



PRESENTAN:

CAIXA DE APRENDIZAXE: A QUE SABE A LÚA?



Michael Greniec

Para poder armar este material resulta imprescindible verse os vídeos nos que explicamos o seu uso. Deste xeito, verás como o utilizamos e que recursos extra engadimos.

• VÍDEO 1



• VÍDEO 2



Este material pode ser compartido, adaptado ou modificado en calquera medio ou formato. Podes mostralo en calquera rede social sempre que se dea crédito ás autoras e non se elimine a autoría. Queda totalmente restrinxido o seu uso comercial e monetízalo de calquera forma. De feito, se o fas ou te inspiras neste traballo para facelo caerache unha maldición ancestral. Iso e botaremos pestes de ti moi forte.



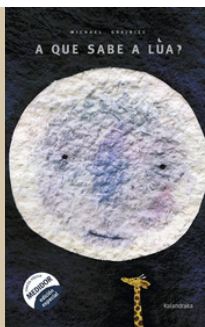
Cajas de Aprendizaje Multinivel © 2024 by Andrea Porto Rodríguez, Paula Davila Fernández y Miguel Hernández Nores is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

@mhernores



FOLLA DE RUTA

CAIXA DE APRENDIZAXE: A QUE SABE A LÚA?



Que hai na caixa?

- ☐ Actividade 1.1: Cada ovella coa súa parella.
- ☐ Actividade 1.2: Adiviña quen é.
- ☐ Actividade 1.3: Frases feitas do mundo animal.
- ☐ Actividade 2.1: Ordena a oración.
- ☐ Actividade 2.2: Onde vai?
- ☐ Actividade 2.3: Novo final.
- ☐ Actividade 3.1: Toca a campá.
- ☐ Actividade 3.2: Xogo "A que sabe a lúa?"
- ☐ Actividade 3.3: Representación con luz negra.



Actividade 1.1: Cada ovella coa súa parella



Atopa o nome de cada animal e emparella as tarxetas de imaxe coas de palabra.

Actividade 2.1: Ordena a oración



Atopa a orde correcta na que deben ir as palabras e ordena os vasos das cores correspondentes.

Actividade 3.1: Toca a campá!



- Repartide as cartas entre tódolas persoas do grupo.
- Ide levantando unha carta cada un por orde e cando coincida o número de animais das que están sobre a mesa debes tocar a campá o mais rápido posible.

Actividade 1.2: Adiviña quen é



Resolve as adiviñas e emparella cada carta de imaxe coa que teña a descrición correcta.



Actividade 2.2: Onde vai?



Le as indicación e coloca no plano os animais no lugar indicado.

Actividade 3.2: Xogo "A que sabe a lúa?"



Avanza polo taboleiro respondendo correctamente ás preguntas.



Actividade 1.3: Frases feitas no mundo animal



Emparella cada carta que contén unha frase feita coa que teña o seu significado.

Actividade 2.3: Novo final



Escribe un novo final para o conto.

Actividade 3.3: Representación en luz negra



Empregade as diferentes personaxes do conto e colocádeas no velcro da maleta para a representación con luz negra. Elixide un lugar escuro para facelo como a cova.



EMPARELLA CADA CARTA
DE IMAXE COA QUE TEÑA
A PALABRA CORRECTA.

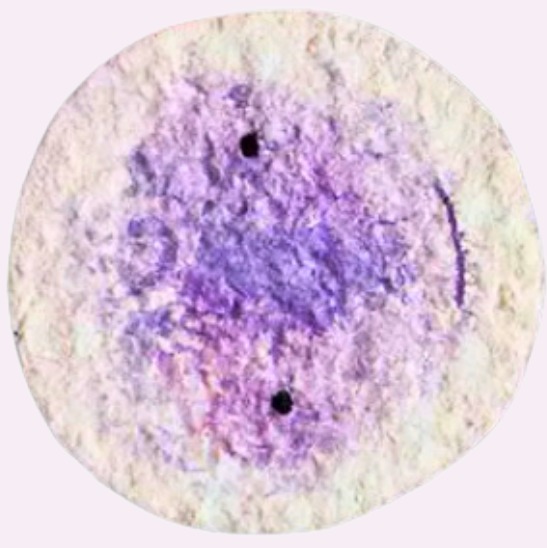


RAPOSO

TARTARUGA

XIRAFÁ

ELEFANTE



LÚA

PEIXE



LEÓN

MONO

RATO

CEBRA



RESOLVE AS ADIVIÑAS E
EMPARELLA CADA CARTA DE
IMAXE COA QUE TEÑA A
DESCRIPCIÓN CORRECTA.



**SON DE COR AMARELA
CON MANCHAS.**

**TEÑO UN PESCOZO MOI
LONGO PRA CHEGAR ÁS
FOLLAS DAS ÁRBORES.**

**TEÑO ESCAMAS E
ALETAS, E MÓVOME
NADANDO.**

**SON MOI GRANDE E
FORTE. TEÑO UNHA
LONGA TROMPA E
GRANDES ORELLAS.**

**LEVO A MIÑA CASA ÁS
COSTAS CO MEU
CAPARAZÓN E DIN QUE
VOU MOI LENTA.**



**TEÑO UNHA GRAN
MELENA.**

**SON MOI FERRO E PODO
ASUSTAR CO MEU
RUXIDO.**

**SON MARRÓN.
COS MEUS LONGOS
BRAZOS SALTO DE
ÁRBORE EN ÁRBORE.**

**SON UN ROEDOR MOI
PEQUENIÑO.**

**PAREZO UN CABALO
PERO LEVO TRAXE
BRANCO CON RAIAS
NEGRAS.**



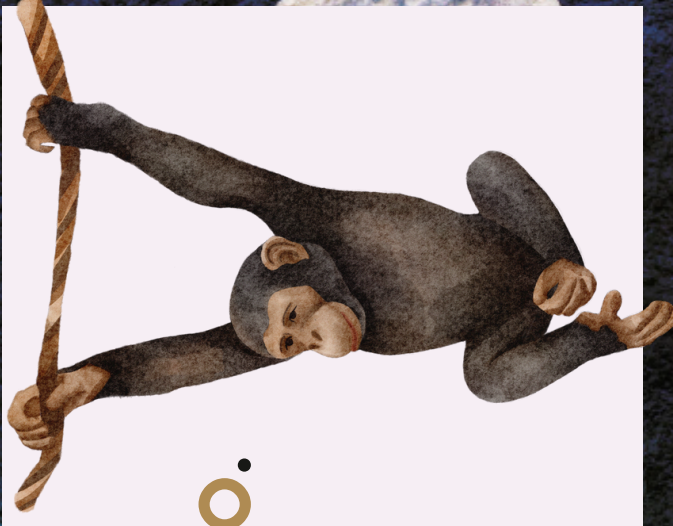
EMPARELLA CADA CARTA
QUE CONTÉN UNHA FRASE
FEITA COA QUE TEÑA O SEU
SIGNIFICADO.

**COMER COMA UN
PAXARIÑO.**



COMER POUÇO.

SER MONO.



**SER BONITO OU
BONITA.**

**TER MEMORIA
DE
ELEFANTE.**



PAGAR O PATO.



**TER MOI BOA
MEMORIA.**

**RECIBIR UN CASTIGO
POR CULPA DOUTRA
PERSOA.**

**MOVERSE COMO
UNHA TARTARUGA.**



**MOVERSE COMO PEIXE
NA AUGA.**



**CAMIÑAR MOI
DESPACIO.**

**SENTIRSE CÓMODO OU
CÓMODA.**

**TER MEMORIA DE
PEIXE.**



TER VISTA DE AGUIA



TER MALA MEMORIA.

**VER MOI BEN DE
LONXE.**

DAR GATO POR LEBRE.



SER UN LINCE.



ENGANAR A ALGUÉN.

SER MOI INTELIXENTE.



2.1

FÍXATE NAS CORES DAS PALABRAS.
ORDEA OS VASOS PARA FORMAR UNHA ORACIÓN.



pequena A tartaruga.



A xogaba. lúa



raposo. Chamaron polo



rato subiu.



esforzouse **cebra** **A** **moito.**



lúa estaba **A** xogando.



cheirala. **mono** podía **O**



montaña **A** **alta.** **máis**



xirafa A no subiu elefante.



lúa máis preto. estaba A



peixe entendía O non nada.



anaco. un rato arrincou O



● Dunha
● un
● anaco.
● arrincou
● dentada

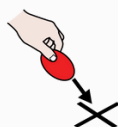
● lúa?
● que
● A
● sabe
● a

● mono.
● o
● chamou
● raposo
● polo

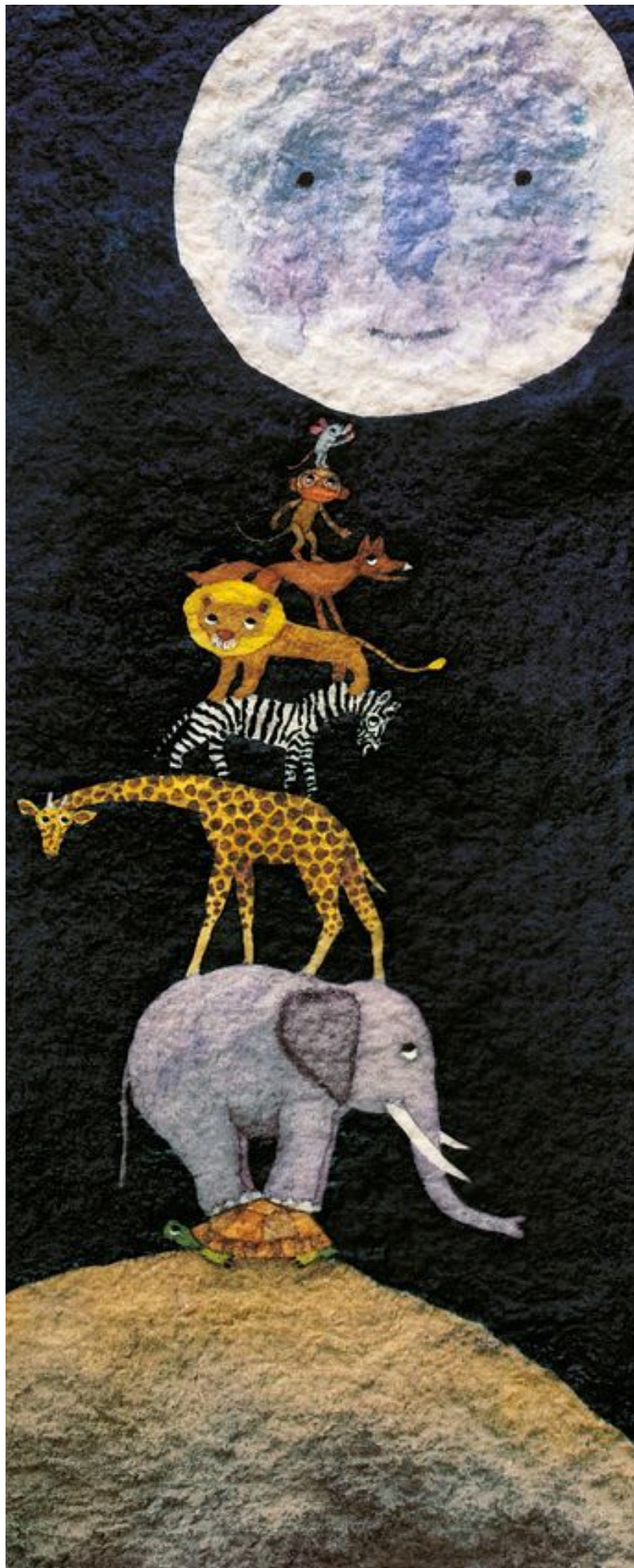
● probar
● pequeno.
● un
● anaco
● Querían

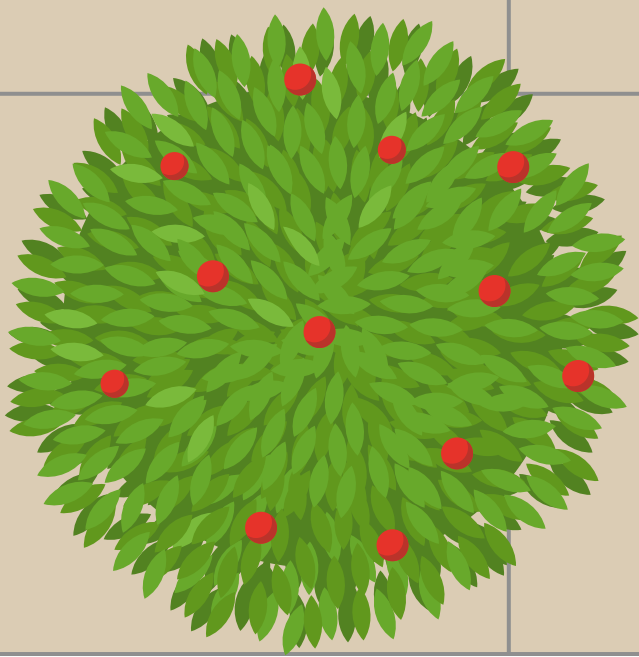
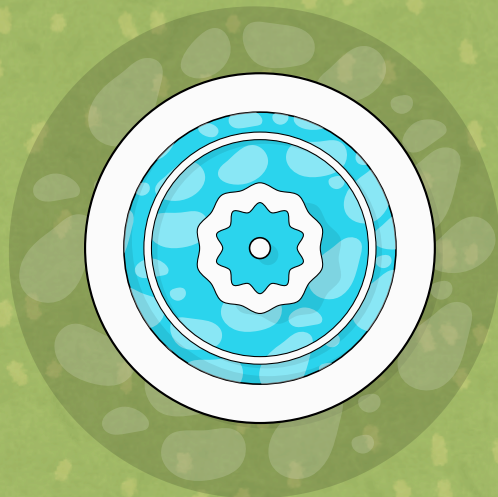
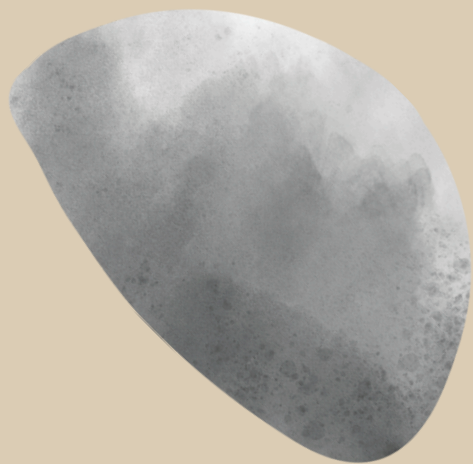


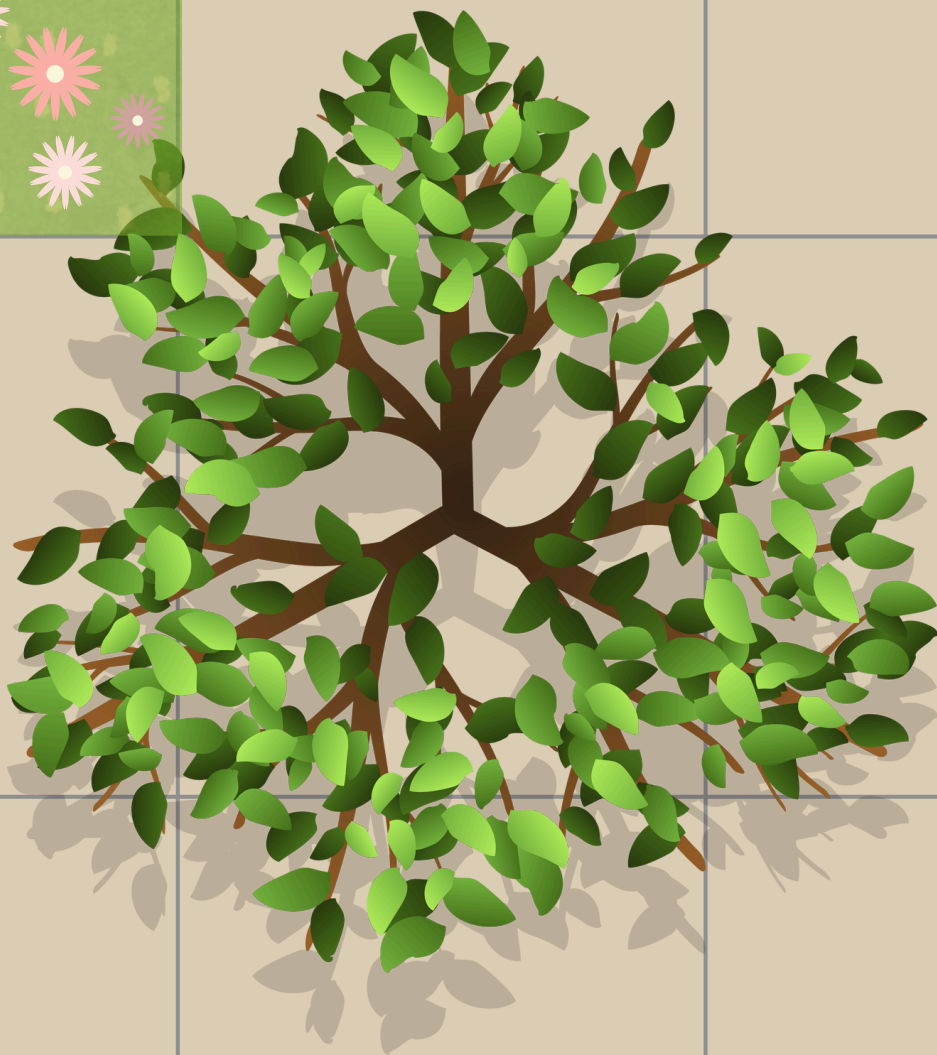
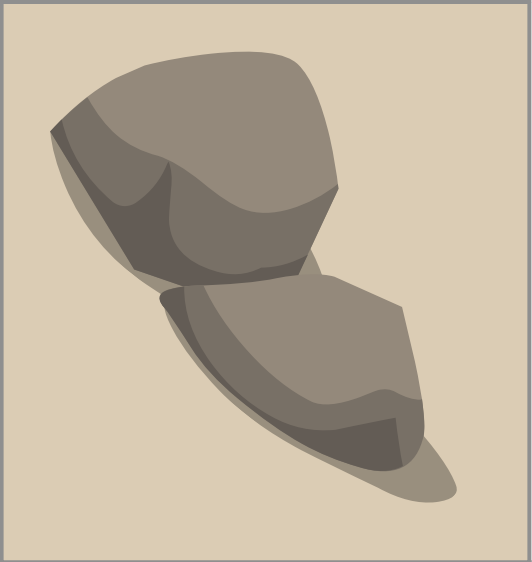
LE AS INDICACIÓNS E COLOCA AOS
ANIMAIS ONDE CORRESPONDA.



- A **XIRAFÁ** ESTÁ PISANDO AS FLORES AMARELAS.
- A **TARTARUGA** ESTÁ ENRIBA DO LEÓN.
- O **LEÓN** ESTÁ ENTRE AS DÚAS ÁRBORES.
- O **MONO** ESTÁ AO LADO DUNHA PEDRA.
- A **CEBRA** ESTÁ ENRIBA DO MONO.
- O **RATO** ESTÁ SUBIDO AO LOMBO DA XIRAFÁ.
- O **ELEFANTE** ESTÁ SUBIDO A DÚAS PEDRAS.

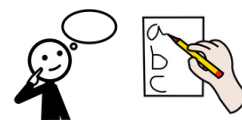








INVENTA UN NOVO FINAL PARA O CONTO



Dunha dentada o rato arrincou un pedaciño á lúa, e....





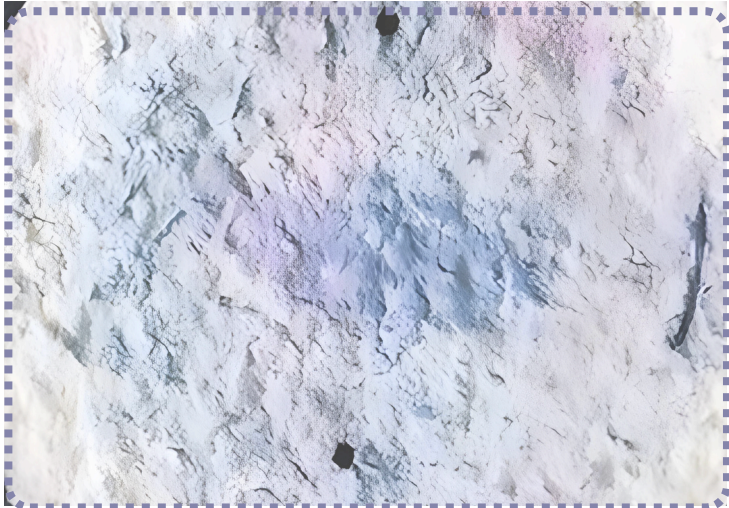
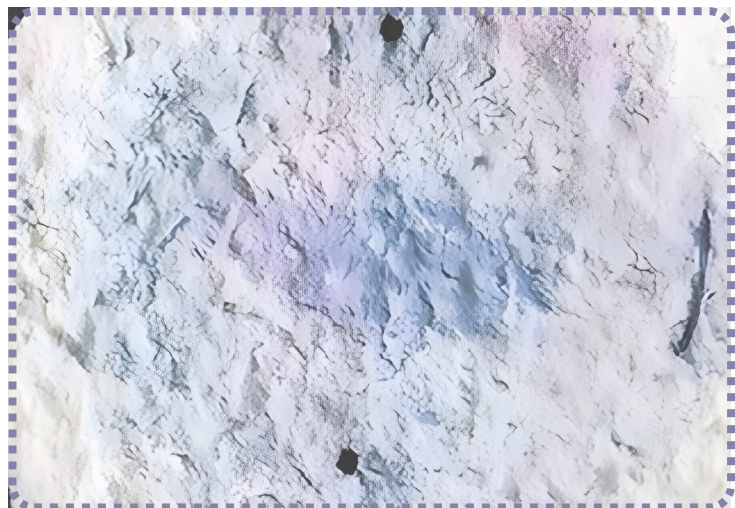
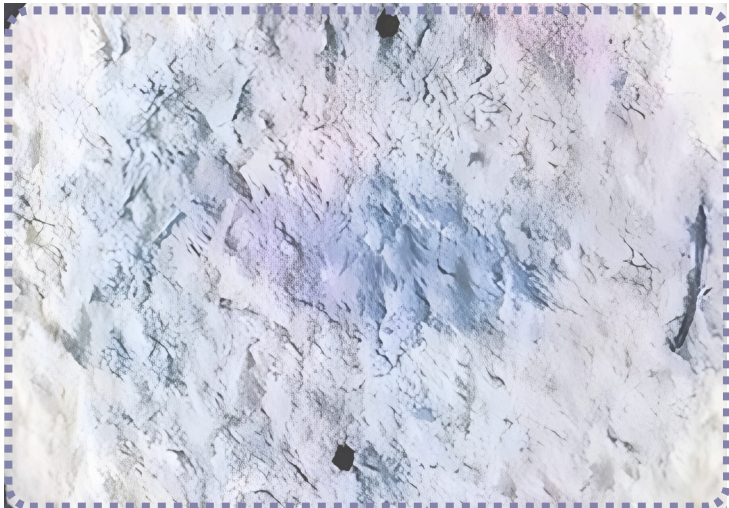
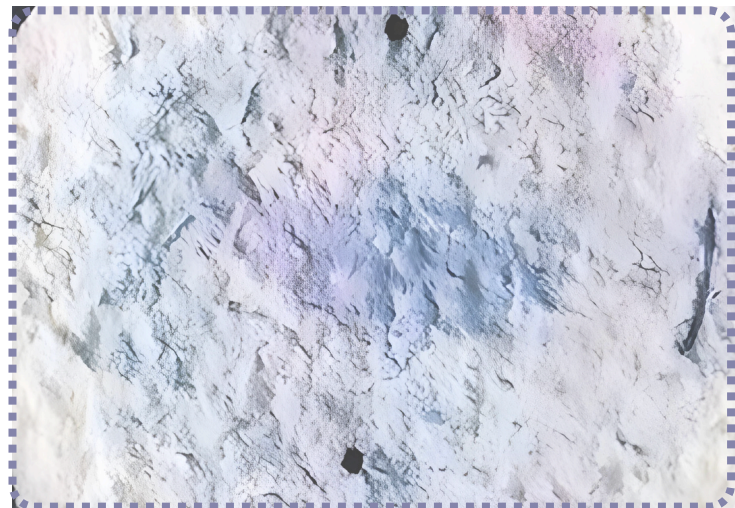
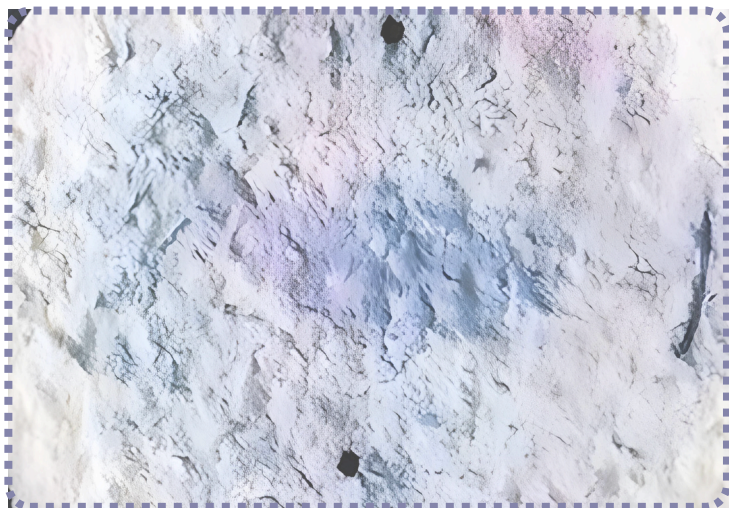
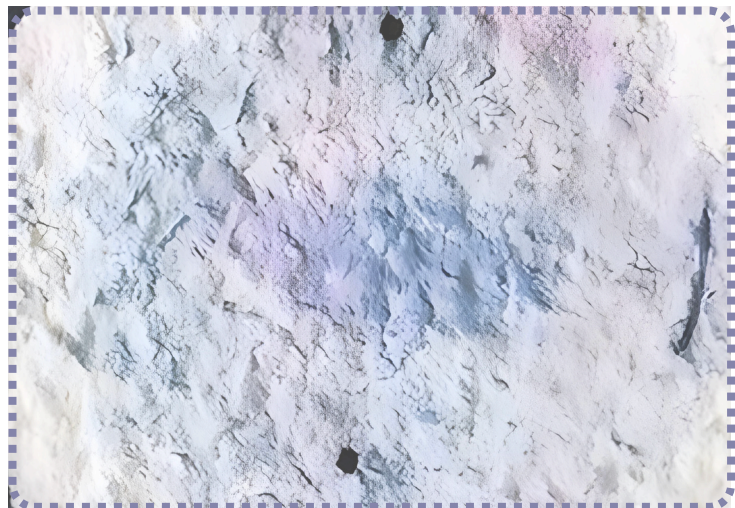
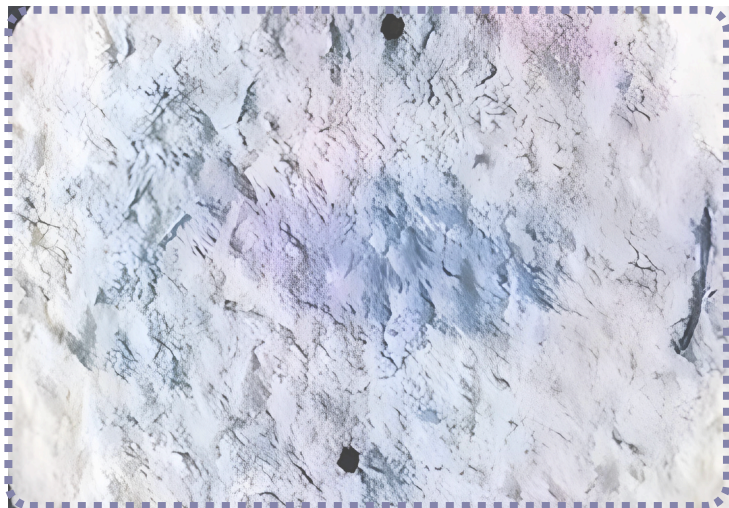
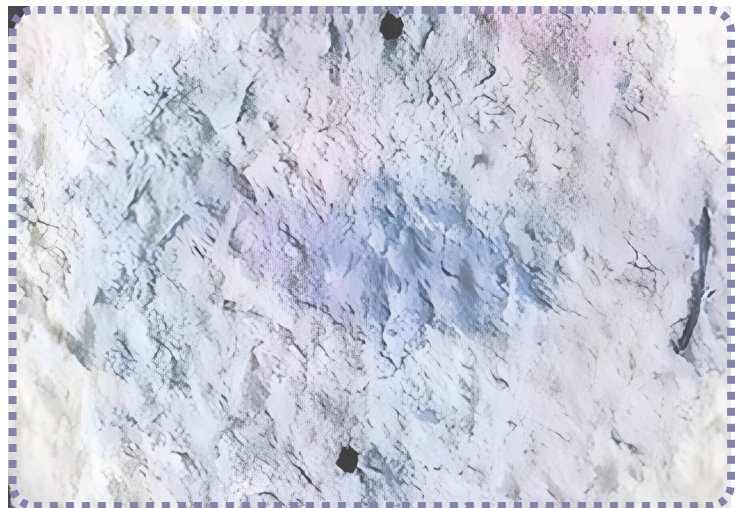
REPARTE AS CARTAS E PONAS BOCA ABAIXO.

LEVANTA POR TURNOS.

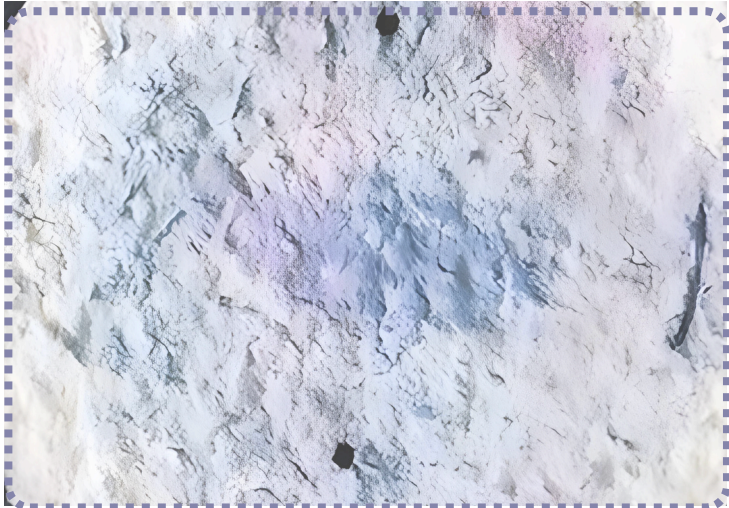
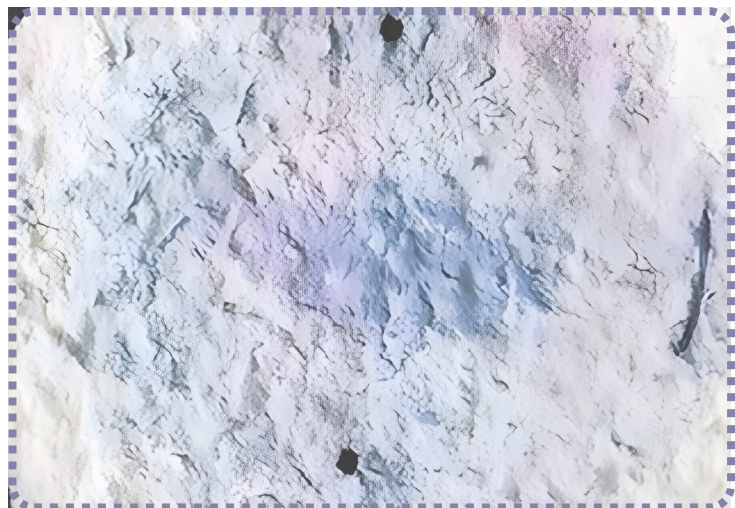
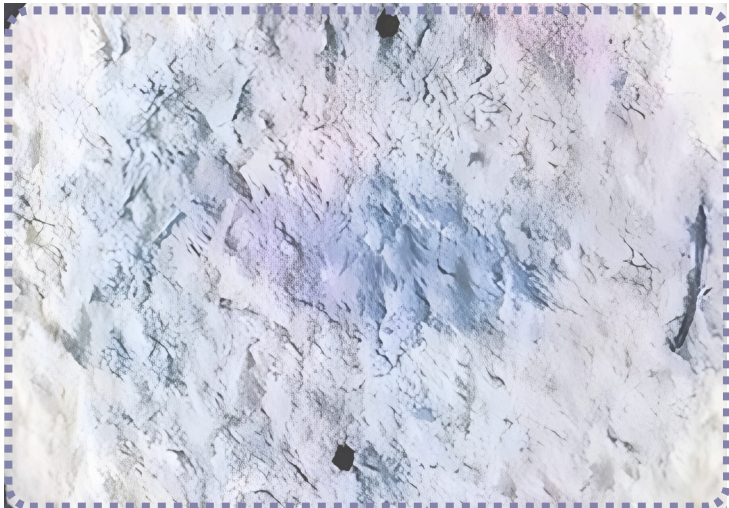
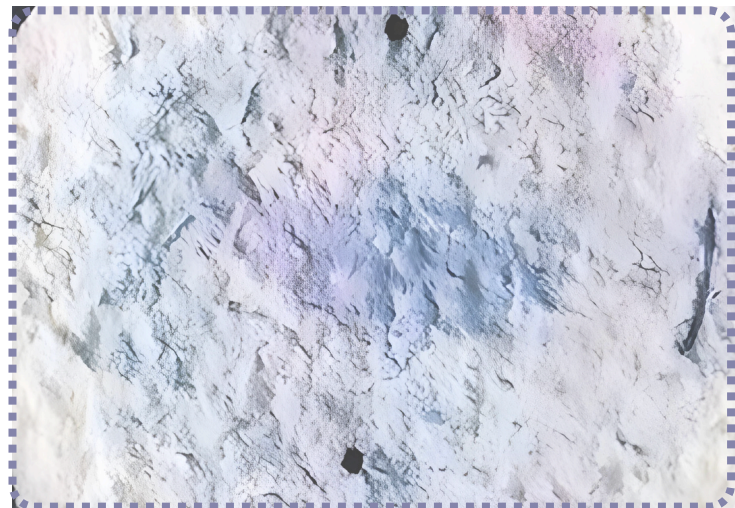
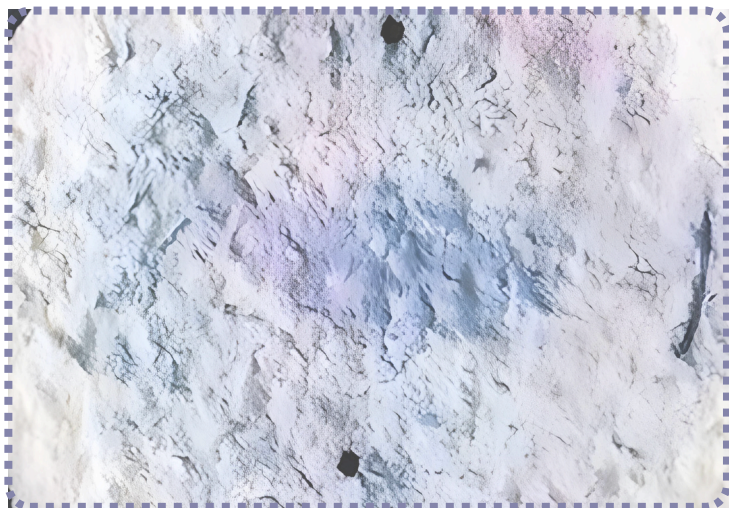
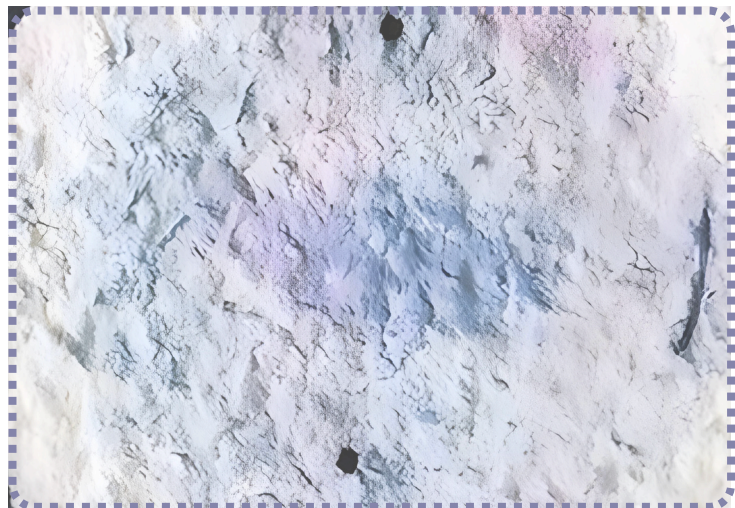
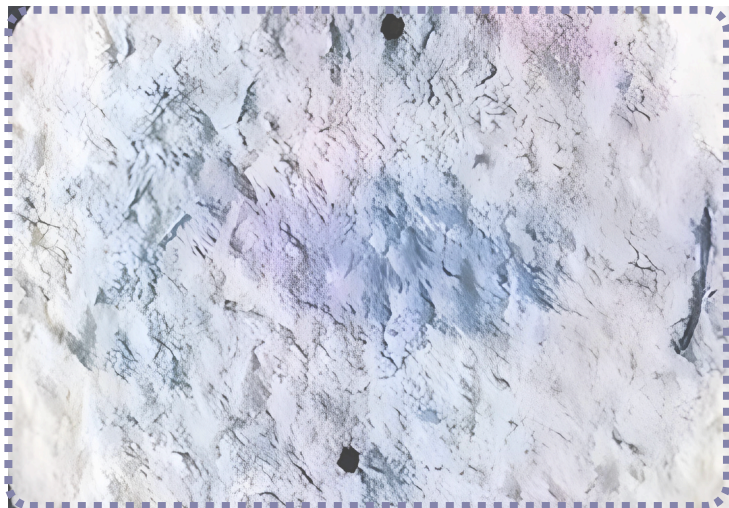
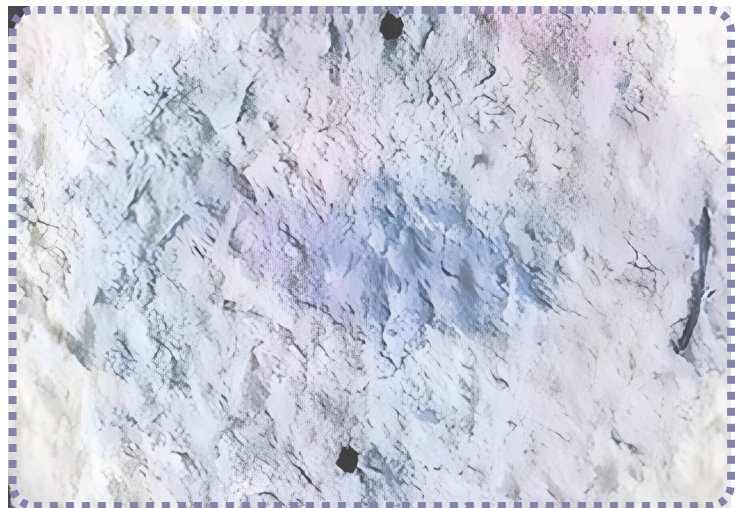
TOCA A CAMPÁ CANDO SAIA O MESMO NÚMERO DE ANIMAIS.



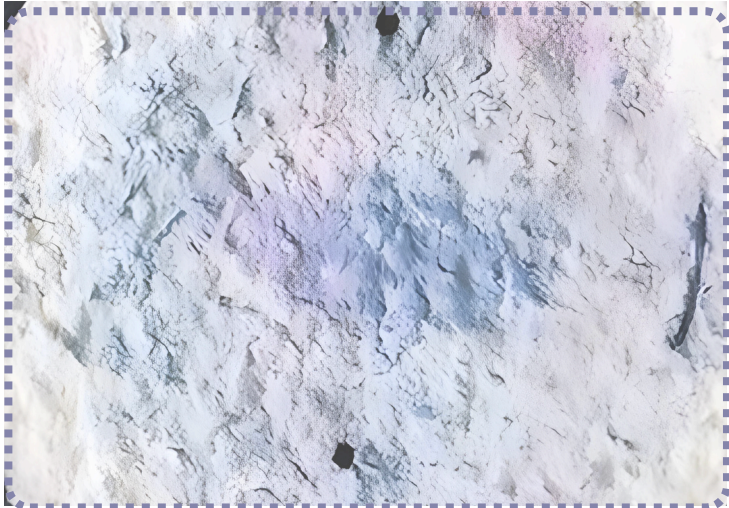
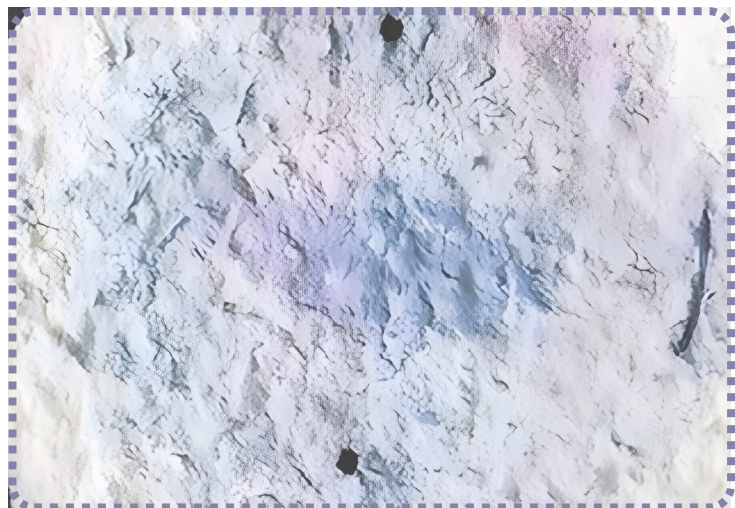
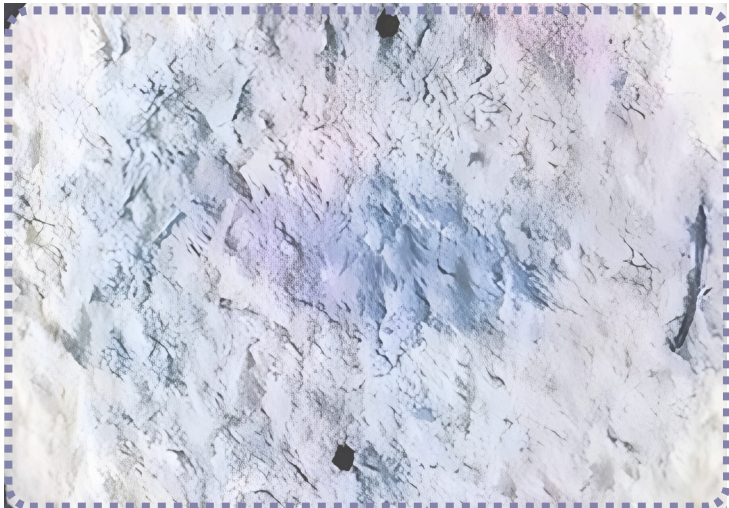
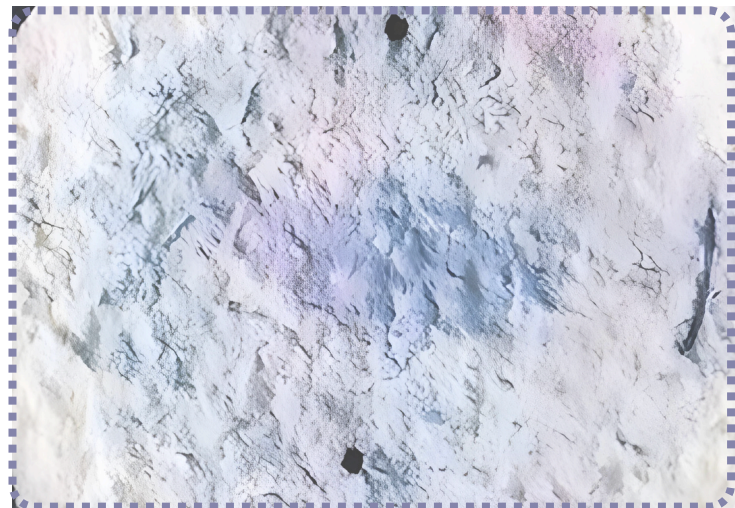
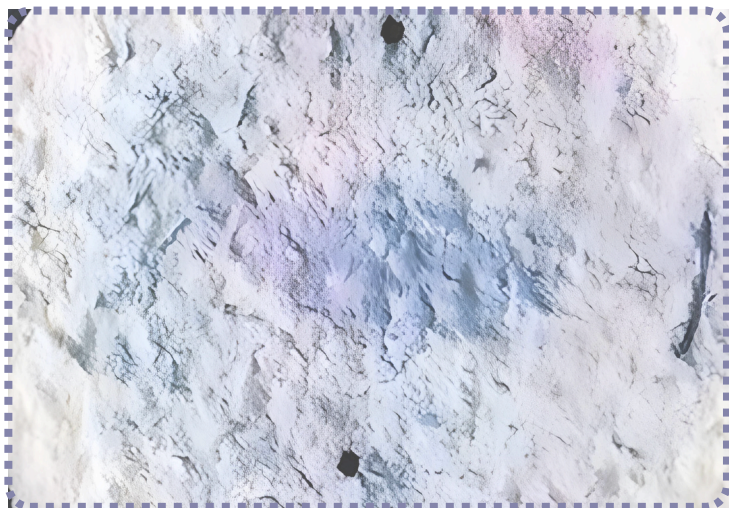
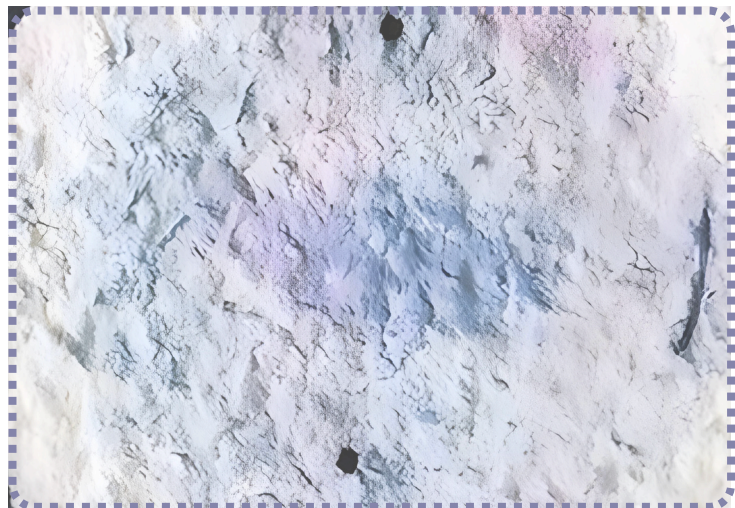
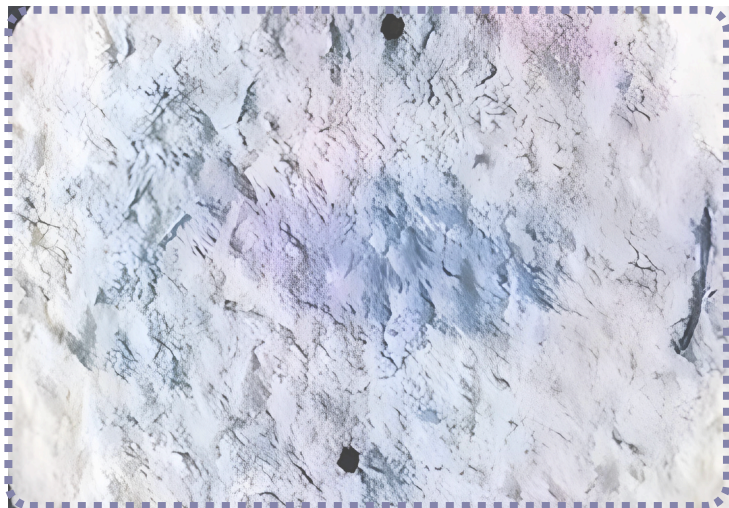
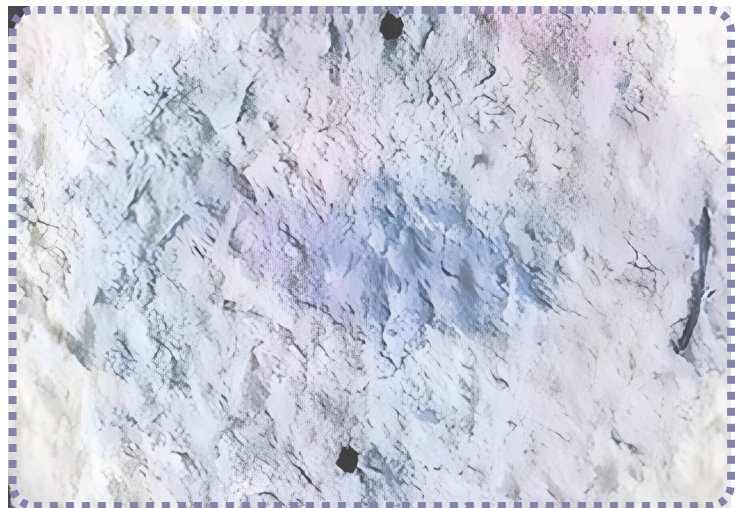




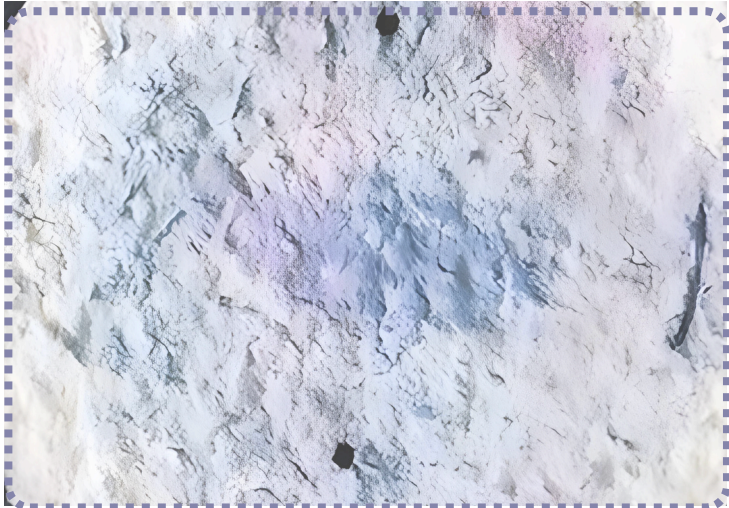
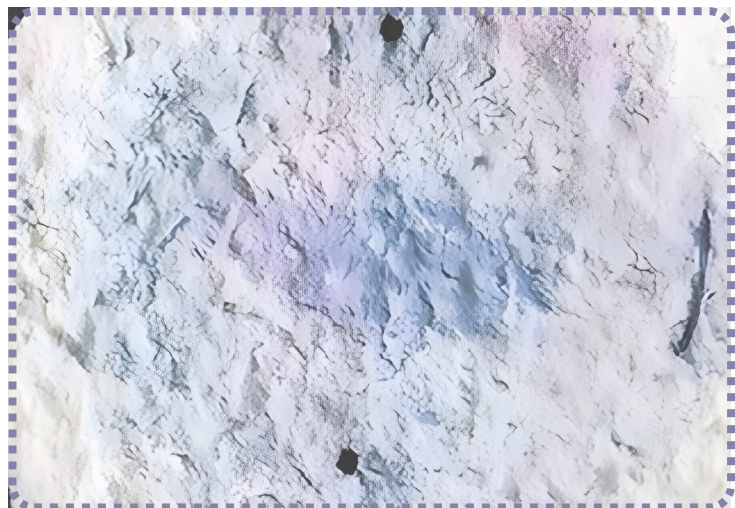
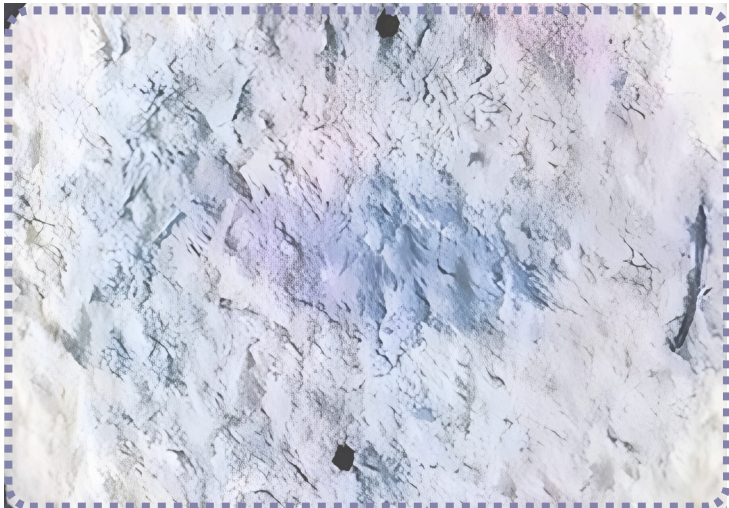
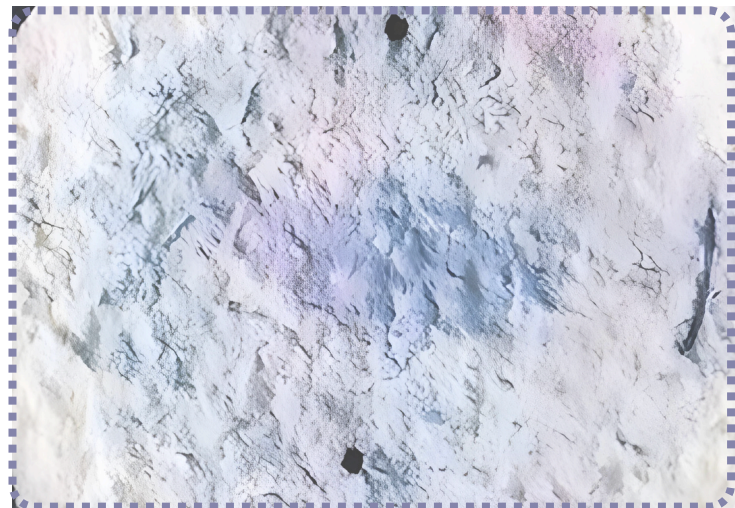
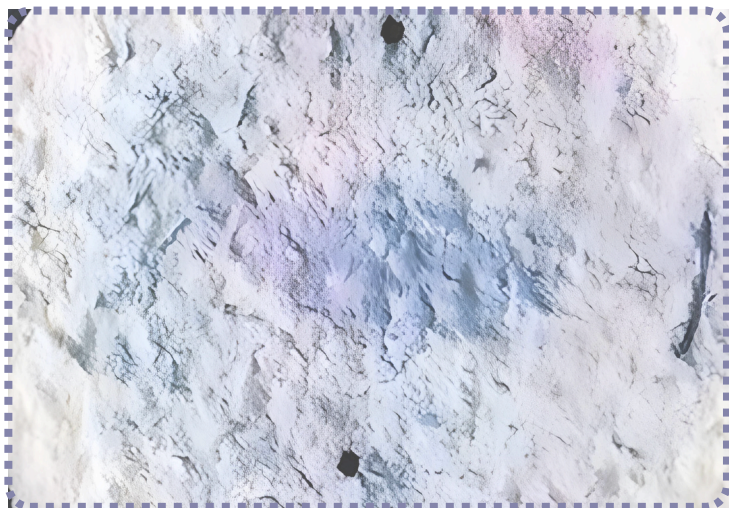
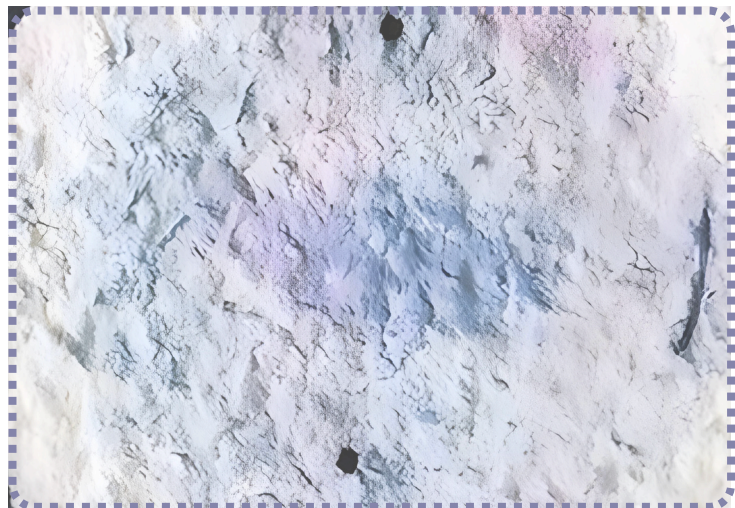
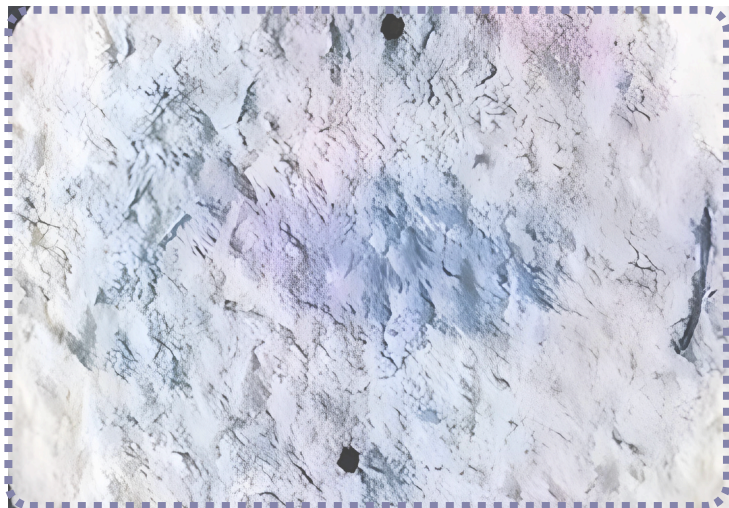
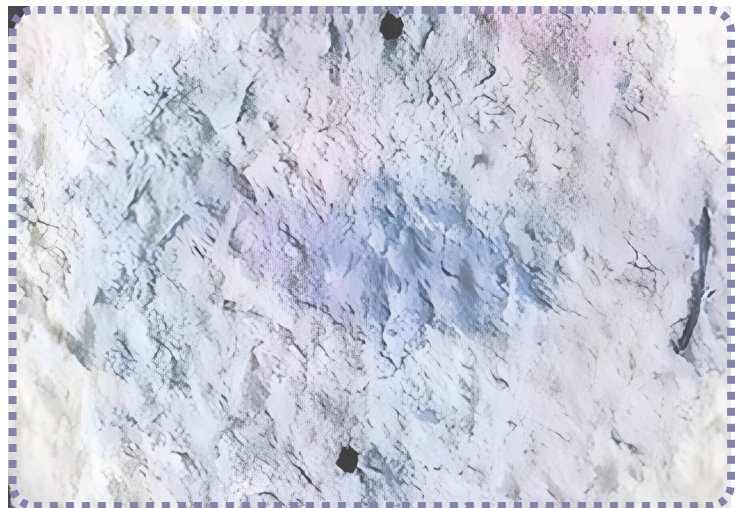


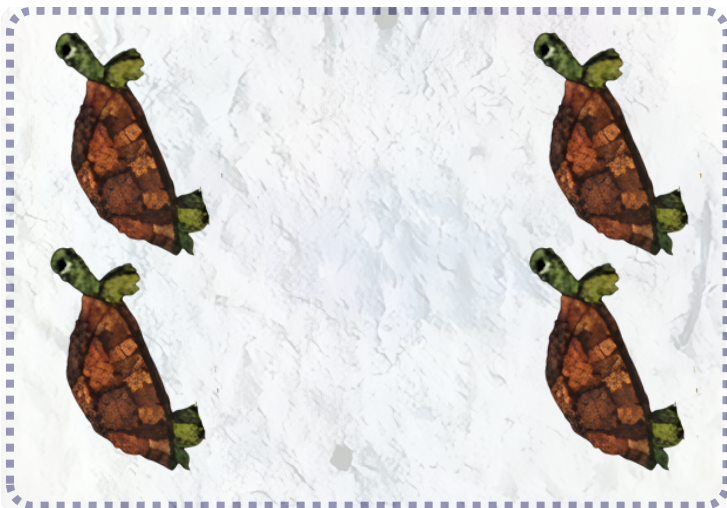


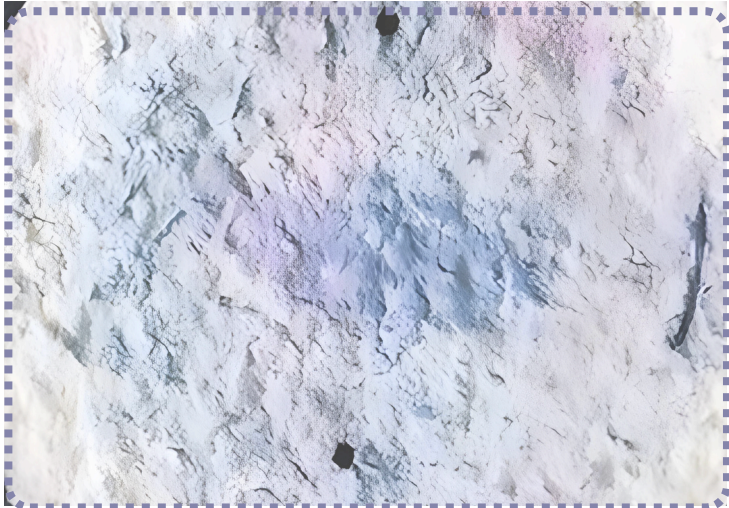
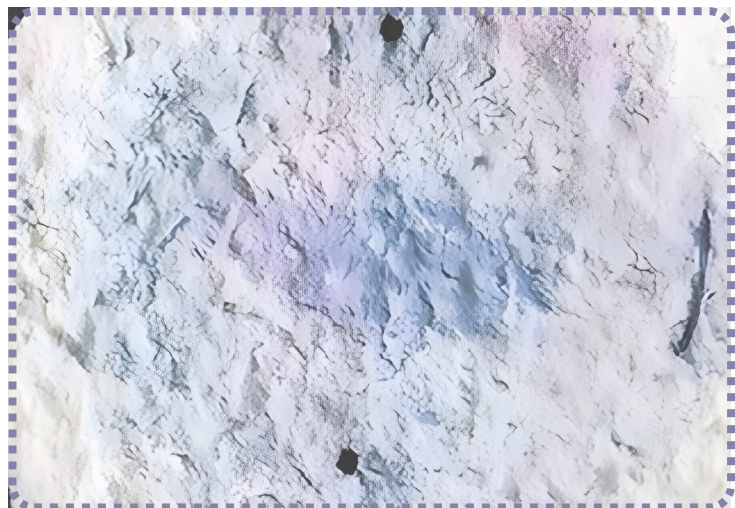
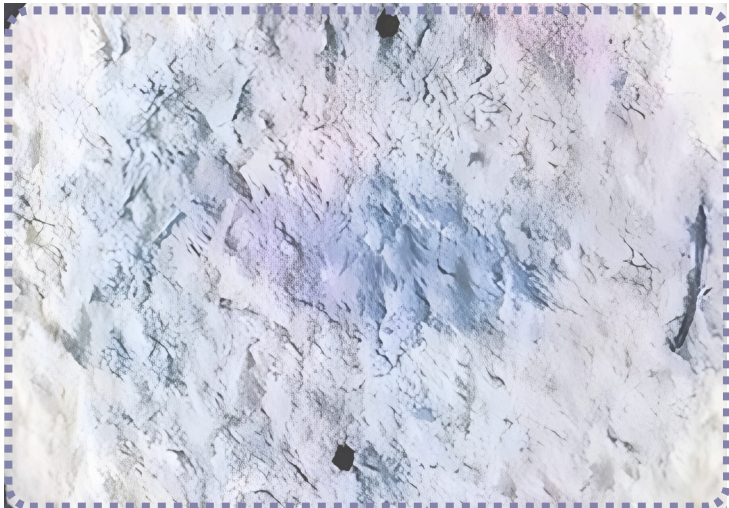
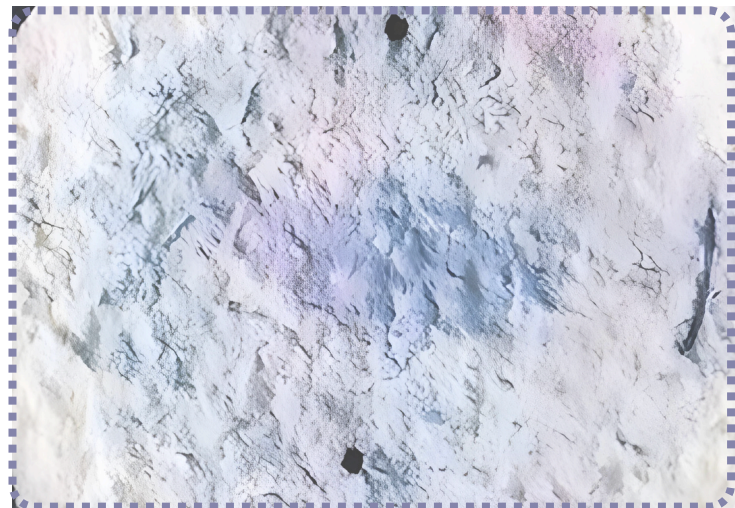
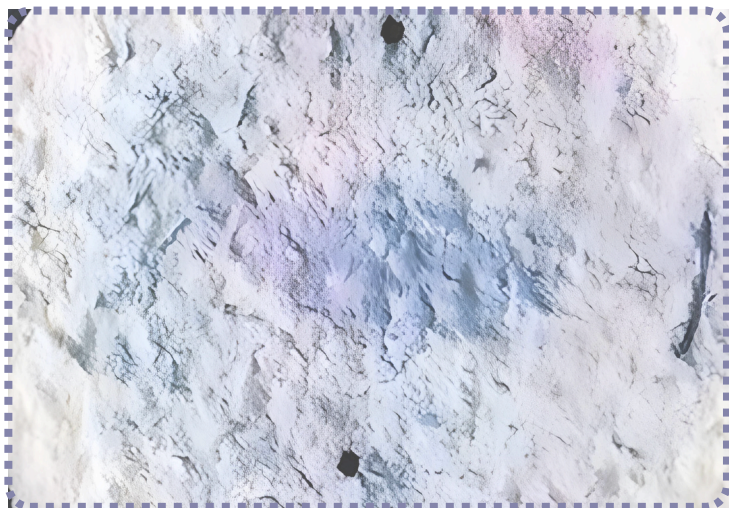
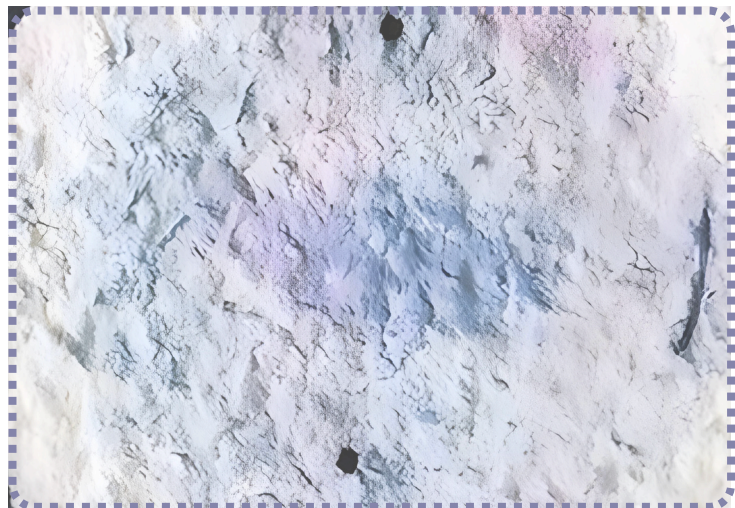
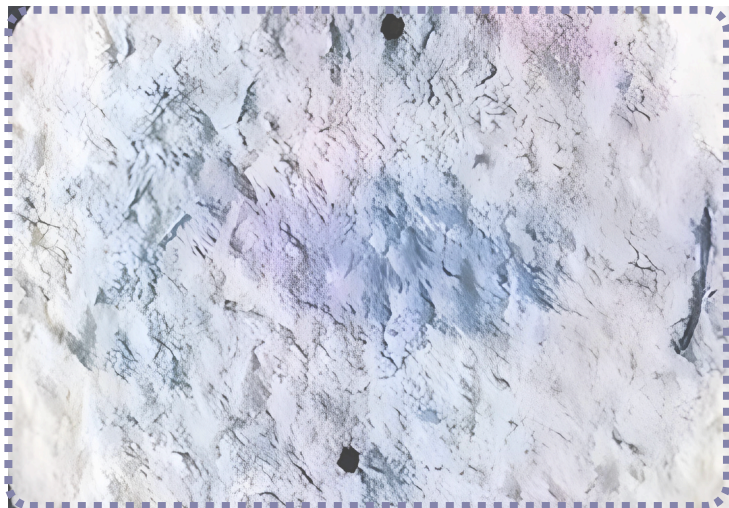
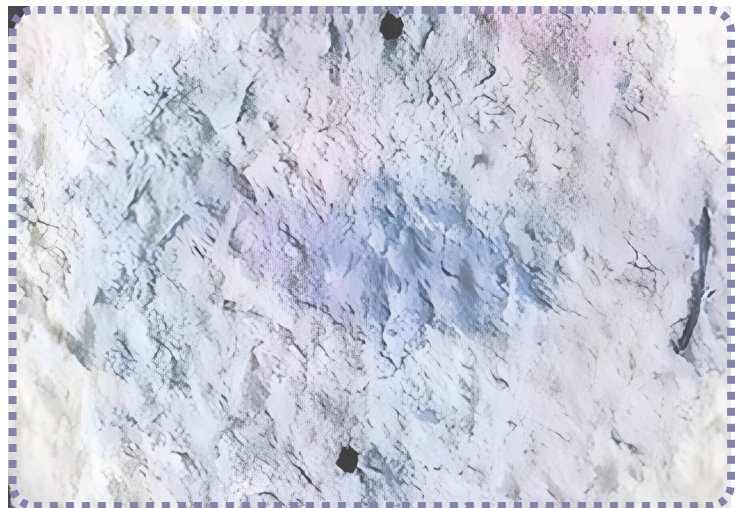












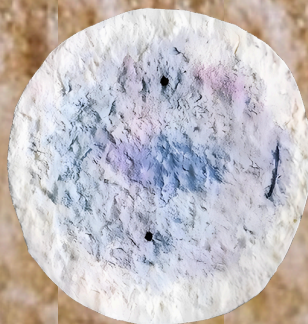


TIRA O DADO E MOVE A TÚA FICHA. 

CONTESTA AS PREGUNTAS DOS DISTINTOS ANIMAIS
PARA SEGUIR MOVENDO A FICHA DE LUGAR.



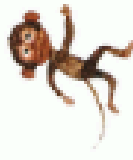
META



SALIDA

Que palabra
se agocha
en...

ru tar ga ta



Que palabra
se agocha
en...

da sal ga



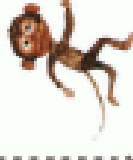
Que palabra
se agocha
en...

mon ña ta



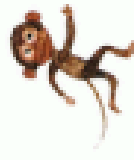
Que palabra
se agocha
en...

bo lom



Que palabra
se agocha
en...

fan e te le



Que palabra
se agocha
en...

co pes zo



Que palabra
se agocha
en...

so ra po



Que palabra
se agocha
en...

go xo





Di 3 palabras

en galego que

conteñan a

sílaba

MO



Di 2 palabras

en galego que

conteñan a

sílaba

RA



Di 3 palabras

en galego que

comecen coa

sílaba

LA



Di 2 palabras

en galego que

comecen coa

sílaba

CO



Di 2 palabras

en galego que

rematen pola

letra

R



Di 2 palabras

en galego que

rematen pola

letra

E



Di 3 palabras

en galego que

comecen pola

letra

S



Di 2 palabras

en galego que

comecen pola

letra

T





Di as letras da
palavra:

LÚA



Di as letras da
palavra:

XIRAFA



Di as letras da
palavra:

CEBRA



Di as letras da
palavra:

PESCOZO



Di as letras da
palavra:

PRETO



Di as letras da
palavra:

CHEIRAR



Di as letras da
palavra:

ANAQUÑO



Di as letras da
palavra:

PEQUERRECHO





Cantas sílabas

ten a

palabra...

ENRIBA ?



Cantas sílabas

ten a

palabra...

ABURRIDA ?



Cantas sílabas

ten a

palabra...

ANACO ?



Cantas sílabas

ten a

palabra...

ARRINCOU ?



Cantas sílabas

ten a

palabra...

DENTADA ?



Cantas sílabas

ten a

palabra...

BOCADO ?



Cantas sílabas

ten a

palabra...

PEIXE ?



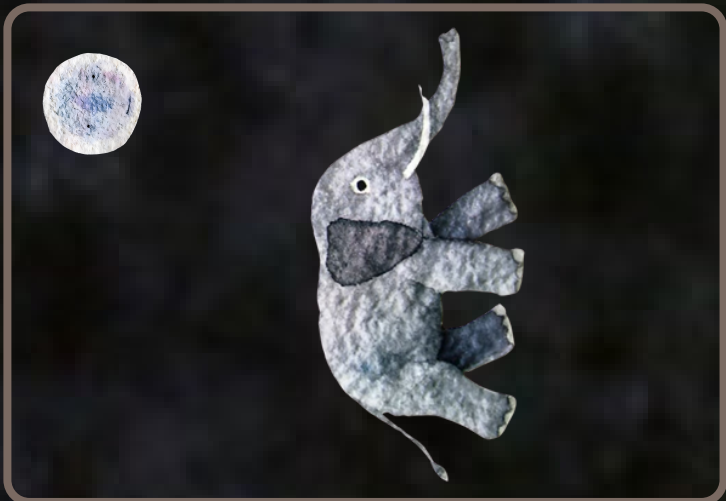
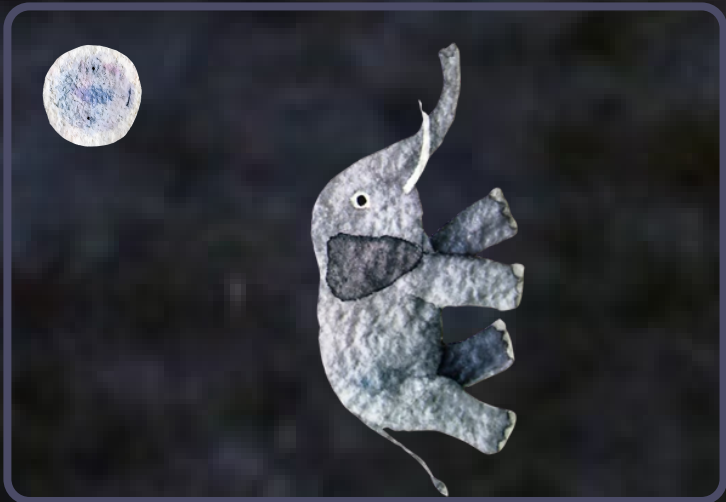
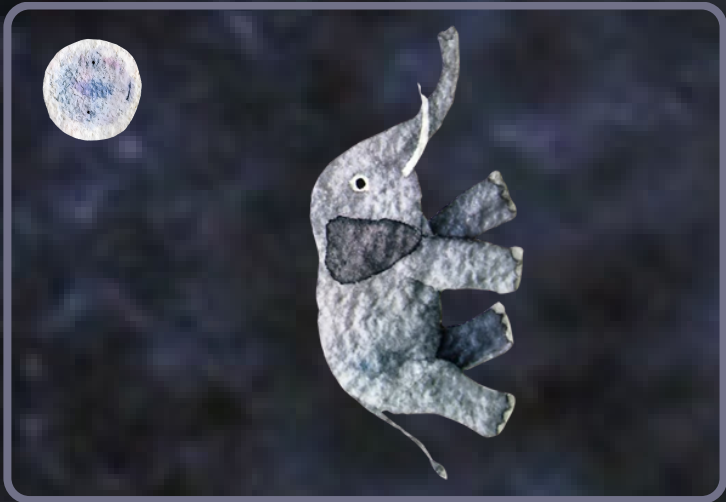
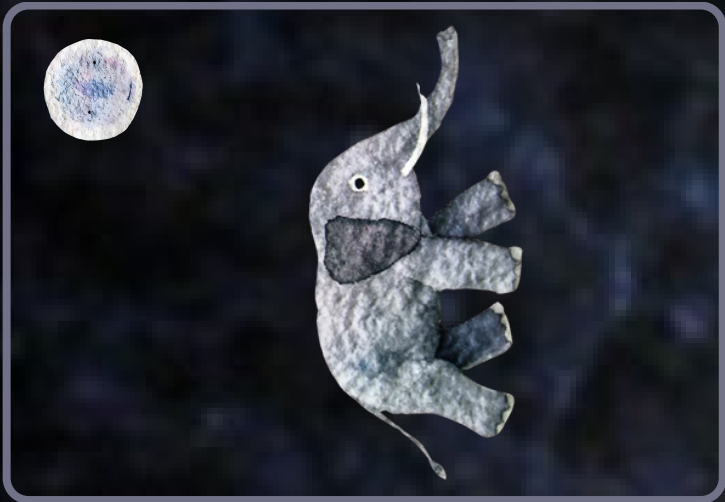
Cantas sílabas

ten a

palabra...

AUGA ?







NA MALETA DE LUZ NEGRA.

REPRESENTA A HISTORIA COAS DISTINTAS
PERSONAXES.



Esta representación, como se pode ver nos vídeos que adxuntamos, realizouse cun maletín cunha bombilla de luz negra; polo que é preciso contar con este tipo de iluminación.

Os personaxes do conto foron impresos con papeis de cores *fluor* que reaccionan con brillo ante esta luz.

