

Con esta actividade traballaremos a conciencia silábica tal e como estamos a facer no tempo que vai de segundo trimestre. Esta actividade necesita o acompañamento de un maior que lle vaia lendo as diferentes instrucións para que o alumnado poida dar resposta as diferentes cuestións.

### 1º Actividade

1º paso: O primeiro será presentarlle a lámina que aparece na terceira páxina de este documento, nesta o alumno poderá ver diferentes obxectos, dos cales lle mandaremos rodear con unha pintura da cor que el decida os medios de transporte. (No caso de non poder imprimila para rodeala basta con que o alumno a sinala nalgún medio dixital)

Si o alumno presenta dúbida co termo (medios de transporte) podemos refrescarlle o significado do mesmo, “son aqueles que nos permiten viaxar por todo o mundo”, “os que utilizamos cando nos vamos de vacacións ou a visitar aos avós” por mencionar algunha pista ou exemplo.

2º paso: Neste segundo paso, e unha vez xa os teñamos todos rodeados comezaremos a separalos en sílabas. Para isto axudarémonos das palmas dando así unha palma para acompañar a cada unha das sílabas da palabra. Exemplo:

Bicicleta: Bi-ci-cle-ta (4 palmadas)

Coche: Co-che (2 palmadas)

No caso de que o alumno erre indicáremosllo e pedirémoslle que o repita, en caso de novo erro acompañarémolo para axudarlle a acadar a palabra de xeito correcto.

Para facer a actividade máis motivadora con cada un dos acertos podemos darlle ao alumno unha medalla das que van na última folla de este documento, que el mesmo poderá pintar e pegar nalgún lugar que el decida. En caso de non ter medios para imprimir dito documento poderemos substituír estas medallas por 10 minutos de xogo con el ou algunha tarefa que lle poida resultar do seu agrado.



Esta segunda actividade permitiranos mediante o xogo traballar aspectos tales como a imitación así como exercitar o aparato bucofonador.

### 2º Actividade

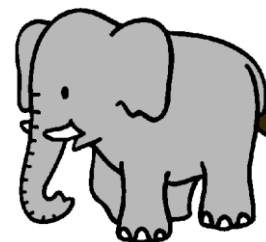
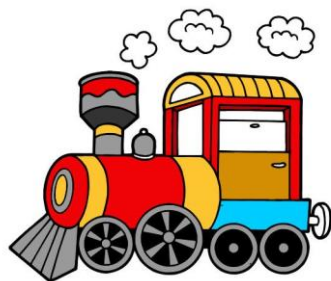
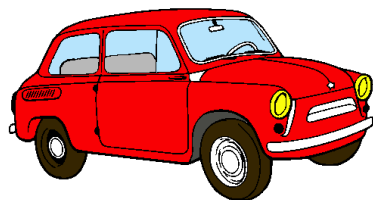
Para esta actividade ademais de ser necesaria a axuda de un maior a hora de explicar o xogo, terá tamén que formar parte do mesmo. Neste caso co fin de facelo máis divertido pode involucrase a máis persoas dispoñibles.

1º paso: Neste caso, e utilizando a mesma lámina, rodearemos de outra cor os diferentes animais que aparecen na mesma.

2º paso: Unha vez os teñamos rodeados ou sinalados no caso de que isto non sexa posible, presentarémolle un xogo de adiviñas. Para dito xogo o alumno terá que escoller un dos animais que aparezan na lámina e imitalo, facendo o mesmo son que o animal, movéndose como este... Cando unha das persoas que este xogando acerte o nome do animal pasará a ser a persoa a que imita e o alumno será neste caso quen terá que adiviñar o nome do animal.

Para realizar o xogo ademais dos animais que aparecen na lámina pode utilizarse calquera outro que o alumno coñeza.

Lamina: Actividade 1 e 2



Medallas premio:

