

RECOMENDACIÓNS PARA O PERÍODO DE ILLAMENTO:

MEMORIA AUDITIVA

- Repetir letras, números, palabras, frases,...
- Aprender cancións, rimas, trabalinguas,...

HABILIDADES METAFONOLÓXICAS

- Xogar a dicir palabras que empecen por un fonema (letra) determinado o descubrir se unha palabra o contén.
- Realizar xogos de deletrear palabras.
- Partir palabras en sílabas, fonemas (6º EI)
- Partir frases en palabras(6º EI)
- Xogar a:
 - . “Vexo, vexo” (pódese xogar dicindo a primeira sílaba dunha palabra:” Vexo unha cousa que empeza por `Ven.....’(ventá)”, etc.
 - . “Palabras encadeadas”: se un di unha palabra, por exemplo “moto” o seguinte ten que dicir unha que empece por “to”, como “tomate”, o outro outra por “te”, como “televisión”, e así sucesivamente.

EXPRESIÓN ORAL

- Estimulalo para que nos conte situacións, invente historias o que describa imaxes, utilizando cada vez máis palabras.

- Resolver ou finalizar frases incompletas.

- **Xogar a:**

. “Da Habana veu un barco cargado de ...” alimentos, monumentos, etc. (hai que ir dicindo cousas das que ven cargado o barco)

. “O carro da compra”: xógase dicindo “Fun o mercado e comprei ...leitugas”, el/ela seguinte repetirá “fun o mercado e comprei leitugas e ... leite”. El/A que siga voltará repetir “fun o mercado e comprei leitugas, leite e...tomates” e así sucesivamente.

. “Ao restaurante”: Un/a fai de camareiro/a, o resto de comensais que piden diferentes pratos e o/a camareiro/a debe recordalos todos, engadindo cada vez o que diga o novo participante, ata que se equivoque o camareiro/a.

- Xogar ás adiviñas, seleccionándoas segundo a idade do alumnado.

- Facer descrições de obxectos ou persoas e que o neno/a adiviñe de que ou de quen se trata.

- Pensar un animal ou cousa, e que o outro faga preguntas, que só se responde si ou non, e adiviñar o que é.

PARA ESTIMULAR A MOTIVACIÓN POLA LECTURA

- Le a teu fillo ou filla. Móstralle diversas formas de literatura a través dos escritos: contos, poesía, narración periodística... Os contos son o primeiro contacto do neno cos libros. Cando se conta ou se le un conto crease un mundo de fantasía que permite estimular a súa imaxinación infantil. Aparte de divertir serve para introducir novo vocabulario, utilizar novas expresións, aprender a escoitar, a atender, a ler.
- Le un conto pero omite unha palabra de vez en cando. Pídelle que diga unha palabra que encaixe co significado da frase.
- Responsabilízao dun calendario da familia, onde deba rexistrar ou mantera ao día os acontecementos familiares: festas, aniversarios, viaxes, excursións,...
- Se hai ordenador na casa, dá o/a teu/túa fillo/a a oportunidade de usalo. Quizais empece por poñer os vosos nomes ou por copiar frases dun libro ...
- Fai que busque fotos que lle gusten en revistas vellas. Pídelle que as recorte e poña títulos a cada unha. Que escriba unha frase debaixo.
- Fai que recorte palabras de titulares de periódico ou anuncios publicitarios. Que as pegue nunha folla e faga debuxos con relación a esas palabras.
- Recortar tiras cómicas do periódico e pedirle que coloque as viñetas en orde correcto.

COMPRESIÓN ORAL

- Contarlle un conto e que nos explique despois o que escoitou.
- Seguir varias instrucións verbais.
- Identificar frases absurdas.
- Realizar adiviñas.
- Encontrar semellanzas e diferenzas entre os obxectos.
- Clasificar obxectos por categorías
- Expor problemas da vida cotiá e que explique que faría el/ela nesa situación

COMPRESIÓN LECTORA

- Ler un conto, texto sinxelo e que explique o lido ou que conteste algunha pregunta.
- Coñecer máis vocabulario e habituarse a utilizalo.
- Ler todos os días uns 10 minutos, contos axeitados á súa idade en maiúsculas e minúsculas.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

- Debuxar libremente.
- Debuxar copiando dun libro, foto,...
- Debuxar a partir de algo lido.
- Encher, sen saírse e sen deixar buratos, calquera tipo de debuxo.

LÓXICA-MATEMÁTICA

- Realizar series- xogar cos nenos/as dicindo un número e el/ela o seguinte.
- Contar a partir dun número.
- Contar calquera tipo de cousas: cunchas, pedras,...
- Clasificar obxectos segundo unha determinada característica.
- Contar de 2 en 2.
- Contar ao revés.
- Buscar obxectos cunha determinada forma: “cousas que se parezan a un círculo: roda, aro,...”
- Xogos de mesa: parchís, oca, baralla,...
- Quebracabezas.