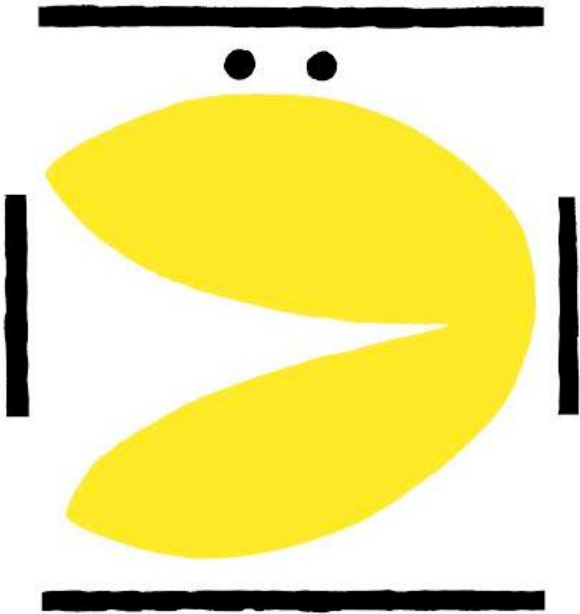


A BA CA DA FA GA HA JA	KA LA LLA MA NA ÑA PA AE	RA SA TA VA WA XA ZA AR	E BE CE DE FE GE GUE EU	HE JE QUE LE LLE ME NE ÑE	PE RE SE TE VE WE XE FER	I BI CI DI FI GI HI Ji	KI LI LLI MI NI ÑI PI IA	RI SI TI VI WI XI CIR IN
O BO CO DO FO GO JO COL	KO LO LLO MO NO ÑO PO OI	BLA CAR TAR SAR FAR GAR TAN JAR	PARA COMEZAR COLOCA O TEU ROBOT NA CASILLA DE SAÍDA. PODES XOGAR A BUSCAR A PALABRA MÁIS LONGA. PARA ELO TERÁS QUE PASAR O ROBOT POLAS CASILLASPARA ESCOLLER SÍLABAS. TAMÉN PODES XOGAR A BUSCAR UNHA PLABRA CONCRETA. OU SEGURO QUE TES MOITAS MÁIS IDEAS PARA UTILIZAR ESTA ALFOMBRILLA,.. A XOGAR!			SU TU VU WU XU ZU HU DUR	MAR AN AT LAR AR PAR SAN BAN	DAN BRA TRA SAR CRA PAR VAR XAR
BLE CER TER SER FER GER TEN JER	U BU CU DU FU GU JU OU	KU LU LLU MU UN ÑU PU RU	MUR UN UT LUR UR PUR SUN BUN	GÜI GUI GUE QUE QUI TEC TAC TUC	DUN BRU TRU SUR CRU PUR VUR XUS	DIN BRI TRI SIR CRI PIR VIR XIS	RO SO TO VO WO XO ZO TON	BLU CUR TUR SUR FUR GUR TUN JUR
BLI CIR TIR SIR FIR GIR TIN JIR	MER EN ET LER ER PER SEN BEN	RUS PRUS NUS ZOS ZAS CIS GUAS GÚE	DEN BRE TRE SER CRE PER VER XES	DES TRES TRE SEX TOS ZUS MUS LIS	MIR IN IT LIR IR PIR SIN BIN			

XOGO DE SÍLABAS

Esta alfombrilla a podemos utilizar para xogar coa formación de palabras a partir de sílabas. A complicación do xogo pode ir variando en función dos obxectivos que nos plantexemos e a idade dos alumnos e alumnas.

Por exemplo, poden xogar a que o robot teña que ir recorrendo casillas para recoller as sílabas que precisen para una determinada palabra dada. A conseguir a palabra máis longa,...

Obxectivos: con esta actividade podemos traballar aspectos relacionados co vocabulario, coa discriminación visual ou velocidade lectora; ademáis dos propios de este tipo de actividades como son a orientación espacial ou conceptos tecnolóxicos básicos relacionados coa programación.

