

n

g

a

1

PRIMARIA

u

Lingua +

*Tarefas e destrezas
comunicativas*

MATERIAL DA AULA

i



 **SANTILLANA**
OBRADOIRO



ÍNDICE

| | | |
|---|---|----|
| 1 | LÁMINAS DA AULA | 3 |
| 2 | TARXETAS DE PRESENTACIÓN DAS LETRAS | 4 |
| 3 | TARXETAS DE SÍLABAS..... | 5 |
| 4 | DOMINÓ ORTOGRÁFICO | 6 |
| 5 | DOMINÓ DE ANIMAIS | 7 |
| 6 | TARXETAS DE PALABRAS E IMAXES | 8 |
| 7 | PICTOGRAMAS | 10 |
| 8 | A MONTAÑA DAS LETRAS | 15 |



1 LÁMINAS DA AULA

OBXECTIVOS

- Presentar o abecedario.
- Traballar a expresión oral.
- Ampliar o vocabulario.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Indefinido.

MATERIAIS

Lámina do abecedario, 15 escenarios, adhesivos de palabras reutilizables e rotulador.

VARIANTES DE USO DO MATERIAL

Que letra é?

1. Móstrase a lámina do abecedario e lese o nome de cada letra e o do elemento que a acompaña seguindo a orde alfabética: *o a de axóuxere, o be de bolboreta, o ce de can...*
2. Despois, fanse preguntas como: *Que letra se atopa entre o efe de foca e o hache de helicóptero? E entre o uve de vaca e o z de zoca?... Os rapaces e as rapazas teñen que identificar de que letra se trata en cada caso.*

Palabras e máis palabras

1. Lense as palabras dos adhesivos correspondentes ao escenario e apéganse sobre a lámina, ao lado do elemento que nomean. Unha vez asimilado o vocabulario, colócanse as palabras na columna da dereita.



2. Cada participante pensa nun elemento da lámina diferente dos anteriores e explica sen dicir o nome para que os demais o adiviñen.
3. Na columna da dereita escríbense os nomes dos elementos descritos polos participantes.

Que din?

1. Por grupos, os rapaces e as rapazas observan a escena representada na lámina, imaxinan de que deben estar falando os personaxes na situación en que se atopan e preparan un diálogo breve entre eles.
2. Cada grupo representa perante toda a clase o diálogo que preparou.

OBXECTIVOS

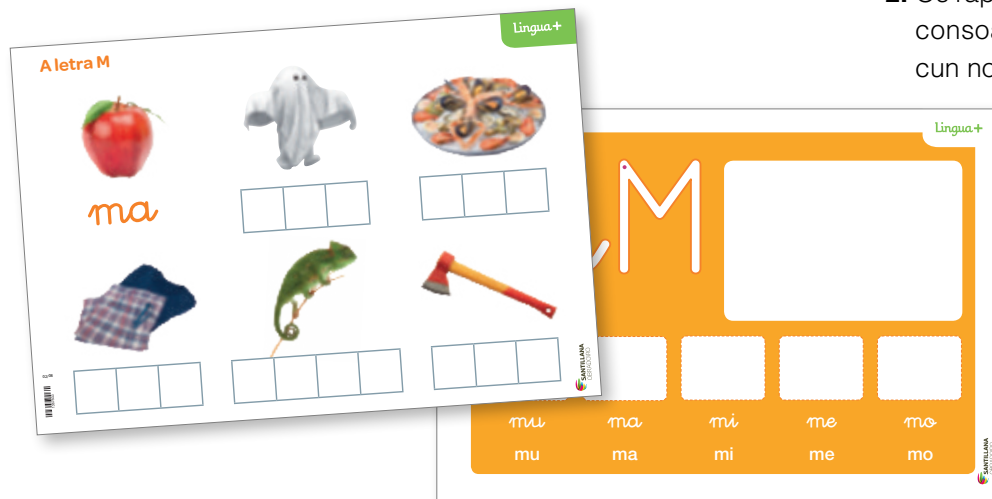
- Practicar o recoñecemento fonolóxico das primeiras letras do método.
- Coñecer o trazo das grafías correspondentes a cada son.
- Iniciarse na escritura de cada letra a partir dos nomes propios dos membros da clase.
- Traballar coas familias de sílabas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Indefinido.

MATERIAIS

Tarxetas de presentación das letras, rotulador e adhesivos de imaxes removibles.



VARIANTES DE USO DO MATERIAL

Recoñecemento fonolóxico das letras

1. Colectivamente identifícase a primeira imaxe, segméntase o seu nome en sílabas e préstase atención á sílaba inicial.
2. Noméase o resto das imaxes e márcase co rotulador a posición que ocupa a sílaba que se está traballando.
3. Os rapaces e as rapazas din outras palabras que conteñan a devandita sílaba e identifican a posición que esta ocupa dentro da palabra.

Trazo e escritura das letras

1. Asíciase o son consonántico traballado anteriormente coa súa grafía. Repásase co rotulador o interior das letras e verbalízase a dirección do trazo para que o alumnado o aprenda.
2. Os rapaces e as rapazas que teñan un nome que comece pola dita consoante escríbeno na tarxeta. Despois, fan o mesmo aqueles cun nome que conteña esa letra noutras posicións.

Recoñecemento da familia de sílabas

1. Lese a familia de sílabas en ambas as tipografías.
2. Búscase, entre os adhesivos, as imaxes cuxos nomes comezan pola consoante que se está traballando e colócanse sobre a sílaba correspondente.

OBXECTIVOS

- Construír familias de sílabas.
- Identificar as sílabas que forman unha palabra.
- Formar palabras.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Indefinido. Catro para as dúas primeiras variantes.

MATERIAIS

Tarxetas de sílabas, rotulador e cinta adhesiva.

VARIANTES DE USO DO MATERIAL

Familia de sílabas

1. Dependendo do nivel do alumnado, colócanse 10, 15, 20, 25 ou 30 tarxetas de sílabas boca abaixo, entre as que se encontran as cinco correspondentes a unha ou a varias familias.
2. Por quendas, os participantes collen unha tarxeta e entre todos deciden se forma parte da familia ou familias de sílabas que teñen que compoñer. En caso negativo, apártase a tarxeta do xogo. En caso afirmativo, déixase boca arriba sobre a mesa ata completar cada familia.

Pásaa

1. Repártense 20 tarxetas de sílabas correspondentes a catro familias entre os participantes.
2. Á de tres, cada participante pásalle ao compañeiro ou compañeira da dereita unha das súas tarxetas boca abaixo.

Gaña o primeiro que consiga formar unha familia de sílabas.

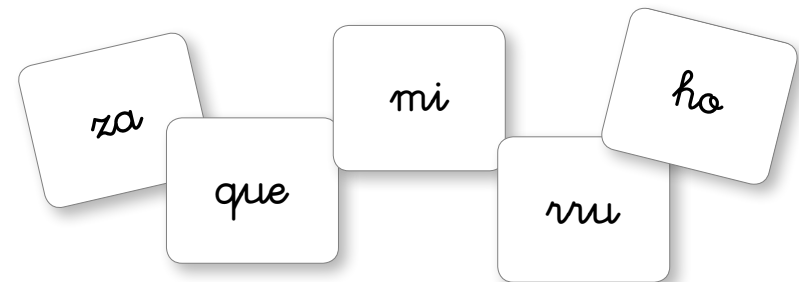
Por que sílaba empeza o seu nome?

1. Divídese a clase en grupos e repártense as tarxetas de sílabas seleccionadas. Para dispoñer de varias tarxetas da mesma sílaba, pódese escribir sobre as tarxetas en branco.
2. Cada grupo busca na aula ou no colexio obxectos cuxo nome comece ou remate, segundo se indique, pola sílaba ou sílabas que teña no seu poder. Cando o encontran, apegan sobre el a tarxeta.
3. Todos os membros da clase observan as tarxetas que se apegaron e comprobamos se a asociación é correcta.

Únete comigo

1. Repárteselle unha tarxeta a cada membro da clase para que a coloque sobre o peito con cinta adhesiva.
2. Durante un minuto, todos percorren a clase buscando outros compañeiros ou compañeiras cos que poder formar unha palabra.
3. Os rapaces e as rapazas que se agruparon colócanse na orde das sílabas da palabra que formaron e lena en voz alta.

Para traballar con grupos consonánticos ou sílabas mixtas, pódense utilizar as tarxetas en branco.



OBXECTIVOS

Consolidar a ortografía natural.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Catro.

MATERIAIS

28 fichas de dominó. Cada ficha contén un debuxo e unha sílaba.

REGRAS DO XOGO

O xogo consiste en asociar un debuxo coa sílaba pola que comeza o seu nome e viceversa.

1. Colócanse todas as fichas boca abaixo sobre a mesa.
2. Cada participante colle sete fichas e colócaas fronte a si mesmo, de xeito que só el ou ela as poida ver.
3. O rapaz ou a rapaza que teña a ficha co debuxo dunha casa pona cara arriba sobre a mesa para comezar o xogo.
4. O compañeiro ou a compañeira da dereita busca entre as súas fichas a que teña a sílaba *ca* ou o debuxo dunha estrela, e colócaa onda a que está sobre a mesa, no lugar que lle corresponda. Se non ten ningunha destas dúas fichas, pasa a vez ao seguinte participante.

Gaña o rapaz ou a rapaza que consiga colocar antes todas as fichas.



SANTILLANA

5 DOMINÓ DE ANIMAIS

OBXECTIVOS

- Ler palabras con calquera das letras do alfabeto en combinacións silábicas abertas ou cerradas.
- Traballar a asociación entre significante e significado.
- Ampliar o vocabulario.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Catro.

MATERIAIS

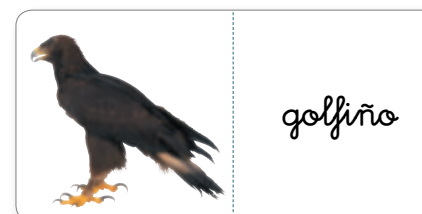
28 fichas de dominó. Cada ficha contén a fotografía dun animal e o nome doutro.

REGRAS DO XOGO

O xogo consiste en asociar a fotografía de cada animal co seu nome e viceversa.

1. Colócanse todas as fichas boca abaixo sobre a mesa.
2. Cada participante colle sete fichas e colócaa fronte a si mesmo de xeito que só el ou ela poida velas.
3. O xogador que teña a ficha coa imaxe dunha vacaloura colocaraa boca arriba sobre a mesa e comeza o xogo.
4. O compañeiro ou compañeira que está á súa dereita busca entre as súas fichas a que conteña a palabra *vacaloura* ou a que teña a imaxe dunha aguia, e colócaa onda a que está sobre a mesa, no lugar que lle corresponda. Se non ten ningunha destas dúas fichas, pasa a vez ao seguinte participante.

Gaña o xogador que coloque antes todas as fichas.



SANTILLANA

OBXECTIVOS

- Traballar a asociación entre significante e significado.
- Gozar coa aprendizaxe da lectura.
- Ampliar o vocabulario.
- Iniciarse na lectura da letra de imprenta.
- Desenvolver a creatividade e a memoria.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Indefinido.

MATERIAIS

80 tarxetas de imaxes, 80 tarxetas de palabras e cinta adhesiva.



VARIANTES DE USO DO MATERIAL

Lectura de imaxes e creación de oracións

1. Colócanse as tarxetas de imaxes boca abaixo sobre a mesa.
2. Na primeira rolda, cada participante, por quendas, colle unha tarxeta e nomea o obxecto ou o animal que hai representado. A continuación, inventa e di unha oración con esta palabra.
3. Na segunda rolda, os participantes teñen que conservar a tarxeta da rolda anterior. Despois, agrupados libremente por parellas, deben inventar unha oración que inclúa os nomes do que hai representado nas tarxetas respectivas e dicila en voz alta.
4. O xogo pode continuar, con parellas diferentes cada vez, ata que se considere oportuno.

Adiviña que tarxeta teño

1. Un participante colle unha tarxeta de imaxes sen que a vexa ninguén.
2. Ese participante describe a imaxe para que os demais adiviñen de que se trata.

Que teño no lombo?

1. Un participante colle unha tarxeta de imaxes e, con cinta adhesiva, apégaa no lombo dun compañeiro ou compañeira sen que este poida vela.
2. O participante que teña a tarxeta apegada no lombo pasea pola aula para que todos os compañeiros e as compañeiras a vexan. A continuación, failles preguntas para intentar adiviñar de que imaxe se trata.
3. O resto de participantes só pode responder con *si* ou *non* as preguntas que lle formule.

En cal estou pensando?

1. Colócanse dez tarxetas de palabras enriba da mesa.
2. Un participante pensa nunha destas palabras e dá pistas sobre a forma en que se escribe. Por exemplo: «Estou pensando nunha palabra que comeza por s».
3. O resto de participantes ten que adiviñar de que palabra se trata.

Facemos mímica

1. Fórmanse dous equipos e bótase a sortes para saber quen comeza o xogo.
2. Un dos participantes do primeiro equipo colle unha tarxeta de palabras sen que a vexa ninguén. Durante un minuto ten que intentar que os membros do seu equipo adiviñen a palabra que figura na súa tarxeta só facendo mímica. Se o equipo adiviña a palabra escrita na tarxeta, sumará un punto.
3. Despois, pasa a vez ao outro equipo, e así irán alternándose sucesivamente ata que acabe o xogo.

Gaña o equipo que sume máis puntos.

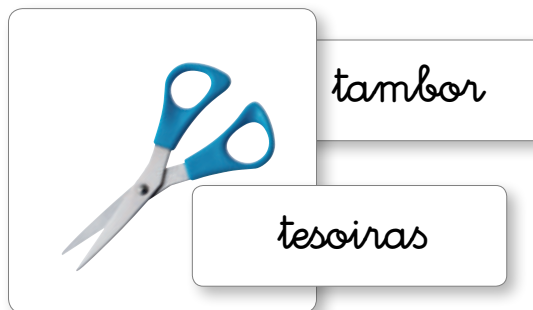
Que palabras riman?

1. Colócanse sobre a mesa diversas tarxetas de palabras, algunhas das cales deben rimar entre si: *acordeón, camaleón, avión, saxofón; borrador, tractor, tambor; foguete, clarinete; flan, can, pan; camiseta, carpeta, mofeta, bicicleta, chaqueta, furgoneta, pandeireta; chuveiro, veleiro, sombreiro...*
2. Fórmanse grupos coas palabras que riman.
3. Os rapaces e as rapazas din outras palabras que rimen con cada grupo.

Xogo de memoria

1. Selecciónanse doce tarxetas de imaxes e as tarxetas de palabras correspondentes. Tápase unha das caras das tarxetas de palabras con papel e cinta adhesiva, e colócanse boca abaixo en dúas filas de seis. Despois mestúranse as tarxetas de imaxes e colócanse boca abaixo en dúas filas, unha por enriba e outra por debaixo das tarxetas de palabras.
2. O participante que comeza a partida levanta unha tarxeta de imaxes e unha tarxeta de palabras. Se consegue formar parella, queda con elas. Se non, vólveas poñer boca abaixo no lugar onde estaban.
3. A vez pasa ao participante da dereita. O xogo continúa así ata que se emparellen todas as tarxetas.

Gaña o participante que, ao acabar a partida, teña máis tarxetas.



Autoditados

1. Repártense cinco tarxetas de imaxes por participante e dez tarxetas de palabras, entre as que están as palabras correspondentes ás imaxes que se lle deron.
2. Localízase a palabra correspondente a cada imaxe e colócase enriba desta.
3. Lense as palabras que quedaron sen emparellar e búscase entre as tarxetas de imaxes que non foron repartidas as que corresponden a estas palabras.



7 PICTOGRAMAS

OBXECTIVOS

- Interesarse pola linguaxe oral e escrita como instrumento de comunicación, información e pracer.
- Desenvolver o vocabulario a través de actividades lúdicas.
- Traballar a asociación de palabras con imaxes simbólicas.
- Desenvolver a capacidade de crear oracións con estruturas correctas.
- Descubrir o uso funcional da lectura e da escritura.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Indefinido.

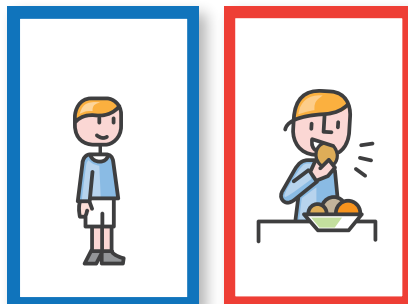
MATERIAIS

90 tarxetas de pictogramas, que fan referencia a nomes ou substantivos (tarxetas co marco azul), accións ou verbos (tarxetas co marco vermello) e calidades ou adxectivos (tarxetas co marco amarelo).

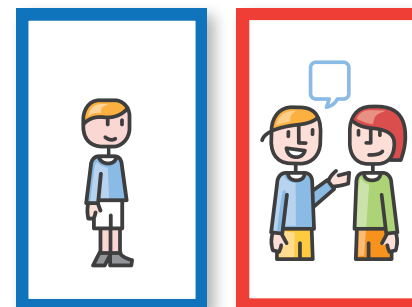
VARIANTES DE USO DO MATERIAL

Oracións afirmativas sinxelas

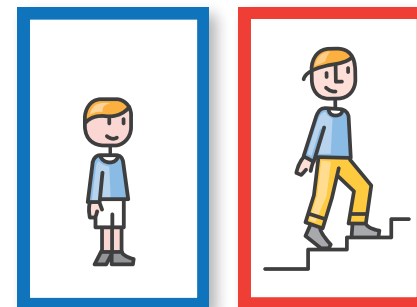
1. Móstranse as tarxetas de accións, unha por unha, e pregúntase: *Que pode facer un rapaz?* Os participantes teñen que interpretar o que significa cada pictograma.
2. Fórmase a oración *O rapaz come* para que a lean os participantes.
3. Substitúese o verbo por outro para que os participantes lean as oracións resultantes.



O rapaz come.

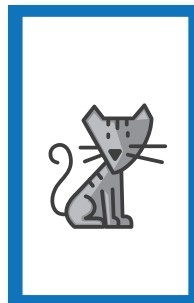


O rapaz fala.

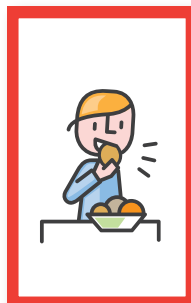


O rapaz sobe.

4. Retómase a oración inicial (*O rapaz come*) e substitúese o suxeito para que os participantes lean as oracións resultantes. Á dereita hai algúns exemplos.
5. Os rapaces e as rapazas, por quendas, formarán outras oracións cos pictogramas: *A vaca bebe. O paxaro canta. A rapaza salta...*



O gato come.

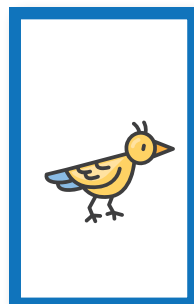


O pallaso come.

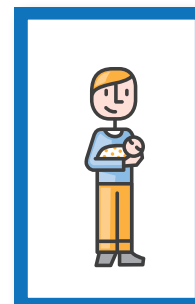


Oracións negativas sinxelas

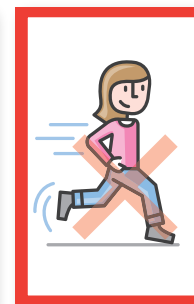
1. Móstranse as tarxetas de accións riscadas para que os participantes formulen hipóteses sobre o seu significado.
2. Fórmanse oracións coma as que hai á dereita para que os participantes as lean. É posible que unha mesma combinación de pictogramas suxira oracións diferentes cun significado semellante.
3. Dítanse oracións negativas sinxelas para que os participantes as formen coas tarxetas de pictogramas. Por exemplo: *O cociñeiro non pinta. A rapaza non xoga. O avó non le...*



O paxaro non nada.



O pai non corre. / O papá non corre.

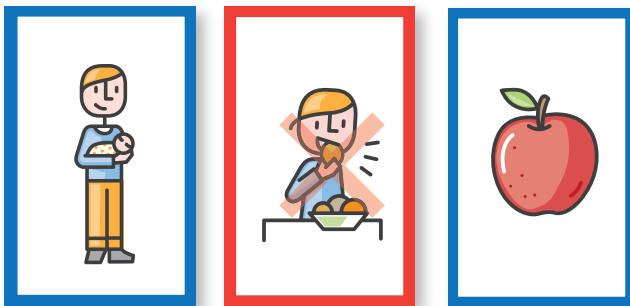


Oracións con complemento

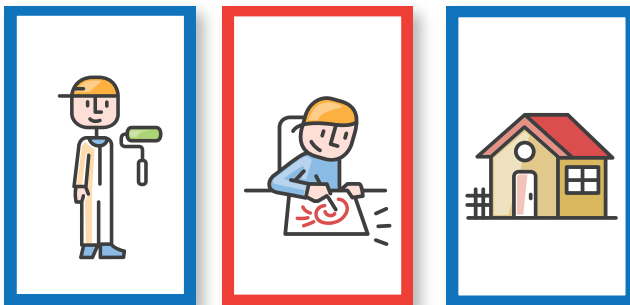
1. Constrúense oracións con complemento directo, utilizando os pictogramas.

A lectura destas oracións pode variar duns participantes a outros, aínda que o significado será semellante.

2. Repártense varios pictogramas de substantivos e verbos para que os rapaces e as rapazas os combinen e formen oracións.
3. Por quendas, os participantes mostran as oracións que formaron para que o resto de compañeiros e compañeiras as lean.



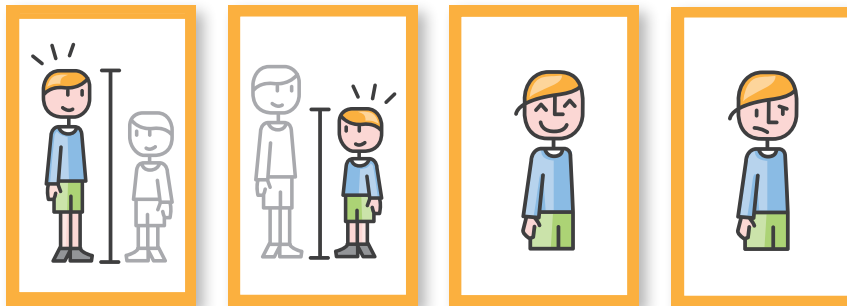
O pai non come a mazá. / O papá non come a mazá.



O pintor pinta a casa. / O pintor debuxa unha casa.

Oracións con adxectivos

1. Móstranse as dúas caras das tarxetas de calidades para que os rapaces e as rapazas establezan comparacións e determinen o significado de cada pictograma.
2. Fórmanse varias oracións, coma as que hai á dereita, para que os participantes as lean.
3. Os rapaces e as rapazas modifican as oracións anteriores cambiando a calidade dos personaxes ou dos obxectos.
4. Agrúpanse os participantes por parellas e entréganselles varias tarxetas de substantivos, adxectivos e verbos. Un dos membros de cada parella dita unha oración para que o compañeiro ou a compañeira a forme. Despois, intercámbianse os papeis.

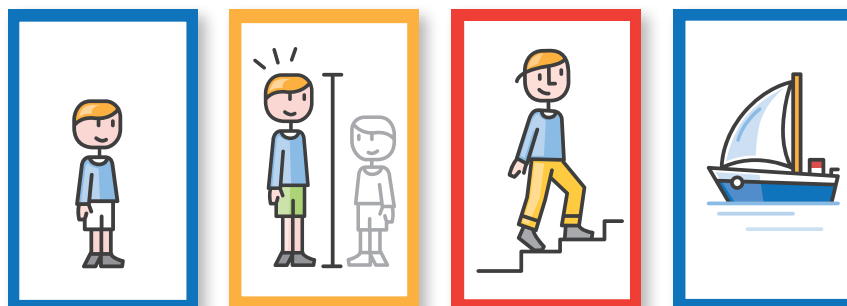


alto

baixo

contento

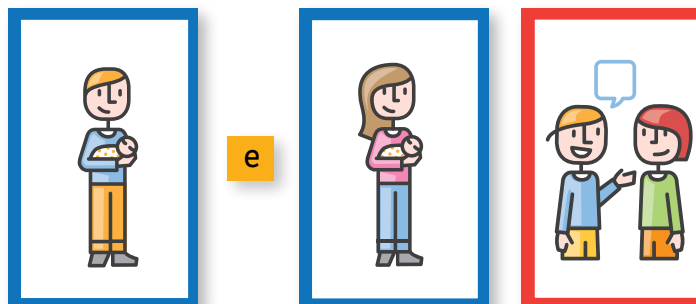
triste



O rapaz alto sobe ao barco.

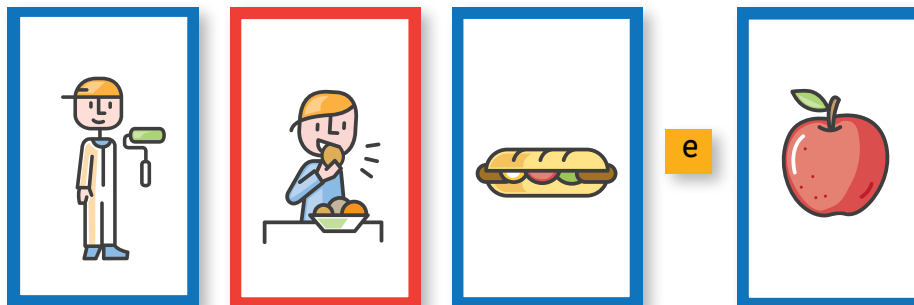
Oracións con e

1. Cóllense as tarxetas coa conxunción e en maiúscula e en minúscula e móstranse aos alumnos.
2. Fórmanse oracións coma a que aparece á dereita para que as lean os participantes.



O pai e a nai falan. / O papá e a mamá falan.

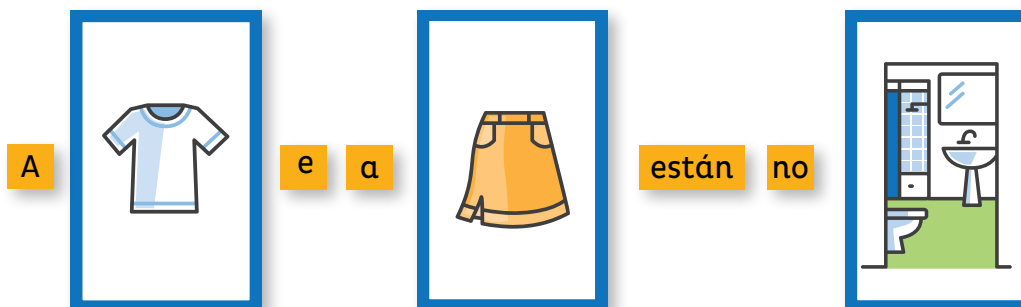
3. Dítaselle a cada parella unha oración coa conxunción *e* para que a forme con pictogramas. Por exemplo: *O cociñeiro e a profesora cantan. A avoa lávase e peitéase. A rapaza merca unha pelota verde e azul...*



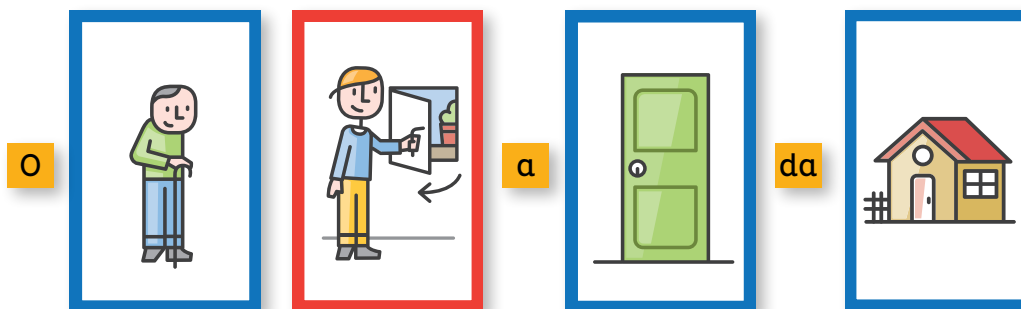
O pintor come un bocadillo e unha mazá.

Oracións con palabras de enlace

1. Utilízanse as tarxetas de enlace, como os artigos *o, a, os, as* e *un, unha, uns, unhas*; as preposicións *a, con, de, en, por*; as contraccións *ao, á, aos, ás; co, coa, cos, coas; do, da, dos, das; no, na, nos, nas; polo, pola, polos, polas*; os verbos *é, son, está, están...*
2. Lense colectivamente todas as tarxetas de palabras.
3. Fórmanse varias oracións, coma as que aparecen á dereita, para que os participantes as lean.
4. Os rapaces e as rapazas forman oracións cos pictogramas e coas tarxetas de palabras e, despois, escríbenas no caderno, coma se fosen autoditados.



A camiseta e a saia están no baño.



O avó abre a porta da casa.

OBXECTIVOS

- Consolidar a orde alfabética.
- Traballar vocabulario relacionado co abecedario.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

De dous a seis.

MATERIAIS

Taboleiro do xogo *A montaña das letras*, un dado e fichas de cores.

USO DO MATERIAL

O xogo consiste en avanzar polo taboleiro dicindo palabras que empecen pola letra que indica cada casa (non se poderán repetir palabras que xa dixo outro xogador ou xogadora).

1. Os xogadores lanzarán consecutivamente o dado e avanzarán a súa ficha na casa que corresponda.
2. Ao chegar a unha casa, o xogador terá que dicir palabras que empecen por esa letra.
 - Se o xogador non di ningunha palabra, retrocederá unha casa.
 - Se di unha palabra, permanecerá na casa que ocupa.
 - Se di máis dunha palabra, avanzará tantas casas como palabras diga.

CASAS ESPECIAIS. Están marcadas no taboleiro con cores.

Casas verdes. Son casas que poden supoñer un avance.

Nas casas **E** e **P** operarase do seguinte xeito:

- Se o xogador non di ningunha palabra, retrocederá unha casa.
- Se di só unha palabra, permanecerá na casa que ocupa.



- Se di dúas ou máis palabras, avanzará desde a casa **E** ata a casa **H** ou desde a casa **P** ata a casa **U**.
 - Na casa **Ñ**, o xogador avanzará automaticamente á casa **O**.
- Casas amarelas.** Estas casas supoñen unha penalización, que pode evitarse dicindo tres ou máis palabras que empecen pola letra correspondente.
- Nas casas **C**, **F**, **L**, **M**, **Q** e **V**, o xogador permanecerá unha quenda sen xogar.
 - Na casa **L**, o lobo fará retroceder o xogador á casa **C**, onde permanecerá escondido durante dúas quendas.
 - Na casa **S**, o sinal de retorno fará retroceder o xogador á casa **A**.

A partida acaba cando un participante chega á meta. Se o número de puntos do dado é superior ao que se necesita para chegar á última casa, retrocédense tantas posicións como puntos sacou de máis.

