

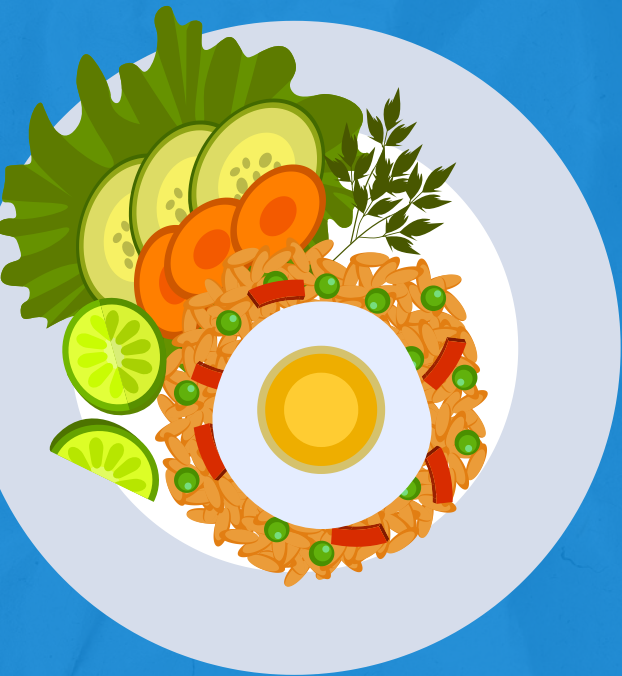
¡RICO, RICO!



le

Programa de habilidades metalingüísticas

Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha



le



JUSTIFICACIÓN

¡RICO, RICO!

1. Las habilidades metalingüísticas inciden sobre las destrezas que han de desarrollar los niños antes y durante su aprendizaje de la lectoescritura.
2. Entrenar a los niños en este tipo de actividades mejora su éxito en el aprendizaje de la lectoescritura.
3. Nuestro programa, que se llama "¡Rico, rico!" trabaja, además, un vocabulario muy cercano a los niños.



Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha

LA HISTORIA:



Se contará a los alumnos que el Señor Cortés es un empresario que quiere montar un restaurante y que todos vamos a ayudarlo para que pueda hacerlo bien.

★ LAS HABILIDADES QUE TRABAJAREMOS CON PALABRAS,
★ SILABAS Y FONEMAS SON LAS SIGUIENTES:



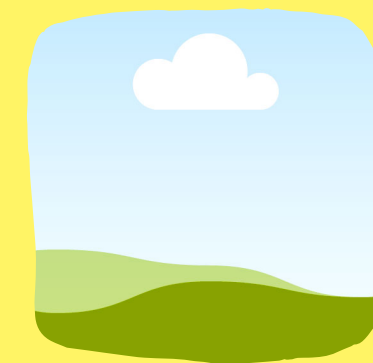
CONTAR



IDENTIFICAR



OMITIR



AÑADIR

Recordad que la conciencia fonológica y silábica se trabaja sin escribir.



EMPEZAMOS



Contar palabras

¿QUÉ DESEA
COMER?



DESARROLLO:

Para comenzar a regentar el restaurante es importante conocer algunas frases fundamentales del negocio.

Para profundizar en ellas, los niños tendrán que contar las palabras de cada frase ayudándose de círculos con números que pintaremos con tiza en el suelo

MATERIALES:

Tizas

FRASES DE EJEMPLO:

Aquí tiene la carta.

¿Desea algo más?

¿Qué quiere de beber?

Aquí tiene la cuenta.

UNA COCINA QUE ALUCINA

Contar sílabas



DESARROLLO:

Lo más importante para montar un restaurante es la cocina. Sin embargo, no se puede montar de cualquier manera; ya que el dueño es una persona muy rara y quiere que lo hagamos introduciendo los muebles y utensilios que tengan un número determinado de sílabas en la parte de la cocina que corresponda.

MATERIALES: **IMÁGENES DE VOCABULARIO DE MUEBLES DE COCINA Y**

CAJA O MAQUETA CON LA COCINA DIVIDIDA EN CUATRO PARTES CON UN NÚMERO DEL 1 AL 4 EN LOS SUELOS.



LAS PALABRAS QUE HAN DE COLOCAR SON:

CON 4 SÍLABAS:

FREGADERO
TOSTADORA
CAFETERA
LAVADORA
LAVAPLATOS

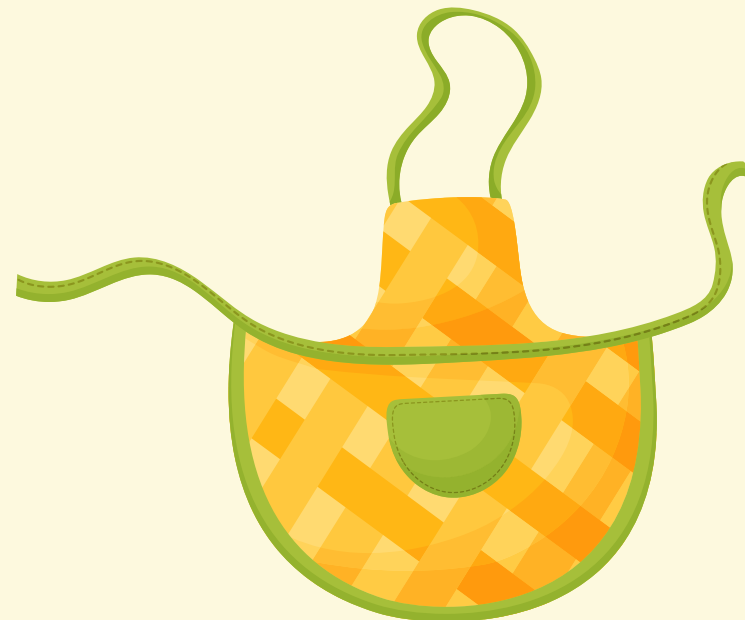
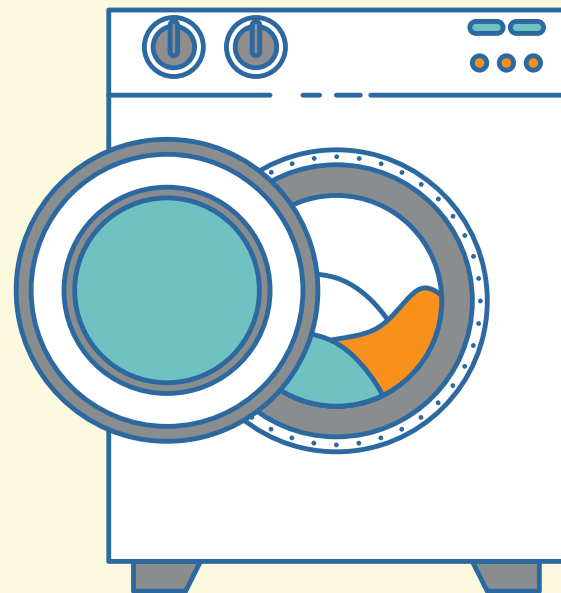
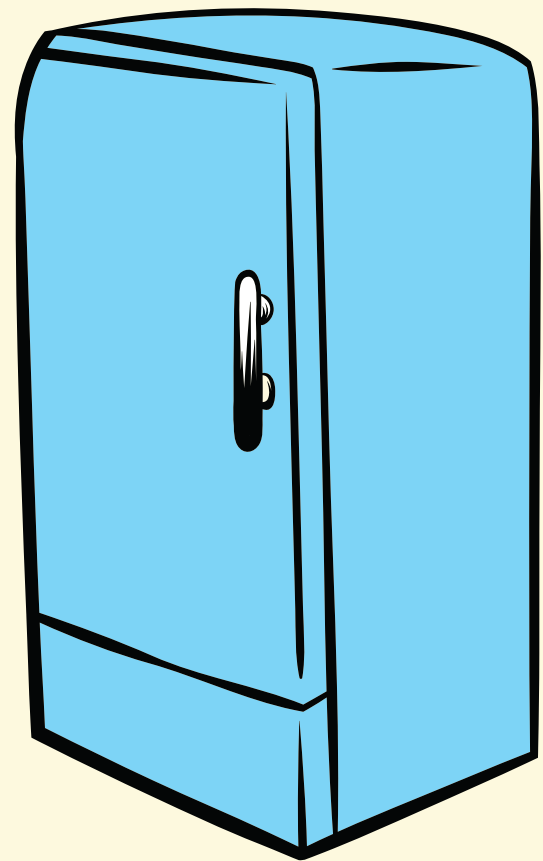
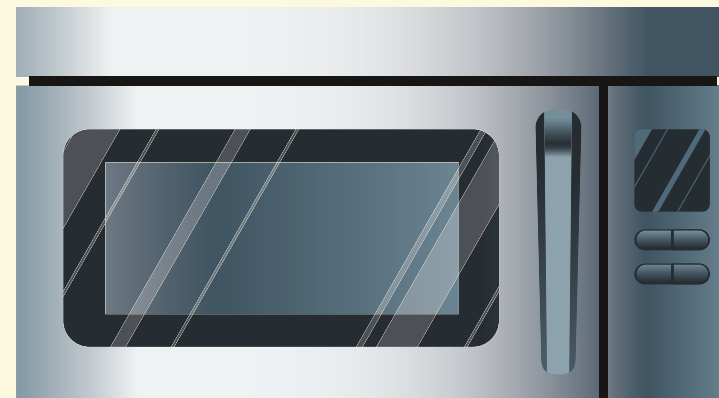
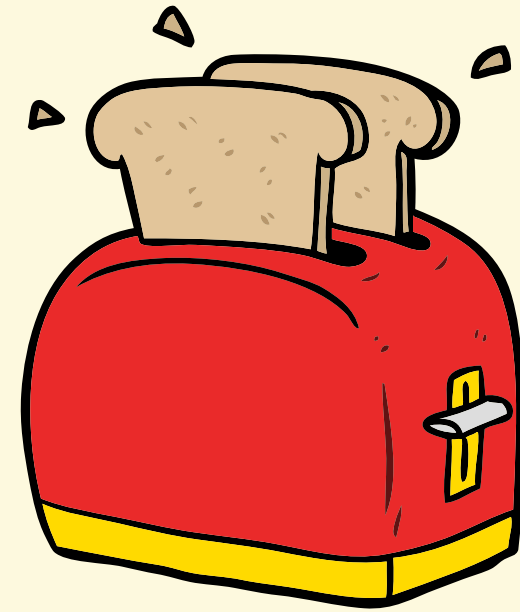
CON 3 SÍLABAS:

NEVERA
DELANTAL

CON 2 SÍLABAS:

OLLA
HORNO
SARTÉN

Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha



LA MESA DE...

Identificar sílabas en
posición inicial



DESARROLLO:

Se explica que hoy han venido al restaurante a probar los platos varios clientes cuyos nombres son: Choni, Celia, Paloma y Manso. Estos clientes solo comen alimentos que empiecen por la misma sílaba que su nombre. Tendremos que pinchar las banderas con alimentos en la mesa correspondiente.

MATERIALES:

BANDERITAS CON ALIMENTOS Y PALILLOS

MESAS DE PLASTILINA CON MUÑECOS QUE REPRESENTEN A CADA PERSONAJE



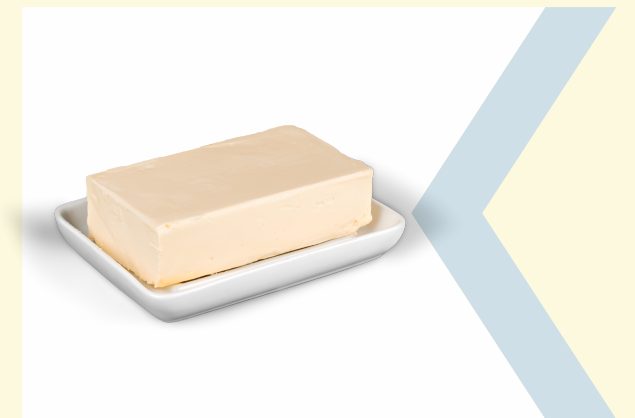
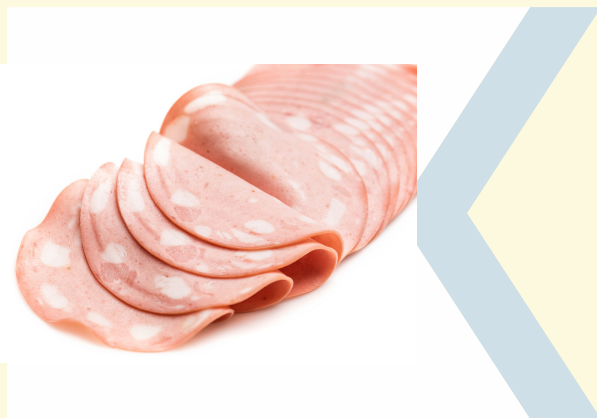
LAS PALABRAS QUE HAN DE COLOCAR SON:

CHONI: CHOCOLATE, CHORIZO Y CHÓPED.

CELIA: CEBOLLAS, CEREALES Y CEREZAS.

PALOMA: PAELLA, PATATAS Y PATÉ.

MANSO: MANZANA, MANDARINA Y MANTEQUILLA.




Identificar sílaba en posición final

LA ESPECIALIDAD DEL CHEF



DESARROLLO:

Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha



El restaurante que estamos contruyendo necesita que le diseñemos una carta con varios menús.

Cada uno de ellos puede contener todos los alimentos que terminen por la misma sílaba.



MATERIALES:

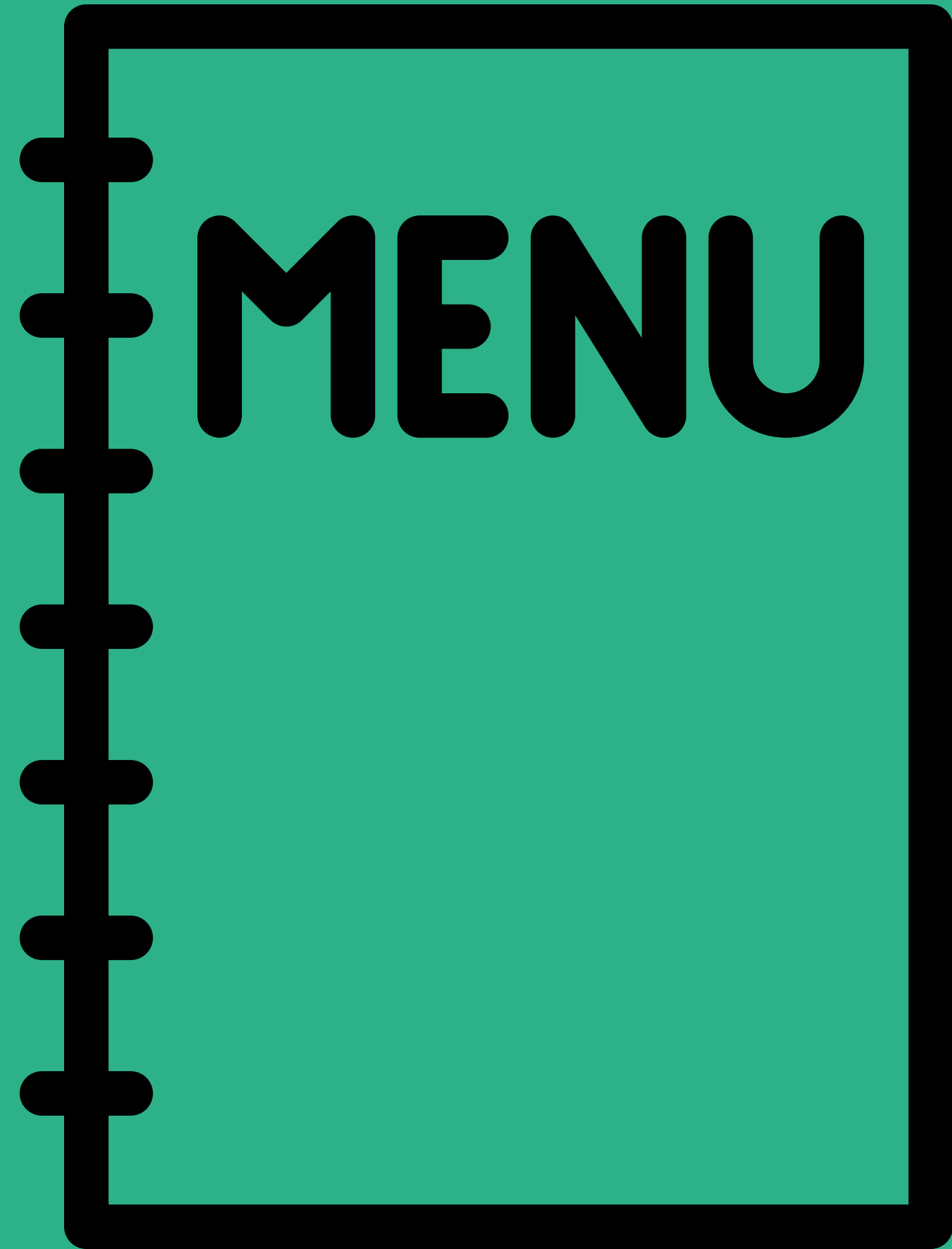
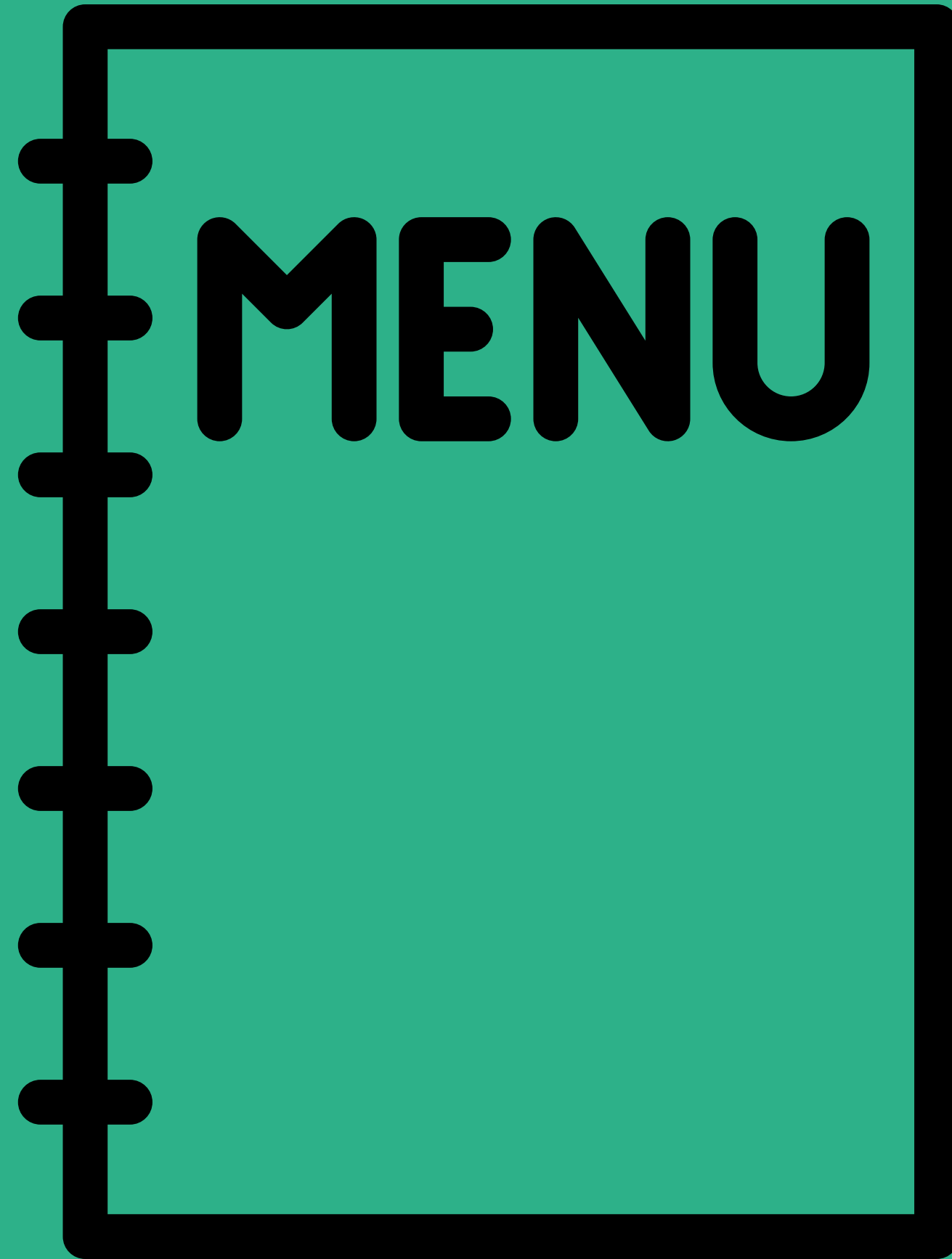
PLANTILLA DE LA CARTA

TARJETAS CON DIBUOS DE ALIMENTOS

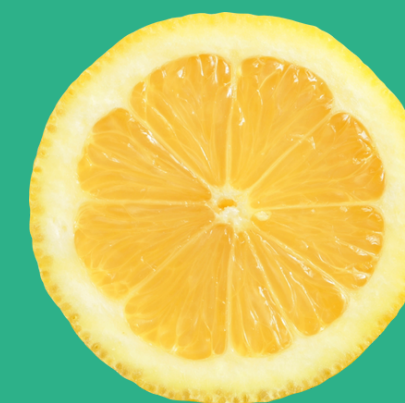
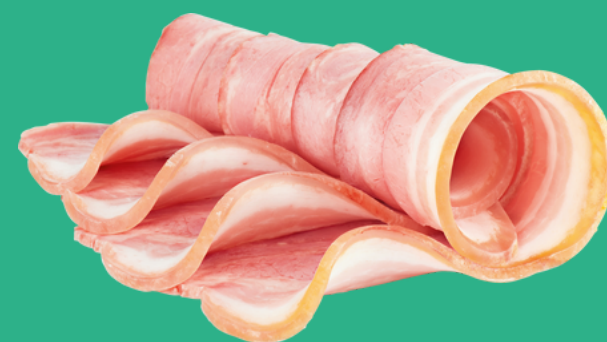
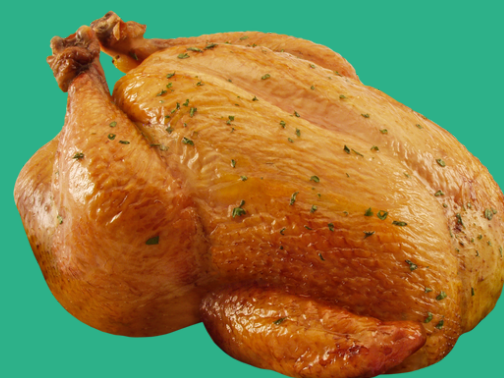
LAS PALABRAS QUE VAN A COLOCAR SON:

TARTA
FRUTA
GALLETA
POLLO
REPOLLO
CENTOLLO
JAMÓN
SALMÓN
LIMÓN

EL RESTO SOBRARÁN.



MENU



VESTIR AL PERSONAL DE MR. CORTÉS

Añadir sílabas en
posición inicial





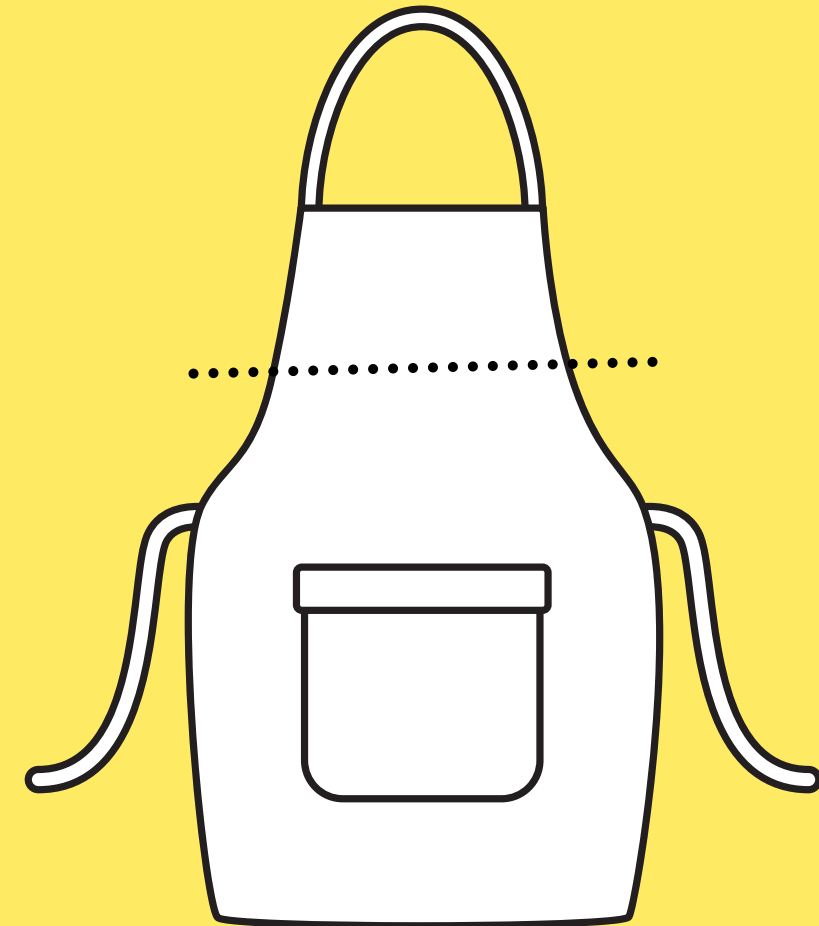
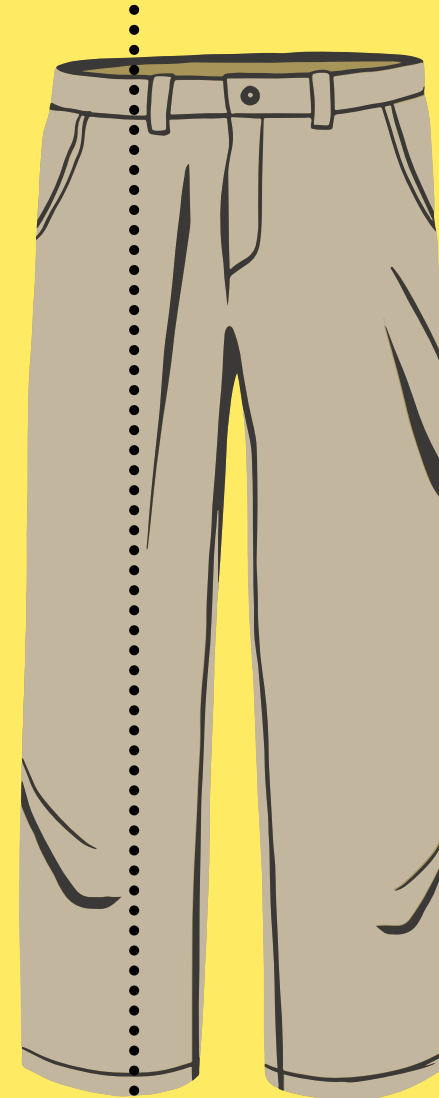
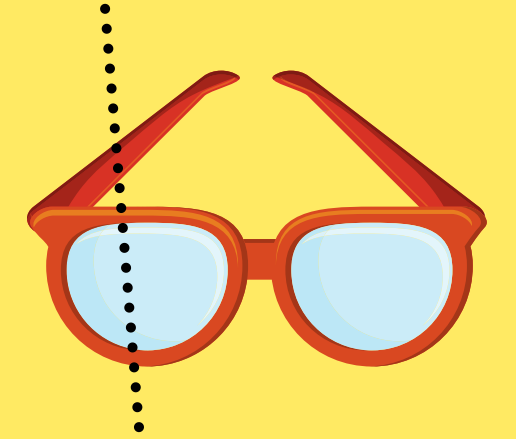
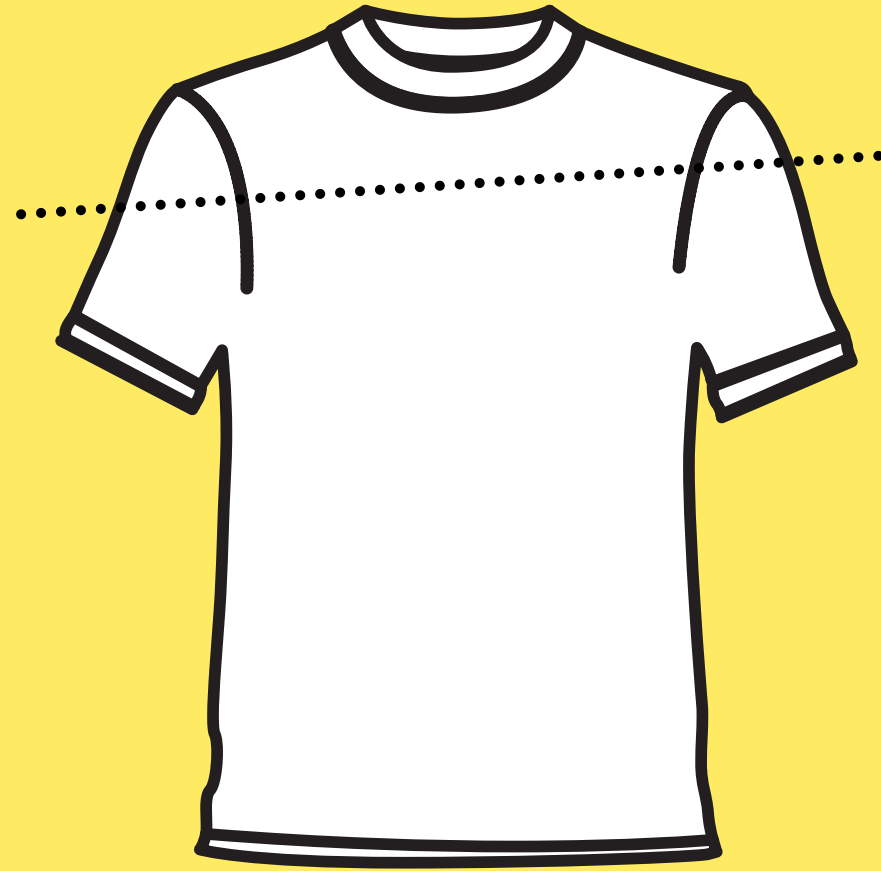
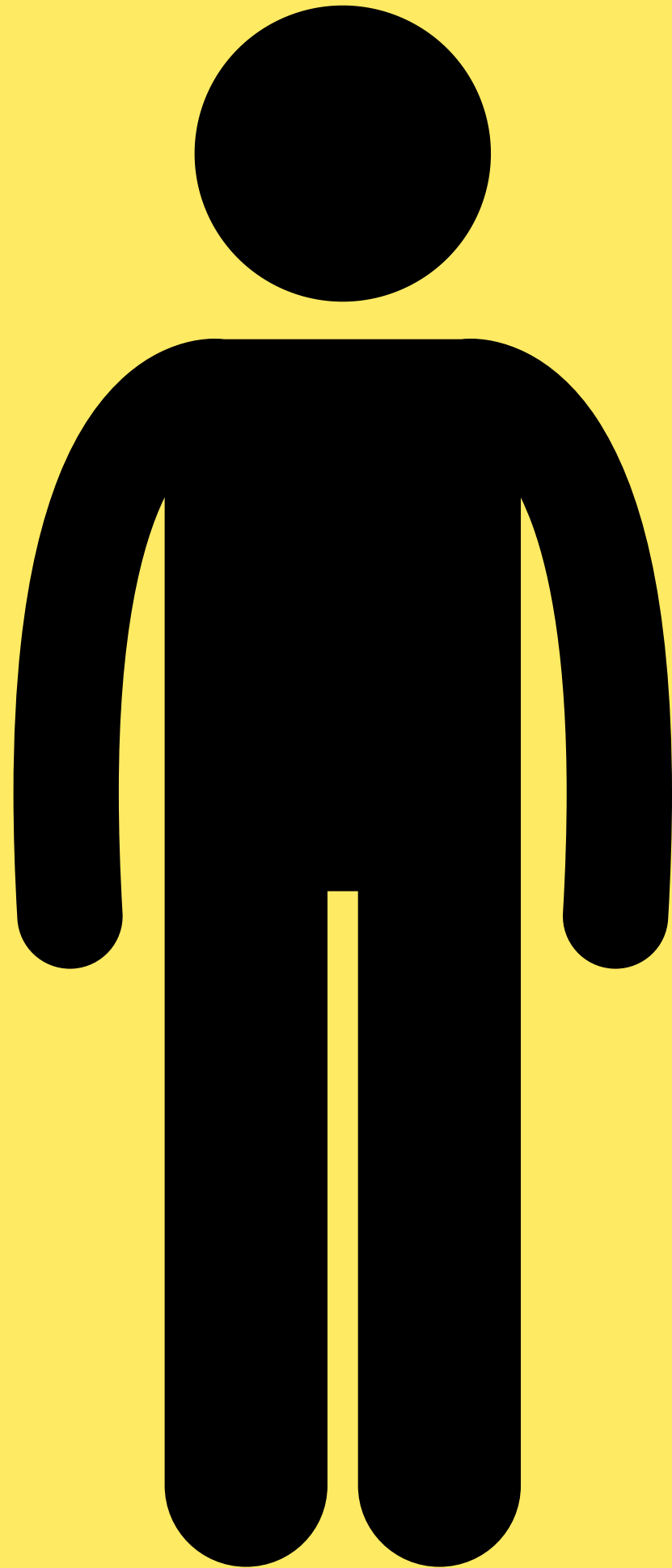
Mr. Cortés ha comprado el uniforme para sus camareros, pero se ha enfadado mucho porque se ha dado cuenta de que le faltan trozos.

Tendremos que ayudarle a coser para que todos los uniformes estén completos.

MATERIALES: FIGURA Y PRENDAS QUE HAY QUE CORTAR.

LAS PALABRAS QUE HAN DE FORMAR SON:

- CA- MISA
- PAN-TALÓN
- GA-FAS
- ZA-PATILLAS
- GO-ARRA
- DE- LANTAL




A JUGAR EN EL RESTAURANTE

Añadir sílabas en
posición final



DESARROLLO:



El señor Cortés quiere incluir una sala de juegos para los niños en su restaurante, pero solo se le han ocurrido juegos para niños muy pequeños. Tendremos que ayudarle a construir puzles para los más mayores.

MATERIALES:

IMÁGENES RECORTADAS CON UN HUECO EN FORMA DE PUZLE QUE TENDRÁN QUE AÑADIR.



LAS PALABRAS QUE HAN DE FORMAR SON:

TOBO-GÁN

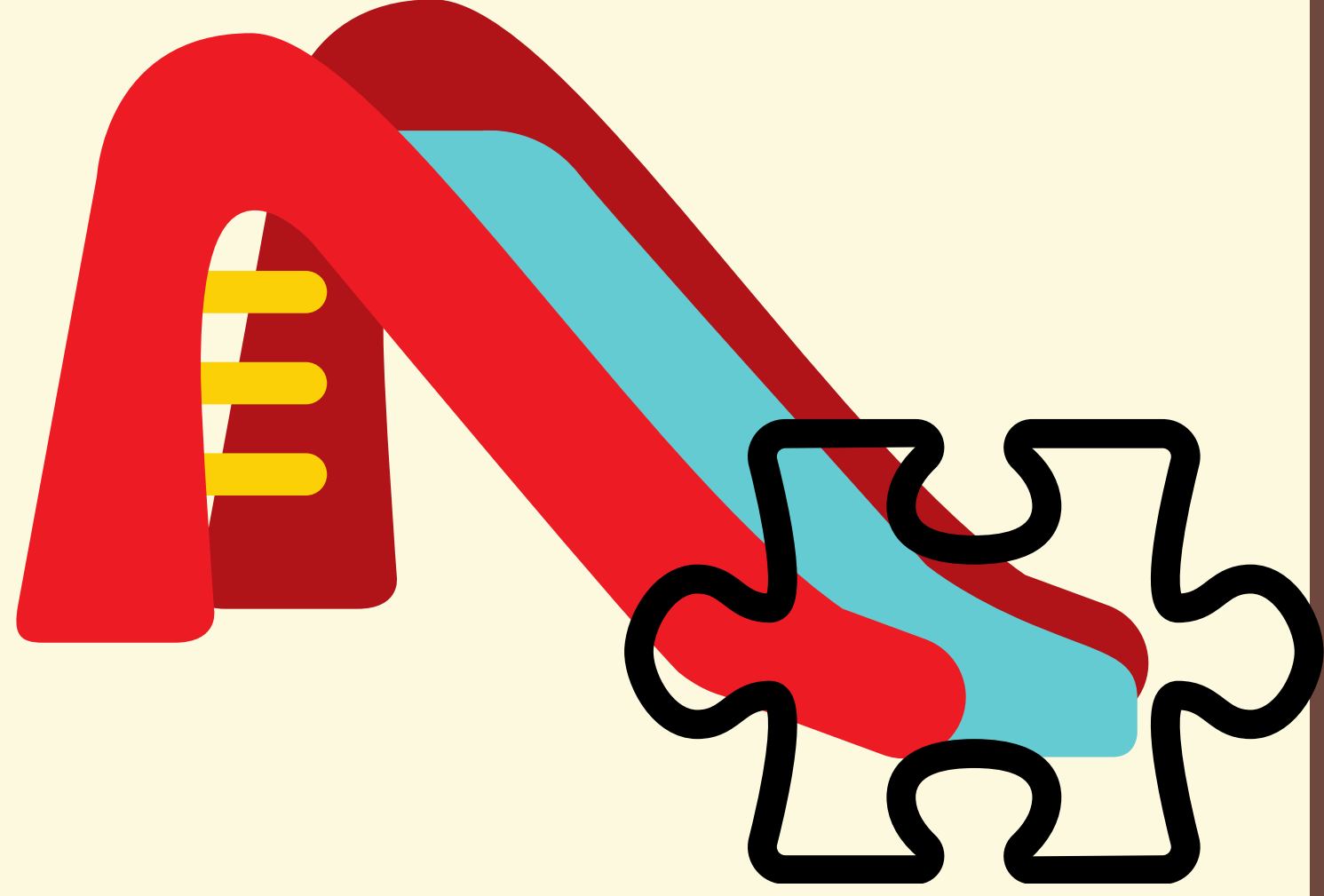
COLUM-PIO

PELO-TA

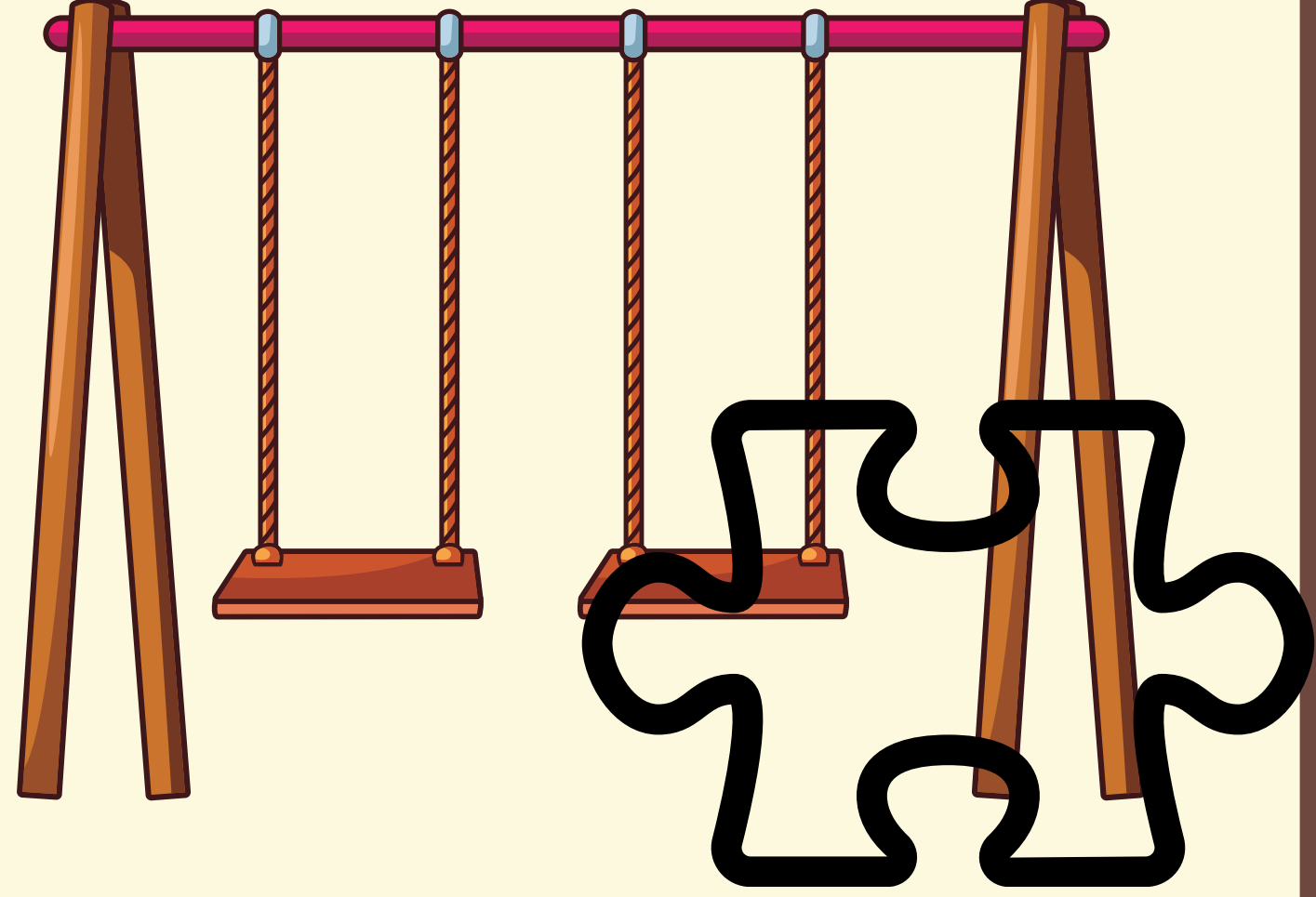
PAYA-SO

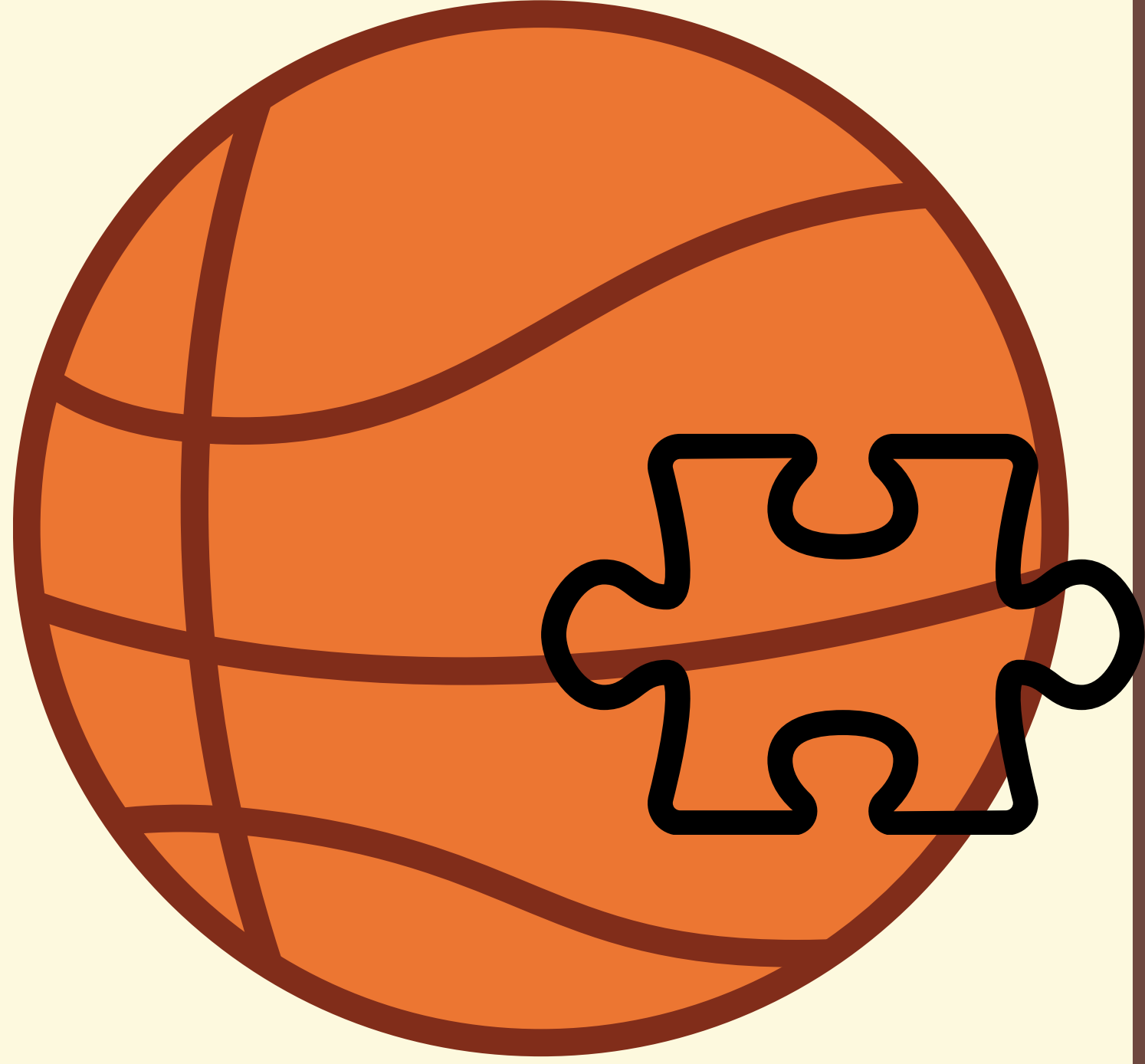
CONSTRUCCIO-NES

CAR-TAS



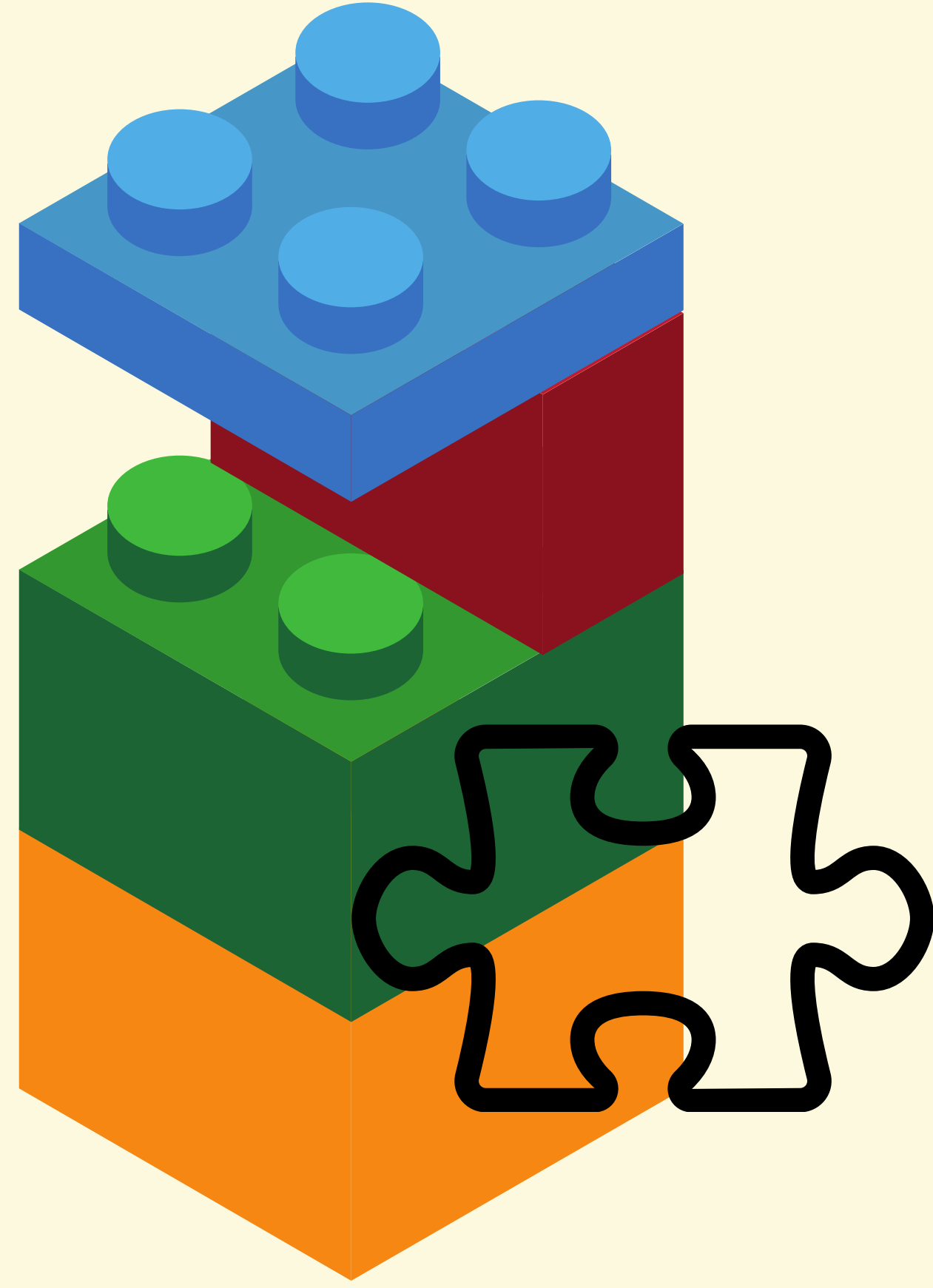
Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha



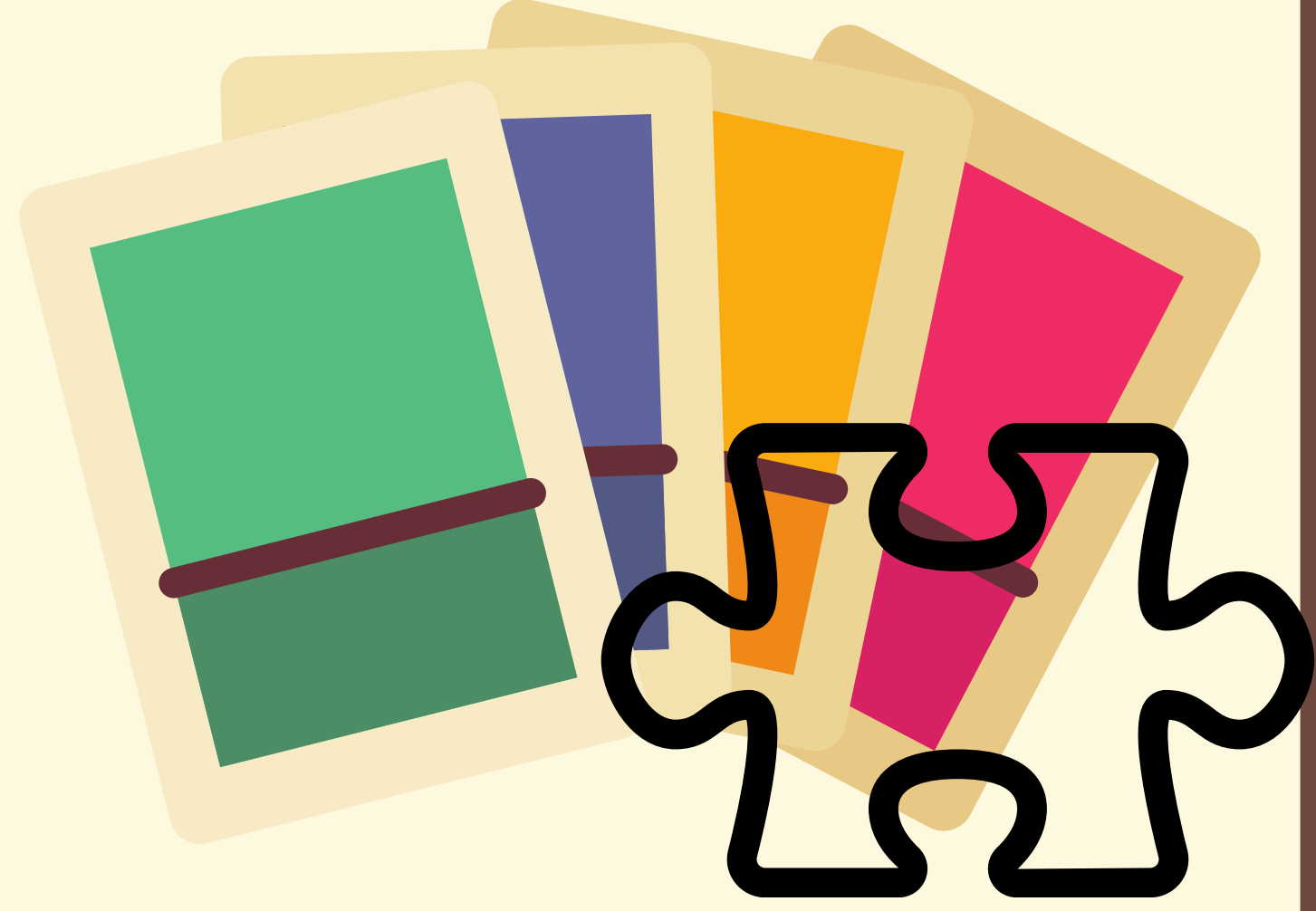


Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha



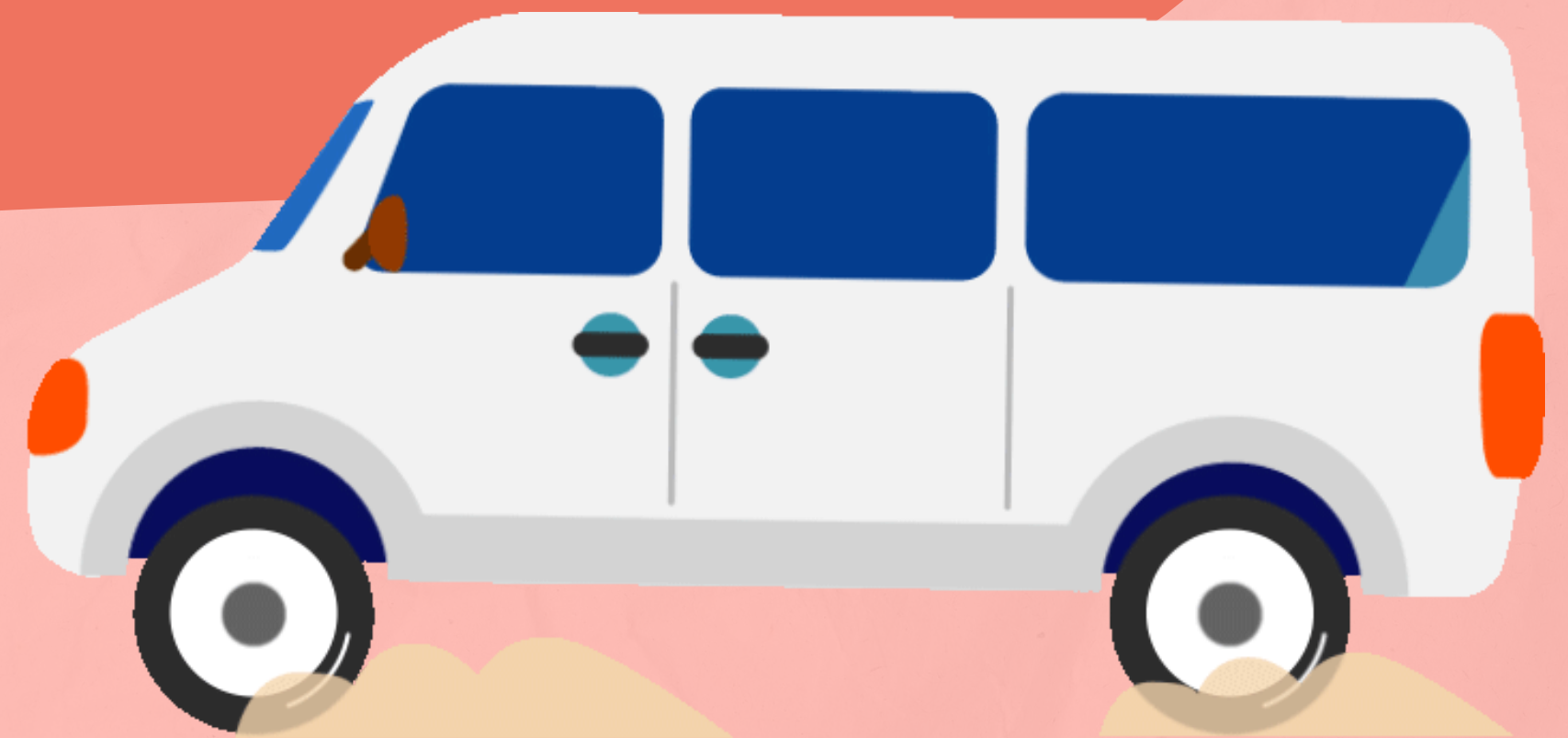


Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha



omitir sílaba en posición inicial

¡QUÉ NOS CABEN!



DESARROLLO:

El señor Cortés quiere cambiar los muebles del baño, y ha llamado a unos fontaneros para hacer el cambio.

En la furgoneta no caben los muebles viejos, así que nos piden ayuda para que quitemos un trocito de cada mueble y que, así, quepan bien.

MATERIALES:

IMÁGENES DE MUEBLES Y ACCESORIOS DEL BAÑO

VELCRO



LAS PALABRAS QUE HAN DE FORMAR SON:

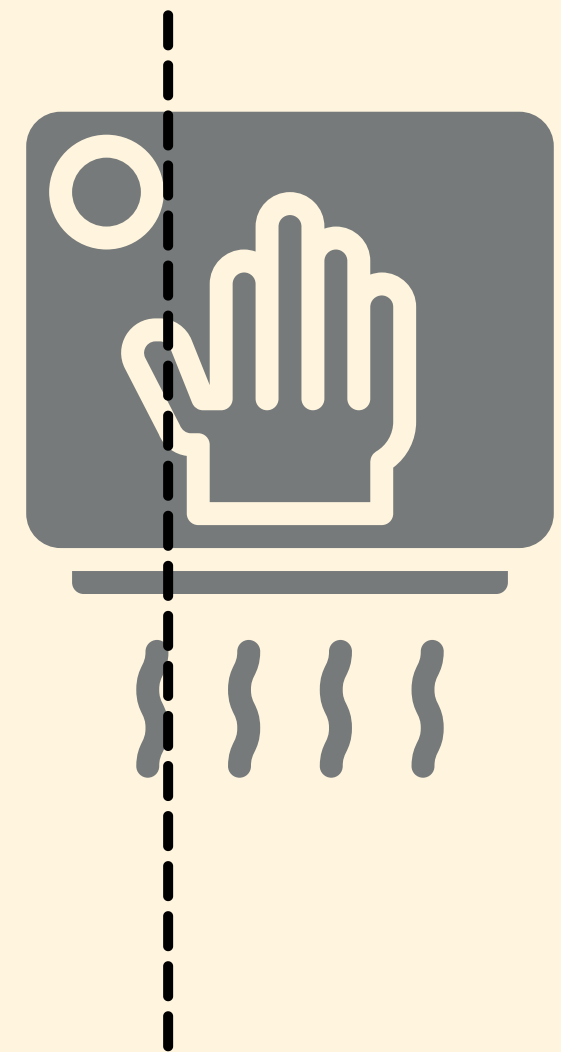
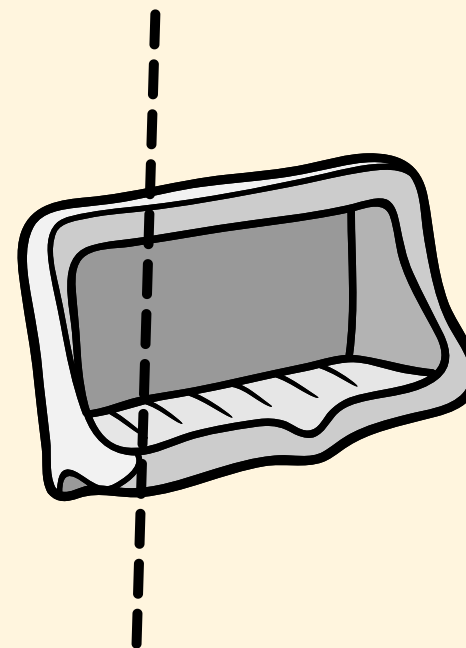
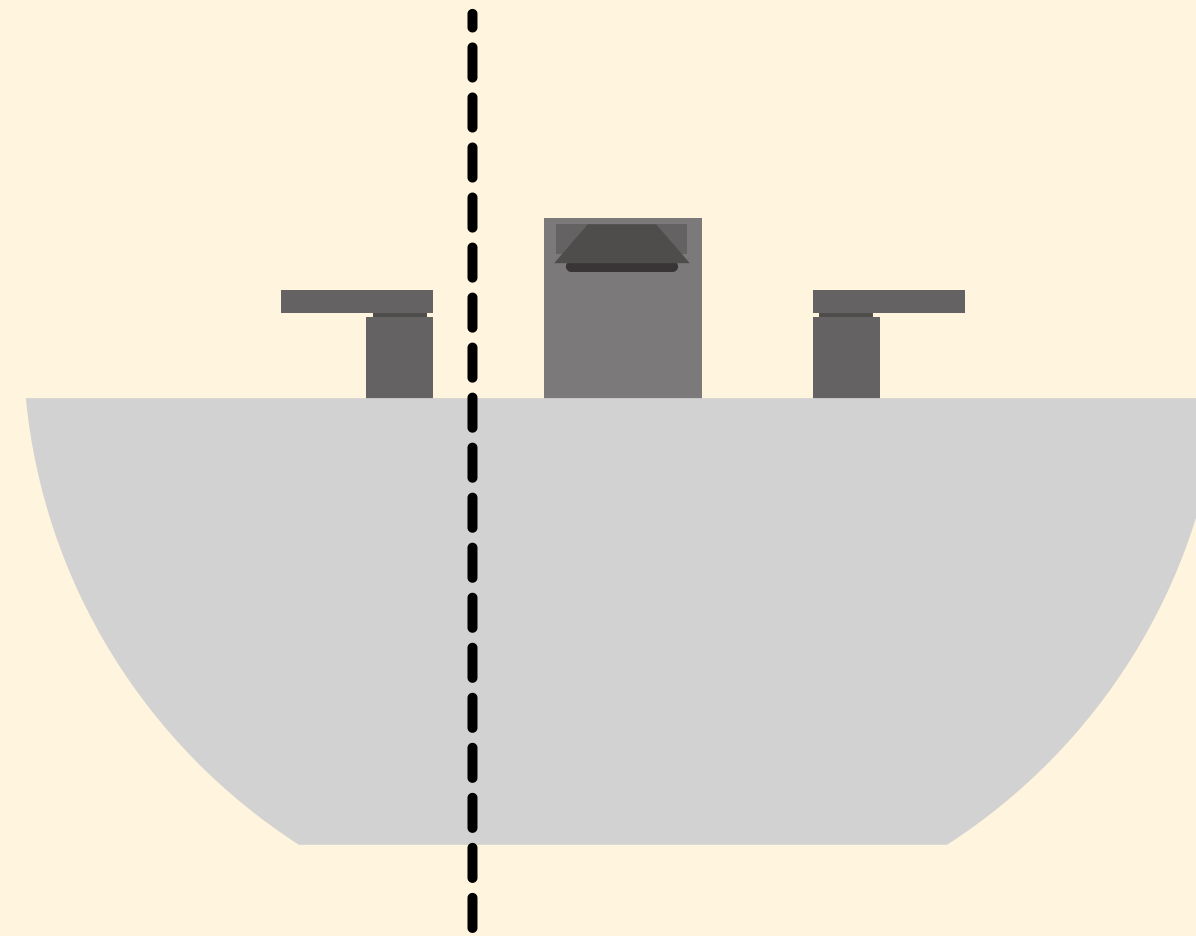
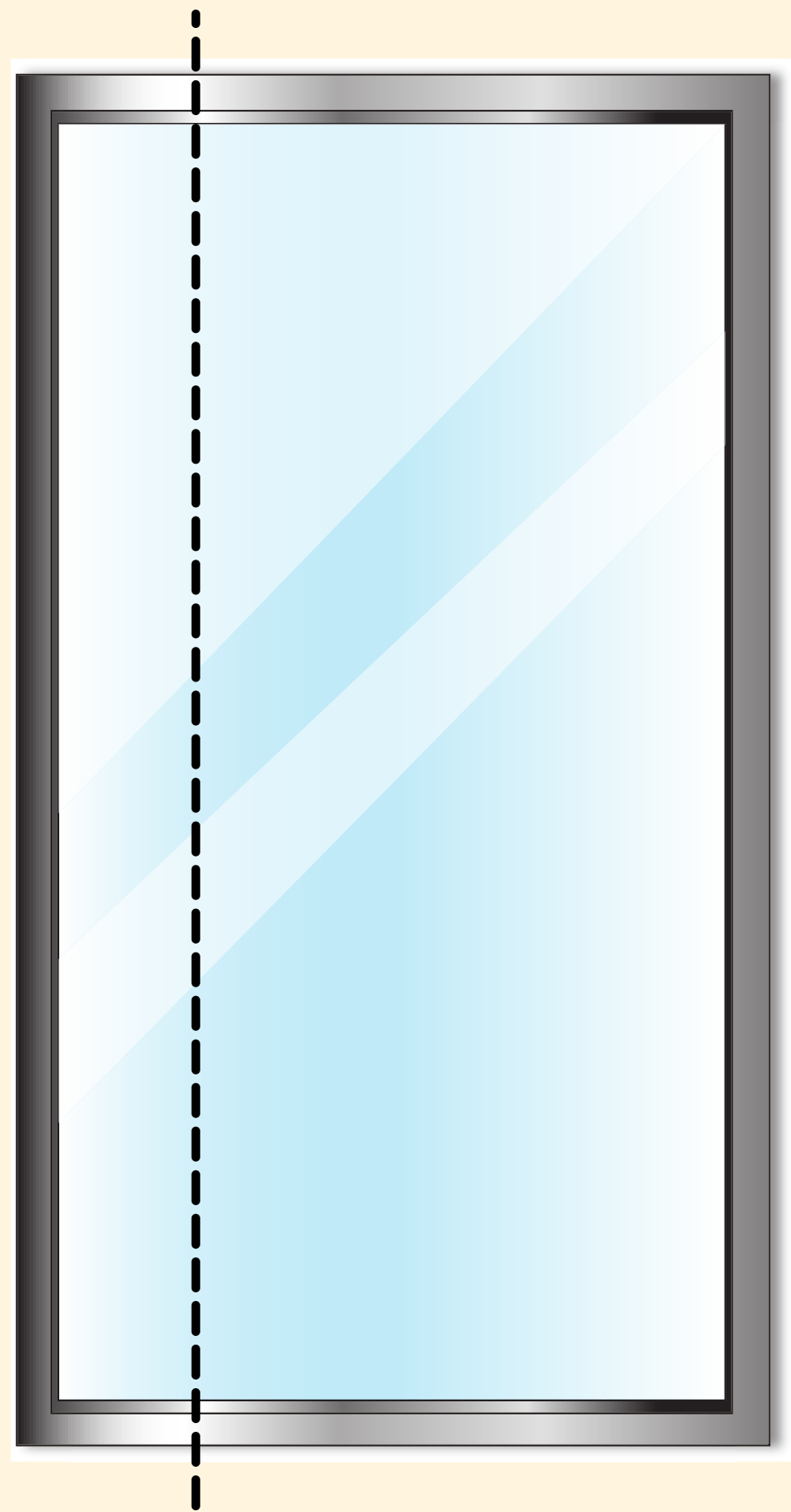
ES-PEJO

JA-BONERA

LA-VABO

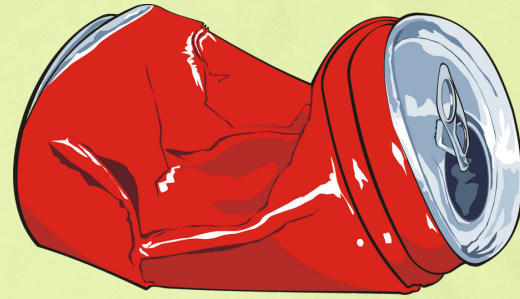
SE-CADOR





Pegar la parte grande en las plantillas anteriores y la parte pequeña con velcro para poder quitar

Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha

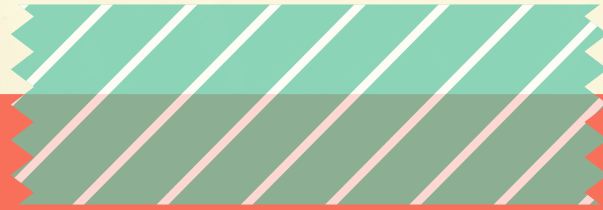


¡A LA BASURA!

Omitir sílaba final



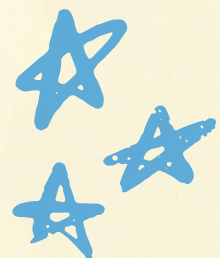
DESARROLLO:



¡Oh, no puede ser! Se ha caducado parte de la comida que se compró para abrir el restaurante. Ahora habrá que tirarla a la basura, pero esta es muy pequeña, así que tendremos que cortarle un trozo a cada alimento para que quepan mejor.
¿Cómo quedarán las palabras sin ese trozo?

MATERIALES:

**DIBUJOS DE ALIMENTOS RECORTADOS
Y CUBO DE BASURA.**



LAS PALABRAS QUE HAN DE FORMAR SON:

PO -LLO

HAMBURGUE -SA

HUE -VO

PAS -TA

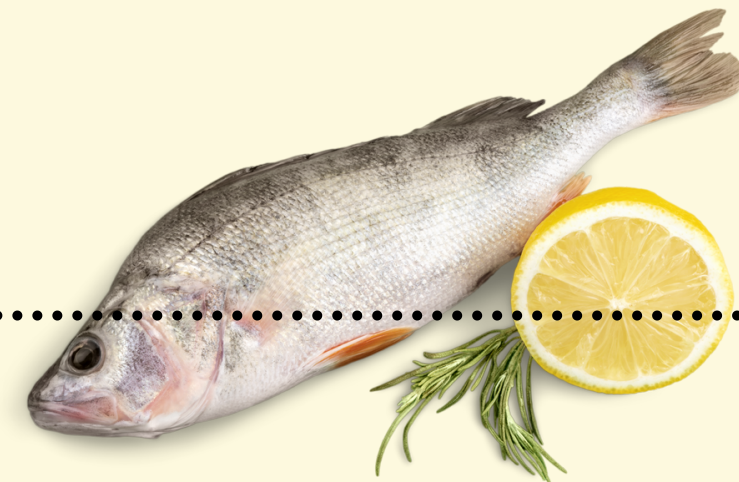
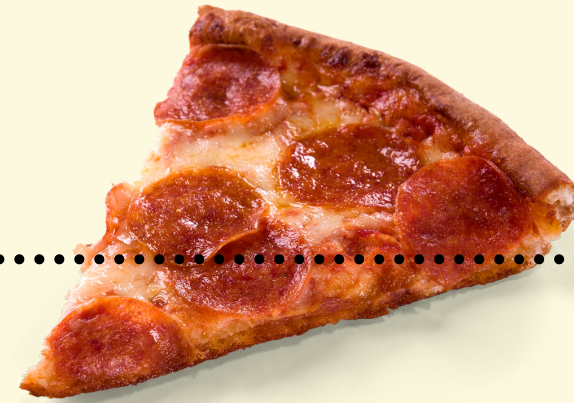
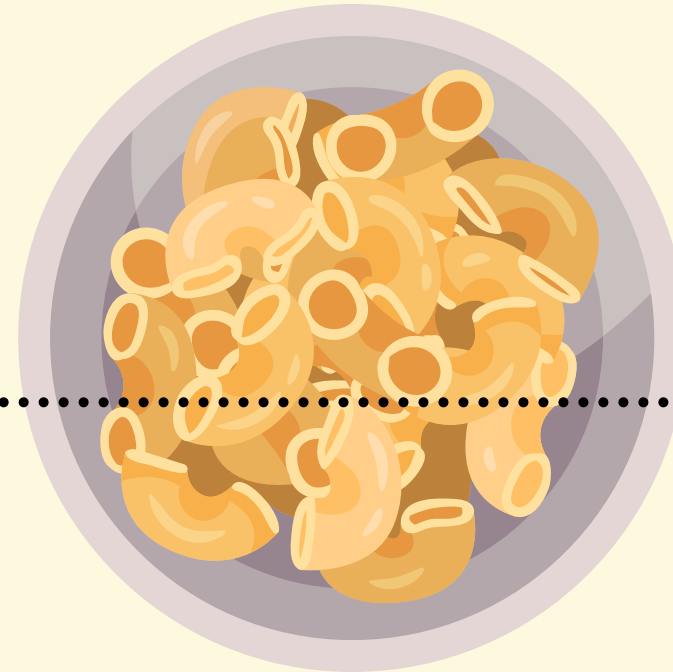
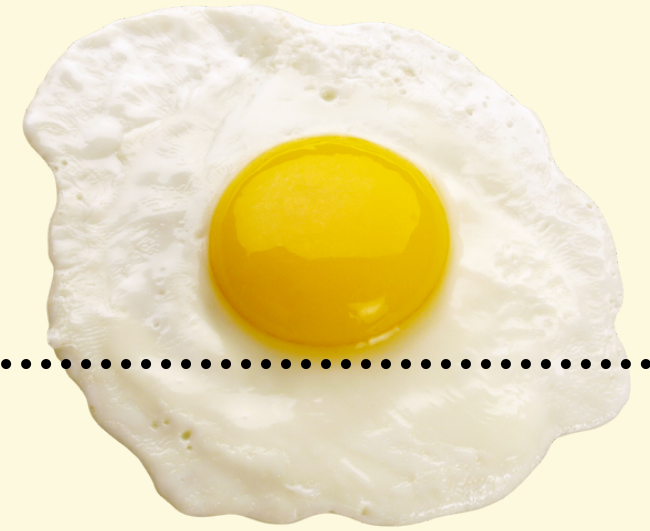
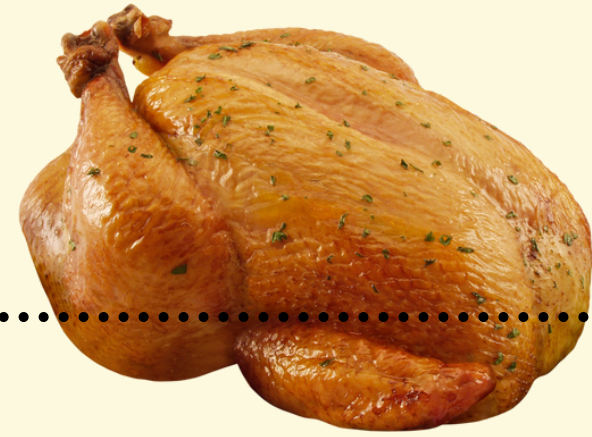
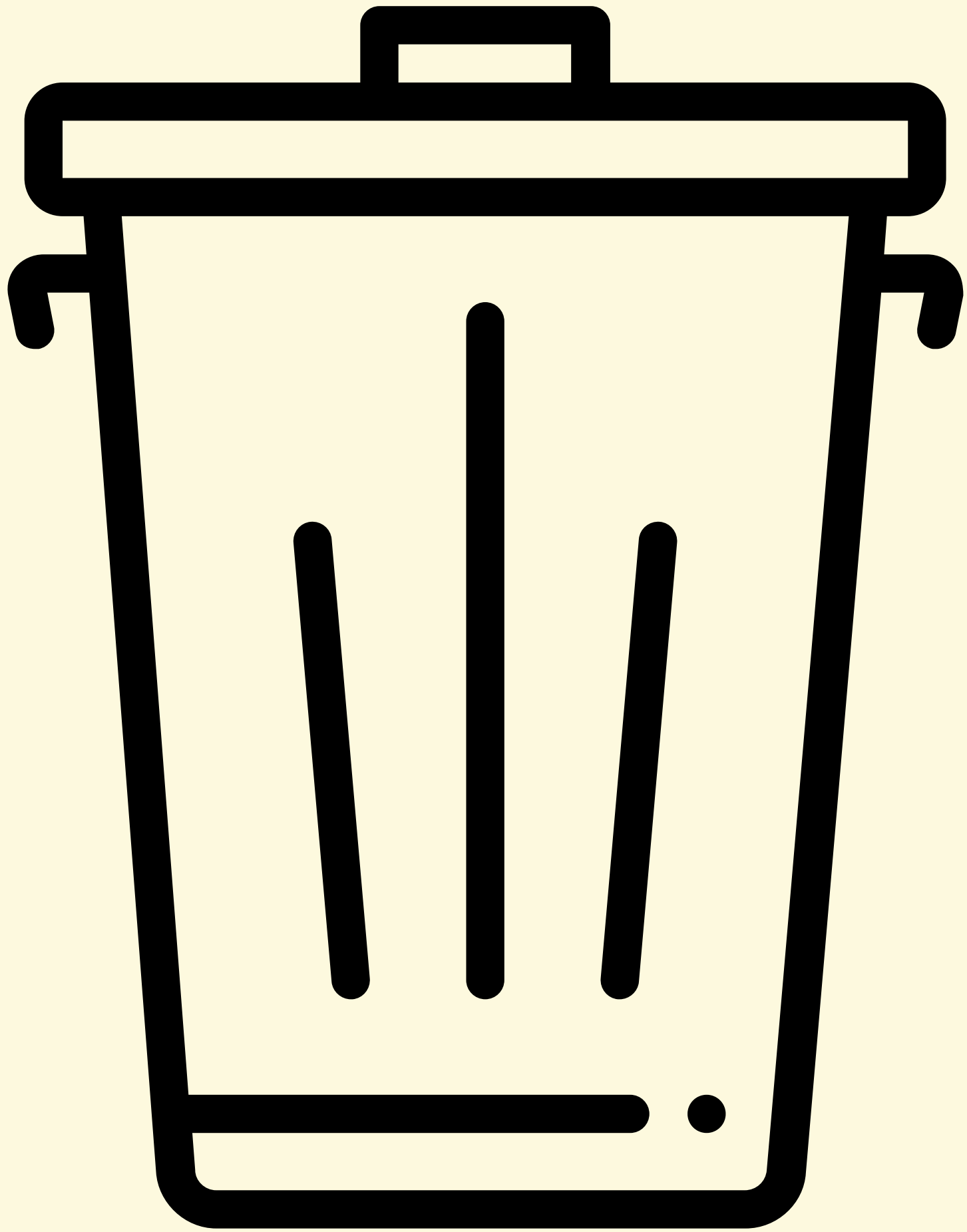
PIZ -ZA

PLÁTA -NO

A -RROZ

PESCA -DO

LE -CHE



Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha

LA LISTA DE LA COMPRA

Contar fonemas



DESARROLLO:

Ahora que ya hemos limpiado la despensa quitando lo caducado, tendremos que ir a la compra y, para ello, haremos una lista que organizaremos por el número de sonidos que tengan los alimentos

MATERIALES:

DIBUJOS DE ALIMENTOS

LISTA DE LA COMPRA



LAS PALABRAS QUE HAN DE CONTAR SON:

A-Z-Ú-C-A-R

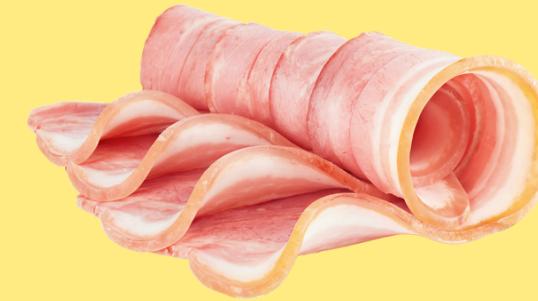
T-A-R-T-A

L-I-M-Ó-N

J-A-M-Ó-N

Z-U-M-O

C-A-F-É



4

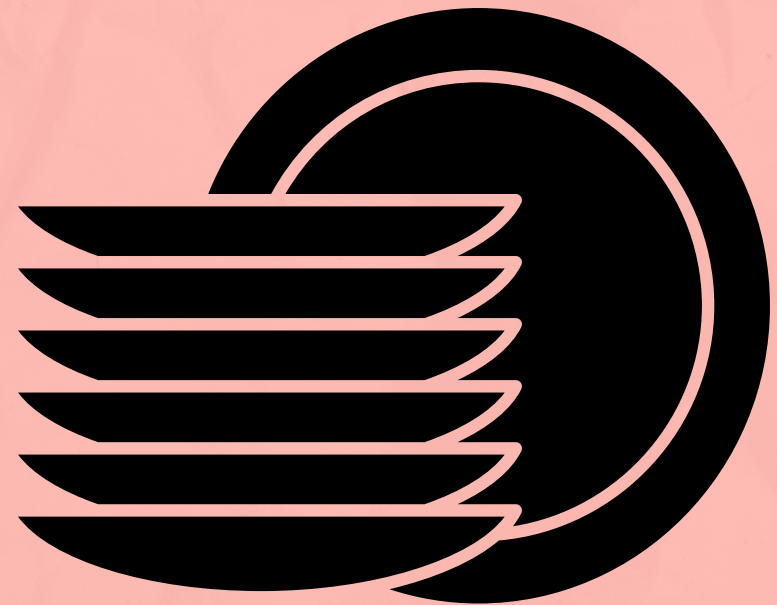
5

6




Identificar fonema en posición inicial

EL SALÓN EN ORDEN



DESARROLLO:

Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha



Ahora tenemos que montar el salón para que los clientes se puedan sentar a comer y no les falte de nada.

Pero hay que hacerlo de forma ordenada, poniendo juntas las cosas que empiezan por el mismo sonido.



MATERIALES:

VOCABULARIO DE COSAS QUE EMPIEZAN POR LOS FONEMAS: /S/, /M/, /B/ y /K/.



LAS PALABRAS CON LAS QUE TRABAJAREMOS SON:

S-ERVILLETERO.

S-ILLA.

M-ESA

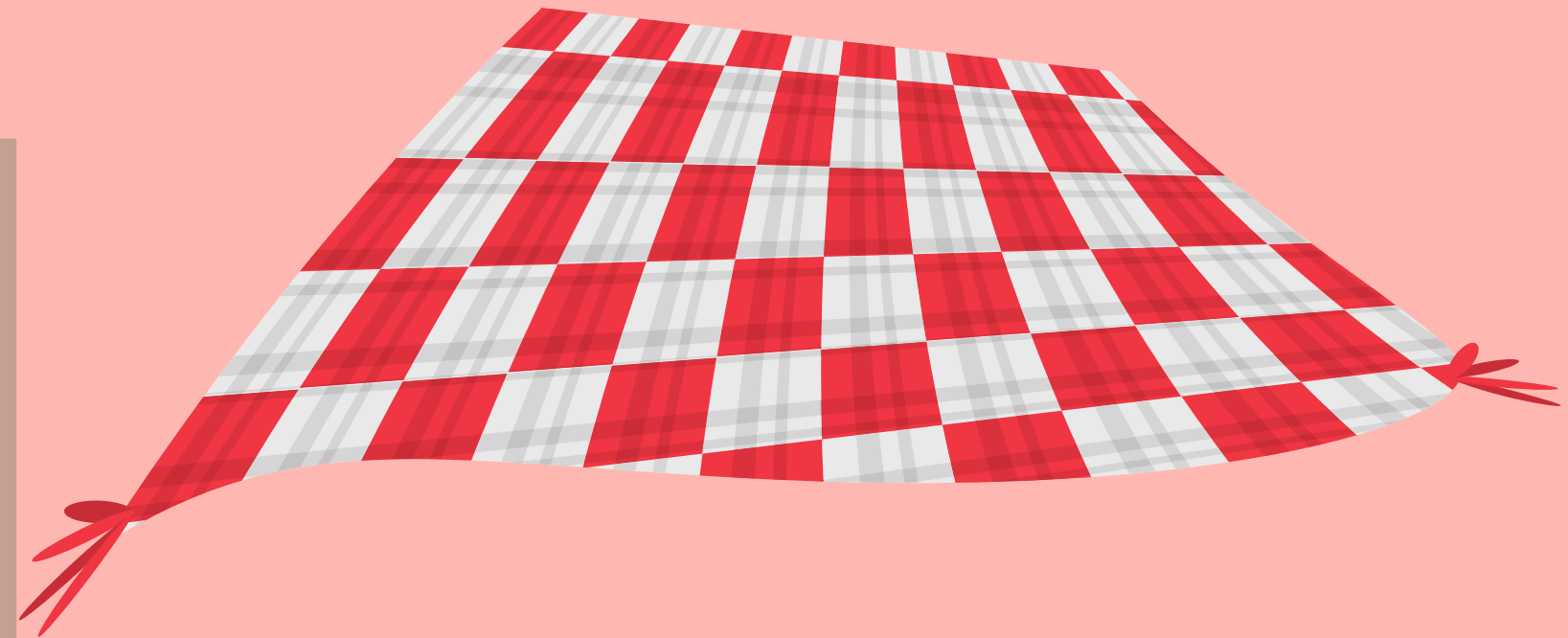
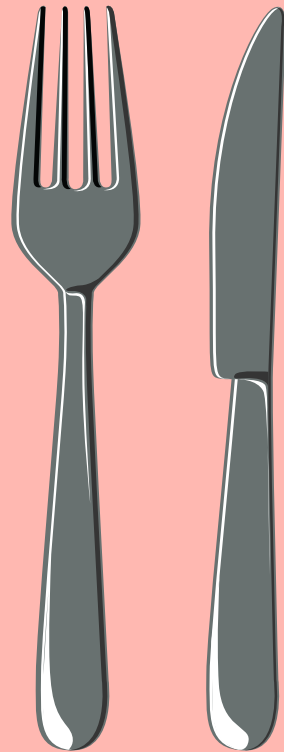
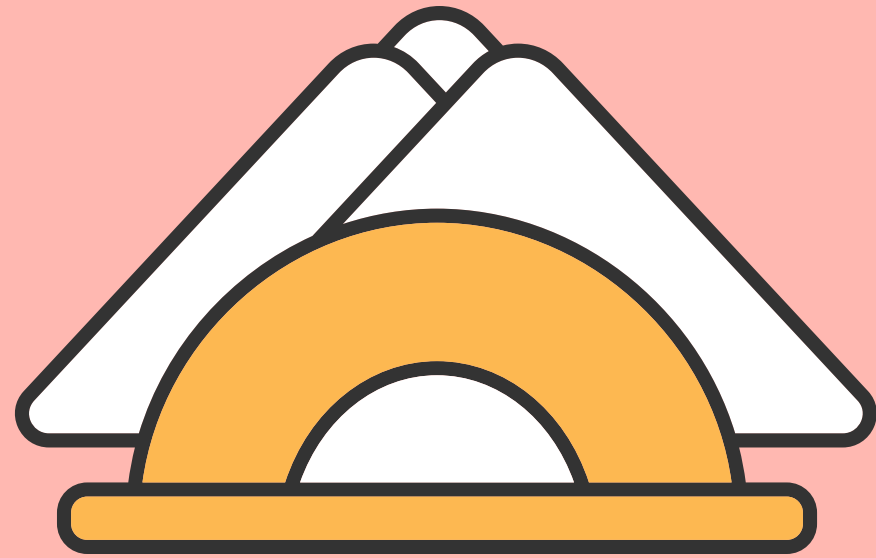
M-ANTEL

C-ARTA

C-UBIERTOS

V-ASO

V-ELA



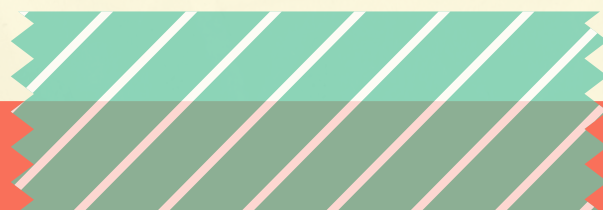


¡MMM... QUÉ RICO!

Identificar fonemas en
posición final



DESARROLLO:



El chef está preparando sus recetas más especiales y, para ello, necesita que los alimentos de cada una terminen por el mismo sonido.

Tenemos que separar en cada plato los alimentos que terminan igual para hacer la receta de la "o" y la receta de la "n"

MATERIALES:

**DIBUJOS DE ALIMENTOS RECORTADOS
Y PLATOS**



LAS PALABRAS QUE COLOCARÁN SON:

QUES-O

AJ-O

ZUM-O

LIMÓ-N

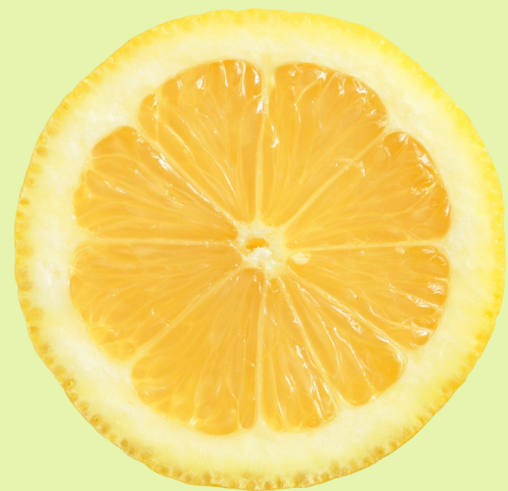
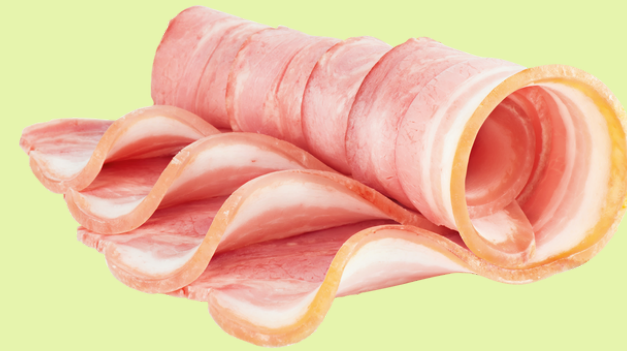
JAMÓ-N

MELOCOTÓ-N

Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha



Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha



PELUCHE EN LA SALA DE JUEGOS

Añadir fonema en
posición inicial

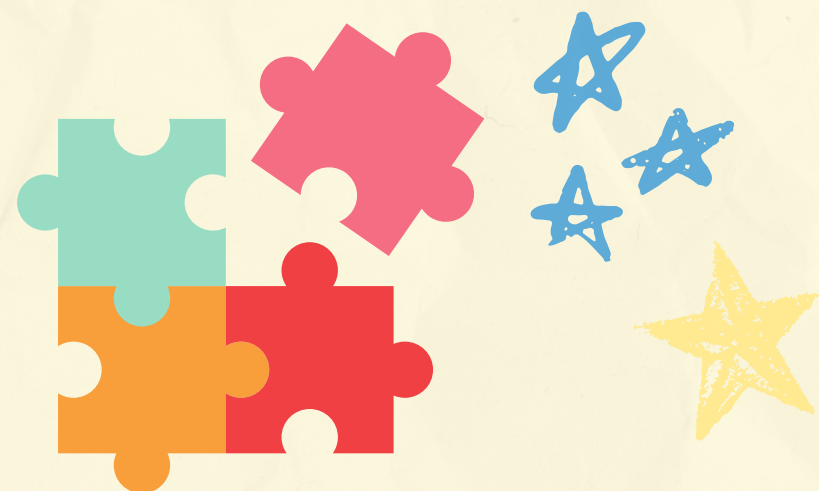


DESARROLLO:

La sala de juegos del restaurante tendrá una piscina llena de peluches.

Para poder entrar en ella, habrá que pasar "la prueba del peluche".

Ahora comprobaremos si es posible y, para eso, necesitamos personas que sepan realizar el sonido que le falta al nombre de cada peluche, que siempre será el primer sonido.



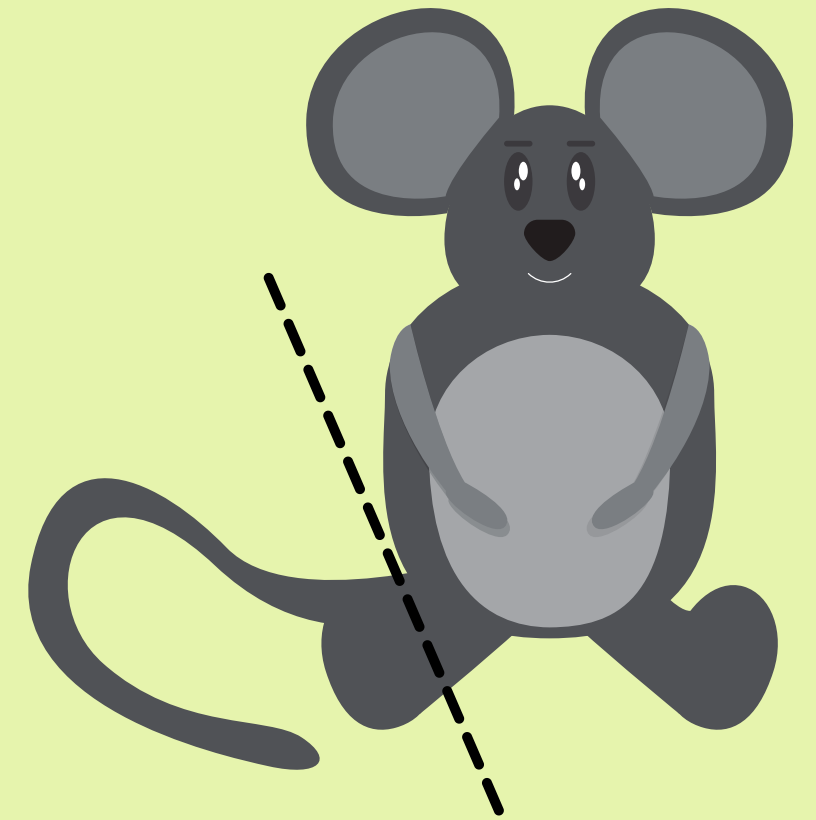
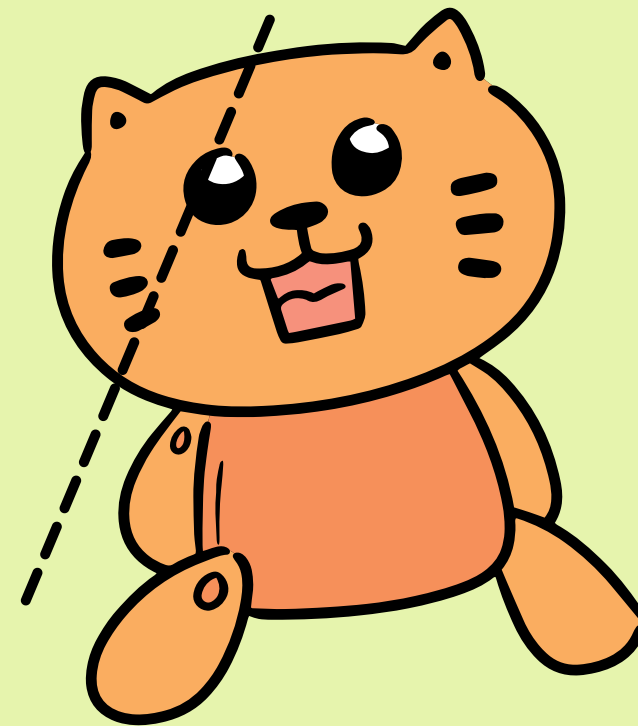
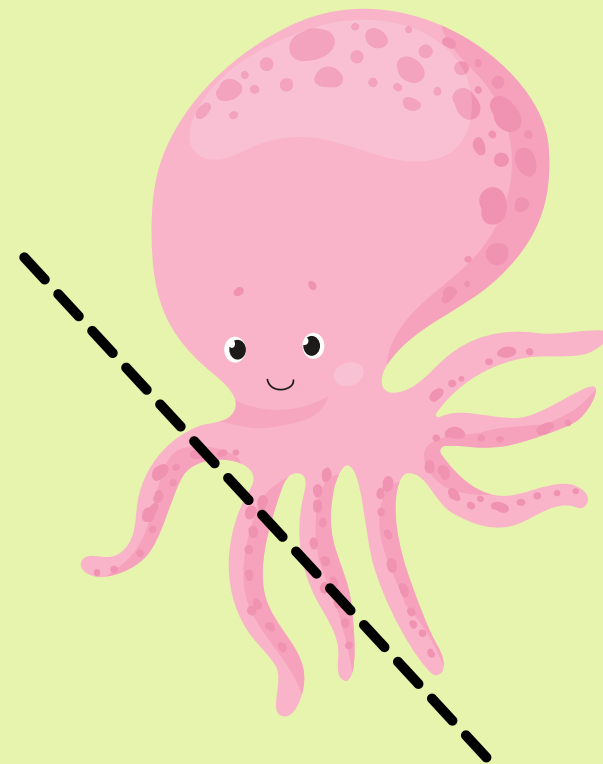
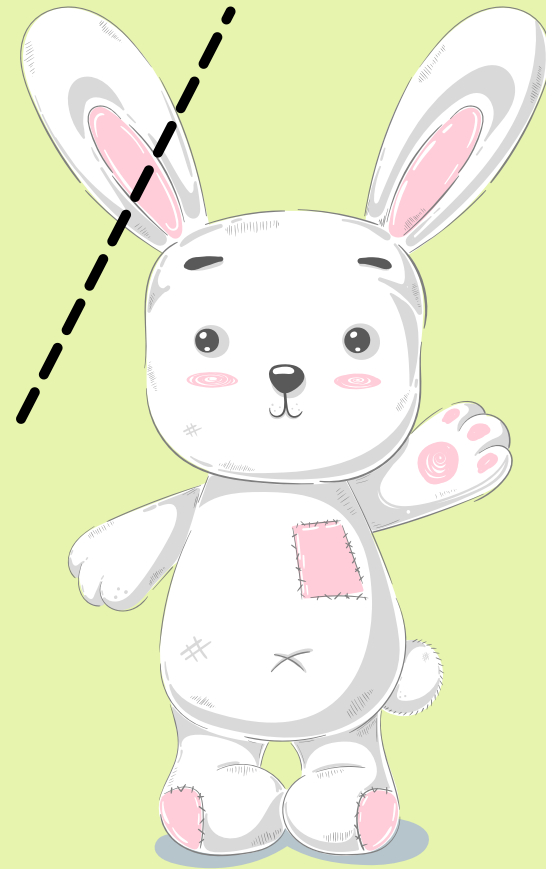
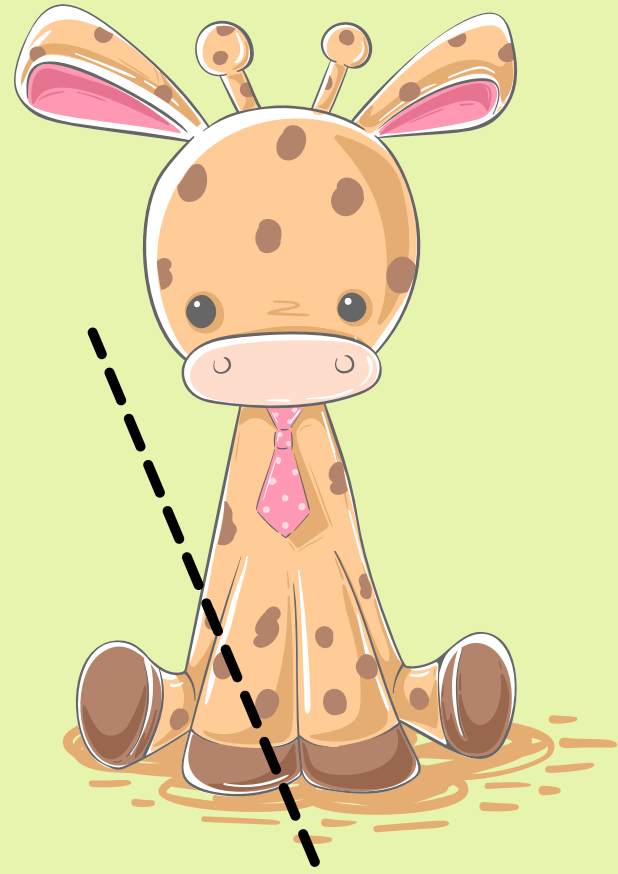
MATERIALES:

IMÁGENES DE ANIMALES DE PELUCHE CON TROZO CORTADO QUE SE AÑADIRÁ CUANDO SE PRONUNCIE EL FONEMA QUE FALTE.

LAS PALABRAS QUE COLOCARÁN SON:

J-IRAFÁ
C-ONEJO
L-EÓN
P-ERRO
O-SO
P-ULPO
G-ATO
R-ATÓN

Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha



Añadir fonema en posición final

¿CAMBIAMOS LA
DECORACIÓN?



DESARROLLO:

El señor Cortés quiere cambiar también los cuadros del restaurante, que son muy bonitos; pero él es un poco raro y no le gustan. Sin embargo, ya no le queda mucho dinero, así que tendremos que ayudarle a cambiarlos con un poco de magia. Si añadimos un trocito al final, podremos cambiarlos totalmente.

MATERIALES:

CUADROS DE PAPEL CON ILUSTRACIONES DIFERENCIADAS POR EL FONEMA FINAL UNA DELANTE Y OTRA PEGADA DETRÁS.

TROZOS DE PLASTILINA PARA SIMULAR QUE SE AÑADE ALGO CUANDO SE DICE EL FONEMA.

LAS PALABRAS QUE HAN DE FORMAR SON:

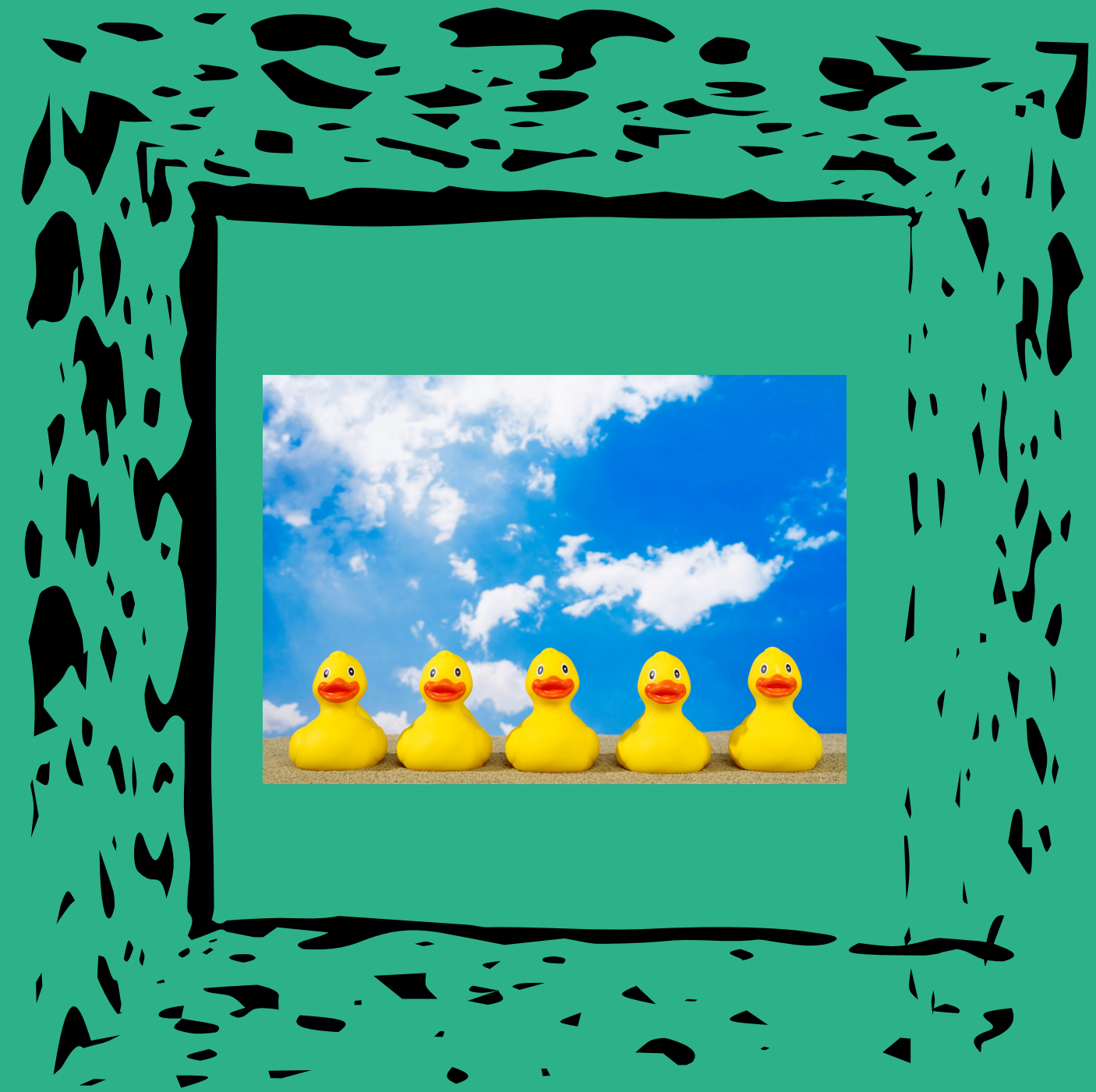
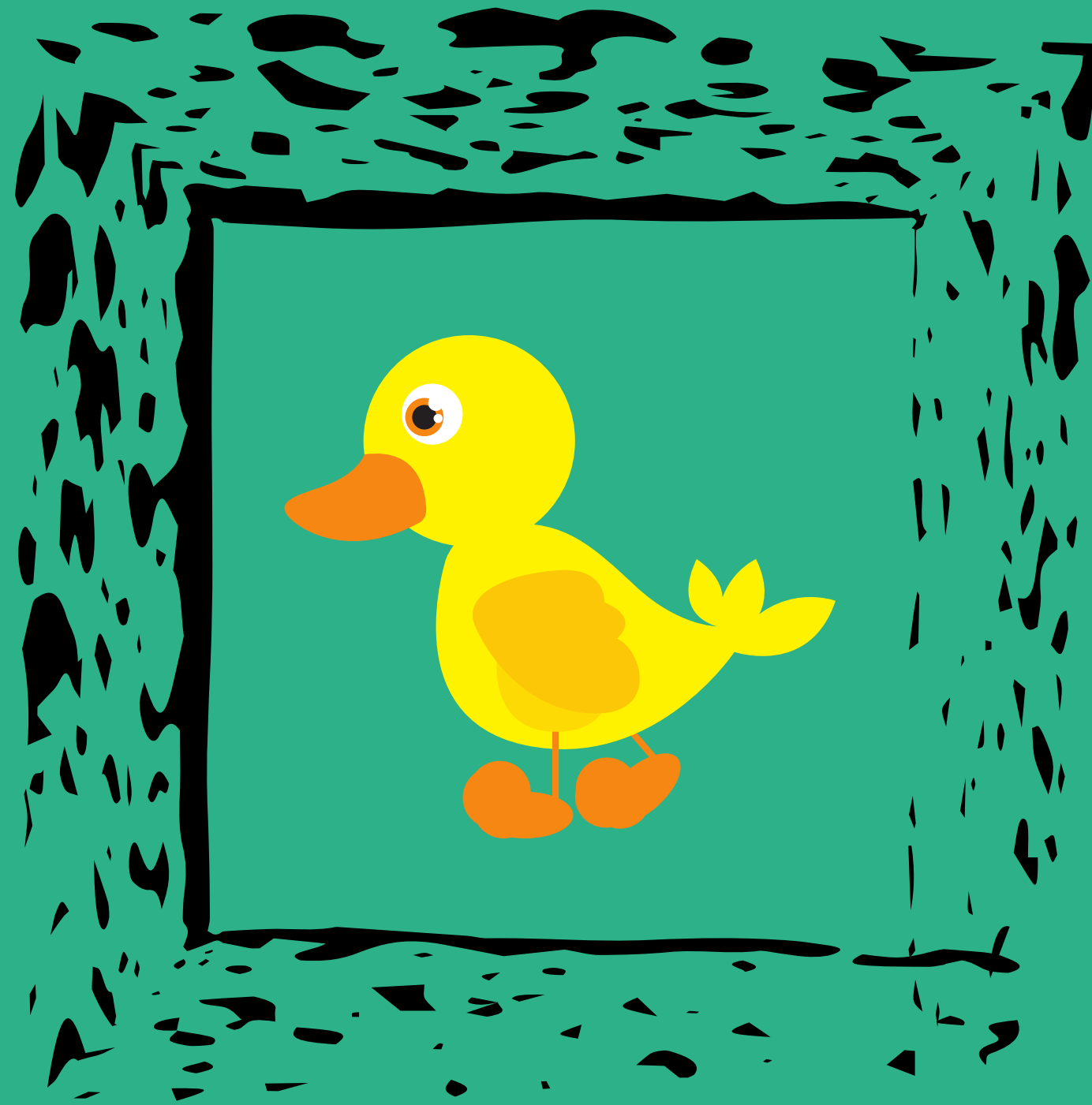
PATO + /S/ = PATOS

TACO + /N/ = TACÓN

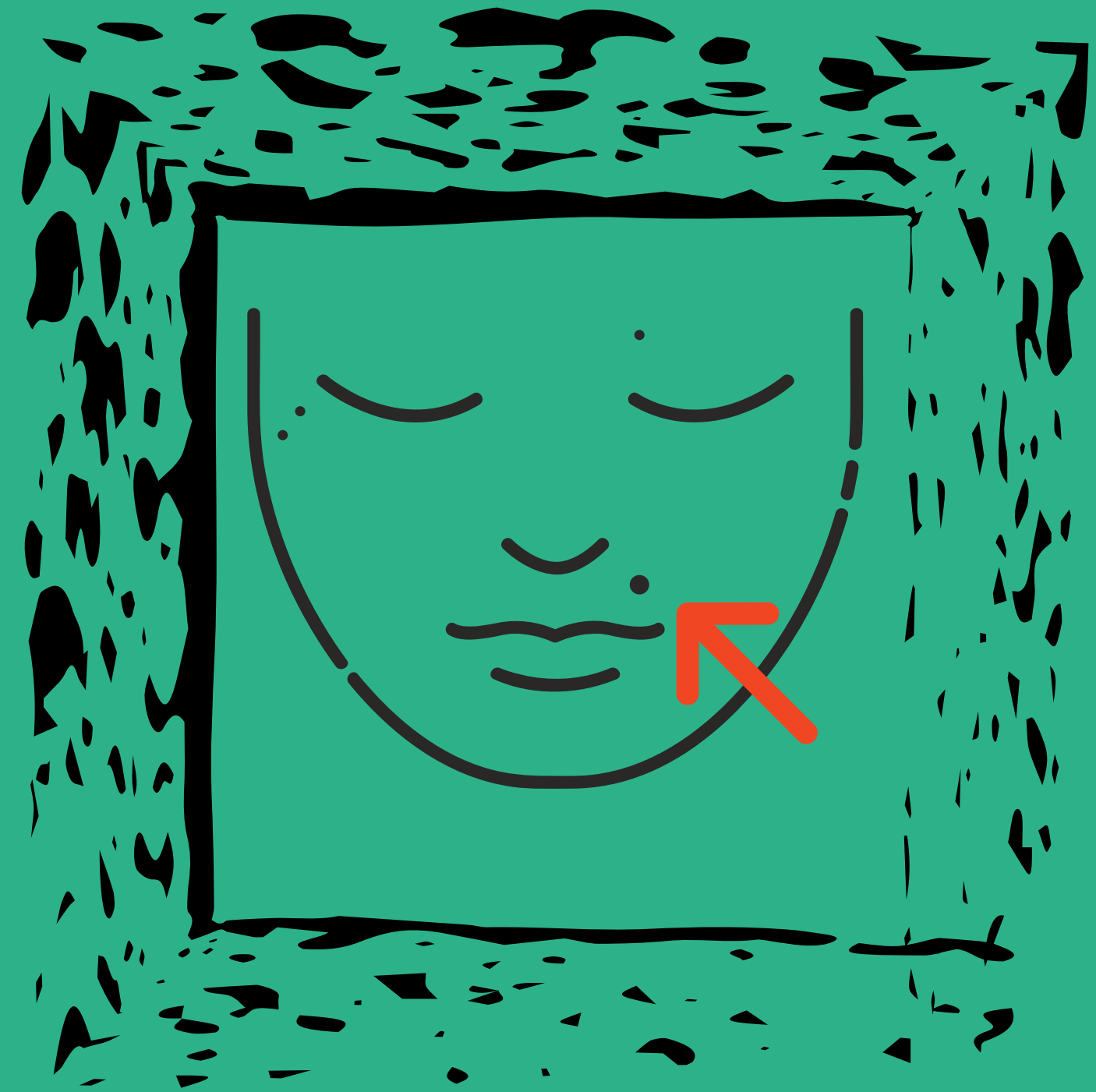
LUNA + /R/ = LUNAR

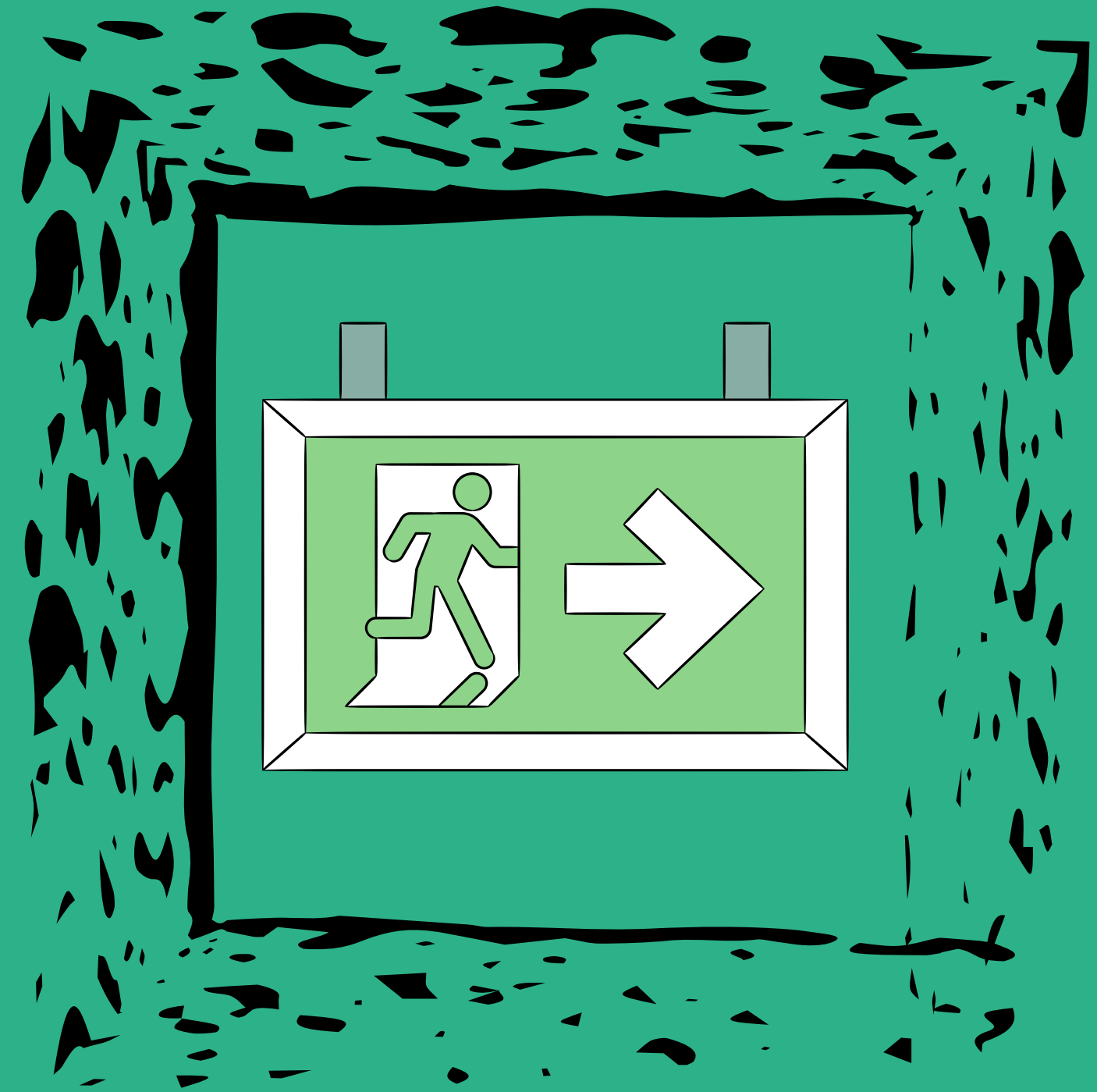
SAL - /E/ = SALE

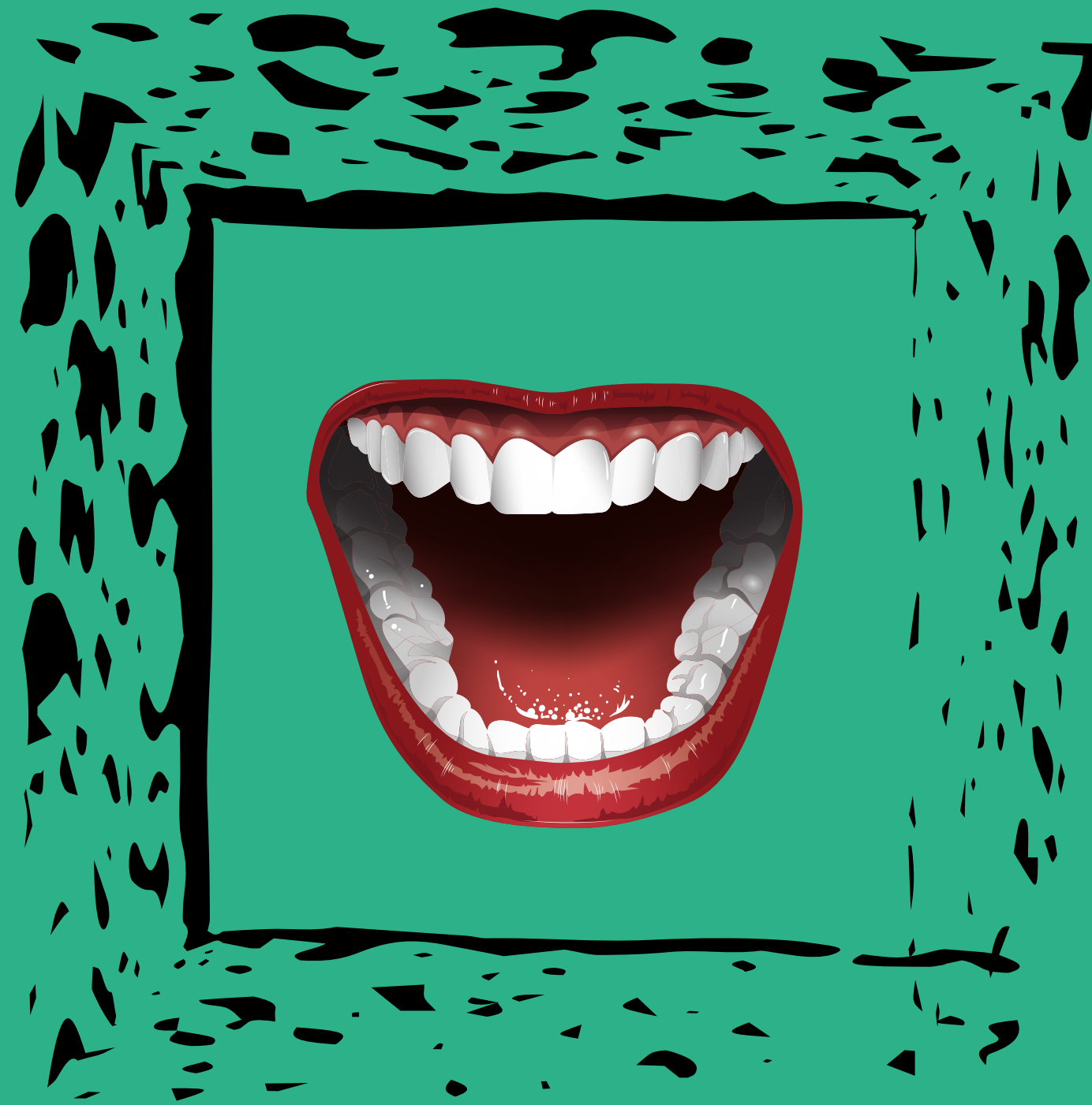
BOCA + /L/ = VOCAL











¡FOTOS NO, FOTOS NO!

Omitir fonema inicial

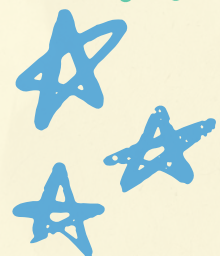


DESARROLLO:

El restaurante ya está listo. El señor Cortés está tan contento que ha organizado una fiesta con varios personajes famosos. Tendremos que ayudar a estos personajes a que no les conozcan y que así no vayan muchos fotógrafos a hacerles fotos. Para ello, tenemos que quitar el primer sonido del nombre de cada uno.

MATERIALES: DIBUJOS CON PERSONAJES CONOCIDOS POR LOS ALUMNOS.

GOMETS O PLASTILINA PARA TAPAR UN TROZO EN LA IMAGEN CUANDO OMITAMOS SU FONEMA INICIAL.



EJEMPLOS DE PERSONAJES A UTILIZAR:

F-RIDA

S-UPERMÁN

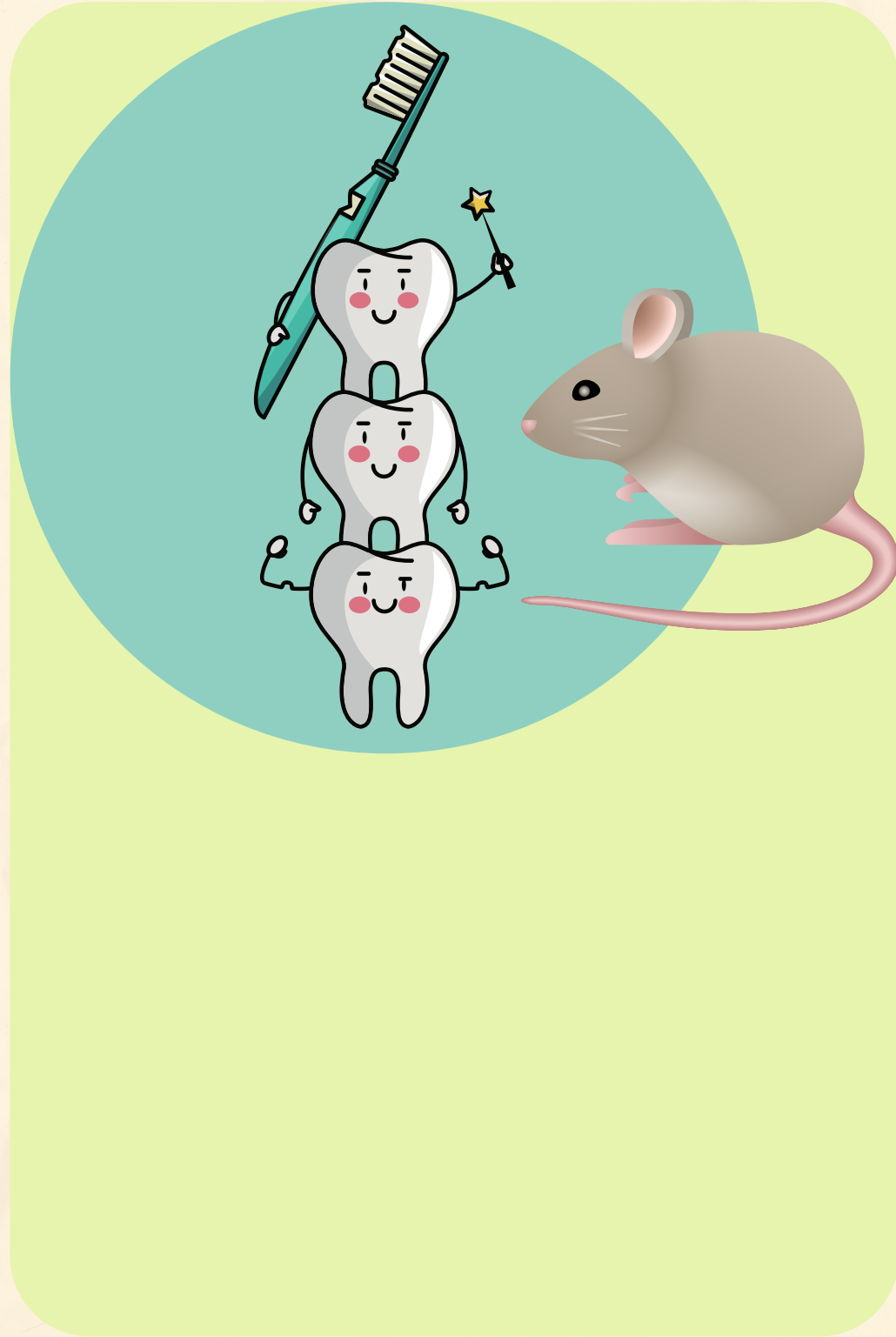
C-LAUS O N-OEL

P-ÉREZ

C-APERUCITA

P-INOCHO





ACORTAMOS LOS NOMBRES

Omitir fonema en
posición final



DESARROLLO:

Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha

El restaurante ya tiene camareros y el Sr. Cortés les ha comprado unas plaquitas para que lleven su nombre escrito, pero las ha comprado muy pequeñas, así que tendremos que ayudar a acortar sus nombres quitándoles el último trocito.

MATERIALES:

DIBUJOS DE CAMAREROS.

ASOCIAREMOS CADA IMAGEN AL NOMBRE PROPIO QUE QUERAMOS.

GOMETS O PLASTILINA PARA TAPAR UN TROZO DE IMAGEN CUANDO OMITAMOS.



Lidia Fresnillo Alonso y Alejandra García Perucha



GRACIAS

¡EL RESTAURANTE YA ESTA LISTO!

