

# PROPOSTA COA CANCIÓN “FUN AO MERCADO”, DE MARÍA FUMAÇA

Despois de escoitar ou visionar a canción varias veces se non a coñecen, poderemos ir seguíndoa con xestos e sacudindo as distintas das partes do corpo que se enumeran.

*FUN AO MERCADO COMPRAR CAFÉ,  
VEU A FORMIGUIÑA E PICOUME NO PÉ.  
EU SACUDÍN, SACUDÍN, SACUDÍN,  
MAIS A FORMIGUIÑA NON PARABA DE SUBIR.  
FUN AO MERCADO COMPRAR CHAMPÚ,  
VEU A FORMIGUIÑA E PICOUME NO CU.  
EU SACUDÍN, SACUDÍN, SACUDÍN,  
MAIS A FORMIGUIÑA NON PARABA DE SUBIR.  
FUN AO MERCADO COMPRAR AZAFRÁN,  
VEU A FORMIGUIÑA E PICOUME A MIÑA MAN.  
EU SACUDÍN, SACUDÍN, SACUDÍN,  
MAIS A FORMIGUIÑA NON PARABA DE SUBIR.  
FUN AO MERCADO COMPRAR LENTELLAS,  
VEU A FORMIGUIÑA E PICOUME NAS ORELLAS.  
EU SACUDÍN, SACUDÍN, SACUDÍN,  
MAIS A FORMIGUIÑA NON PARABA DE SUBIR.  
FUN AO MERCADO COMPRAR REGALIZ,  
VEU A FORMIGUIÑA E PICOU NO MEU NARIZ.  
EU SACUDÍN, SACUDÍN, SACUDÍN,  
MAIS A FORMIGUIÑA NON PARABA DE SUBIR.*



## **1.XOGO RECOÑECIMENTO ESQUEMA CORPORAL:**

Cos ollos tapados, o neno fará de formiguiña e un voluntario/a (adulto ou outro neno/a co que conviva) poñerá o seu corpo accesible para facilitar que “a formiguiña” poda subir (se é un adulto pode agacharse un pouco).

Seguindo ou cantando a letra da canción (podemos ir mais amodiño para que a formiga nos vaia subindo), o neno/a cos ollos tapados terá que “picar” (agarrar) na parte que se menciona, buscándoa por medio do tacto e a persoa picada, sacudir moito esa parte para desfacerse da

formiga. A formiga tentará non soltarse (pero non valen pellizcos,ollo!). Logo, cambiamos os papeis e volvemos facer o xogo.

## **2. ACTIVIDADES DE LECTOESCRITURA: PALABRAS QUE RIMAN**

A **1º actividade** consiste en relacionar a imaxe do produto coa parte do corpo correspondente que aparece na canción.

Deberán recortar e pegar a parte do corpo ao lado do produto co que rima na canción e logo identificar estas palabras escritas para pegalas debaixo. No caso de resultarlles moi difícil atopalas, podemos axudarlles con algunha pista: por cal empeza, acaba igual que café/champú/lentellas..., a que é máis longa ou máis curta, a que empeza coa letra dun amigo/a, etc. (Adxúntase modelo e etiquetas en minúscula para os nenos e nenas de 5 anos, así como máis imaxes e palabras para aumentar a dificultade).

A **2º actividade** consiste xa en crear as súas propias rimas variando a letra da canción. Nun folio podemos escribir estas novas estrofas inventadas, deixando espazo para debuxar e/ou escribir.(Adxúntase modelo)

*FUN AO MERCADO COMPRAR **UN FIGO***

*VEU A FORMIGUIÑA E PICOUME NO...*

*FUN AO MERCADO COMPRAR **CARAMELOS***

*VEU A FORMIGUIÑA E PICOUME NOS...*

*FUN AO MERCADO COMPRAR **REMOLACHA***

*VEU A FORMIGUIÑA E PICOUME NUNHA...*

Orientacións:

-3 anos: debuxan a parte do corpo e que a escriban se se animan.

-4 anos: debuxan e escriben a parte do corpo.

-5 anos: debuxan, escriben e engaden unha rima máis.

### 3. ACTIVIDADES MATEMÁTICAS: CONTANDO E COMPRANDO

1) Iremos a comprar. Necesitamos tener elementos manipulables e cuantificables que substitúan a moedas de euro: fichas do 3 en raia, do parchís, circuliños de papel...o que teñades a man.

Coas imaxes que aparecen adxuntas máis abaixo (FICHA PARA CADA IDADE), terán que facer unha selección, rodeando os produtos que lles gustaría mercar. Logo, substituíndo os números dos prezos por fichas ou elementos cuantificables se o precisan, averiguarán o total da súa compra e o anotarán.

No caso dos nenos e nenas de 4 e 5 anos, terán unha cantidade tope da que non se poderán pasar, así que moito ollo, hai que ser aforradores/as!

### 4. ACTIVIDADE SENSORIAL: OS BOTES SONOROS

Necesitamos: 8 botes de bebible, vasiños de iogur ou tubos de papel hixiénico que hai que tapar ben cun anaco de papel e sellar con fixo para que non se vexa nin saia o que hai dentro. A metade dunha cor e a outra metade de outra, as que prefiran, por exemplo: 4 vermellos e 4 azuis.

Podemos pintalos con témpera, con rotus ou poñerlle gomets, pero o fundamental é que se distingan claramente os dous grupos e sexan todos iguais. Con pintar só a tapa de arriba serviría para facer o xogo.

Logo, collemos lentellas, arroz, sal, fideos, garbanzos ou calquera outro produto que teñamos de alimentación e produza son ao axitar.



Enchemos co mesmo alimento un tubo de cada cor, por exemplo: arroz nun tubo azul e a mesma cantidade de arroz nun tubo vermello. Logo, lentellas noutro tubo azul e a mesma cantidade de lentellas noutro vermello. Así cos produtos eleixidos ata ter todos os tubos con algo por pares iguais .

Antes de pechalos, pegar na base do tubo (que non se ve) pegatinas iguais para identificar os productos iguais, por exemplo: corazón nas lentellas, estrela no arroz...ou se o prefiren, a letra da inicial de cada produto, se queredes evitar complicarnos con códigos: a letra A na base dos tubos de arroz, L na base dos tubos de lentellas, S na base dos de sal, etc.



NESTE CASO UTILIZARON GOMETES CON FIGURAS XEOMÉTRICAS, PERO PODEDES UTILIZAR O SISTEMA QUE QUEIRADES PARA IDENTIFICAR O CONTIDO DOS TUBOS. LEMBRAR, ESTA PARTE SEMPRE PARA ABAIXO!

Todo este proceso poden facelo os nenos e nenas cun pouco de axuda.

Propoñemos dous xogos básicos, pero logo xogando libremente seguro que os nenos e nenas lles atopan outras moitas posibilidades.

### **XOGO 1: EMPARELLAR SONS**

Preséntanse os 8 botes sonoros de maneira desordenada. Collemos, por exemplo, un dos vermellos, axitámolo e prestamos atención ao son que

emite. O xogo consiste en buscar entre os azuis, o bote que soe exactamente igual.

Unha vez emparellados todos os cilindros, comprobán se acertaron mirando as pegatinas ou letras na base dos tubos.

Cantos máis botes teñades, maior dificultade.

## **XOGO 2: GRADUAR SONS**

Esta modalidade de xogo consiste en ordenar os sons do máis forte ata o máis débil. Cantos máis cilindros, maior diversión.

Tamén podedes ir propoñendo variacións para clasificalos: agradable e desagradable, máis lixeiro e máis pesado, etc.

Esperamos que disfrutedes coa proposta!

\*A continuación adxúntanse os modelos ou fichas para facer as tarefas de lectoescritura e números, que podedes copiar ou calcar nun folio se non tedes impresora.

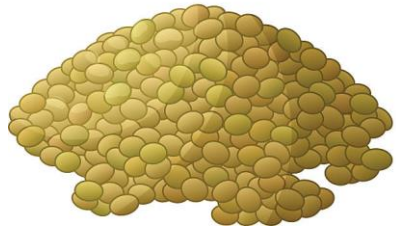
1º ACTIVIDADE LECTOESCRITURA: PALABRAS QUE RIMAN (3 E 4 ANOS)



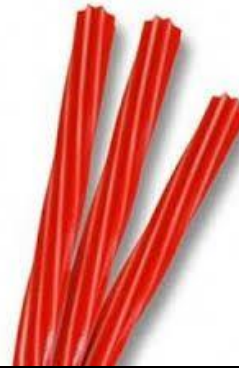
**CAFÉ**



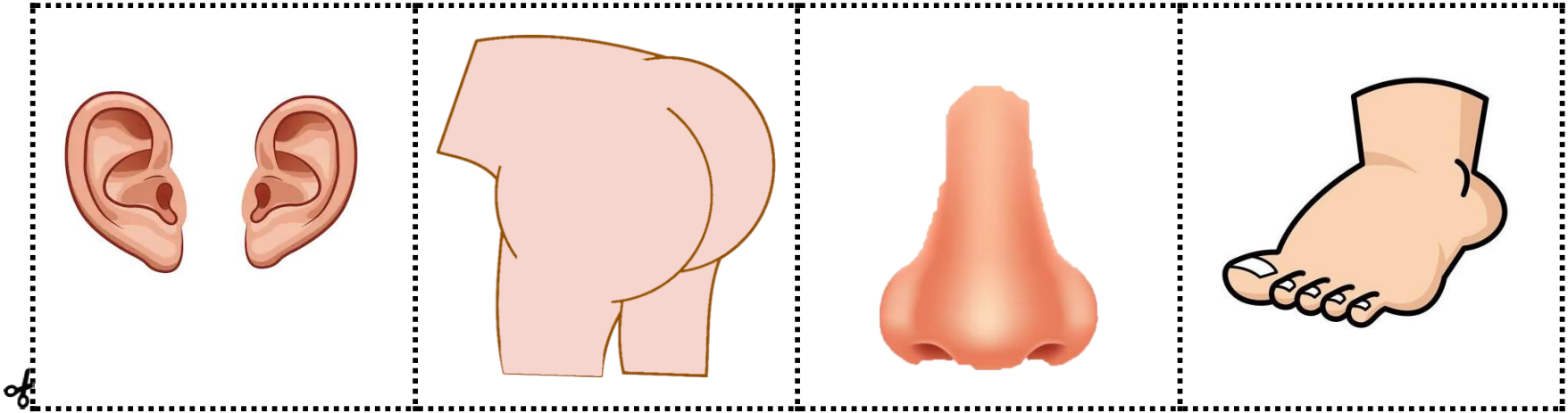
**CHAMPÚ**



**LENTELLAS**





**REGALIZ**

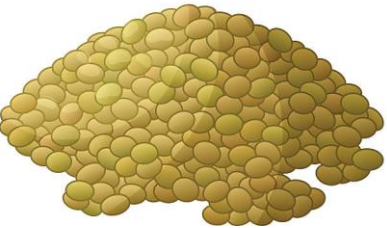



**NARIZ**      **PÉ**      **ORELLAS**      **CÚ**

1º ACTIVIDADE LECTOESCRITURA: PALABRAS QUE RIMAN (5 ANOS)

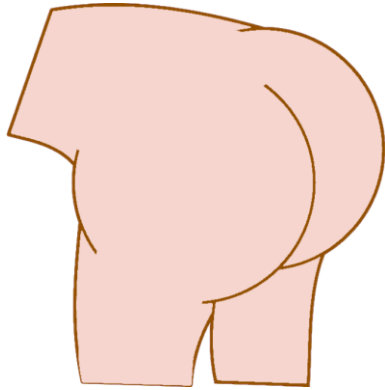
	
café	

	
champú	

	
lentellas	

	
regaliz	





nariz

pé

orellas

cú

boca

ollos

man

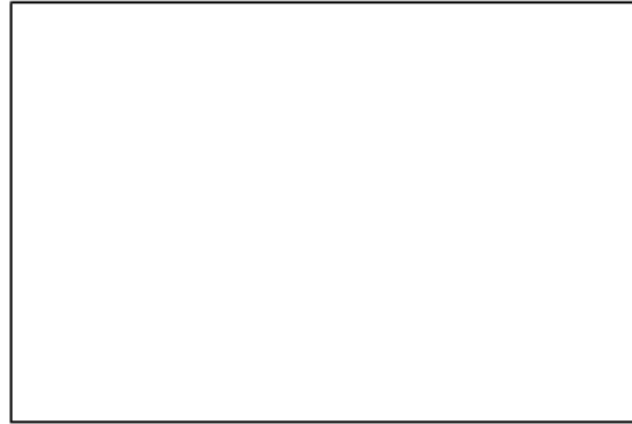
xeonllo



**2º ACTIVIDADE LECTOESCRITURA: PALABRAS QUE RIMAN**

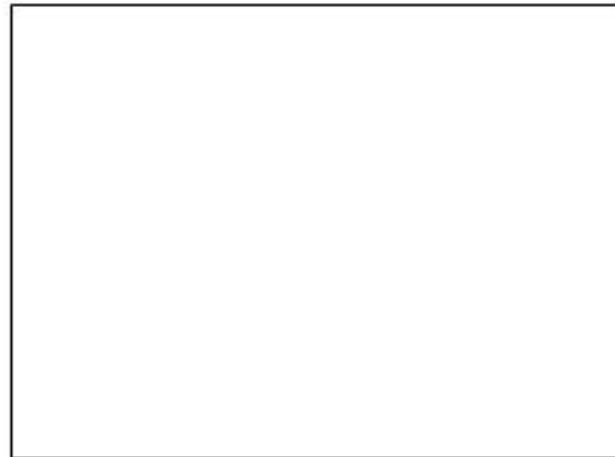
*FUN AO MERCADO COMPRAR UN FIGO*

*VEU A FORMIGUIÑA E PICOUME NO .....*



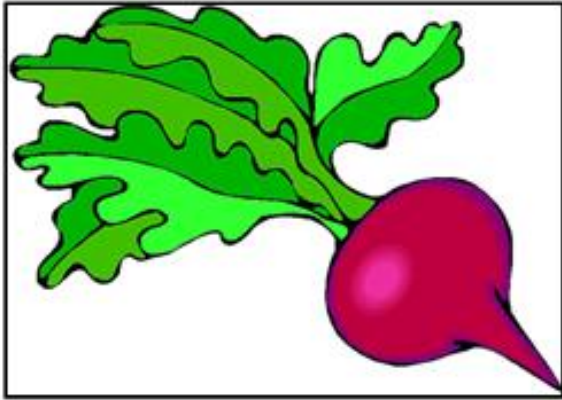
*FUN AO MERCADO COMPRAR CAMELOS*

*VEU A FORMIGUIÑA E PICOUME NOS .....*



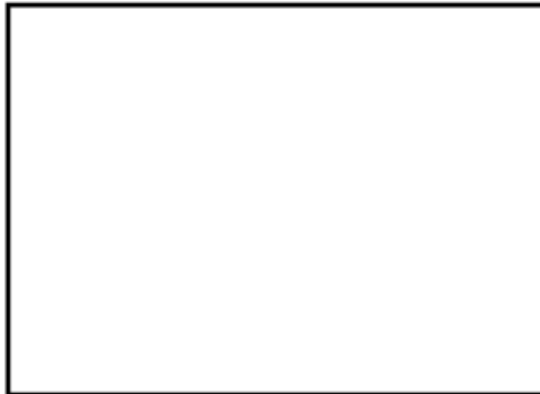
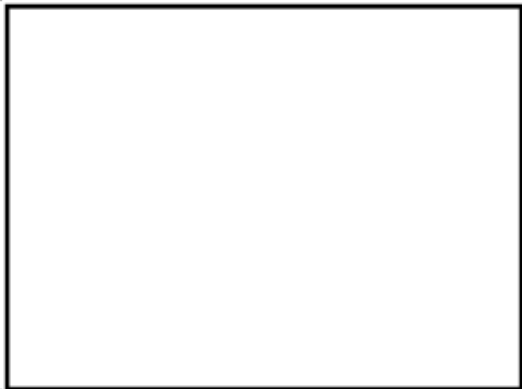
FUN AO MERCADO COMPRAR REMOLACHA,

VEU A FORMIGUIÑA E PICOUME NUNHA .....



.....

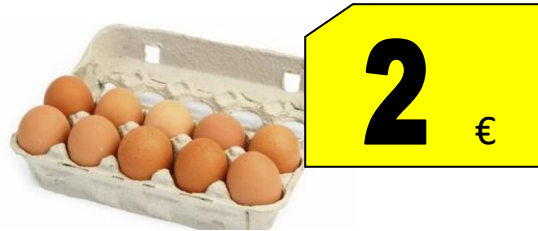
.....



# 3 ANOS

## 1. ACTIVIDADES MATEMÁTICAS: CONTANDO E COMPRANDO

RODEAMOS O QUE QUEREMOS MERCAR E LOGO CONTAMOS E ANOTAMOS O TOTAL A PAGAR:



# 4 ANOS

## 3. ACTIVIDADES MATEMÁTICAS: CONTANDO E COMPRANDO

TEMOS 10 EUROS. RODEAMOS O QUE PODEMOS MERCAR SEN PASARNOS E SEN QUE NOS SOBRE NADA.



# 5 ANOS

## 3. ACTIVIDADES MATEMÁTICAS: CONTANDO E COMPRANDO

TEMOS 20 EUROS. RODEAMOS O QUE PODEMOS MERCAR SEN PASARNOS E SEN QUE NOS SOBRE NADA.

