

Lengua Castellana

Material
manipulativo

1
PRIMARIA



1370246

SANTILLANA

Índice

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | Tarjetas de presentación de las letras | 3 |
| 2 | Dominó ortográfico..... | 4 |
| 3 | Tarjetas de palabras e imágenes..... | 5 |
| 4 | Pictogramas | 9 |
| 5 | Láminas de aula | 14 |

1 Tarjetas de presentación de las letras



Objetivos

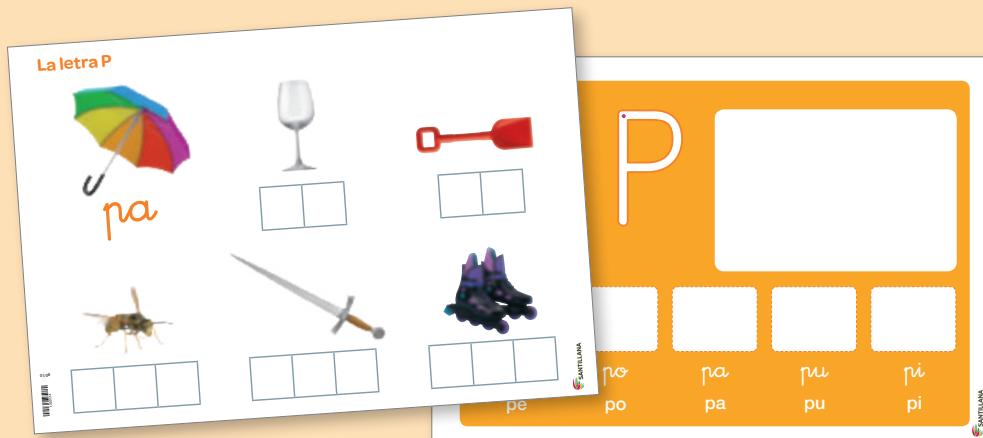
- Practicar el reconocimiento fonológico de las primeras letras del método.
- Conocer el trazo de las grafías correspondientes a cada sonido.
- Iniciarse en la escritura de cada letra a partir de los nombres propios de los miembros de la clase.
- Trabajar con las familias de sílabas.

Número de participantes

Indefinido.

Materiales

Tarjetas de presentación de las letras, rotulador y pegatinas de imágenes removibles.



Variantes de uso del material

Reconocimiento fonológico de las letras

- Colectivamente se identifica la primera imagen, se segmenta su nombre en sílabas y se presta atención a la sílaba inicial.
- Se nombra el resto de las imágenes y se marca, con el rotulador, la posición que ocupa la sílaba que se está trabajando.
- Los niños y niñas dicen otras palabras que contengan dicha sílaba e identifican la posición que esta ocupa dentro de la palabra.

Trazo y escritura de las letras

- Se asocia el sonido consonántico trabajado anteriormente con su grafía. Se repasa con el rotulador el interior de las letras y se verbaliza la dirección del trazo para que el alumnado lo aprenda.
- Los niños y niñas cuyo nombre empiece por dicha consonante lo escriben en la tarjeta. Luego, hacen lo mismo aquellos cuyo nombre contiene esa letra en otras posiciones.

Reconocimiento de la familia de sílabas

- Se lee la familia de sílabas en ambas tipografías.
- Se busca, entre las pegatinas, las imágenes cuyos nombres comienzan por la consonante que se está trabajando y se colocan sobre la sílaba correspondiente.

2 Dominó ortográfico

Objetivos

- Afianzar la ortografía natural.

Número de participantes

Cuatro.

Reglas del juego

El juego consiste en asociar un dibujo con la sílaba por la que empieza su nombre o viceversa.

1. Se colocan todas las fichas boca abajo sobre la mesa.
2. Cada participante coge siete fichas y las coloca de forma que solo él o ella pueda verlas.
3. El niño o niña que tenga la ficha con el dibujo de una casa la coloca boca arriba sobre la mesa y comienza el juego.
4. El compañero o compañera que está a su derecha busca entre sus fichas la que contenga la sílaba *ca* o el dibujo de una estrella, y la coloca junto a la que está sobre la mesa. Si no tiene ninguna de estas dos fichas, pasa el turno al siguiente participante.

Gana el niño o niña que coloque antes todas sus fichas.

Materiales

28 fichas de dominó. Cada ficha contiene un dibujo y una sílaba.



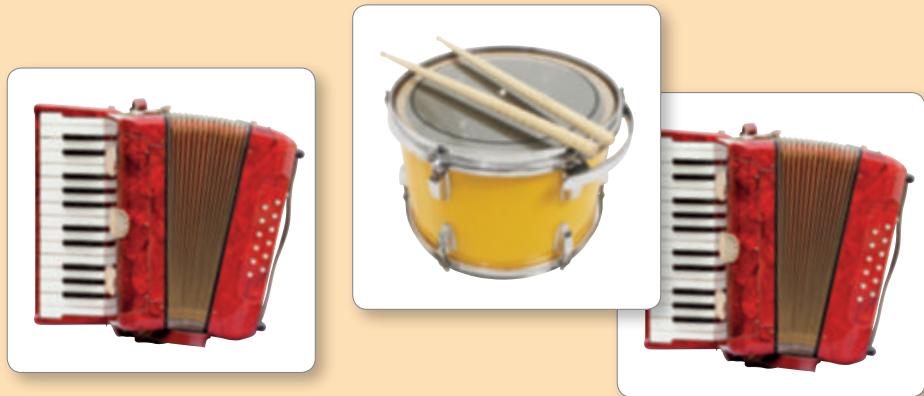
3

Tarjetas de palabras e imágenes



Objetivos

- Trabajar la asociación entre significante y significado.
- Disfrutar con el aprendizaje de la lectura.
- Ampliar el vocabulario.
- Iniciarse en la lectura de la letra de imprenta.
- Desarrollar la creatividad y la memoria.



Número de participantes

Indefinido.

Materiales

60 tarjetas de imágenes, 60 tarjetas de palabras y cinta adhesiva.



Variantes de uso del material

Lectura de imágenes y creación de oraciones

- Se colocan las tarjetas de imágenes boca abajo sobre la mesa.
- En la primera ronda, cada participante, por turnos, coge una tarjeta y nombra el objeto o el animal que aparece representado. A continuación, inventa y dice una oración con ese nombre. La oración debe producir risa, miedo, sorpresa..., según se indique.
- En la segunda ronda, los participantes deben conservar la tarjeta que habían elegido en la ronda anterior. Agrupados libremente por parejas, inventan una oración que incluya los dos nombres de los objetos o animales representados en sus respectivas tarjetas y la dicen en voz alta.
- El juego puede continuar del mismo modo hasta que se estime oportuno, formando parejas diferentes cada vez.

Adivina qué tarjeta tengo

1. Un participante coge una tarjeta de imágenes sin que nadie la vea.
2. Ese participante describe la imagen para que los demás adivinen de qué se trata.

¿Qué tengo en la espalda?

1. Con cinta adhesiva, se pega una tarjeta de imágenes en la espalda de un participante sin que este pueda verla.
2. El participante que tiene la tarjeta en la espalda camina por el aula para que todos sus compañeros y compañeras la vean. A continuación, les hace preguntas para intentar adivinar de qué imagen se trata.
3. El resto de los participantes solo puede contestar *sí* o *no* a las preguntas que les formulen.

¿En cuál estoy pensando?

1. Se colocan diez tarjetas de palabras sobre la mesa.
2. Uno de los participantes piensa en una de esas palabras y da pistas sobre las letras que contiene. Por ejemplo: *Estoy pensando en una palabra que empieza por m.*
3. El resto de los participantes debe adivinar de qué palabra se trata.

Jugamos con mímica

1. Se forman dos equipos y se echa a suertes cuál de los dos comienza el juego.
2. Uno de los participantes del primer equipo coge una tarjeta de palabras sin que nadie la vea. Durante un minuto debe intentar, usando solo la mímica, que los miembros de su equipo adivinen la palabra que figura en su tarjeta. Si el equipo consigue adivinar la palabra escrita en la tarjeta, sumará un punto.
3. Pasa el turno al otro equipo y así se irán alternando hasta que finalice el juego.

Gana el equipo que sume más puntos.

Buscamos la rima

1. Se colocan sobre una mesa varias tarjetas de palabras, algunas de las cuales deben rimar entre sí. En la columna de la derecha se puede ver un ejemplo.
2. Se forman grupos con las palabras que riman.
3. Los niños y niñas dicen otras palabras que rimen con cada uno de los grupos que han formado.

carpeta

bañador

camiseta

acordeón

cohete

camaleón

borrador

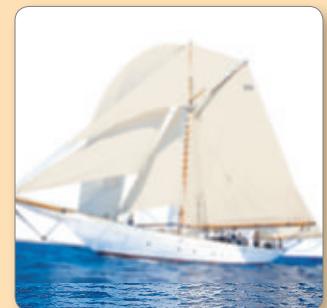
Juego de memoria

1. Se seleccionan doce tarjetas de imágenes y sus correspondientes tarjetas de palabras. Se tapa una de las caras de las tarjetas de palabras con papel y cinta adhesiva, y se colocan boca abajo en dos filas de seis. Después se mezclan las tarjetas de imágenes y se colocan boca abajo en dos filas, por encima y por debajo de las tarjetas de palabras.
2. El participante que comienza la partida levanta una tarjeta de imágenes y una tarjeta de palabras. Si consigue formar la pareja, se queda con ellas. Si no, las vuelve a poner boca abajo en su sitio.
3. El turno pasa al participante sentado a la derecha del que empezó la partida y así continuará el juego hasta que se hayan emparejado todas las tarjetas.

Gana el participante que, al terminar la partida, tenga más tarjetas en su poder.



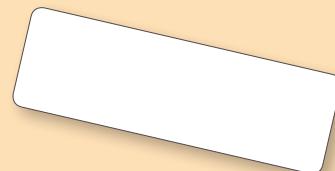
helado



velero



abrigo



Autodictados

1. Se reparten a cada participante cinco tarjetas de imágenes y diez tarjetas de palabras, entre las que se encuentran las palabras correspondientes a las imágenes que les han sido entregadas.
2. Se localiza la palabra correspondiente a cada imagen y se coloca encima de esta.
3. Se leen las palabras que han quedado sin emparejar y se busca entre las tarjetas de imágenes que no han sido repartidas aquellas que se corresponden con dichas palabras.



naranja

pandereta

gusano

maracas



SANTILLANA

coche

cohete

taxi

tizas

falda

flan

4 Pictogramas



Objetivos

- Interesarse por el lenguaje oral y escrito como instrumento de comunicación, información y disfrute.
- Desarrollar el vocabulario a través de actividades lúdicas.
- Trabajar la asociación de palabras con imágenes.
- Desarrollar la capacidad para crear oraciones con estructuras correctas.
- Descubrir el uso funcional de la lectura y la escritura.

Materiales

90 tarjetas de pictogramas, que hacen referencia a nombres o sustantivos (tarjetas con marco azul), acciones o verbos (tarjetas con marco rojo) y cualidades o adjetivos (tarjetas con marco amarillo).

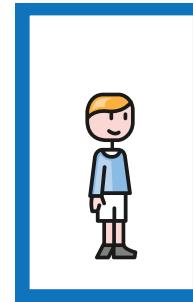
Número de participantes

Indefinido.

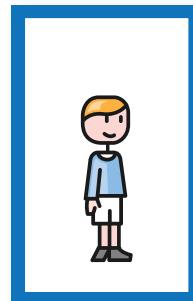
Variantes de uso del material

Oraciones afirmativas sencillas

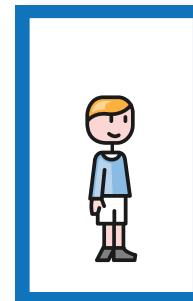
1. Se muestran las tarjetas de acciones, una a una, y se pregunta: *¿Qué cosas puede hacer un niño?* Los participantes tienen que interpretar lo que significa cada pictograma.
2. Se forma la oración *El niño come* para que los participantes la lean.
3. Se sustituye el verbo por otro para que los participantes lean las oraciones resultantes.



El niño habla.



El niño come.

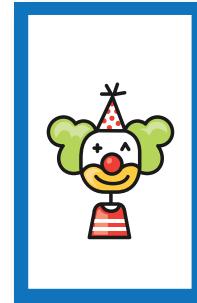
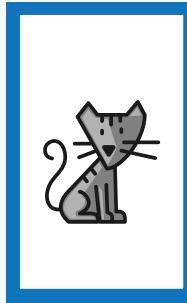


El niño sube.

4. Se retoma la oración inicial (*El niño come*) y se sustituye el sujeto para que los participantes lean las oraciones resultantes. A la derecha aparecen algunos ejemplos.
5. Los niños y niñas, por turnos, formarán con los pictogramas oraciones como las siguientes: *La vaca bebe. El pájaro canta. La niña salta...*

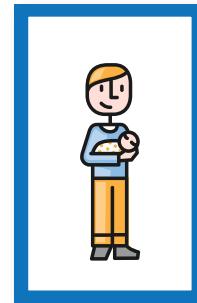
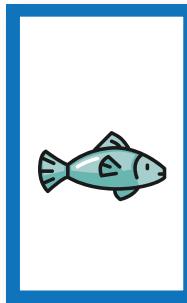
Oraciones negativas sencillas

1. Se muestran las tarjetas de acciones tachadas para que los participantes formulen hipótesis sobre su significado.
2. Se forman oraciones como las que aparecen a la derecha para que los participantes las lean. Es posible que una misma combinación de pictogramas sugiera oraciones diferentes aunque con un significado similar.
3. Se dictan oraciones negativas sencillas para que los participantes las formen con las tarjetas de pictogramas. Por ejemplo: *El cocinero no oye. La niña no escribe. El abuelo no lee...*



El gato come.

El payaso come.



El pez no nada.

El pez no está nadando.

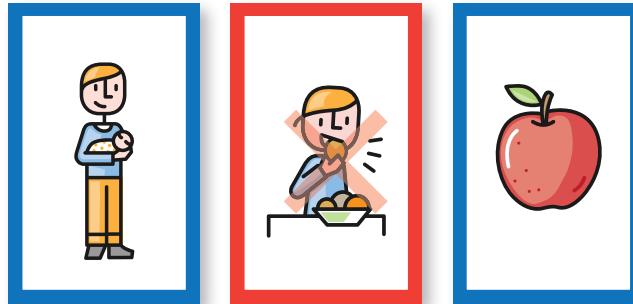
El papá no juega.

El papá no está jugando.

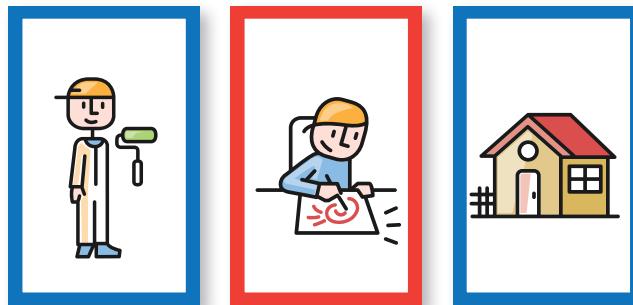


Oraciones con complemento

1. Se construyen oraciones con complemento directo, utilizando los pictogramas.
La lectura de estas oraciones puede variar de unos participantes a otros, aunque su significado será similar.
2. Se reparten varios pictogramas de sustantivos y verbos, para combinarlos y formar oraciones.
3. Por turnos, los participantes muestran las oraciones que han formado para que los demás las lean.



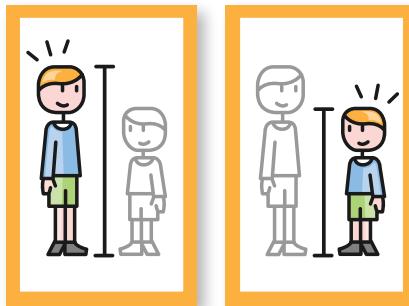
Papá no se come la manzana. / El hombre no se está tomando la manzana.



El pintor pinta la casa. / El pintor está dibujando una casa.

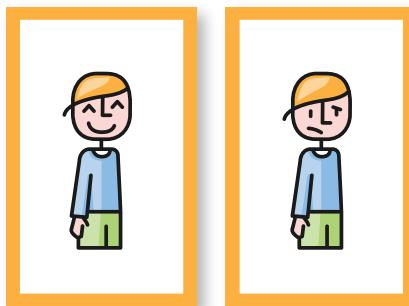
Oraciones con adjetivos

1. Se muestran las tarjetas de cualidades por ambas caras para establecer comparaciones e interpretar su significado.
2. Se forman varias oraciones como las que aparecen a la derecha para que los participantes las lean.
3. Los niños y niñas modifican las oraciones anteriores cambiando la cualidad de los personajes o de los objetos.
4. Se agrupa a los participantes por parejas y se les entregan varias tarjetas correspondientes a sustantivos, verbos y adjetivos. Uno de los miembros de cada pareja dicta una oración para que la forme su compañero o compañera. Después, se intercambian los papeles.



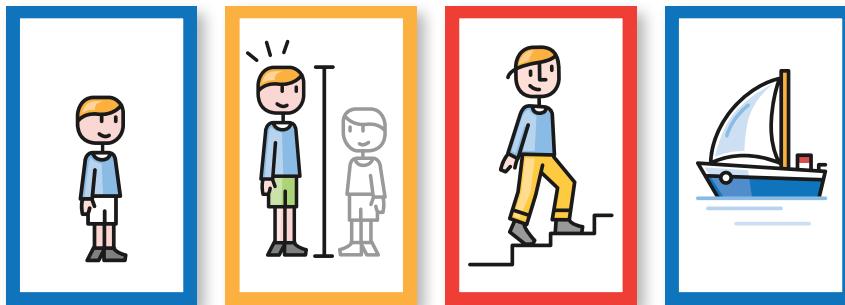
alto

bajo



contento

triste

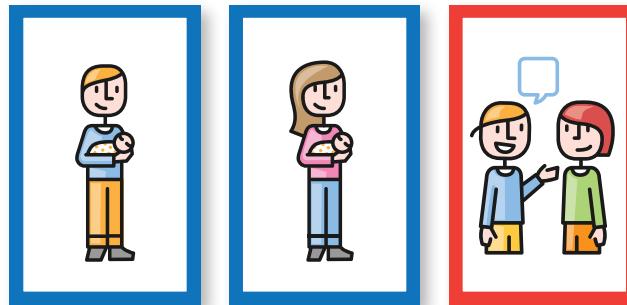


El niño alto sube a un barco. / El niño alto está subiendo al barco.

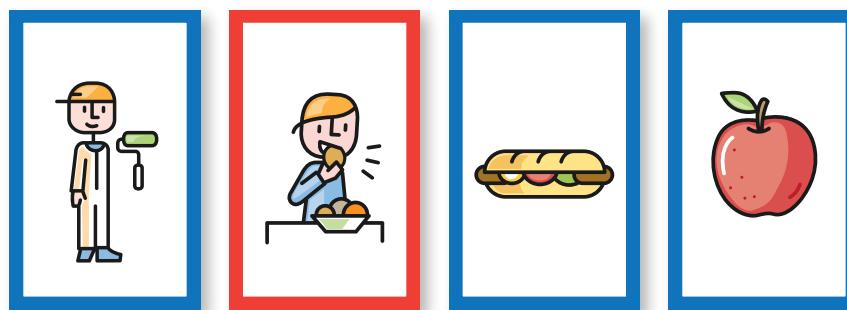


Oraciones más complejas

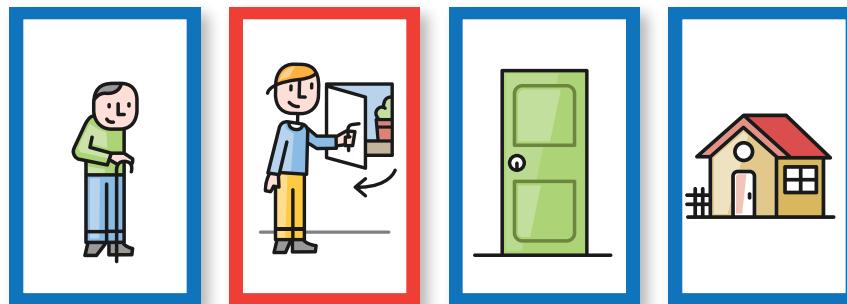
1. Se muestran varias tarjetas de nombres, acciones y cualidades.
2. Se forman oraciones como las que aparecen a la derecha para que los participantes las lean.
3. Se dicta a cada pareja una oración para que la forme con los pictogramas. Por ejemplo: *El cocinero y la profesora cantan. La abuela se lava y se peina. La niña compra una pelota verde y azul...*
4. Los niños y niñas forman oraciones con todos los pictogramas para después escribirlas en sus cuadernos, a modo de autodictados.



Papá y mamá hablan.



El pintor está comiendo un bocadillo y una manzana.



El abuelo abre la puerta de casa.

5 Láminas de aula

Objetivos

- Presentar el abecedario.
- Trabajar la expresión oral.
- Ampliar el vocabulario.

Número de participantes

Indefinido.

Materiales

Lámina del abecedario y 12 escenarios.

Abecedario

SANTILLANA

Variantes de uso del material

Palabras y más palabras

1. Se leen las palabras de la columna de la derecha y se buscan esos elementos en la lámina.
2. Cada participante piensa en un elemento de la lámina diferente a los anteriores y lo describe para que los demás adivinen de qué se trata.
3. Se escriben en la pizarra los nombres de los elementos descritos por los participantes.
4. Los alumnos y alumnas copian las palabras en sus cuadernos.

1 La biblioteca

1 La biblioteca

carne
estantería
póster
ordenador
fichero
lámpara

SANTILLANA



Veoveo

Se propone una vocal o una consonante para que los participantes digan elementos de la lámina cuyo nombre contenga dicha letra.

Pueden plantearse distintos niveles de dificultad:

1. Elementos cuyo nombre empiece por la letra...
2. Elementos cuyo nombre termine por la letra...
3. Elementos cuyo nombre contenga la letra...
4. Elementos cuyo nombre solo contenga la vocal...

¿Qué dicen?

1. Por grupos, los niños y niñas observan la escena representada en la lámina, imaginan de qué están hablando los personajes en esa situación y preparan un pequeño diálogo entre ellos.
2. Cada grupo representa delante de toda la clase el diálogo que ha preparado.

5 Las fiestas



SANTILLANA

9 El día y la noche



SANTILLANA

SABER
HACER
contigo

1
PRIMARIA

Lengua Castellana

Material
manipulativo

