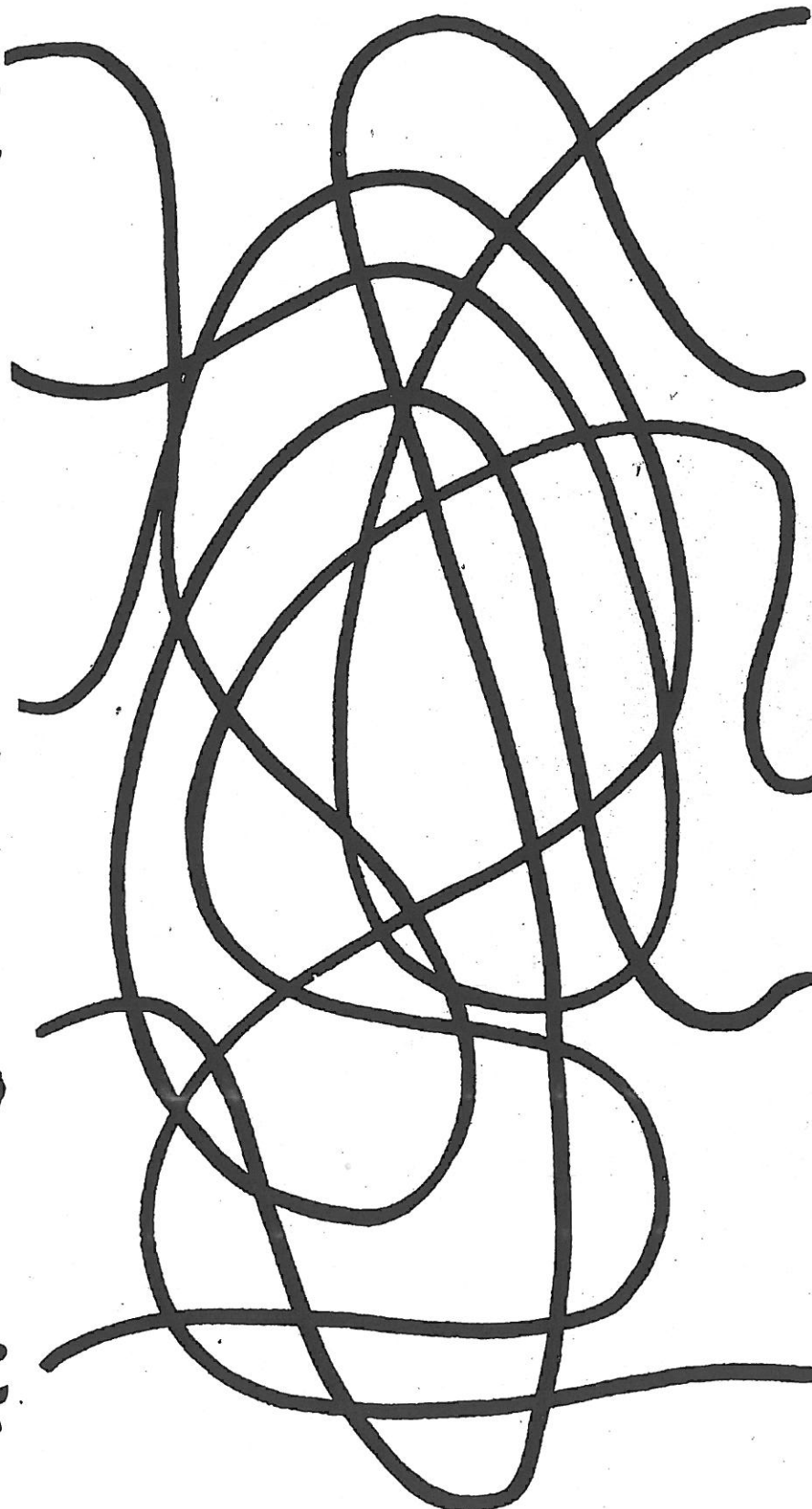
A

B

C

D

E



RASTRO DE OJOS

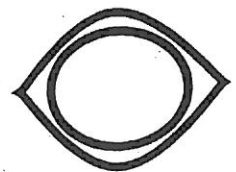
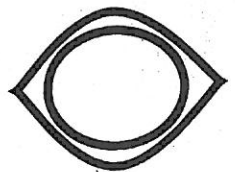
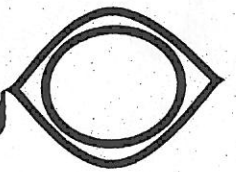
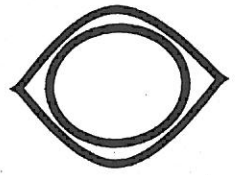
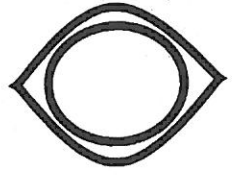
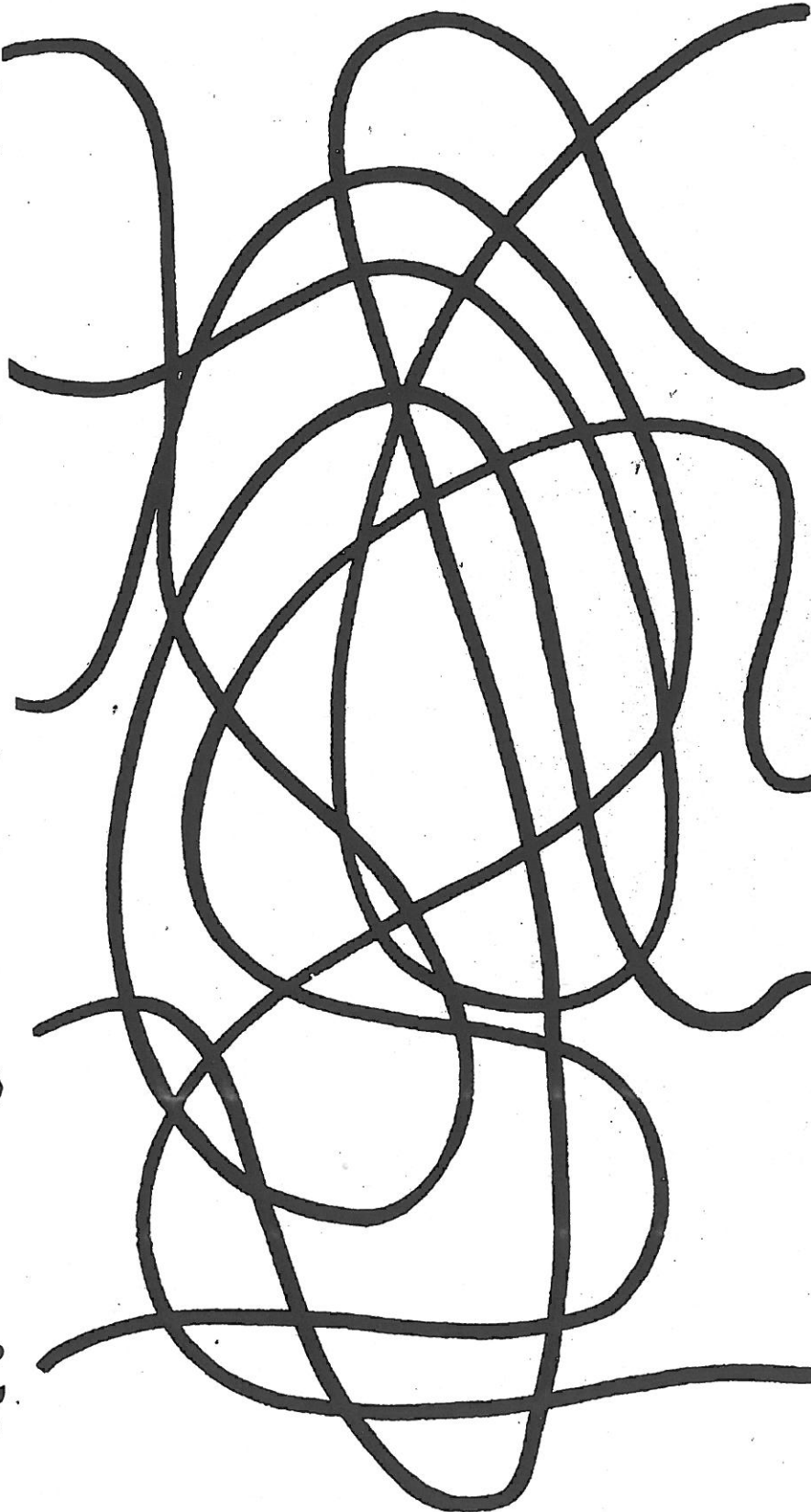
A

B

C

D

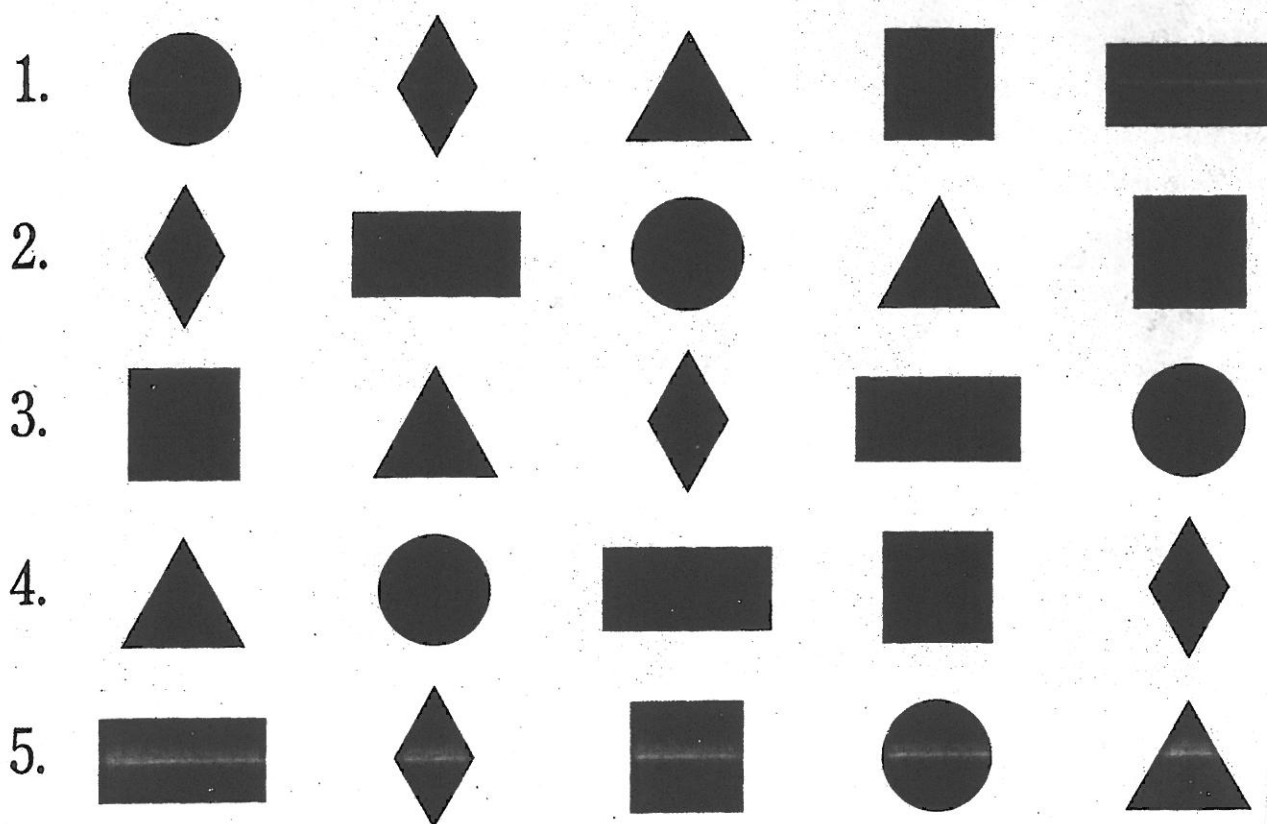
E

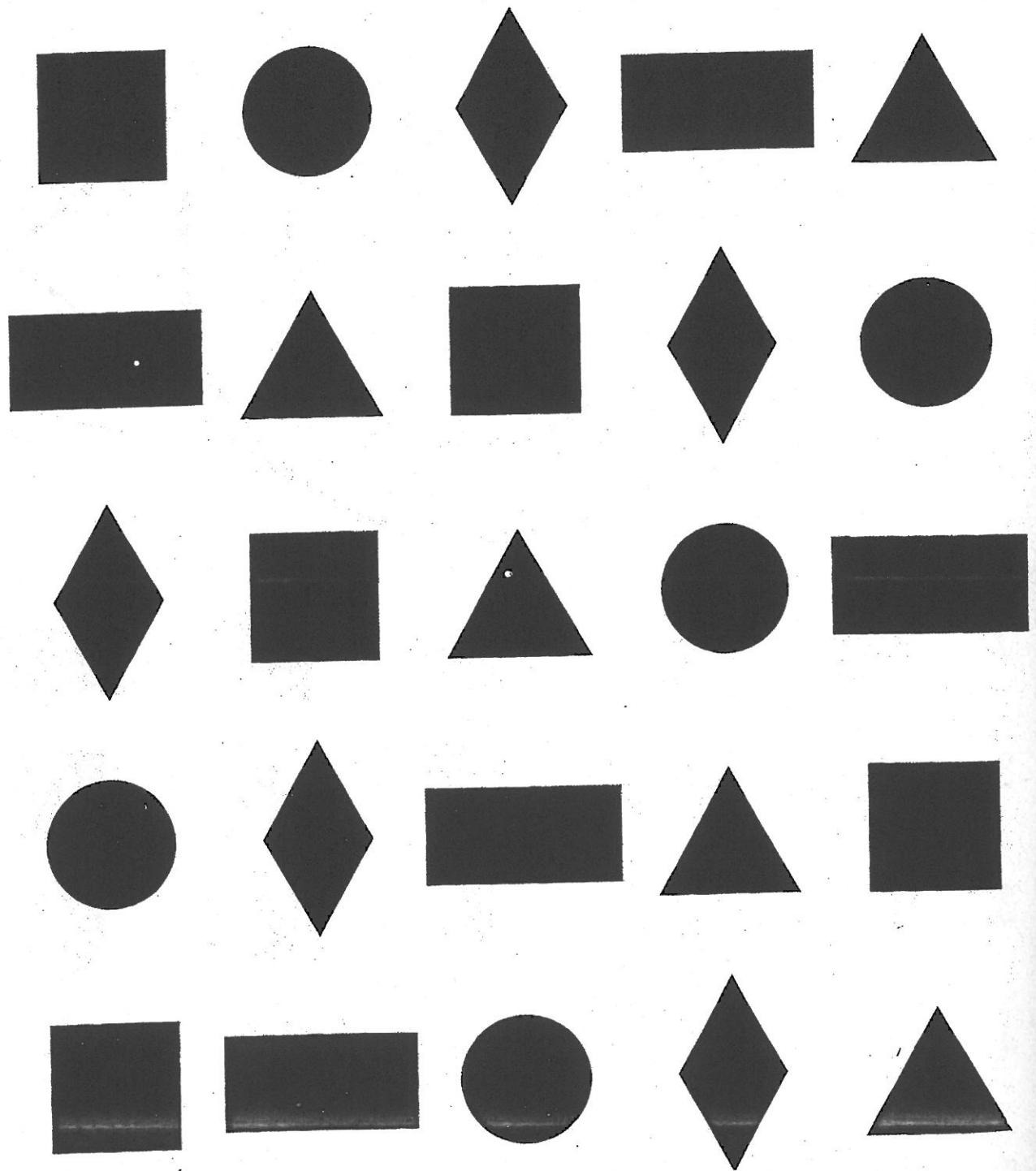


ABRE-OJO (FORMAS)

Este ejercicio tiene como objetivo mejorar los procesos de acomodación de la vista a cerca y a lejos.

El alumno primero pinta y recorta la ventana del ojo grande (*Material en anexo*), a través del cual tendrá que mirar dos hojas iguales; pero, una la mirará de CERCA y la otra de LEJOS de manera alternativa. No se lee todo de vez, sino que se va de símbolo a símbolo. La hoja que se coloca LEJOS tendrá que estar a una distancia de entre 1 y 2 metros.





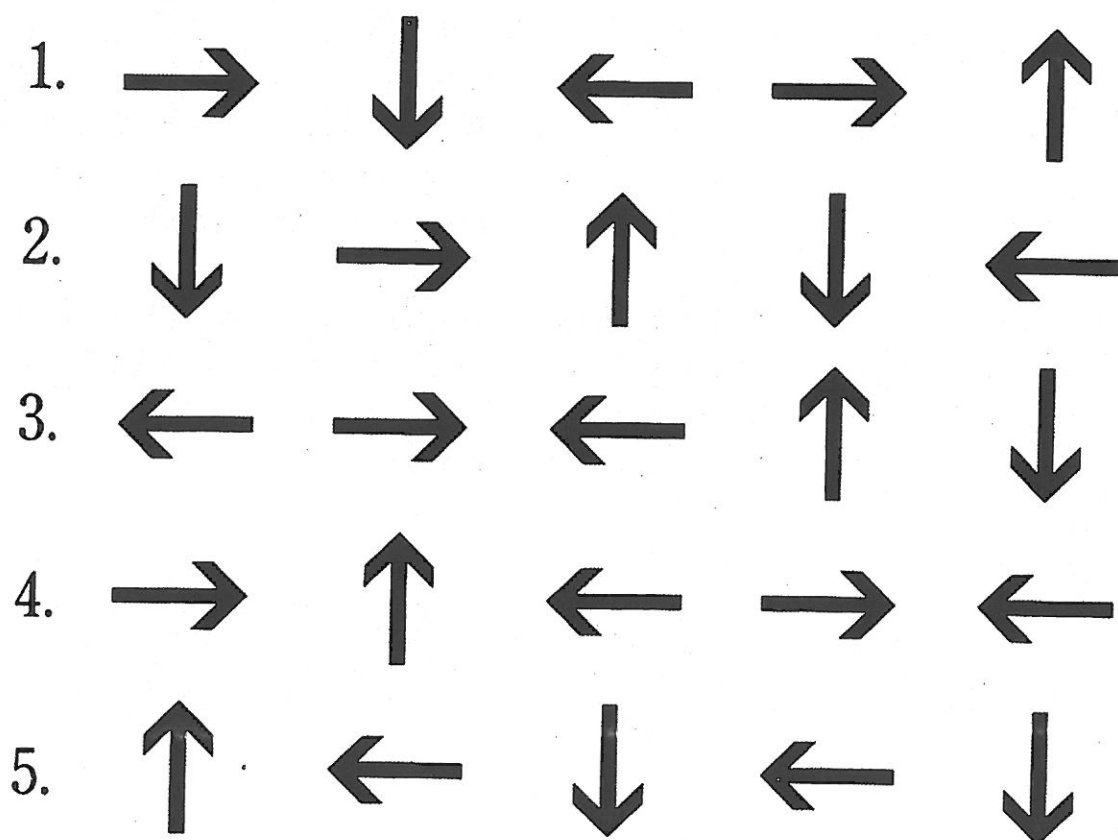
Formas (para colocar de LEJOS)

ABRE-OJO (FLECHAS)

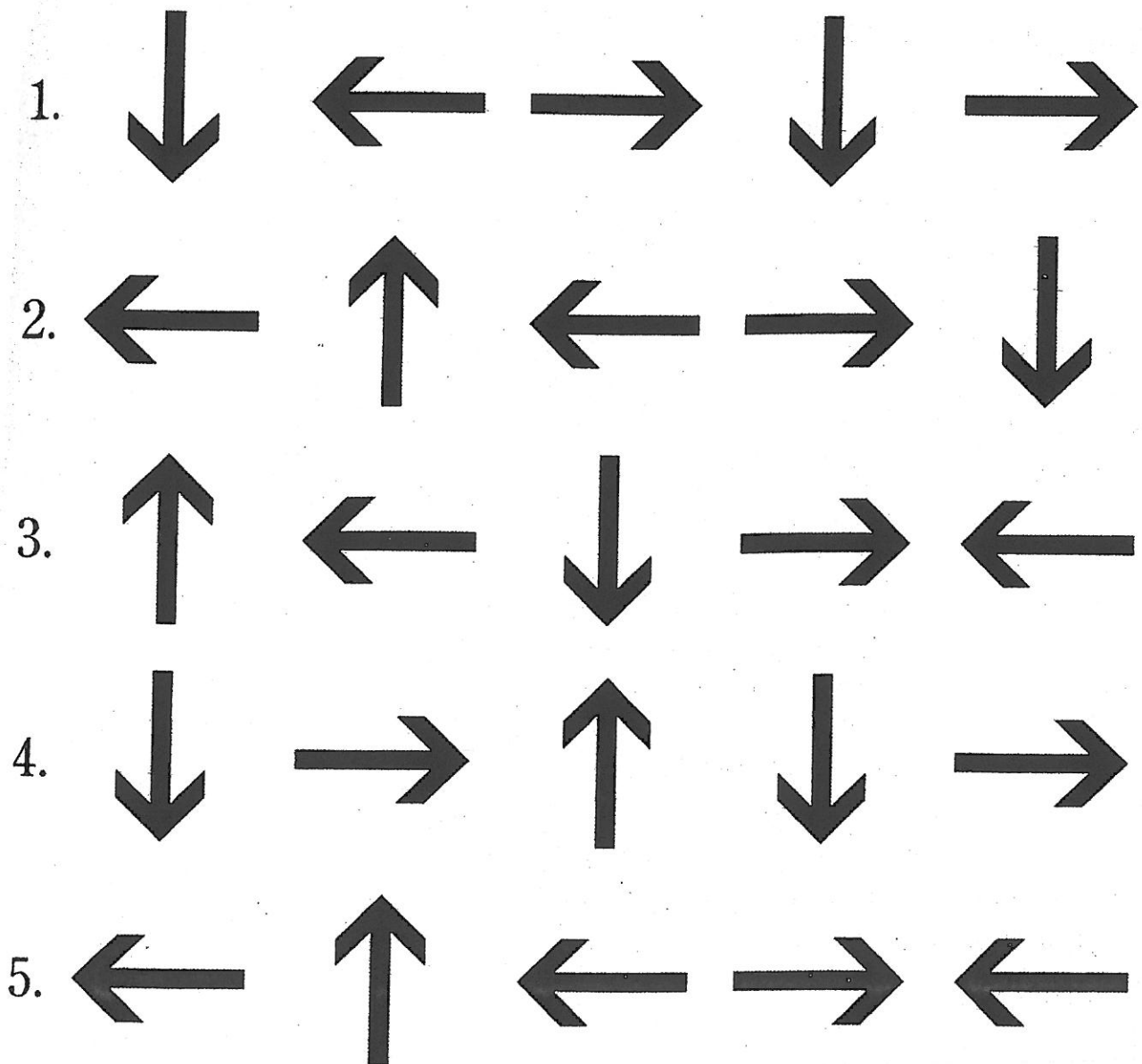
Este ejercicio tiene como objetivo mejorar los procesos de acomodación de la vista a cerca y a lejos.

El alumno usa la ventana del ojo grande, a través del cual tendrá que mirar dos hojas iguales; pero, una la mirará de CERCA y la otra de LEJOS de manera alternativa. No se lee todo de vez, sino que se va de símbolo a símbolo. La hoja que se coloca LEJOS tendrá que estar a una distancia de entre 1 y 2 metros.

Irá diciendo la dirección de las flechas (derecha,...)



CARTA DE LEJOS DEL ABRE-OJO (FLECHAS)



ABRE-OJO (LETRAS)

Este ejercicio tiene como objetivo mejorar los procesos de acomodación de la vista a cerca y a lejos.

El alumno usa la ventana del ojo grande, a través del cual tendrá que mirar dos hojas iguales; pero, una la mirará de CERCA y la otra de LEJOS de manera alternativa. No se lee todo de vez, sino que se va de símbolo a símbolo. La hoja que se coloca LEJOS tendrá que estar a una distancia de entre 1 y 2 metros.

Irá diciendo el nombre de las letras: q, p,

- | | | | | | |
|----|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1. | b | d | q | p | d |
| 2. | q | b | d | q | p |
| 3. | d | q | p | b | d |
| 4. | p | d | q | d | p |
| 5. | q | b | p | q | d |

CARTA DE LEJOS DEL ABRE-OJO
(LETRAS)

1. **q p b d b**

2. **p d q p d**

3. **b p d q p**

4. **d b q p b**

5. **p d q b d**

ABRE-OJO (ANIMALES Y LETRAS)

Este ejercicio tiene como objetivo mejorar los procesos de acomodación de la vista a cerca y a lejos.

El alumno usa la ventana del ojo grande, a través del cual tendrá que mirar dos hojas iguales; pero, una la mirará de CERCA y la otra de LEJOS de manera alternativa. No se lee todo de vez, sino que se va de símbolo a símbolo. La hoja que se coloca LEJOS tendrá que estar a una distancia de entre 1 y 2 metros.

Irá diciendo el nombre de las letras y de los animales (cuya letra inicial falta (dice el nombre entero).

- | | | | | | |
|----|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1. | c | g | l | c | h |
| 2. | h | c | t | m | d |
| 3. | m | c | e | c | m |
| 4. | k | j | t | c | f |
| 5. | b | l | m | p | p |

**CARTA DE LEJOS DEL ABRE-OJO
(ANIMALES)**

- | | | | | | |
|----|---------------|---------------|----------------|---------------|------------------|
| 1. | onejo | orila | eón | iervo | ámster |
| 2. | alcón | ebra | ortuga | orsa | elfín |
| 3. | apache | aballo | lefante | abra | urciélago |
| 4. | oala | irafa | igre | amello | oca |
| 5. | úfalo | agarto | ono | antera | itón |

DIBUJO SIMÉTRICO

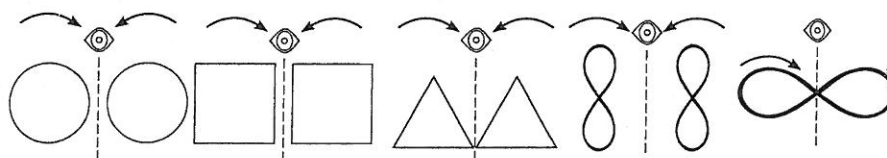
Este ejercicio tiene como objetivo mejorar la percepción visual y la coordinación bimanual.

El alumno MIRANDO al ojo central de la hoja, debe SEGUIR CON el dedo índice de las dos manos AL MISMO TIEMPO (haciendo como que dibuja)

Primero lo puede hacer en sentidos OPUESTOS. Y también lo puede hacer en EL MISMO SENTIDO.

Al final, puede con dos lapiceros probar a hacer dibujos simétricos: un número, una letra, escribir su nombre, o lo que quiera.

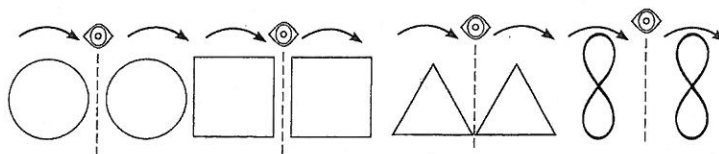
Ejemplo: Hacerlo en sentidos opuestos con las dos manos:



Cambiar de dirección después de un minuto.

Con una sola mano

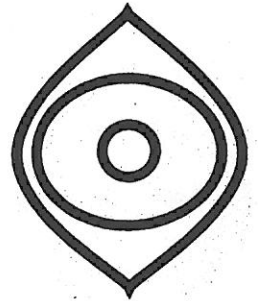
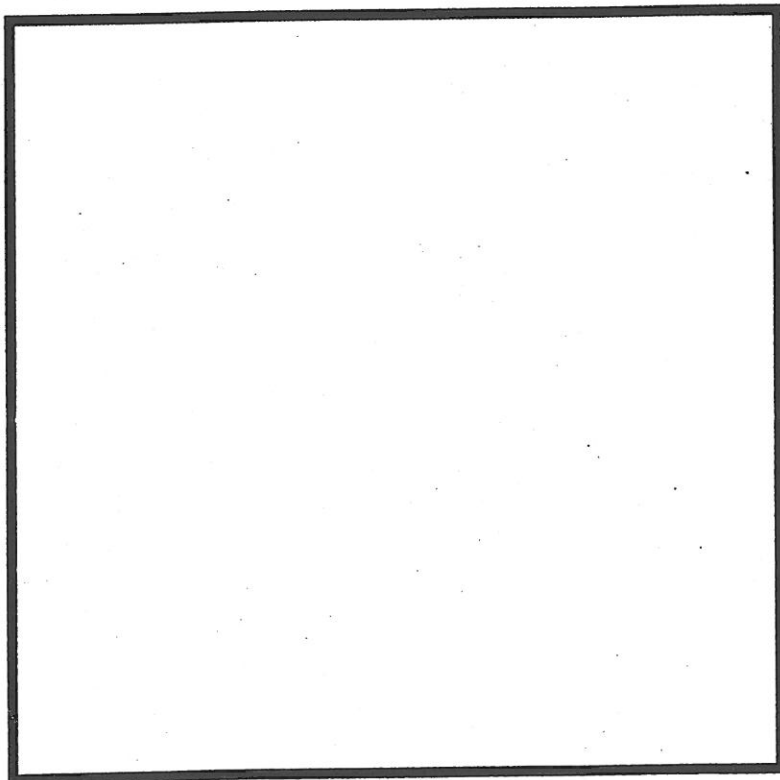
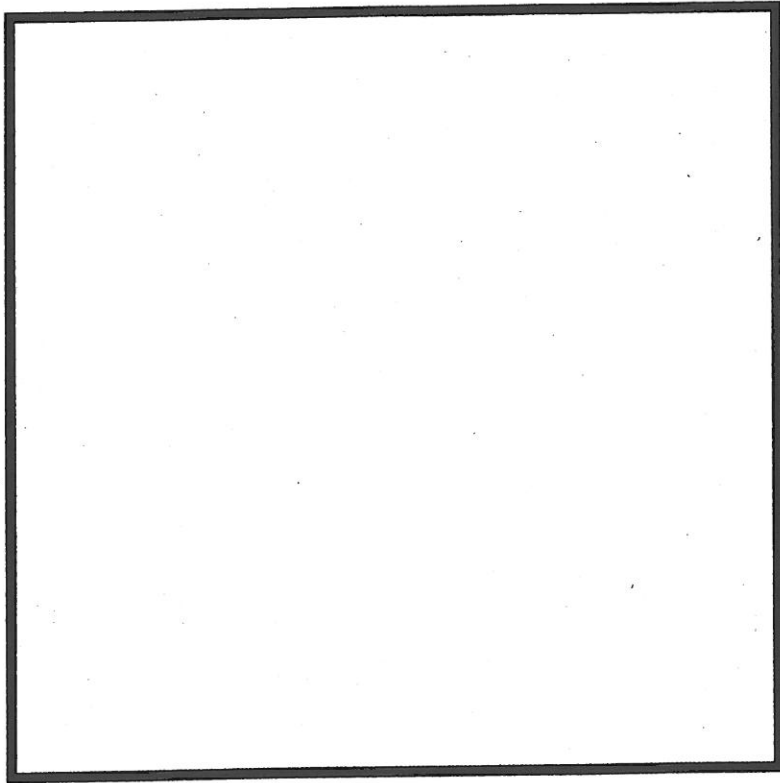
Ejemplo: Hacerlo en el mismo sentido:



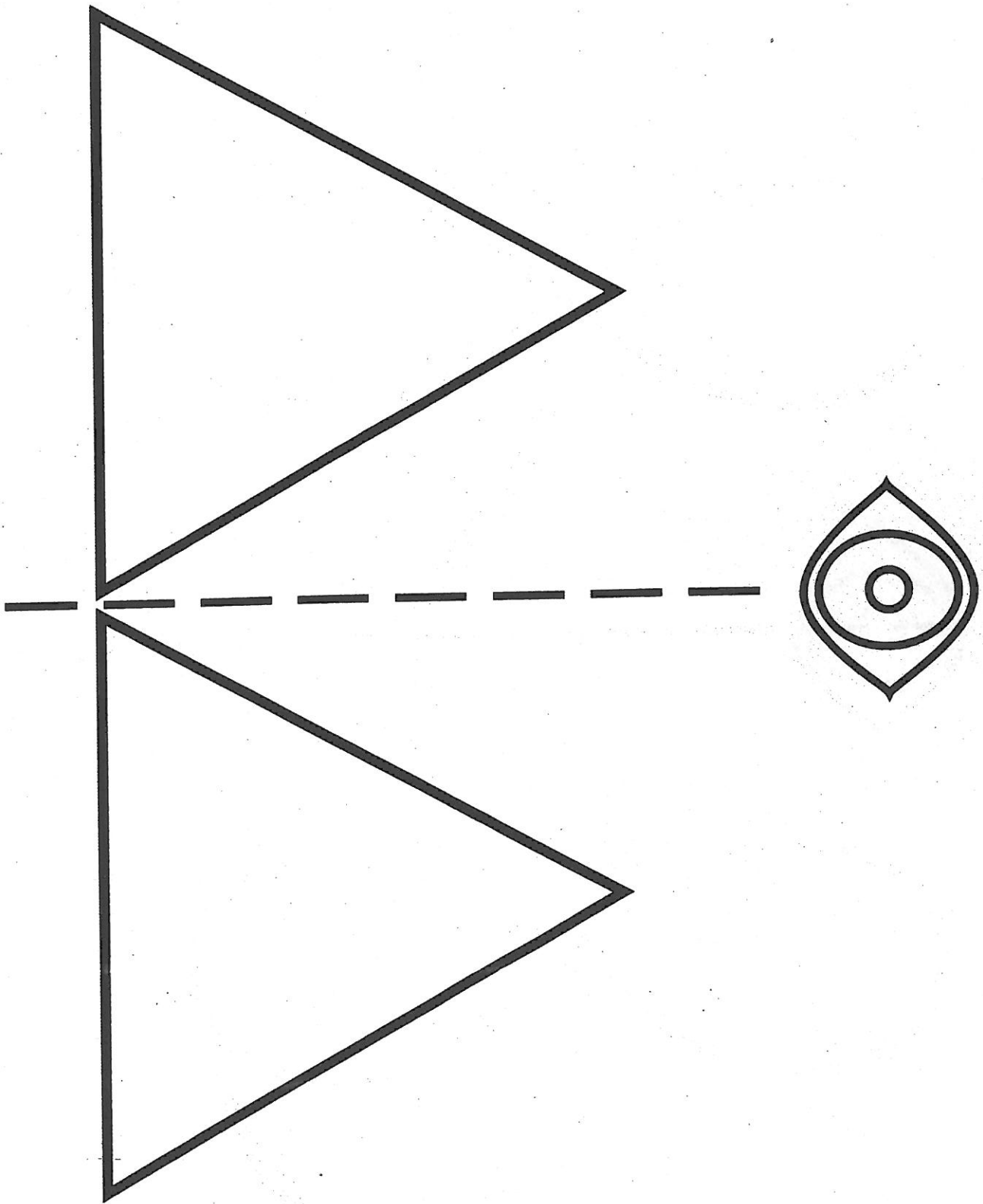
Cambiar de dirección después de un minuto.

¡Dibujo libre! ¡Un dibujo favorito para los chicos creativos! ¡Hacer el mismo dibujo al mismo tiempo con las dos manos mientras se mira al "OJO"!

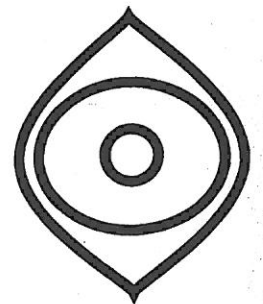
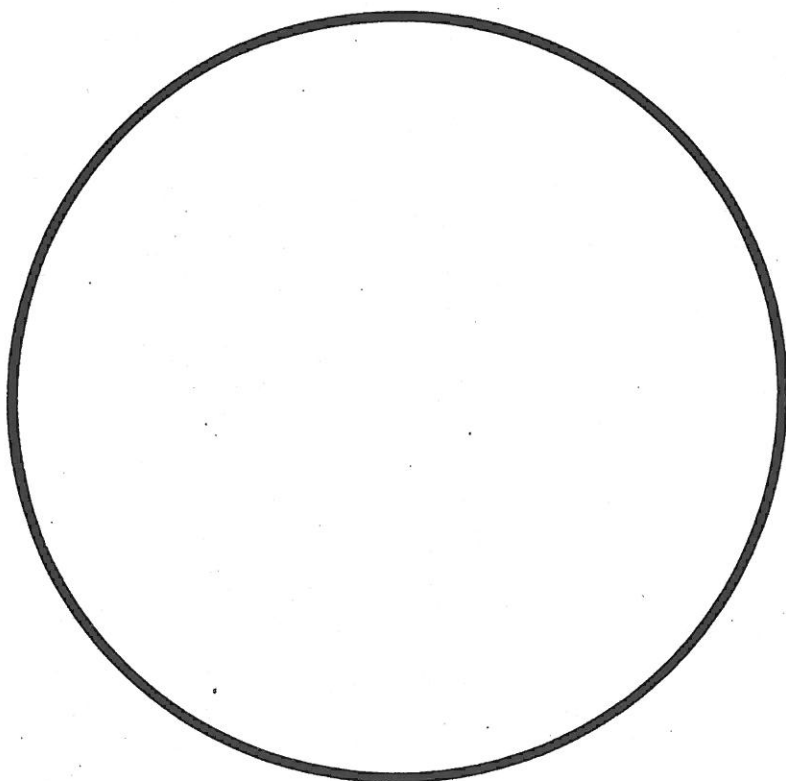
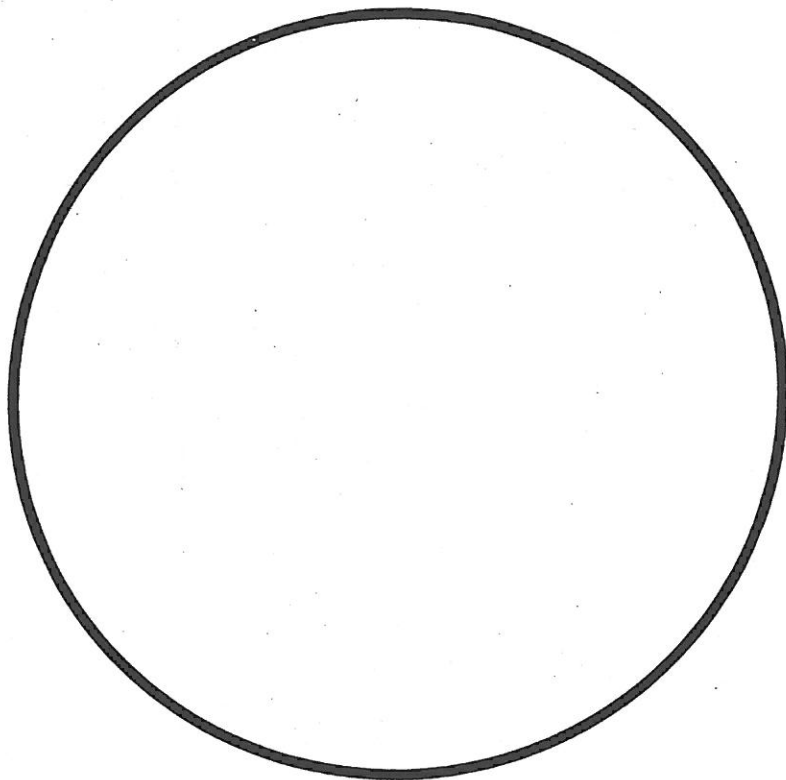
DIBUJO SIMÉTRICO- CUADRADOS



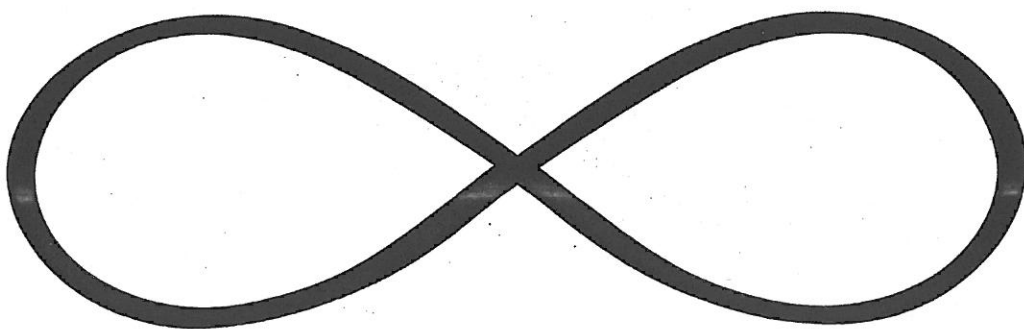
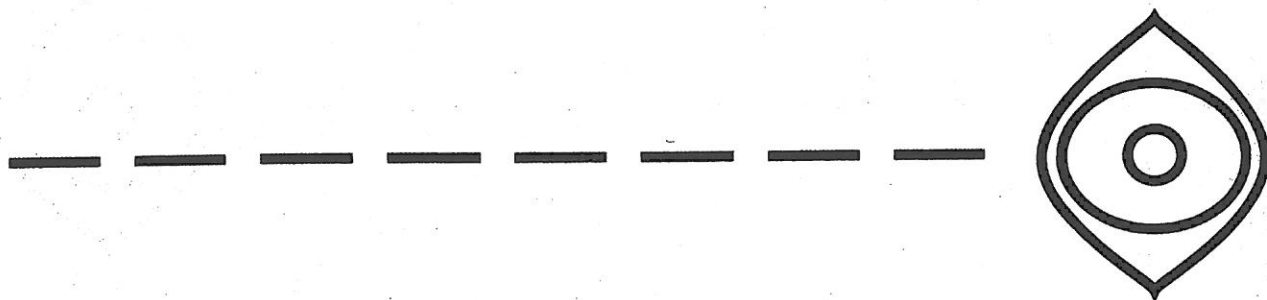
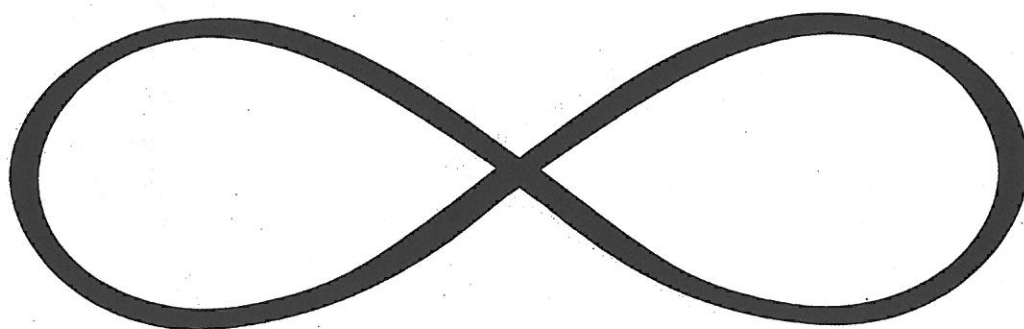
DIBUJO SIMÉTRICO- TRIÁNGULOS



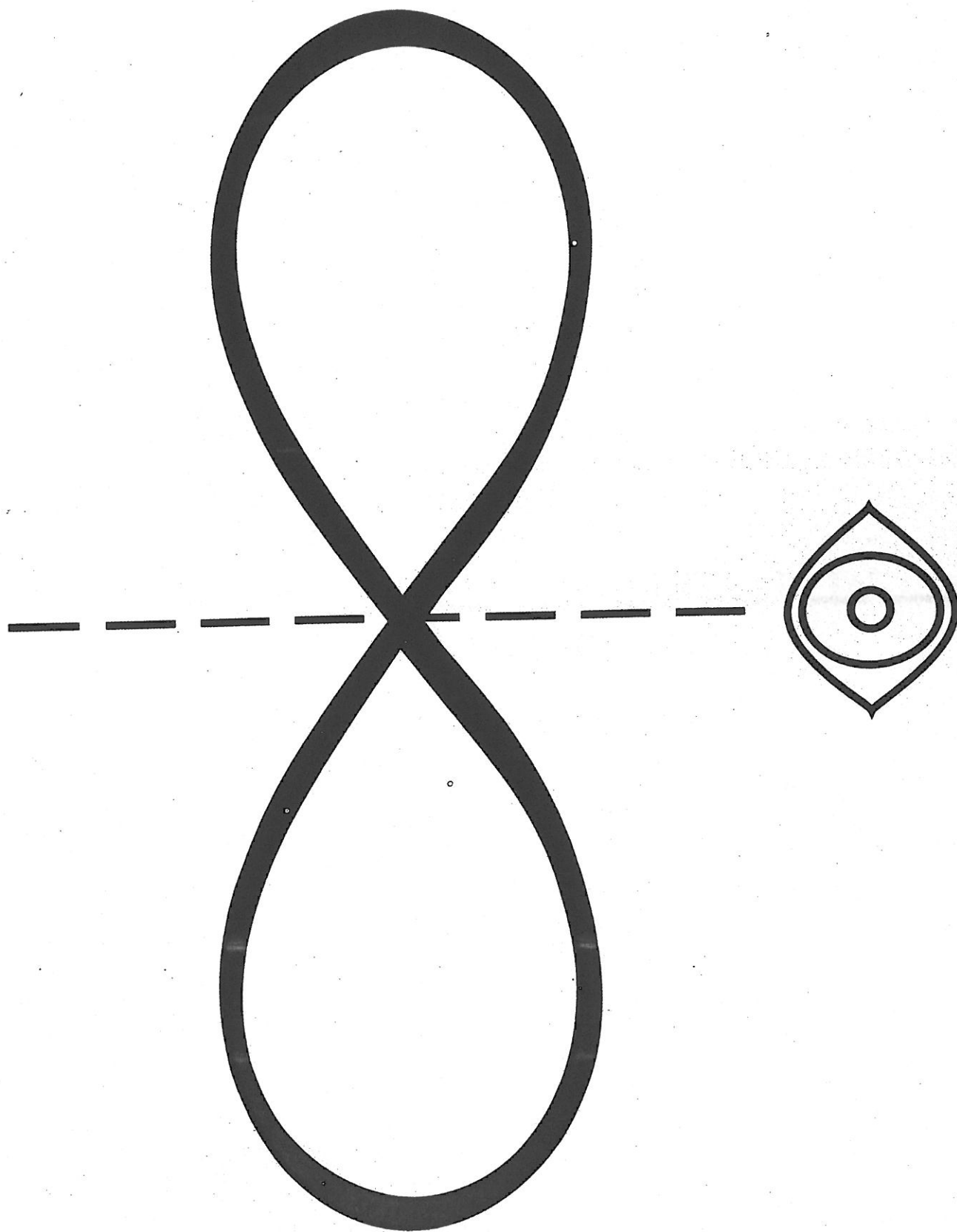
DIBUJO SIMÉTRICO- CÍRCULOS



DIBUJO SIMÉTRICO-BUCLES



DIBUJO SIMÉTRICO-BUCLE GRANDE



DIBUJO LIBRE



COPIADO DESDE LEJOS

Este ejercicio tiene como objetivo ayudar a que el alumno practica la copia de la pizarra; mejorando así los procesos de acomodación de la vista (cerca-lejos).

Se usan las hojas de LEJOS de las formas, flecha, letras.... y colocadas dichas hojas a una distancia de hasta 2 metros; el alumno, va copiando las flechas, letras,... en la cuadrícula que se adjunta (se dan varias copias)

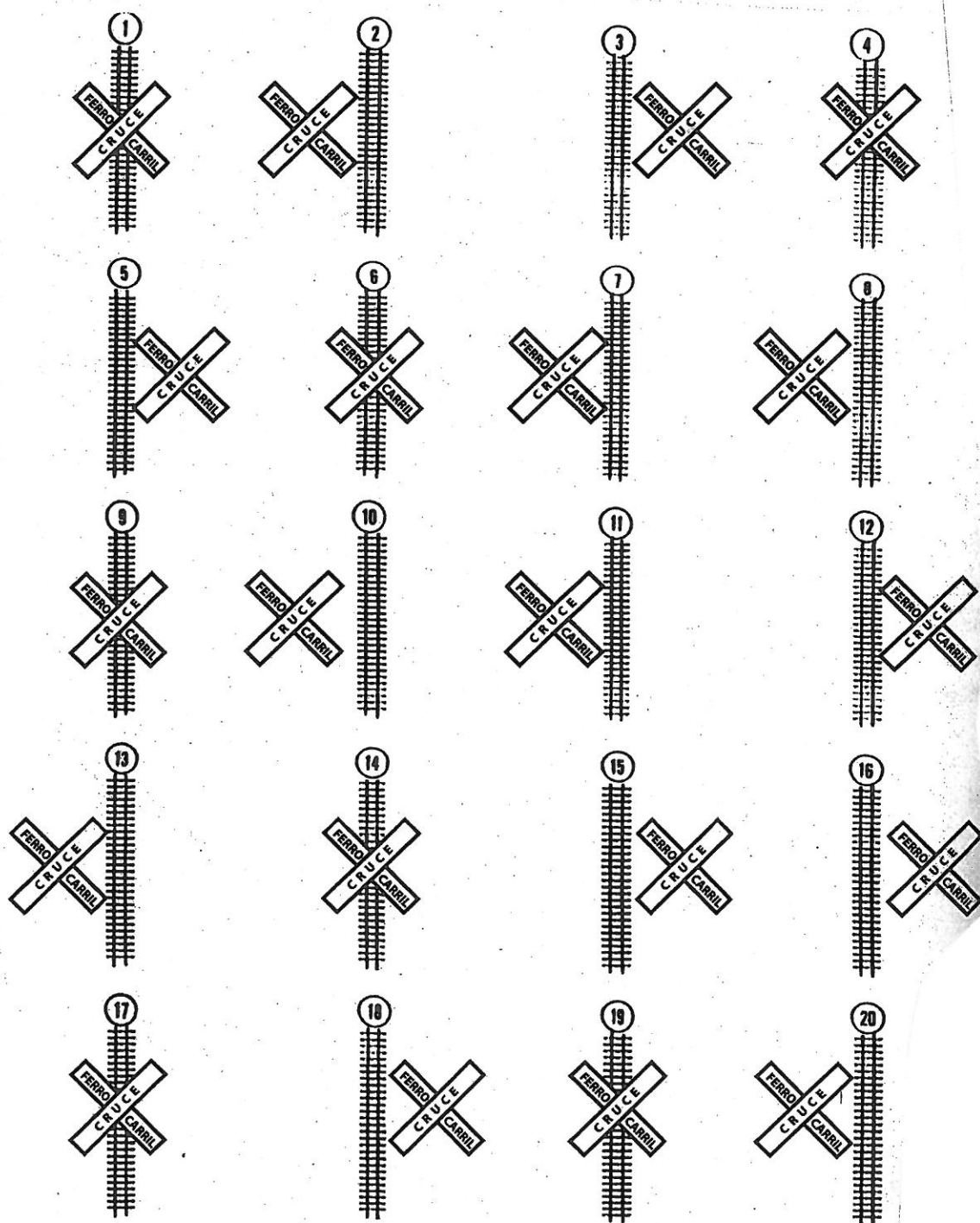
ACTIVIDADES DE
MEJORA DE LA
LATERALIDAD

SALTOS SOBRE EL RAÍL

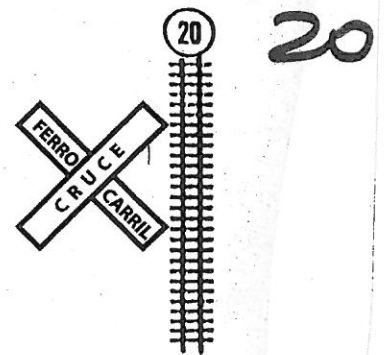
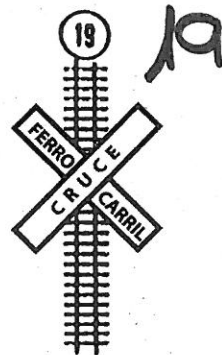
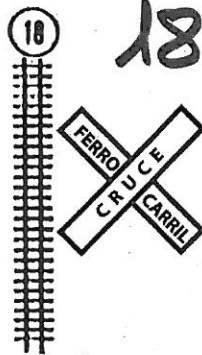
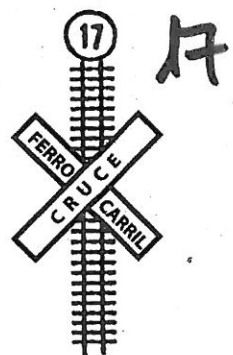
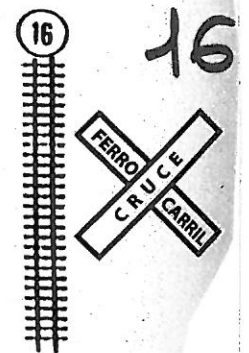
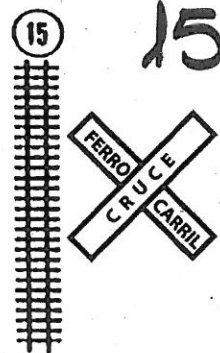
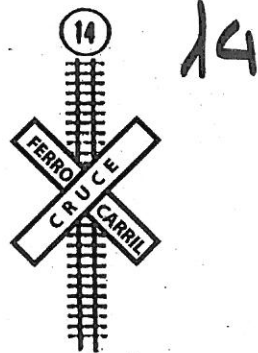
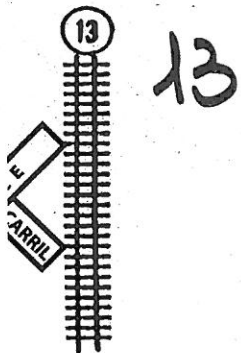
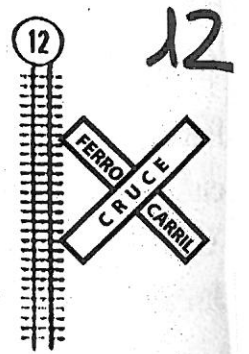
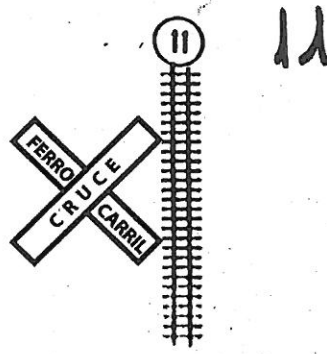
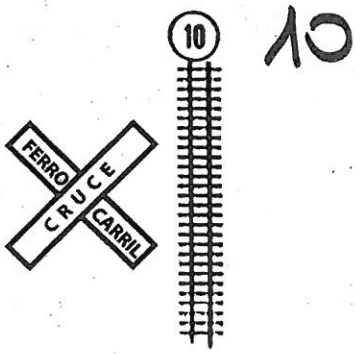
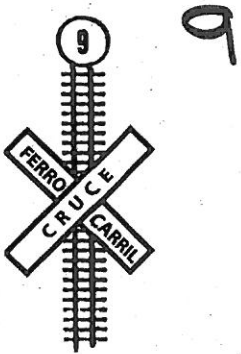
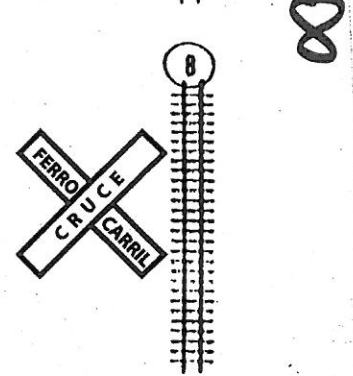
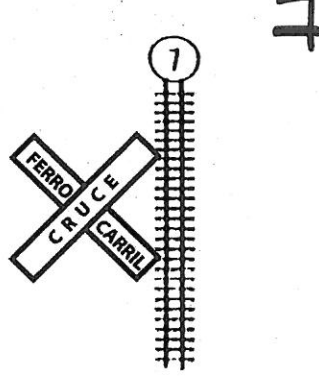
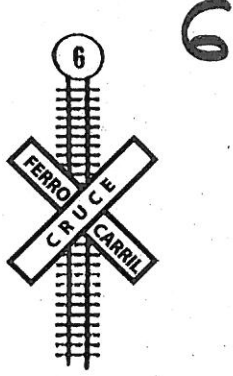
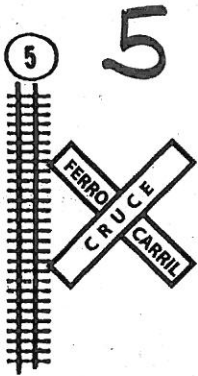
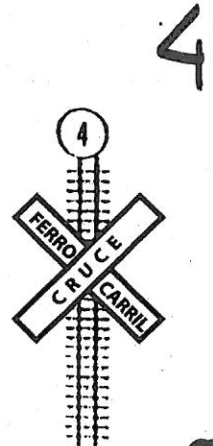
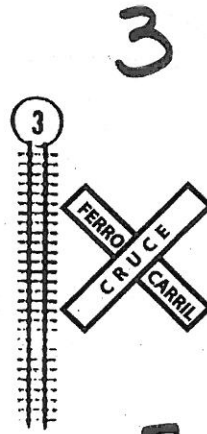
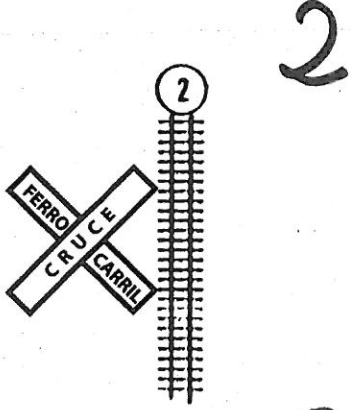
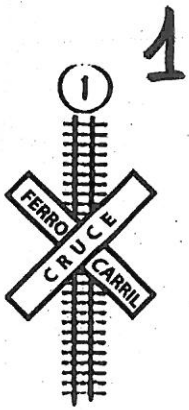
Juego para favorecer la automatización derecha e izquierda.

En el suelo, se coloca una cuerda, palo o similar. El alumno coloca los pies, uno a cada lado de la cuerda, palo o similar.

El profesor indica el número que quiera de los que aparecen a continuación y el alumno saltará a la derecha o a la izquierda (en el dibujo el alumno sería la cruz). El alumno tendrá que decir o derecha o izquierda.



Salto sobre el raíl 1

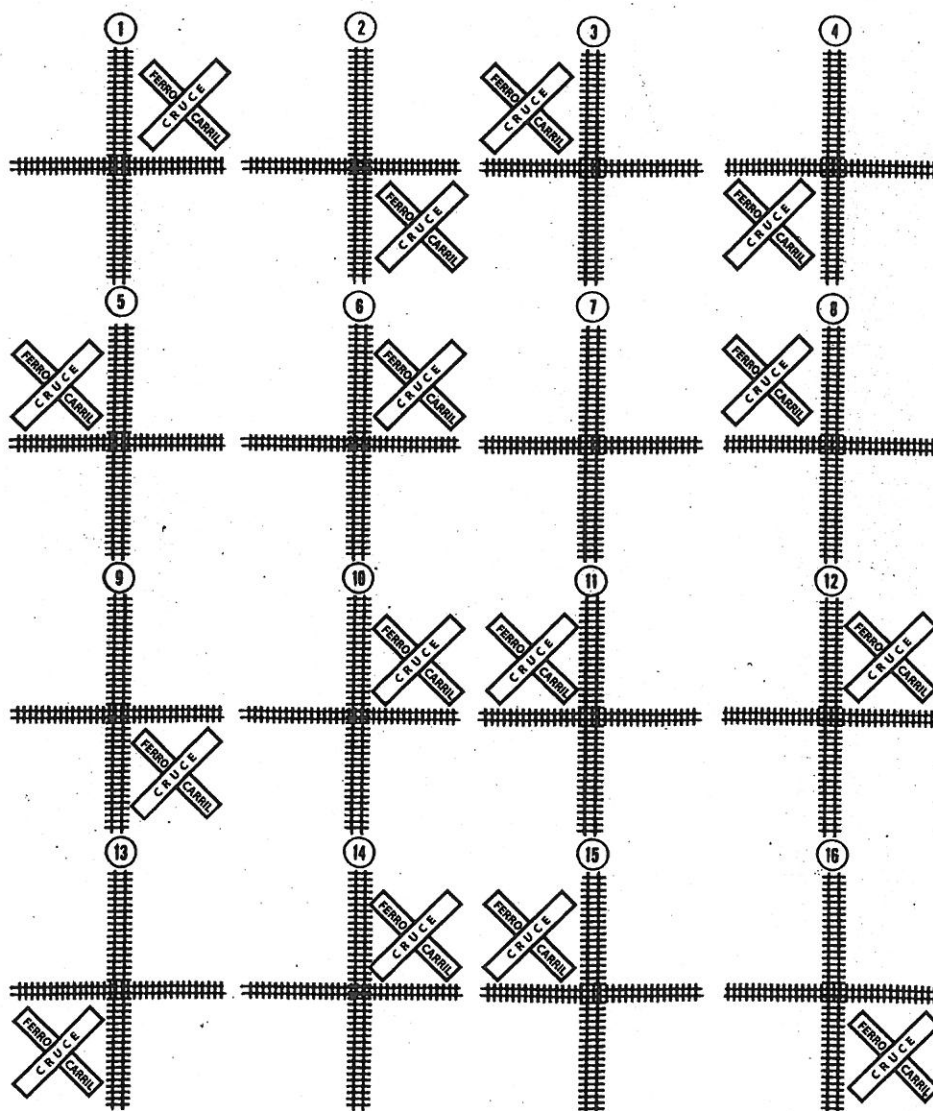


SALTOS SOBRE EL RAÍL 2

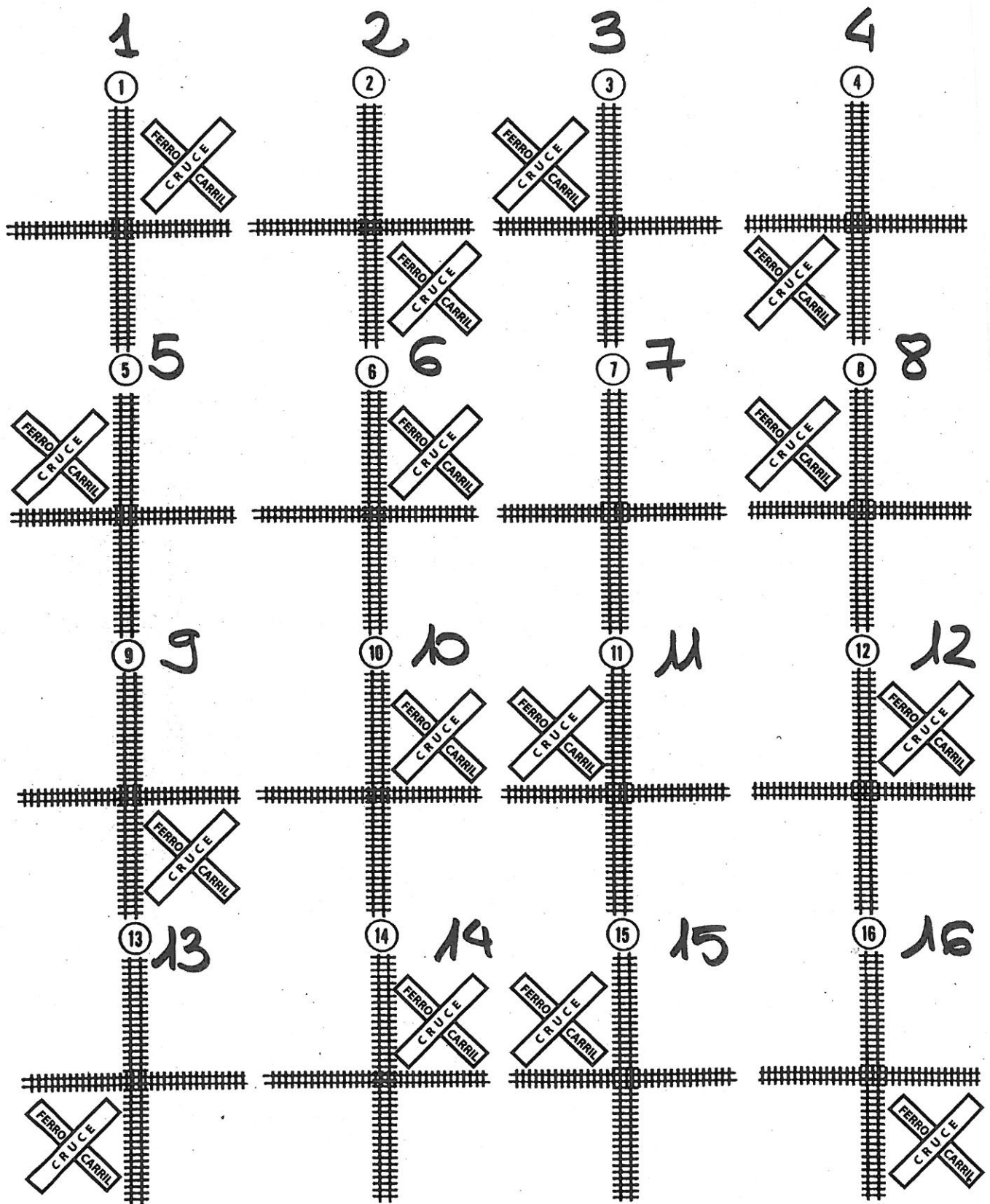
Juego para favorecer la automatización derecha e izquierda, mejorar las habilidades de procesamiento visual y de bilateralidad visual.

En el suelo, ahora, las cuerdas se colocan en CRUZ. El alumno se coloca en la posición 1 (arriba a la derecha).

El profesor indica el número que quiera de los que aparecen a continuación y el alumno saltará a la posición indicada. El alumno tendrá que ir diciendo: ARRIBA A LA DERECHA, ABAJO A LA IZQUIERDA,.....



Salto sobre el raíl 2



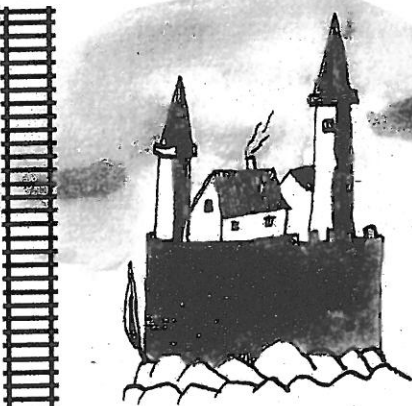
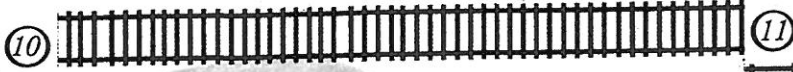
TREN MISTERIOSO DERECHA E IZQUIERDA

Juego para favorecer la automatización derecha e izquierda, mejorar las habilidades de procesamiento visual y de bilateralidad visual.

El alumno se sitúa delante de la hoja de los railes del tren. El profesor irá diciendo los números en orden. Por ejemplo si el 1 está a la derecha, el alumno, dirá derecha,.....

MAPA DEL TREN MISTERIOSO DERECHA-IZQUIERDA

EL TREN MISTERIOSO



CASTILLO DE DRÁCULA

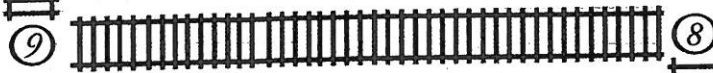
11



12

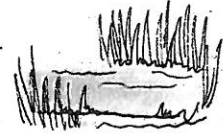
FANTASMA AMIGO

13



EL DULCE MONSTRUO DEL PANTANO

5



6

8



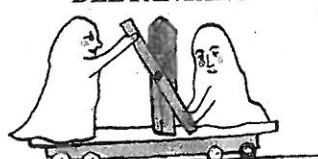
14

UN TRABAJO BIEN HECHO

EL TREN MISTERIOSO

4

3



6

ESTACIÓN DE LLEGADA A 30 MTS

7

15



15



EL MISTERIO RESUELTO

3



2



EL TREN MISTERIOSO

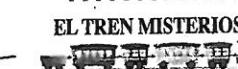
17



16



18



EL TREN MISTERIOSO

20

BIENVENIDO A CASA

21



22

EL TREN MISTERIOSO

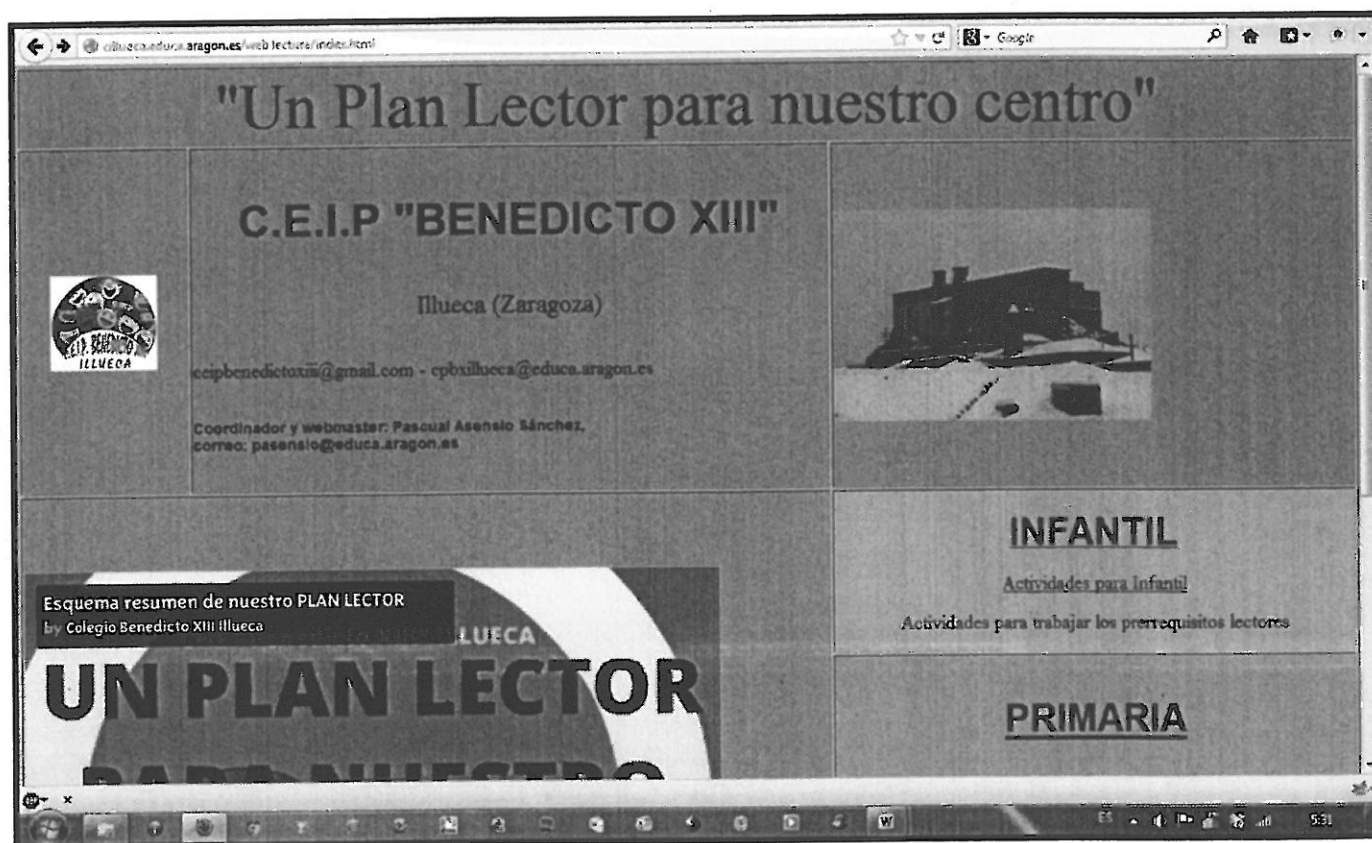


ACTIVIDADES DEL CEIP

ILLUECA


En la página del CEIP de ILLUECA, hay unas estupendas actividades que ellos llaman ENTRENAMIENTOS DEL MÚSCULO DEL OJO. Están tanto en la ZONA DE INFANTIL (más fáciles) como en la ZONA DE PRIMARIA (hay más movimientos). Se trata de practicar todos los días un ratito. Empezar de fácil a difícil.

El enlace es: <http://cillueca.educa.aragon.es/web%20lectura/index.html>





ZONA DE INFANTIL: ENTRENAMIENTO DEL MÚSCULO DEL OJO.

C.E.I.P. "Benedicto XIII"
Illueca (Zaragoza)
"Un plan lector para nuestro centro"



PRIMARIA



ACTIVIDADES

- 1. TRABA LENGUAS
- 2. ENTRENAMIENTO DEL MÚSCULO DEL OJO
- 3. SALTO DE OJO
- 4. LECTURA POR PALABRAS
- 5. LECTURA DE PSEUDOPALABRAS
- 6. LECTURA POR COLUMNAS
- 7. LECTURAS MISTERIOSAS
- 8. LECTURAS SIN VOCALES
- 9. NÚMEROS POR VOCALES
- 10. NÚMEROS POR LETRAS
- 11. LABERINTOS

Actividades para mejorar la comprensión y la velocidad lectoras, y la habilidad visual

LAS ACTIVIDADES ESTAN SECUENCIADAS POR CURSOS DE PRIMARIA Y DISTRIBUIDAS EN 6 PROYECTOS LECTORES POR CURSO DOS PARA CADA TRIMESTRE.


ELIGE LA ACTIVIDAD EN EL MENU DE LA IZQUIERDA

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS Y SUGERENCIAS EN NUESTRO BLOG:



- [BLOG BENEDICTO XIII-PLAN LECTOR](#) o en el correo: ceipbenedictoxiii@gmail.com

Coordinador y webmaster: Pascual Asensio Sánchez. correo: pasensio@educa.aragon.es

C.E.I.P. "Benedicto XIII"
Illueca (Zaragoza)
"Un plan lector para nuestro centro"



músculo del ojo



VELOCIDAD 1



VELOCIDAD 2

VELOCIDAD 3

VELOCIDAD 4

VELOCIDAD 5

VELOCIDAD 6



En esta actividad vamos a poner en acción los músculos de nuestros ojos.

Simplemente hay que seguir con los ojos los dibujos que aparecen de DOS FORMAS:

1. Sin mover la cabeza, por tanto solo moviendo el músculo del ojo.
2. Fijando la vista en el centro de la pantalla SIN MOVER LOS OJOS, ni tampoco la cabeza, e intentando ver "por el rablillo del ojo" para ampliar nuestra "visión periférica" y el campo de visión.

Poco a poco podemos ir aumentando cada vez la velocidad.

ZONA DE INFANTIL: LECTURA DE LETRAS.

C.E.I.P. "Benedicto XIII" Illueca (Zaragoza)
"Un plan lector para nuestro centro"

INFANTIL

ACTIVIDADES

1. TRABA LENGUAS
2. VELOCIDAD DE DENOMINACIÓN
3. METODO DOMAN DE LECTURA
4. ENTRENAMIENTO DEL MUSCULO DEL OJO
5. LABERINTOS
6. JUEGOS VISUALES
7. LECTURA DE LETRAS

ACTIVIDADES PARA LA MADURACIÓN LECTORA EN INFANTIL

ELIGE LA ACTIVIDAD EN EL MENU DE LA IZQUIERDA
LAS ACTIVIDADES ESTAN SECUENCIADAS POR CURSOS

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS Y SUGERENCIAS EN NUESTRO BLOG:
- [BLOG BENEDICTO XIII- PLAN LECTOR](#) o en el correo: ceipbenedictoxiii@gmail.com
Coordinador y webmaster: Pascual Asensio Sánchez, correo: pasensio@educa.aragon.es

DOCUMENTOS PARA PROFES

BLOG- PLAN LECTOR

volver INICIO

3 AÑOS

INFANTIL
3 AÑOS

EJERCICIOS INFANTIL 3 AÑOS

Elije un ejercicio en esta tabla.

INFANTIL
4 AÑOS

VOCALES

INFANTIL
5 AÑOS



INFANTIL 3 años	enero	febrero	marzo	abril	mayo	junio
MAYUSCULAS	una vocal	una vocal x2	dos vocales	dos vocales x2	tres vocales	tres vocales x2
minusculas	una vocal	una vocal x2	dos vocales	dos vocales x2	tres vocales	tres vocales x2

4 AÑOS

C.E.I.P. "Benedicto XIII"		LETRAS Y SÍLABAS									
EJERCICIOS INFANTIL 4 AÑOS: Elije un ejercicio en esta tabla.		septiembre	octubre	noviembre	diciembre	enero	febrero	marzo	abril	mayo	junio
INFANTIL 3 AÑOS	VOCALES										
INFANTIL 4 AÑOS	MAYUSCULAS	dos vocales	dos vocales x2	tres vocales	tres vocales x2						
INFANTIL 5 AÑOS	minúsculas	dos vocales	dos vocales x2	tres vocales	tres vocales x2						
	LETRAS										
	MAYUSCULAS	EJ.1 vel.1		EJ.1 vel.1		EJ.1 vel.2		EJ.1 vel.2		EJ.1 vel.2	
	minúsculas		EJ.1 vel.1		EJ.1 vel.1		EJ.1 vel.2		EJ.1 vel.2		EJ.1 vel.2

C.E.I.P. "Benedicto XIII"		LETRAS Y SÍLABAS									
INFANTIL 3 AÑOS		dos vocales	dos vocales x2	tres vocales	tres vocales x2						
INFANTIL 4 AÑOS	LETRAS										
INFANTIL 4 AÑOS	MAYUSCULAS	EJ.1 vel.1		EJ.1 vel.1		EJ.1 vel.2		EJ.1 vel.2		EJ.1 vel.2	
INFANTIL 5 AÑOS	minúsculas		EJ.1 vel.1		EJ.1 vel.1		EJ.1 vel.2		EJ.1 vel.2		EJ.1 vel.2
	SÍLABAS										
	MAYUSCULAS					silabas 1	silabas 2	silabas 3	silabas 1x2	silabas 4	silabas 2x2
	minúsculas					silabas 1	silabas 2	silabas 3	silabas 1x2	silabas 4	silabas 2x2



INFANTIL
3 AÑOS

INFANTIL
4 AÑOS

INFANTIL
5 AÑOS



EJERCICIOS INFANTIL 5 AÑOS: Elige un ejercicio en esta tabla.

LETRAS	septiembre	octubre	noviembre	diciembre	enero	febrero	marzo	abril	mayo	junio
MAYUSCULAS	EJ.1 vel.2		EJ.1 vel.2							
minúsculas		EJ.1 vel.2		EJ.1 vel.2						
SILABAS										
MAYUSCULAS	silabas 1	silabas 2	silabas 3	silabas 4	silabas 5	silabas 6	silabas 7	silabas 5 x2	silabas 6 x2	silabas 7 x2
minúsculas	silabas 1 x2	silabas 2 x2	silabas 3 x2	silabas 4 x2	silabas 5	silabas 6	silabas 7	silabas 5 x2	silabas 6 x2	silabas 7 x2

PEUSOPALABRAS										
					pseudo 1	pseudo 2	pseudo 3	pseudo 4	pseudo 5	pseudo 6

ZONA INFANTIL: VELOCIDAD DE DENOMINACIÓN

Documento sin título

cllueca.educa.aragon.es/web%20lectura/WEB%20INFANTIL/web%20denominacion/index%20denomina.htm

Haz clic para retroceder una página o pulsa unos segundos para ver el historial

C.E.I.P. "Benedicto XIII"
Illueca (Zaragoza)

VELOCIDAD DE DENOMINACIÓN

COLORES Uno de los principales prerrequisitos lectores es la VELOCIDAD DE DETERMINACIÓN.

NÚMEROS Aquí tenemos un montón de ejercicios para trabajar este prerrequisito lector.

LETRAS

ANIMALES 1 *Objetivo: decir el nombre de los objetos, colores, animales, etc que salen en las pantallas lo más rápidamente posible.*

ANIMALES 2

FIGURAS

OBJETOS 1

OBJETOS 2

Actividades:

Elige la actividad a la izquierda

3a-1-1.pps

Mostrar todas las búsquedas...

MOD LECTORA

TODO MI LIBRO DE M...

Documento sin título

ZONA PRIMARIA: SALTO DE OJO

C.E.I.P. "Benedicto XIII" Ilueca (Zaragoza)

Un plan lector

salto de ojo

volver Primaria

PRIMERO
Primaria

Vamos a seguir las palabras que aparecen moviendo los ojos, no la cabeza.

SEGUNDO
Primaria

Se trata de leer y comprender las palabras que aparecen.

TERCERO
Primaria

Es importante leer las palabras cuando van apareciendo, llevar bien el ritmo del ejercicio aunque nos dejemos algunas sin leer.

CUARTO
Primaria

Puedes hacerlo de tres formas:

QUINTO
Primaria

SEXTO
Primaria

Ejercicios Libres

1. - En voz alta cada alumno una fila en las velocidades más bajas.
2. - En silencio a más velocidad.
3. - En silencio y buscando cuántas veces aparece la palabra que nos diga el profesor.

En el menú de la izquierda puedes elegir el curso o hacer las pruebas libres.

volver Salto de ojo

salto de ojo

volver Primaria

EJERCICIOS DE SALTO DE OJO
1º DE PRIMARIA

PRUEBA	Velocidad				
Proyecto 0 -					
Proyecto 1 -					
Proyecto 2 -					
Proyecto 3 -	Un monstruo y un niño	x1	x2	x3	
Proyecto 4 -	La historia del niño que siempre se reía	x1	x2	x3	x4
Proyecto 5 -	El buho garfias		x2	x3	x4

salto de ojo

volver Primaria

EJERCICIOS DE SALTO DE OJO
2º DE PRIMARIA

PRUEBA	Velocidad				
Proyecto 0 -	La magia del ratoncito Perez	x2	x3	x4	
Proyecto 1 -	Amanda y los cuentos	x2	x3	x4	
Proyecto 2 -	La historia del camello listo	x2	x3	x4	
Proyecto 3 -	Ratapón	x2	x3	x4	
Proyecto 4 -	El hombre que no tenía sombra	x2	x3	x4	
Proyecto 5 -	Los tres deseos tontos	x2	x3	x4	

salto de ojo

volver Primaria

EJERCICIOS DE SALTO DE OJO
3º DE PRIMARIA

PRUEBA	Velocidad					
Proyecto 0 -	El hombre que vivía con las cigüeñas	x2	x3	x4	x5	
Proyecto 1 -	El pavo real	x2	x3	x4	x5	
Proyecto 2 -	El emperador vanidoso	x2	x3	x4	x5	
Proyecto 3 -	Los nobles y el rey	x2	x3	x4	x5	
Proyecto 4 -	Francisco me dejó sin pelo	x2	x3	x4	x5	
Proyecto 5 -	Los dos asnos	x2	x3	x4	x5	

salto de ojo

volver Primaria

EJERCICIOS DE SALTO DE OJO
4º DE PRIMARIA

PRUEBA	Velocidad						
Proyecto 0 -	Cuento de invierno	x2	x3	x4	x5	x6	
Proyecto 1 -	El chico de Jupiter	x2	x3	x4	x5	x6	
Proyecto 2 -	Las vacaciones de Justina	x2	x3	x4	x5	x6	
Proyecto 3 -	El mago Giró	x2	x3	x4	x5	x6	
Proyecto 4 -	El paraguas del mago	x2	x3	x4	x5	x6	
Proyecto 5 -	El plantador de árboles	x2	x3	x4	x5	x6	

salto de ojo

volver Primaria

EJERCICIOS DE SALTO DE OJO
5º DE PRIMARIA

PRUEBA	Velocidad						
Proyecto 0 -	Las tres piedras hermanas	x3	x4	x5	x6	x7	
Proyecto 1 -	Los hermanos gemelos	x3	x4	x5	x6	x7	
Proyecto 2 -	La casa de Tres botones	x3	x4	x5	x6	x7	
Proyecto 3 -	Haz bien sin mirar a quien.	x3	x4	x5	x6	x7	
Proyecto 4 -	Las manchas del leopardo	x3	x4	x5	x6	x7	
Proyecto 5 -	El oledor de vientos	x3	x4	x5	x6	x7	

salto de ojo

volver Primaria

EJERCICIOS DE SALTO DE OJO
6º DE PRIMARIA

PRUEBA	Velocidad							
Proyecto 0 -	Inés, mala	x4	x5	x6	x7	x8		
Proyecto 1 -	Una casa con orejas	x4	x5	x6	x7	x8		
Proyecto 2 -	El adivinador de máscaras	x4	x5	x6	x7	x8		
Proyecto 3 -	La herencia del cura	x4	x5	x6	x7	x8		
Proyecto 4 -	El enigma de la doncella dormida	x4	x5	x6	x7	x8		
Proyecto 5 -		x4	x5	x6	x7	x8		

ZONA PRIMARIA: LECTURA POR PALABRAS

C.E.I.P. "Benedicto XII" Illescas (Zaragoza)

Un plan lector para

lectura por palabras

Primaria

En este ejercicio debemos ir leyendo los textos a la misma velocidad en que van apareciendo las palabras intentando no quedarnos atras.

Cada alumno puede leer hasta final de frase (hasta el punto) y a continuación comenzar el siguiente compañero.

En cada ejercicio puedes elegir la velocidad, empezando desde la más lenta para ir poco a poco aumentando la velocidad.

Puedes hacerlo:

- En voz alta.
- En silencio a más velocidad.

EJERCICIOS DE LECTURA POR PALABRAS 1º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	
Proyecto 1 -	
Proyecto 2 -	
Proyecto 3 -	Un monstruo y un niño
Proyecto 4 -	La historia de un niño que siempre reía.
Proyecto 5 -	El buho gaffas

EJERCICIOS DE LECTURA POR PALABRAS 2º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	La magia del ratoncito Perez
Proyecto 1 -	Amenda y los cuentos
Proyecto 2 -	La historia del camello listo
Proyecto 3 -	Ratón
Proyecto 4 -	La historia del palero comifón
Proyecto 5 -	Los tres deseos tontos

EJERCICIOS DE LECTURA POR PALABRAS 3º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	El hombre que vivía con las cigüeñas
Proyecto 1 -	El pavo real
Proyecto 2 -	El empesador vanidoso
Proyecto 3 -	Los nobles y el rey
Proyecto 4 -	Francisco me dejó sin pelo
Proyecto 5 -	Los dos asnos

EJERCICIOS DE LECTURA POR PALABRAS 4º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	Cuento de invierno
Proyecto 1 -	El chico de Jupiter
Proyecto 2 -	Las vacaciones de Justina
Proyecto 3 -	El mago Giro
Proyecto 4 -	El paraguas del mago
Proyecto 5 -	El plantador de arboles

EJERCICIOS DE LECTURA POR PALABRAS 5º DE PRIMARIA

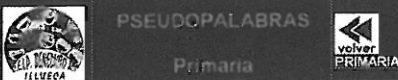
PRUEBA	
Proyecto 0 -	Las tres piedras hermanas
Proyecto 1 -	Los hermanos gemelos
Proyecto 2 -	La casa de Tres botones
Proyecto 3 -	Haz bien sin mirar a quien.
Proyecto 4 -	Las manchas del leopardo
Proyecto 5 -	El oleador de vientos

EJERCICIOS DE LECTURA POR PALABRAS 6º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	Insas mala
Proyecto 1 -	Una casa con orejas
Proyecto 2 -	El adivinador de mascarar
Proyecto 3 -	La herencia del cura
Proyecto 4 -	El enigma de la doncella dormida
Proyecto 5 -	El hada rota

ZONA PRIMARIA: LECTURA DE PSEUDOPALABRAS

C.E.I.P. "Benedicto XIII" Illueca (Zaragoza)
Un plan lector para nuestro centro



PSEUDOPALABRAS
Primaria

PRIMERO
Primaria

Vamos a leer pseudopalabras, que no es otra cosa que palabras inventadas, palabras que no significan nada. Pero leyendo estas palabras mejoraremos nuestra lectura. ¡Prueba y verás!

SEGUNDO
Primaria

ELIGE LA ACTIVIDAD SEGÚN TU CURSO.

TERCERO
Primaria

Estas secuencias en orden de dificultad, no por el número de ejercicio.

CUARTO
Primaria

V1= Velocidad de un fotograma por segundo. Se puede hacer también leyendo en voz alta.

QUINTO
Primaria

V2= Velocidad de dos fotogramas por segundo. Se debe hacer leyendo individualmente en silencio.

SEXTO
Primaria

V3= Velocidad de tres fotogramas por segundo. ¡¡ Para los más intrépidos lectores !!

EJERCICIOS

EJERCICIOS PRIMERO DE PRIMARIA

PRIMERO						
fácil	EJ.1 V1	EJ.3 V1	EJ.4 V1	EJ.6 V1	EJ.13 V1	EJ.20 V1
medio	EJ.17 V1	EJ.18 V1	EJ.2 V2	EJ.5 V2	EJ.7 V2	EJ.30 V0.8
difícil	EJ.21 V1	EJ.25 V1	EJ.30 V0.8	EJ.33 V0.8	EJ.35 V0.8	EJ.38 V0.8
muy difícil	EJ.37 V0.8	EJ.22 V2	EJ.26 V2	EJ.42 V0.8	EJ.47 V0.8	EJ.29 V1

EJERCICIOS SEGUNDO DE PRIMARIA

SEGUNDO						
fácil	EJ.2 V1	EJ.4 V1	EJ.5 V1	EJ.7 V1	EJ.14 V1	EJ.26 V1
medio	EJ.12 V1	EJ.1 V2	EJ.3 V2	EJ.4 V2	EJ.6 V2	EJ.25 V2
difícil	EJ.22 V1	EJ.11 V2	EJ.17 V2	EJ.20 V2	EJ.18 V2	EJ.34 V0.8
muy difícil	EJ.31 V0.8	EJ.21 V2	EJ.29 V1	EJ.36 V0.8	EJ.48 V0.8	EJ.51 V0.8

EJERCICIOS TERCERO DE PRIMARIA

TERCERO						
fácil	EJ.8 V1	EJ.11 V1	EJ.23 V1	EJ.28 V1	EJ.32 V0.8	EJ.35 V1
medio	EJ.1 V3	EJ.6 V3	EJ.12 V2	EJ.13 V2	EJ.39 V0.8	EJ.49 V1
difícil	EJ.35 V2	EJ.9 V2	EJ.32 V1	EJ.24 V2	EJ.27 V2	EJ.33 V1
muy difícil	EJ.18 V3	EJ.20 V3	EJ.17 V3	EJ.21 V3	EJ.30 V1	EJ.38 V1

EJERCICIOS CUARTO DE PRIMARIA

CUARTO						
fácil	EJ.9 V1	EJ.10 V1	EJ.16 V1	EJ.24 V1	EJ.27 V1	EJ.41 V0.8
medio	EJ.14 V2	EJ.8 V2	EJ.40 V0.8	EJ.52 V1	EJ.53 V1	EJ.36 V1
difícil	EJ.2 V3	EJ.5 V3	EJ.7 V3	EJ.28 V2	EJ.56 V1	EJ.34 V1
muy difícil	EJ.22 V3	EJ.23 V2	EJ.37 V1	EJ.12 V3	EJ.31 V1	EJ.32 V2

EJERCICIOS QUINTO DE PRIMARIA

QUINTO						
fácil	EJ.15 V2	EJ.43 V0.8	EJ.45 V0.8	EJ.47 V1	EJ.46 V0.8	EJ.54 V1
medio	EJ.3 V3	EJ.8 V3	EJ.10 V2	EJ.11 V3	EJ.23 V3	EJ.39 V1
difícil	EJ.25 V3	EJ.56 V1	EJ.32 V1	EJ.44 V1	EJ.49 V2	EJ.57 V2
muy difícil	EJ.33 V2	EJ.31 V2	EJ.55 V2	EJ.28 V3	EJ.62 V2	EJ.51 V2

EJERCICIOS SEXTO DE PRIMARIA

SEXTO						
fácil	EJ.44 V0.8	EJ.41 V1	EJ.42 V1	EJ.43 V1	EJ.50 V0.8	EJ.57 V0.8
medio	EJ.48 V1	EJ.45 V1	EJ.50 V0.8	EJ.40 V1	EJ.56 V1	EJ.46 V1
difícil	EJ.4 V3	EJ.9 V3	EJ.10 V3	EJ.15 V3	EJ.24 V3	EJ.27 V3
muy difícil	EJ.26 V3	EJ.29 V2	EJ.30 V2	EJ.34 V2	EJ.63 V2	EJ.64 V2

ZONA PRIMARIA: LECTURA DE COLUMNAS

C.E.I.P. "Benedicto XIII" Ilueca (Zaragoza)

columnas volver Primaria

"Un plan lector para nuestro colegio"

Leer las palabras globalmente lo más rápido posible.

PRIMERO Primaria

SEGUNDO Primaria

TERCERO Primaria

CUARTO Primaria

QUINTO Primaria

SEXTO Primaria

volver columnas

Metodología:

- Vamos leer las palabras que van apareciendo.
- Es importante seguir las palabras que aparecen aunque nos dejemos alguna sin leer.
- No se deben cortar las palabras, hay que leerlas enteras

Actividades:

- En voz alta. En las velocidades más bajas.
- En silencio a más velocidad.
- Una, dos, tres, ... palabras cada alumno en voz alta, y los demás siguiendo la lectura.

¿hasta qué velocidad eres capaz de poder leer?

Practica y verás como irás progresando poco a poco.

EJERCICIOS DE COLUMNAS 1º DE PRIMARIA

PRUEBA	Velocidad
Proyecto 0 -	
Proyecto 1 -	
Proyecto 2 -	
Proyecto 3 - Un monstruo y un niño	x1 x2 x3
Proyecto 4 - La historia del niño que siempre se reía	x1 x2 x3 x4
Proyecto 5 - El buho gaffas	x2 x3 x4

EJERCICIOS DE COLUMNAS 2º DE PRIMARIA

PRUEBA	Velocidad
Proyecto 0 - La magia del ratoncito Perez	x2 x3 x4
Proyecto 1 - Amanda y los cuentos	x2 x3 x4
Proyecto 2 - La historia del camello liso	x2 x3 x4
Proyecto 3 - Ratapón	x2 x3 x4
Proyecto 4 - El hombre que no tenía sombra	x2 x3 x4
Proyecto 5 - Los tres deseos tontos	x2 x3 x4

EJERCICIOS DE COLUMNAS 3º DE PRIMARIA

PRUEBA	Velocidad
Proyecto 0 - El hombre que vivía con las cigüeñas	x2 x3 x4 x5
Proyecto 1 - El pavo real	x2 x3 x4 x5
Proyecto 2 - El emperador vanidoso	x2 x3 x4 x5
Proyecto 3 - Los nobles y el rey	x2 x3 x4 x5
Proyecto 4 - Francisco me dejó sin pelo	x2 x3 x4 x5
Proyecto 5 - Los dos asnos	x2 x3 x4 x5

EJERCICIOS DE COLUMNAS 4º DE PRIMARIA

PRUEBA	Velocidad
Proyecto 0 - Cuento de Invierno	x2 x3 x4 x5 x6
Proyecto 1 - El chico de Júpiter	x2 x3 x4 x5 x6
Proyecto 2 - Las vacaciones de Justina	x2 x3 x4 x5 x6
Proyecto 3 - El mago Giro	x2 x3 x4 x5 x6
Proyecto 4 - El parguero del mago	x2 x3 x4 x5 x6
Proyecto 5 - El plantador de árboles	x2 x3 x4 x5 x6

EJERCICIOS DE COLUMNAS 5º DE PRIMARIA

PRUEBA	Velocidad
Proyecto 0 - Las tres piedras hermanas	x3 x4 x5 x6 x7
Proyecto 1 - Los hermanos gemelos	x3 x4 x5 x6 x7
Proyecto 2 - La casa de Tres botones	x3 x4 x5 x6 x7
Proyecto 3 - Haz bien sin mirar a quien	x3 x4 x5 x6 x7
Proyecto 4 - Las manchas del leopardo	x3 x4 x5 x6 x7
Proyecto 5 - El oidor de vientos	x3 x4 x5 x6 x7

EJERCICIOS DE COLUMNAS 6º DE PRIMARIA

PRUEBA	Velocidad
Proyecto 0 - Ines, mala	x2 x3 x4 x5 x6 x7 x8
Proyecto 1 - Una casa con orejas	x2 x3 x4 x5 x6 x7 x8
Proyecto 2 - El adivinador de mascarás	x2 x3 x4 x5 x6 x7 x8
Proyecto 3 - La herencia del cura	x2 x3 x4 x5 x6 x7 x8
Proyecto 4 - El enigma de la doncella dormida	x2 x3 x4 x5 x6 x7 x8
Proyecto 5 -	x2 x3 x4 x5 x6 x7 x8

ZONA PRIMARIA:

LECTURA
MISTERIOSA

C.E.I.P. "Benedicto XIII"
Illueca (Zaragoza)



"Un plan lector
para nuestro centro"

PRIMERO
Primaria
SEGUNDO
Primaria
TERCERO
Primaria
CUARTO
Primaria
QUINTO
Primaria
SEXTO
Primaria

LECTURA
MISTERIOSA



Ahora vamos a leer unos textos que parecen escritos en otro idioma... pero si prestas atención verás que los puedes leer correctamente.

La primera y la última letra siempre están en su posición, las demás están desordenadas.

LECTURA MISTERIOSA

1º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	
Proyecto 1 -	
Proyecto 2 -	
Proyecto 3 -	Un monstruo y un niño
Proyecto 4 -	La historia del niño que siempre reía
Proyecto 5 -	El buho gafitas
Proyecto 6 -	Las cien ovejitas

LECTURA MISTERIOSA

2º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	La magia del ratoncito Perez
Proyecto 1 -	Amanda y los cuentos
Proyecto 2 -	La historia del camello llsto
Proyecto 3 -	Ratapón
Proyecto 4 -	El hombre que no tenía sombra
Proyecto 5 -	Los tres deseos tontos
Proyecto 6 -	El hombre que no tenía sombra

LECTURA MISTERIOSA

3º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	El hombre que vivía con las cigüeñas
Proyecto 1 -	El payo real
Proyecto 2 -	El emperador vanidoso
Proyecto 3 -	Los nobles y el rey
Proyecto 4 -	Francisco me dejó sin pelo
Proyecto 5 -	
Proyecto 6 -	Se perdió mi hermano

LECTURA MISTERIOSA

4º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	Cuento de invierno
Proyecto 1 -	El chico de Jupiter
Proyecto 2 -	Las vacaciones de Justina
Proyecto 3 -	El mago Giró
Proyecto 4 -	El paraguas del mago
Proyecto 5 -	El plantador de árboles
Proyecto 6 -	Hachi el embustero

LECTURA MISTERIOSA

5º DE PRIMARIA

	PRUEBA
Proyecto 0 -	Las tres piedras hermanas
Proyecto 1 -	Los hermanos gemelos
Proyecto 2 -	La casa de Tres botones
Proyecto 3 -	Haz bien sin mirar a quien.
Proyecto 4 -	Las manchas del leopardo
Proyecto 5 -	Flairador
Proyecto 6 -	Las penas del príncipe Hassan

LECTURA MISTERIOSA

6º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	Inés, mala
Proyecto 1 -	Una casa con orejas
Proyecto 2 -	El adivinador de máscaras
Proyecto 3 -	La herencia del cura
Proyecto 4 -	El enigma de la doncella dormida
Proyecto 5 -	
Proyecto 6 -	El hada rota

ZONA
 PRIMARIA:
 LECTURA SIN
 VOCALES

CEIP "Benedicto XIII"
 Illueca (Zaragoza)



lecturas SIN
 VOCALES



- PRIMERO
Primaria
- SEGUNDO
Primaria
- TERCERO
Primaria
- CUARTO
Primaria
- QUINTO
Primaria
- SEXTO
Primaria



Vamos a leer unos textos muy especiales:

¡Han desaparecido las vocales! y se han cambiado por un guión bajo.

¿Serás capaz de poder leerlos?

LECTURAS SIN VOCALES

1º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	
Proyecto 1 -	
Proyecto 2 -	
Proyecto 3 -	Un monstruo y un niño
Proyecto 4 -	La historia del niño que siempre reía
Proyecto 5 -	El buho gafitas
Proyecto 6 -	Las cien ovejitas

LECTURAS SIN VOCALES

2º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	La magia del ratoncito Perez
Proyecto 1 -	Amanda y los cuentos
Proyecto 2 -	La historia del camello listo
Proyecto 3 -	Ratepon
Proyecto 4 -	El hombre que no tenia sombra
Proyecto 5 -	Los tres deseos tontos
Proyecto 6 -	El hombre que no tenia sombra

LECTURAS SIN VOCALES

3º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	El hombre que vivia con las cigüeñas
Proyecto 1 -	El pavo real
Proyecto 2 -	El emperador vanidoso
Proyecto 3 -	Los nobles y el rey
Proyecto 4 -	Francisco me dejó sin pelo
Proyecto 5 -	Los dos asnos
Proyecto 6 -	Se perdió mi hermano

LECTURAS SIN VOCALES

4º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	Cuento de invierno
Proyecto 1 -	El chico de Júpiter
Proyecto 2 -	Las vacaciones de Justina
Proyecto 3 -	El mago Giró
Proyecto 4 -	El paraguas del mago
Proyecto 5 -	El plantador de arboles
Proyecto 6 -	Hachi el embustero

LECTURAS SIN VOCALES

5º DE PRIMARIA

PRUEBA	
Proyecto 0 -	Las tres piedras hermanas
Proyecto 1 -	Los hermanos gemelos
Proyecto 2 -	La casa de Tres botones
Proyecto 3 -	Haz bien sin mirar a quien.
Proyecto 4 -	Las manchas del leopardo
Proyecto 5 -	El oledor de vientos
Proyecto 6 -	Las penas del principe Hassan

LECTURAS SIN VOCALES

6º DE PRIMARIA

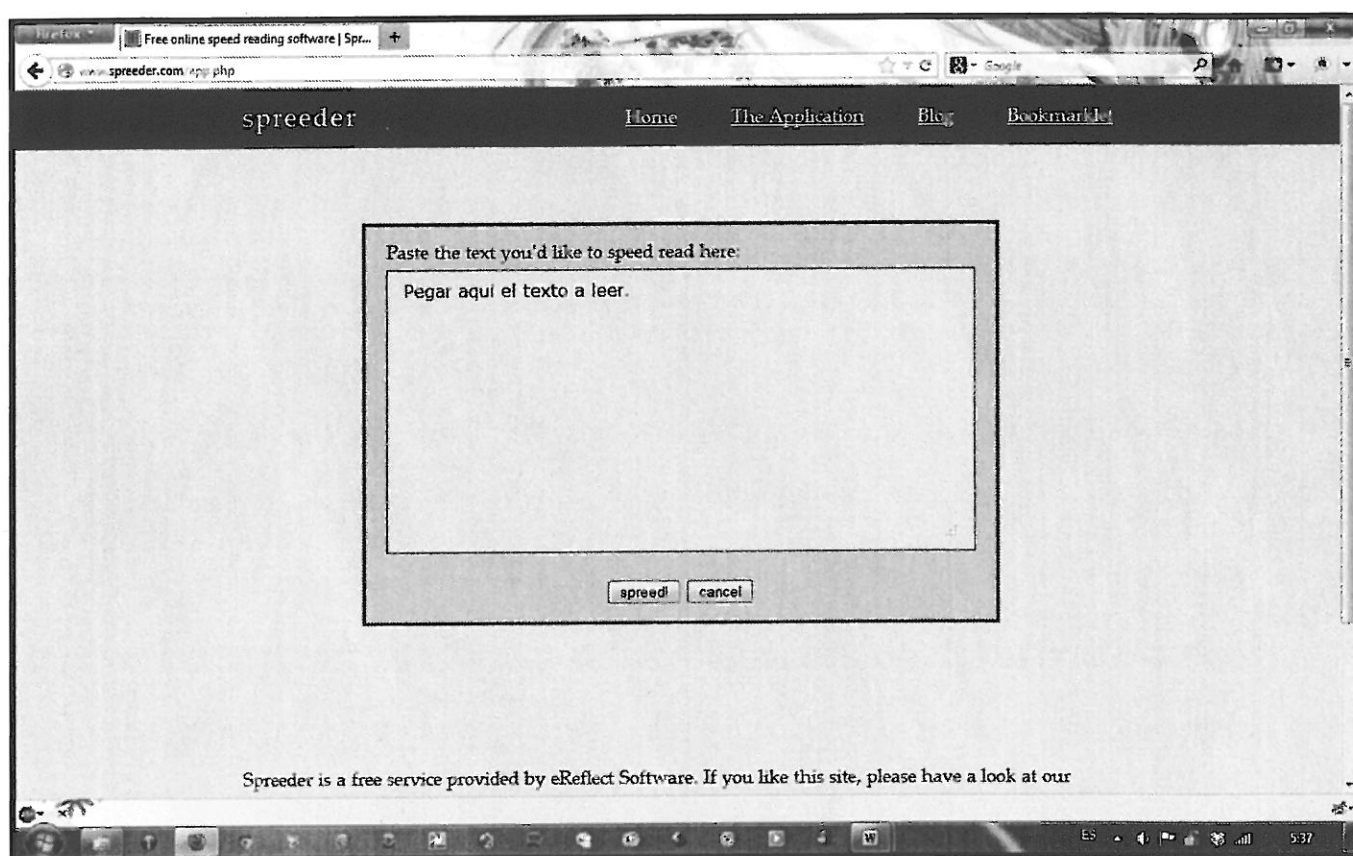
PRUEBA	
Proyecto 0 -	Inés, mala
Proyecto 1 -	Una casa con orejas
Proyecto 2 -	El adivinador de máscaras
Proyecto 3 -	La herencia del cura
Proyecto 4 -	El enigma de la doncella dormida
Proyecto 5 -	Una pomada de narices
Proyecto 6 -	El hada rota

LECTURA DE TEXTOS
CON/SIN EL ORDENADOR

TEXTO DE LECTURA PARA PRACTICAR CON EL SPREEDER o en el papel.

Con la aplicación ya conocida, practicamos la lectura de este texto. A distintas velocidades. Nuestra meta ha de ser primero unos **70 ppm**. Ya más tarde, perseguiremos los 90 ppm

El enlace es: <http://www.spreeder.com/app.php>



El texto se puede también leer directamente en el PAPEL. Se cronometra el tiempo y ya está. Iremos viendo que el tiempo de lectura mejora.

Para leer con el spreeder, copiar el texto en un archivo Word y guardarlo en el ordenador. El alumno puede participar en su copia,...

TEXTO 1 DE VELOCIDAD LECTORA.

La princesa Agata era una niña y tenía un problema. Pero esta historia comienza mucho antes del problema. El problema de Agata era su madre. La reina Olga era la reina más bella de todos los reinos del norte, del sur, del este y del oeste.

Lo sabía muy bien y cultivaba cada aspecto de su belleza igual que se cultiva un jardín: con atención y mil cuidados. Solo se ponía vestidos de colores que la favorecían como el verde el celeste o el marino. Se hacía traer desde sitios muy lejanos cremas y ungüentos para mantener su piel de terciopelo suave y lisa. Intentaba no estar nunca ni demasiado alegre ni demasiado triste, para evitar arrugas que se forman cuando se hacen algunos gestos, se ríe o se llora.

La reina estaba tan pendiente de su propia belleza que casi no se acordaba de que tenía una hija. Prefería dejarla al cuidado de las niñeras o del servicio doméstico, porque creía que ocuparse de ella requería un gran esfuerzo, uno de esos que hacen que con el tiempo te salgan arrugas. Pero de vez en cuando pedía ver a su hija. Le gustaba verla vestida elegantemente con vestidos que eran como los suyos en miniatura, y mirarla mientras daba los primeros pasos o jugaba con la pelota dorada y perseguía a su perrito blanco.

TEXTO 1 DE VELOCIDAD LECTORA (MÁS FÁCIL)

La princesa Agata era una niña y tenía un problema. Pero esta historia comienza mucho antes del problema. El problema de Agata era su madre. La reina Olga era la reina más bella de todos los reinos del norte del sur del este y del oeste.

Lo sabía muy bien y cultivaba cada aspecto de su belleza igual que se cultiva un jardín: con atención y mil cuidados. Solo se ponía vestidos de colores que la favorecían como el verde el celeste o el marino. Se hacía traer desde sitios muy lejanos cremas y ungüentos para mantener su piel de terciopelo suave y lisa. Intentaba no estar nunca ni demasiado alegre ni demasiado triste, para evitar arrugas que se forman cuando se hacen algunos gestos, se ríe o se llora.

TEXTO 2 DE VELOCIDAD LECTORA.

El sol es una estrella situada en el centro del universo. Alrededor de él giran todos los planetas. Sus nombres son: Mercurio, Venus, La Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Neptuno y Plutón. El sol está muy lejos de la Tierra. Si cogiéramos un avión normal para llegar hasta él, ¡tardaríamos 20 años en llegar! Sin el sol, la vida en la Tierra sería imposible puesto que nos da luz y calor. Alrededor de la Tierra gira la Luna, un planeta que vemos blanco y brillante puesto que es el sol quien le ilumina. Su tamaño es más pequeño que el continente de la Tierra llamado Asia. En la Luna, no hay ni viento, ni sonido; en ella, sería imposible silbar puesto que se necesita aire para ello....

El hombre, desde hace mucho tiempo, ha comenzado ya su conquista del espacio. El primer hombre llegó a la luna en el año 1969. Tres astronautas americanos tripulaban un cohete espacial llamado Apolo 11. Gracias a los viajes espaciales se han inventado muchas cosas prácticas para las personas como la cinta velcro, bolis que escriben aunque la punta se dirija hacia arriba, el ratón de ordenador, deportivas con cámara de aire, ropa resistente al fuego, el horno microondas,....

TEXTO 3 DE VELOCIDAD LECTORA.

En la provincia de Tsu vivía un muchacho muy ansioso de distinguirse en los exámenes, para ser así la gloria de sus padres y de su pueblo natal.

Pero observó que, tras algunas horas de estudio, comenzaba a invadirle una gran somnolencia, que terminaba en un sueño profundo. Esto le apenaba muchísimo, y durante algún tiempo no supo cómo ingeniarse para permanecer despierto.

Por fin, se le ocurrió una idea salvadora. Ató una cuerda al extremo de su trenza, y sujetó la otra extremidad de aquélla a una viga del techo, de suerte que, si se dormía y daba cabezadas, el tirón de la coleta le despertaría.

TEXTO 4 DE VELOCIDAD LECTORA.

Aragón, es la comunidad donde vivimos. Sus provincias son Zaragoza, Huesca y Teruel. Situada al noreste de la península, es una comunidad que celebra su día de fiesta el doce de octubre, dedicado a la Virgen del Pilar. Es una tierra que cuenta con paisajes de llanura; y también de montaña en los Pirineos con su pico Aneto y en la zona del Moncayo. Es una comunidad de contrastes tanto en lo que se refiere al clima como a su fauna y vegetación. En estas tierras suele hacer mucho calor en verano y mucho frío en invierno. Días de viento y de niebla son también frecuentes en las estaciones más frías. Entre las plantas más abundantes en la llanura nos encontramos el espliego, el tomillo o el romero que aguantan muy bien periodos de poca lluvia. La avutarda, la focha, el urogallo, el quebrantahuesos son aves de esta comunidad, por no olvidar al sarrio, mamífero de los Pirineos.

LECTURA N° 5

Después de una Semana Santa llena de tradiciones y costumbres, llega la gran fiesta. ¿A quién no le hace ilusión que llegue el domingo de Pascua? Muchos niños esperan este día para disfrutar de los huevitos de pascua, ya sean de chocolate o los decorados con sorpresas adentro. ¿Dónde surge esta forma de celebrar la Pascua?

Esta curiosa tradición surge hace mucho. Antiguamente durante la cuaresma no se podía comer huevos, por lo que al llega el domingo de Resurrección, las personas acostumbraban a regalar huevos a los vecinos. Un día una señora decidió decorarlos antes de regalarlos.

Una versión más pintoresca es la **leyenda del "Conejo de Pascua"**. Cuenta Esta leyenda que cuando metieron a Jesús al sepulcro, había dentro de la cueva un conejo escondido. El conejo se quedó dentro de la tumba, hasta que de repente el conejito vio algo sorprendente: Jesús se levantó y dobló las sábanas con las que lo habían envuelto. Un ángel quitó la piedra que tapaba la entrada y Jesús salió de la cueva. El conejo comprendió que Jesús había resucitado y quiso compartirlo con todos. Pero como no podía hablar, se les ocurrió que si les llevaba un huevo pintado, ellos entenderían el mensaje de vida y alegría.

Cualquiera que sea la versión preferida, no cabe duda que la llegada de la Pascua es un momento de alegría, es el periodo que pone fin al tiempo de reflexión y cambio, para dar paso a una nueva etapa, una donde se empieza de cero para iniciar una nueva vida.

LECTURA N° 6

Cuenta la leyenda que, la ciudad de Silca (en la provincia de Libia), vivía aterrorizada por un gran dragón que asustaba a todos y causaba daños entre la población y los animales.

Para tranquilizarlo, los habitantes del pueblo acordaron dar al dragón una persona en sacrificio y para ello, todos los días, se realizaba un sorteo en el que salía elegida la persona que debía ser entregada al dragón.

Uno de esos días la mala suerte le tocó a la hija del rey. Era una mujer joven y bella muy admirada por los habitantes del pueblo, en especial por su padre quien se resistía a entregarla en sacrificio. Al ver el sufrimiento del rey muchos ciudadanos se ofrecieron para reemplazar a la princesa, pero el rey se negaba a que otros tuvieran que pagar por la suerte de su hija. Además, él era consciente de que su hija formaba parte del pueblo y por tanto debía seguir las normas que hasta el momento se habían pactado.

La princesa abandonó la ciudad. Caminando sin prisa en dirección hacia el gran dragón, se detenía algunos instantes para mirar hacia su pueblo con gran tristeza y resignación. De pronto, cuando menos lo esperaba, apareció un joven caballero con armadura montado sobre un caballo blanco. Al verlo, la princesa le informó de los peligros que podía sufrir estando en ese lugar, pero el caballero se negó a abandonarla y le dijo que él estaba allí para salvarla a ella y a todos los habitantes del pueblo.

Este caballero llamado Jorge, se enfrentó al dragón tan pronto como este apareció. Libraron una gran batalla hasta que el caballero le incrustó una gran lanza al dragón en el pecho. De la sangre que derramó el dragón nació un hermoso rosal que Jorge entregó a la princesa después de haber ganado la batalla.

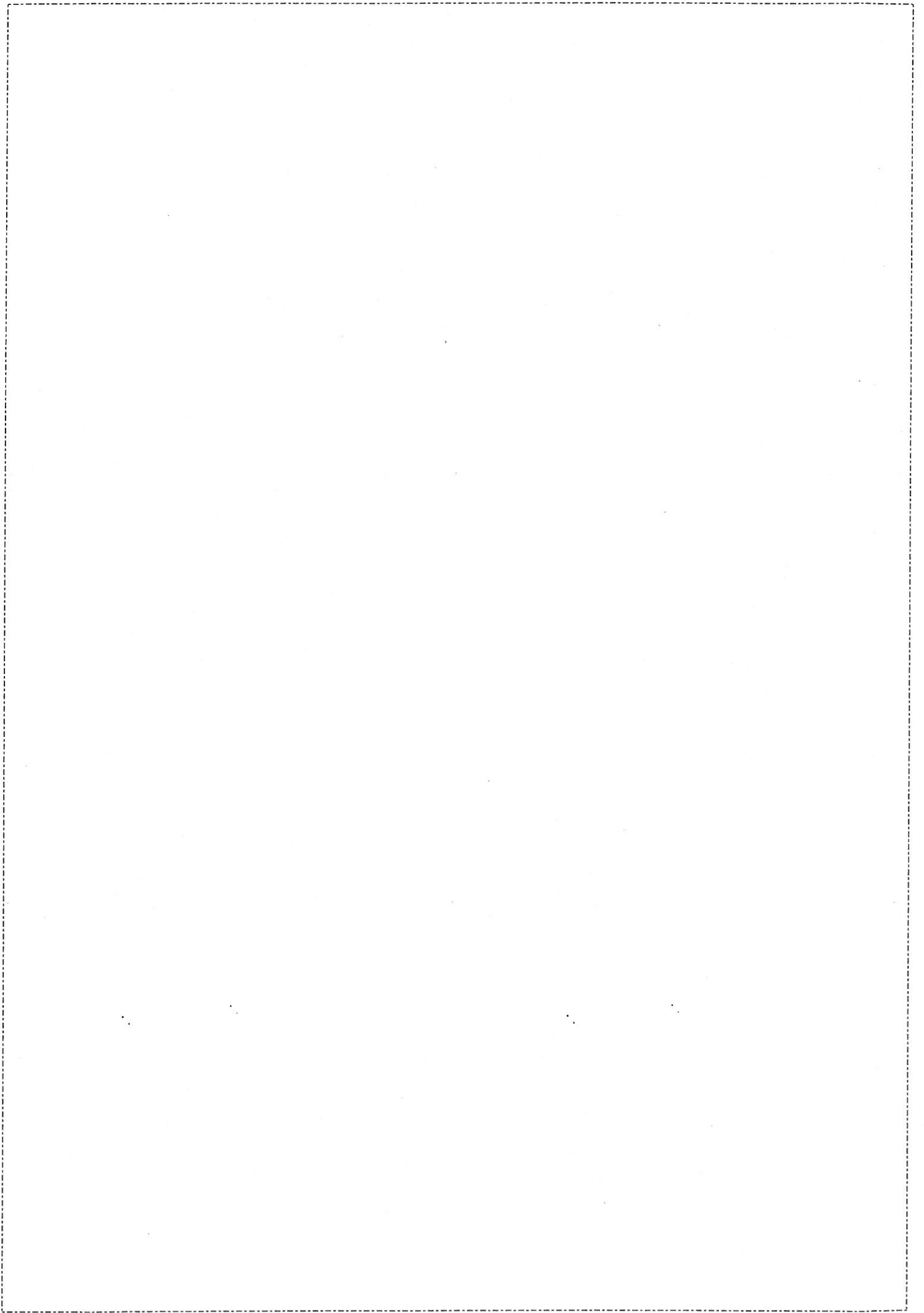
Así nace la tradición de que, el día 23 de abril, día de San Jorge, todos los enamorados le regalen una rosa a sus novias.

LECTURA N° 7

El río Piedra forma, al pasar por el monasterio, un paraje de gran belleza paisajística, con muchas cascadas de agua que se dividen en hilos de agua o chorreras, siendo la cascada de la Cola del Caballo, con más de 50 m., la de mayor altura e interés. Unos senderos debidamente señalizados conducen por todo el parque, a lo largo de unos 5 km, a todos los sitios de interés del mismo.

El parque también cuenta con varias grutas, descubiertas por el fundador del parque. Allí también se encuentra el llamado Lago Espejo. Recientemente, se pueden presenciar espectáculos con aves, entre las que se encuentran lechuzas, águilas, buitres, búhos y alimoches.

El Monasterio de Piedra fue fundado en 1194 por trece monjes cistercienses venidos del Monasterio de Poblet, en el antiguo castillo de Piedra Vieja y junto al Río Piedra. Fue dedicado a Santa María de la Blanca y se catalogó como Monumento Nacional el 16 de febrero de 1983.



JUGANDO

CON EL

ORDENADOR

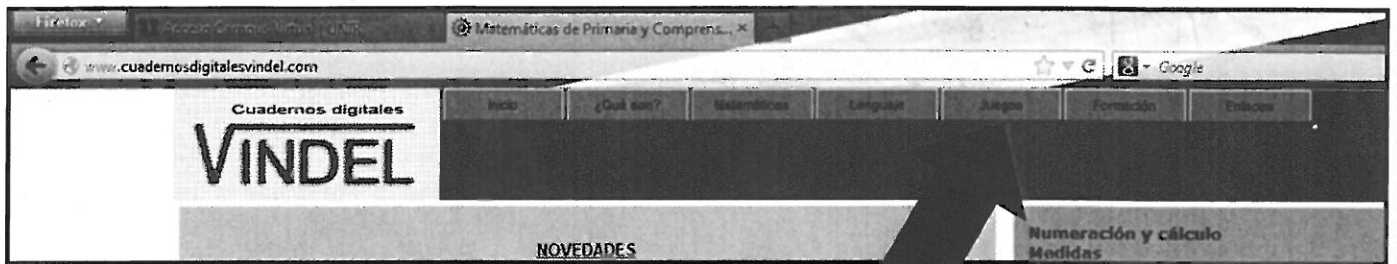
Estas actividades que se proponen están sacadas de Internet. En general, sirven para mejorar la atención, la concentración, el razonamiento, el lenguaje,

LABERINTOS

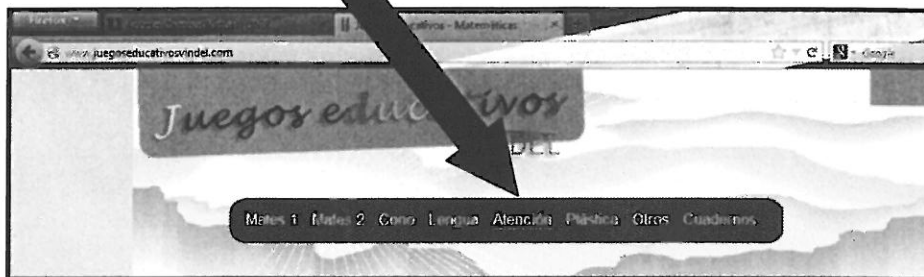
Vamos a jugar un poquito. Buscamos cuadernos digitales vindel en internet. La ruta de acceso es:

<http://www.cuadernosdigitalesvindel.com/>

Hacer clic en **Juegos**.



Hacer clic en **Atención**.



Hacer clic en el **NÚMERO 1**. Como veréis hay muchos más juegos.....

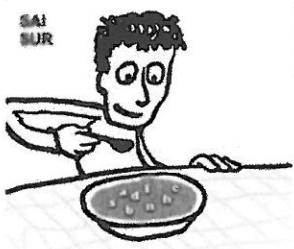


SOPAS DE LETRAS ON LINE

http://sai.leganes.educa.madrid.org/index.php?option=com_w ebinks&view=catego ry&id=11&Itemid=59




Haced clic abajo en los enlaces LA FRUTA, LAS TIENDAS,..... y aún hay más..... y podrás hacer realizar las distintas sopas de letras online.

Sopas de letras realizadas por el SAI



Sopas de letras sobre centros de interés y vocabulario inicial realizados por **nuestros propios alumnos y alumnas**. Para rellenar online o descargar la versión imprimible si no tenéis conexión a Internet en clase.

Mostrar # 20

#	Enlaces web	Hits
1	 La fruta Resuelve esta sopa de letras sobre las frutas más comunes, busca sus fotos o imágenes en internet, copia las palabras en tu cuaderno y dibuja cada fruta fijándote en las fotos. Por último escribe los nombres en tu idioma.	10364
2	 Las tiendas Sopa de letras sobre las tiendas más comunes	5872
3	 Las profesiones Las profesiones más comunes. Encuéntralas en esta sopa de letras y luego escríbelas en tu cuaderno dibujando al lado algo que represente a cada una de ellas. Por ejemplo quitar -dibujar de un pincel.	7090

Más sopas de letras online en:

<http://www.jugarconjuegos.com/juegos%20educativos/JUEGO%20SOPA%20DE%20LETRAS.htm>



The screenshot shows a web browser window with the URL www.jugarconjuegos.com/juegos%20educativos/JUEGO%20SOPA%20DE%20LETRAS.htm. The page features a navigation menu on the left with categories like AVIONES, ESTRATEGIA, EDUCATIVOS, BICICLETAS, FUTBOL, ACCION, DEPORTES, BARBIE, 2 JUGADORES, GUERRA LUCHA, HABILIDAD, COCHES, and AVENTURAS. The main content area is titled 'JUEGO SOPA DE LETRAS EN ESPAÑOL' and includes a 'Learn Spanish' section with the text 'Learn Spanish at an university with international prestige. More info'. Below this, there is a grid of letter soup puzzles and a list of words to find: TORIL, MAGANA, CORREDERA, REAL, GUADALUPE, PERDON, HOSPITAL, LAGUNA, ALMENDRO, CENILLO, CONSTITUCION, EMIGRANTES, GRANADOS, PASION, TALAVERA, VENTANAS, and OLIVARES. At the bottom, there are buttons to 'Elige un apartado:' with options like 'Cafes', 'Rios y arroyos', 'Legumbres', 'Paises y lugares', 'Plantas', and 'Peces'.

JUGANDO CON EL ORDENADOR.

Este juego es parecido al del ahorcado. Se teclean las letras que quieres que aparezcan en la frase a adivinar. Pero, ¡CUIDADO! si te equivocas mucho, el gatito se caerá al agua.....

<http://www.juegos.com/juego/Hang-Mau.html>



JUGANDO CON EL ORDENADOR

Juega al clásico juego del Simón, y, practica la memoria. El enlace es:

<http://www.zapjuegos.com/juego/simon.html>



JUGANDO CON EL ORDENADOR

Haz puzles con el ordenador. Puedes elegir el número de piezas.
El enlace es:

<http://www.puzzlesonline.es/puzzle/category/puzzles-de-animales/>



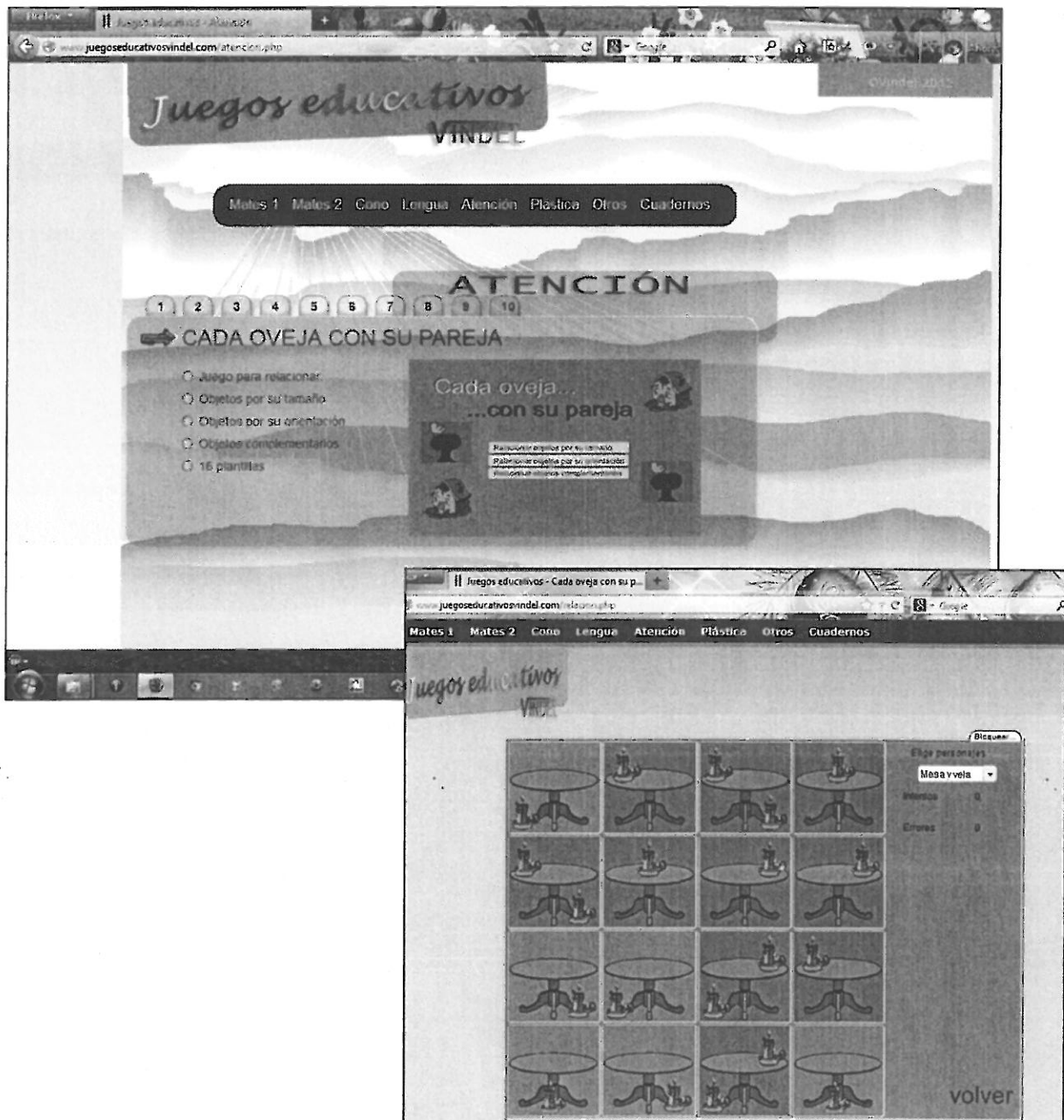
JUGANDO CON EL ORDENADOR

Juego de relacionar las imágenes según la ORIENTACIÓN o colocación de los objetos.

El enlace es:

<http://www.juegoseducativosvindel.com/atencion.php>

Es el juego nº 7: CADA OVEJA CON SU PAREJA.



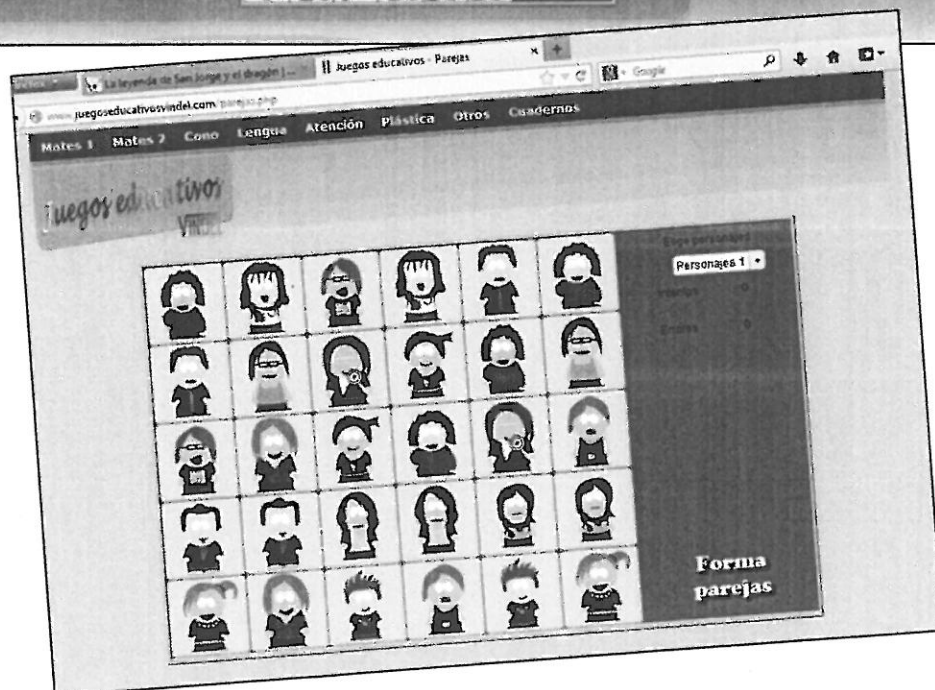
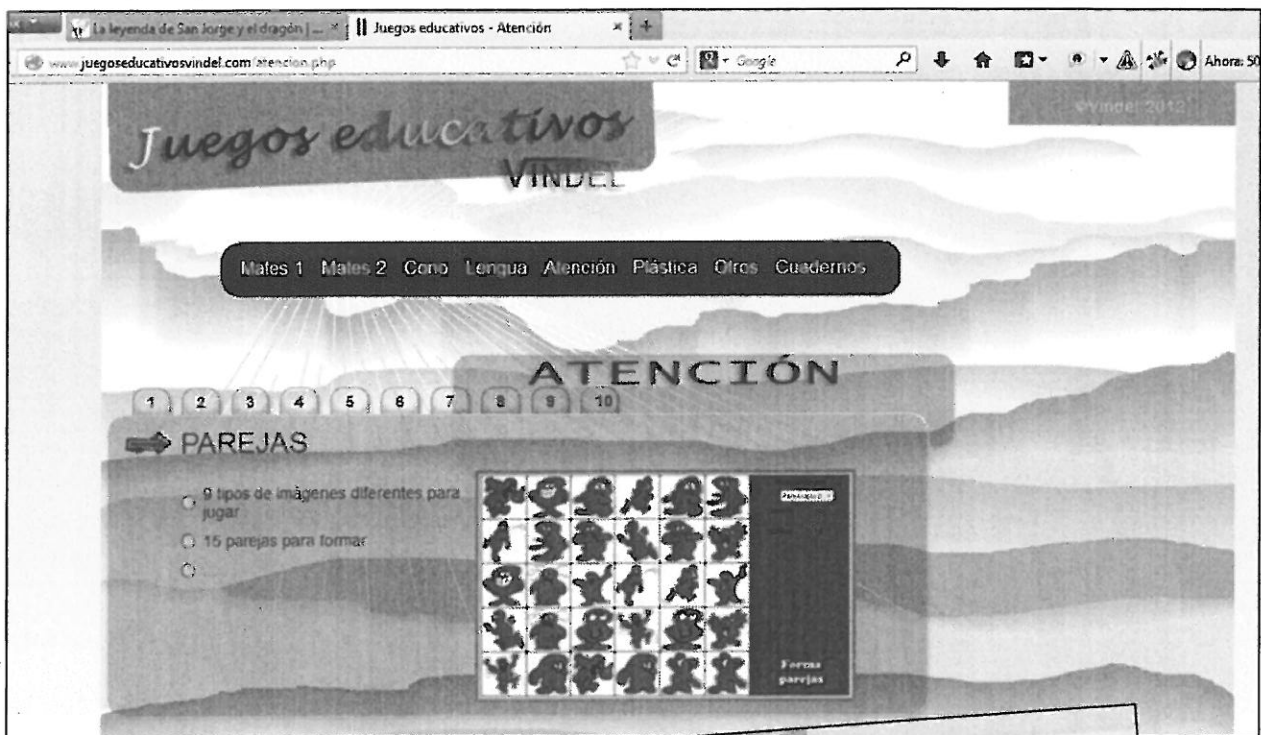
JUGANDO CON EL ORDENADOR

Juego de relacionar las imágenes según la ORIENTACIÓN o colocación de los objetos.

El enlace es:

<http://www.juegoseducativosvindel.com/atencion.php>

Es el juego nº 3: HACER PAREJAS.



JUGANDO CON EL ORDENADOR

El clásico juego de COMECOCOS, y trabajamos la habilidad visual, la coordinación, la rapidez.....¡QUE NO TE COMAN!

El enlace es:

<http://www.juegos.com/juego/Pacman----.html>



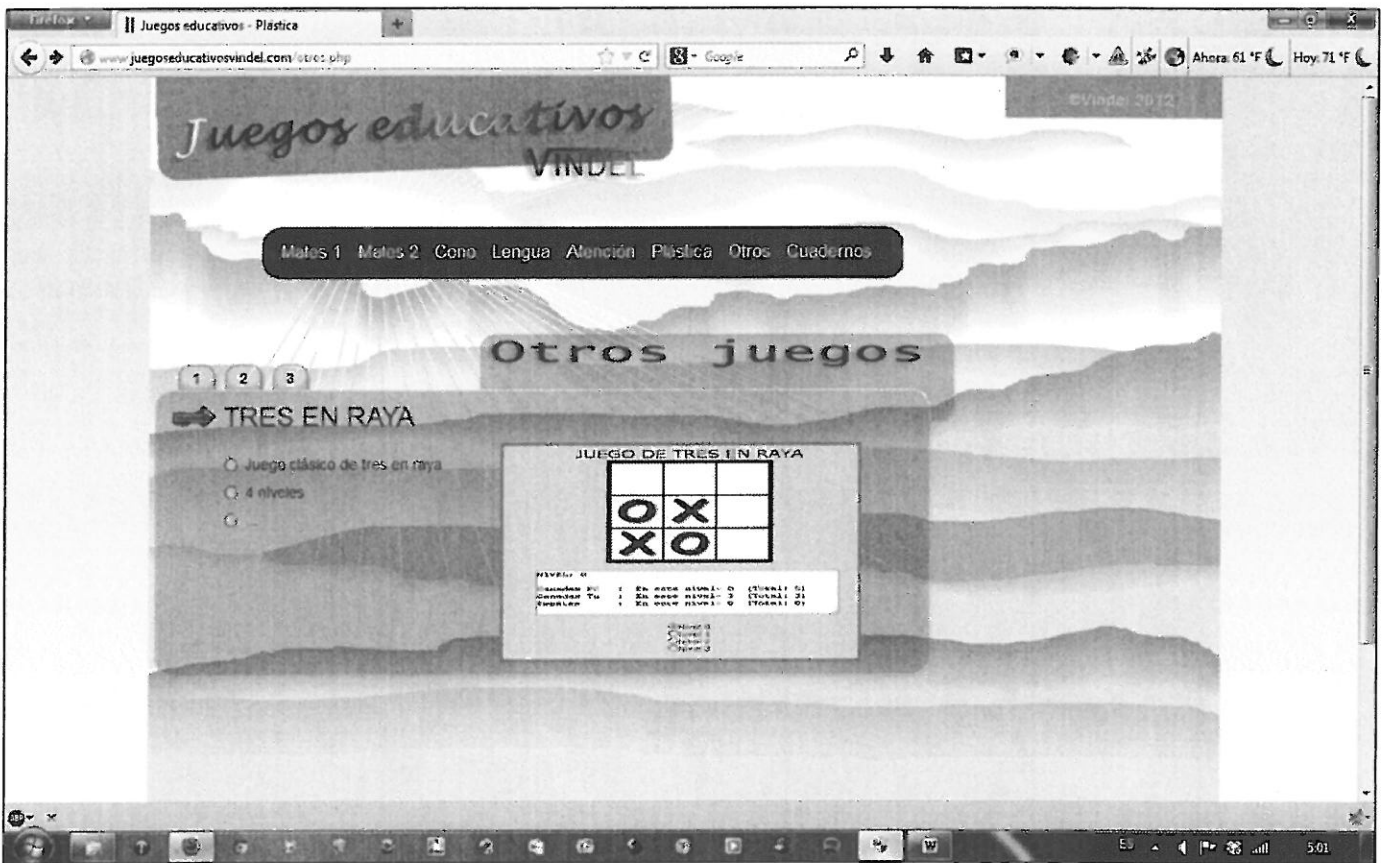
JUGANDO CON EL ORDENADOR

Juego de razonamiento con el clásico juego 3 EN RAYA.

El enlace es:

<http://www.juegoseducativosvindel.com/otros.php>

Es el juego n° 1 TRES EN RAYA



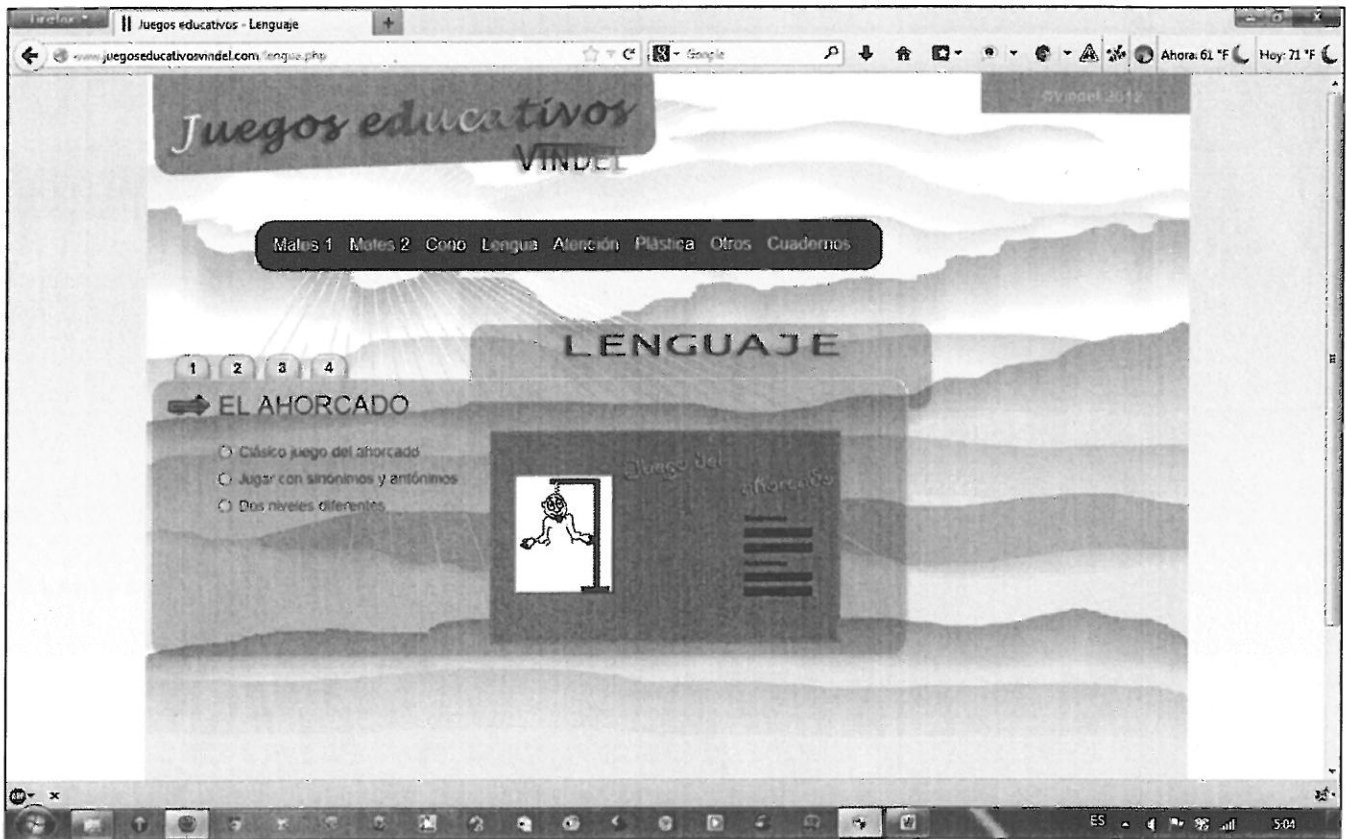
JUGANDO CON EL ORDENADOR

Juego de LENGUAJE con el clásico juego del AHORCADO

El enlace es:

<http://www.juegoseducativosvindel.com/lenqua.php>

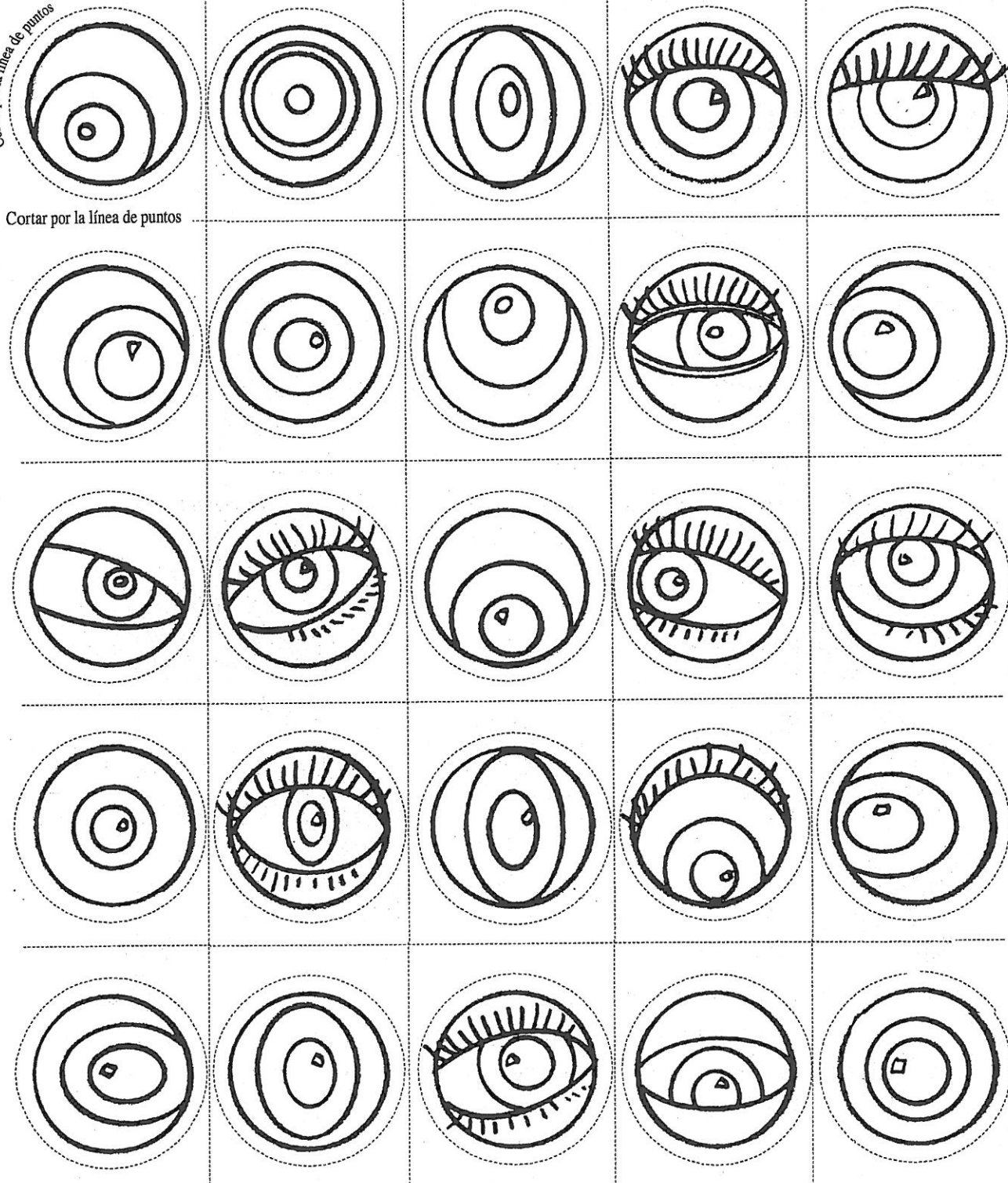
Es el juego nº 2 EL AHORCADO



ANEXO

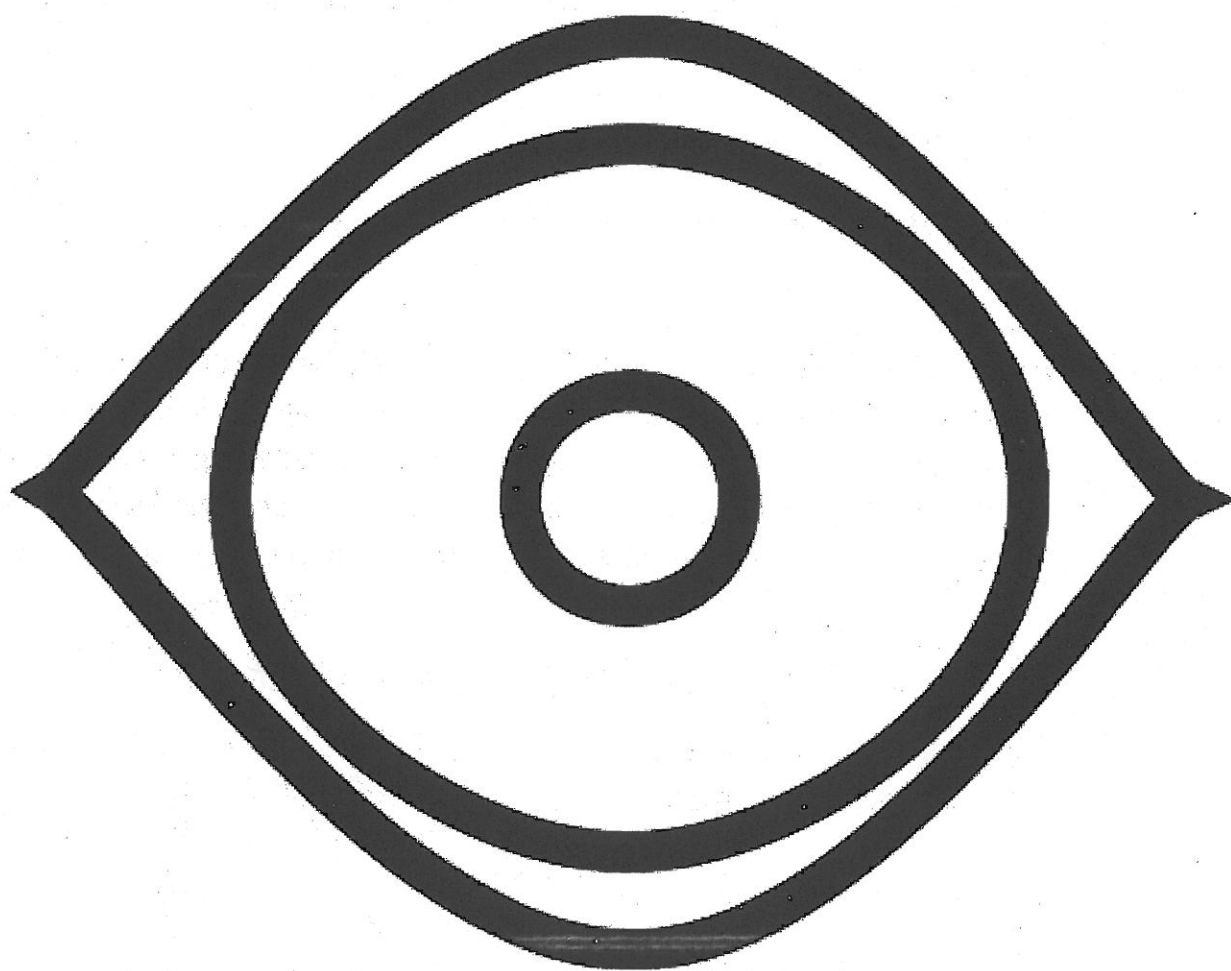
Ojos en palito para ejercicios de funcionalidad visual.

Cortar por la línea de puntos



Ojos grandes top secret para ejercicio de funcionalidad visual.

OJO TOP SECRET



Ojo grande actividad ventana abre-ojo

