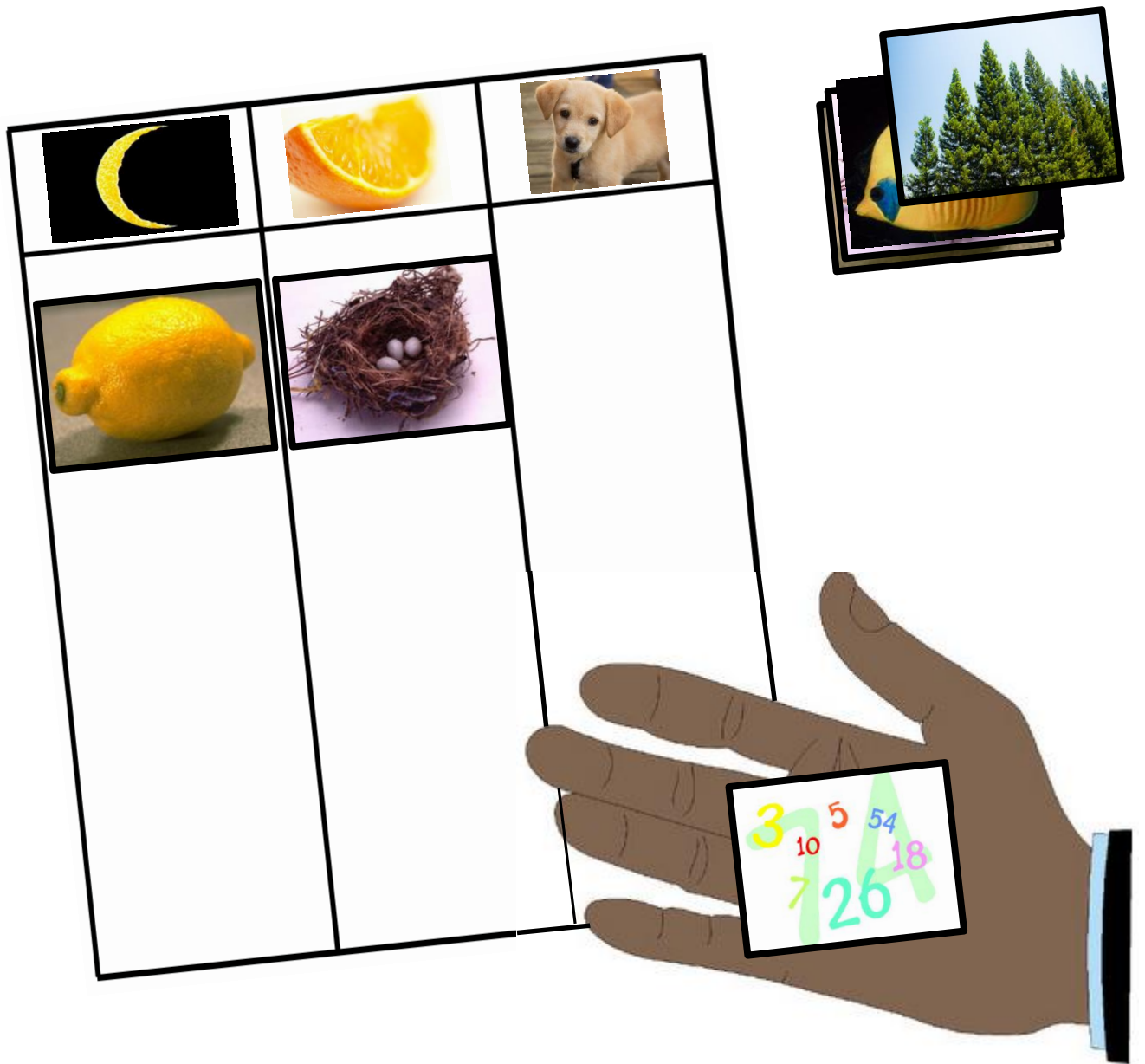


FON-39

Clasificando dibujos que tienen la misma sílaba o sonido inicial y final



FON-39 Clasificando dibujos que tienen el mismo sonido inicial *(Picture Sorting for Initial Sound)*

Students will sort objects and pictures by their initial phoneme.

Los estudiantes clasificarán dibujos por su fonema inicial.

Materiales: tarjetas con dibujos, gráfica de clasificación

❶ De los imanes, escoge a 3 dibujos que usarás para clasificar el resto de los dibujos (un dibujo por cada sonido). Coloca estos 3 dibujos en los cuadrados superiores de la gráfica.

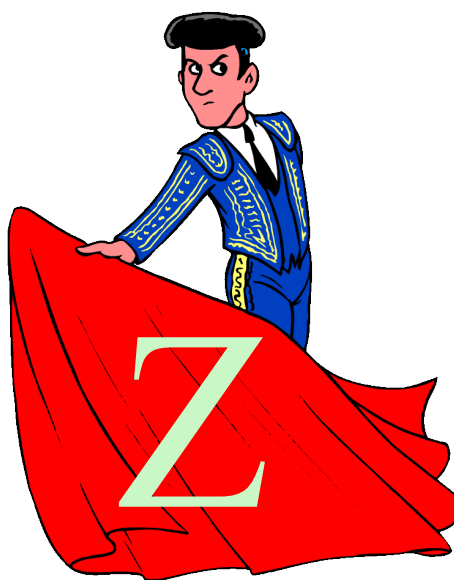
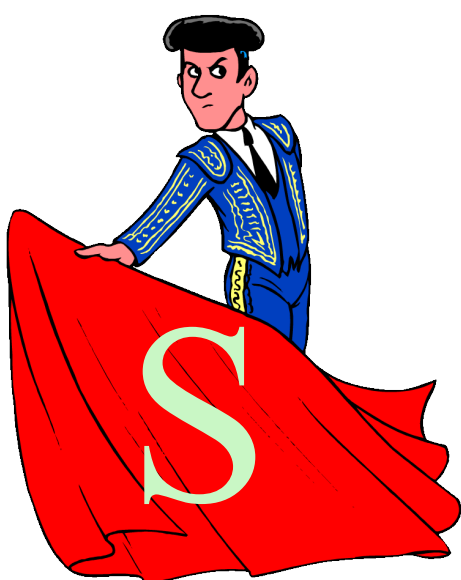
❷ Ahora, busca otros dibujos que

empiezan con el mismo sonido y colócalos debajo de la columna correspondiente.

❸ Después de clasificar todos los dibujos, revisa su trabajo y asegúrese que estén en la posición correcta.

GRA-59

Flameando la capa para
deletrear palabras con el sonido
de /s/ final



GRA-59 **Flameando la capa para deletrear palabras con el sonido de /s/ final** *(Waving the Cape to Spell Words with the Final /s/ Sound)*

Students will learn and apply the spelling rules for the final /s/ to correctly spell words.

Los estudiantes aprenderán y aplicarán las reglas ortográficas de la /s/ final para deletrear correctamente algunas palabras.

MATERIALES: Tarjetas de toros cortadas (véase la Hoja reproducible), escritas con palabras con el sonido final /s/ (Escriba un signo de interrogación en lugar de la última letra--Véase ejemplo), capas rojas (papel de construcción, pósters, o tela), con s, z (un juego para cada alumno)

- 1 Explique a los estudiantes que van a hacer una corrida de toros.
- 2 Repase las reglas para la /s/ final con ellos. (Se recomienda tener una cartulina con estas reglas en algún lugar visible en el salón hasta que los estudiantes las hayan aprendido.)
- 3 Reparta las capas.
- 4 Los estudiantes juegan en pares. A un par se les enseña una palabra. Ellos deben de flamear la capa correcta. El primer jugador en flamear la capa correcta, gana el toro.
- 5 Se juega hasta que se agoten los toros.

Variación:

Se puede usar como una actividad de centro al escribir la respuesta y la regla en el dorso de cada toro.

Reglas de la /s/ final

- La forma tú de verbos con /s/ final se escribe con s (vas, llevabas, pedías, etc...)
- Las pluralizaciones siempre terminan con s
- Las palabras no pluralizadas que terminan con /s/ frecuentemente se escriben con z (vez, luz, feliz, veloz, haz, voz, avestruz, etc...)
- Las palabras con un acento escrito en la sílaba final usualmente se escriben con s (interés, inglés, portugués, Solís)



Reglas de la /s/ final

- La forma “tú” de verbos con /s/ final se escribe con la letra **S** (vas, llevabas, pedías, etc...)
- Las pluralizaciones siempre terminan con la letra **S** (casas, flores, veces, etc...)
- Las palabras no pluralizadas que terminan con /s/ frecuentemente se escriben con la letra **Z** (vez, luz, feliz, veloz, haz, voz, avestruz, etc...)
- Las palabras que terminan /s/ con un acento escrito en la sílaba final usualmente se escriben con la letra **S** (interés, inglés, portugués, Solís)

GRA-69

TARJETAS

COLECCIONABLES

DE HOMÓFONOS

 <p>sumo</p>	<p>sumo—poner dos números juntos para sacar un total</p> <p>Si sumo uno y uno el resultado es dos.</p>	 <p>zumo</p>	<p>zumo—jugo</p> <p>Quiero un vaso de zumo de naranja.</p>
---	--	--	--

GRA-69 **Tarjetas coleccionables de homófonos** (Homophone Collector Cards)

Students will practice homophones by creating flash cards.

Los estudiantes practicarán los homófonos creando tarjetas de ayuda pedagógica.

MATERIALES: Juego maestro de tarjetas pedagógicas, papel cartulina cortada en tarjetas en blanco, marcadores

En un centro, prepare de antemano varias tarjetas cada una con un homófono. En el frente de la tarjeta, aparece una ilustración con la palabra escrita. Atrás está el significado y una oración usando la palabra. En el mismo centro de aprendizaje, deje tarjetas en blanco y crayones. Los estudiantes reproducen estas tarjetas en su tiempo libre y las usan como tarjetas de ayuda pedagógica. Unos ejemplos aparecen abajo.



Frente

Abrasar—cocinar,
generalmente
sobre llamas.

La niña abrasa las
salchichas sobre
las llamas de la
fogata.

Dorso



Frente

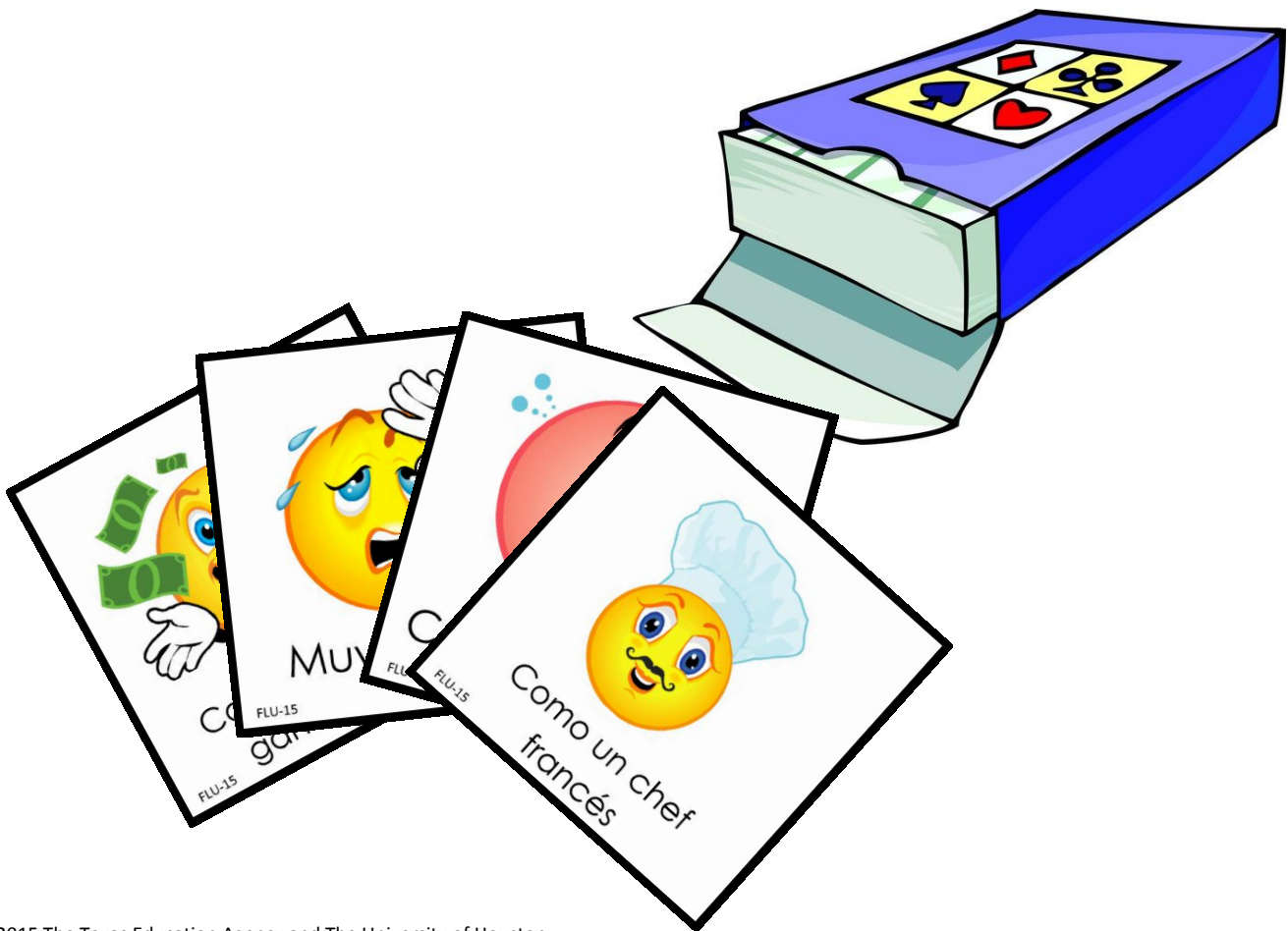
Abrazar—Apretar
con los brazos.

A la ardilla le
gustan tanto
los dulces que
los abraza
fuertemente.

Dorso

FLU-15

Leyendo con íconos de prosodia



Students will read words, phrases and short passages with the requested emotion.

Los estudiantes leerán palabras, frases y pasajes cortos con la emoción deseada.

MATERIALES: Palabras y/o frases elegidas, libro de lectura, poema, etc., hoja reproducible de íconos de emoción

- 1 Recorte de antemano la hoja reproducible de los íconos. Coloque las tarjetas boca abajo en la mesa.
- 2 Ponga una palabra o una frase corta en la mesa. Modele la actividad. Lea la palabra en voz normal.
- 3 Pida a un estudiante que lea otra palabra siguiendo este procedimiento. Dé apoyo cuando sea necesario.
- 4 Poco a poco, incremente el número de palabras que debe leer el estudiante con emoción.



COM-28

¡PELIGRO!

JEOPARDY!



COM-28 **Peligro** (*Jeopardy*)

Students will answer comprehension questions in a game show format.

Los estudiantes contestarán preguntas de comprensión en el formato de un programa de concursos.

MATERIALES: *Tabla con bolsillos, preguntas ya hechas- escritas en tarjetas*

Prepare una tabla con bolsillos. En ellos puede poner tarjetas con preguntas. Se recomienda hacer una tabla de 20 bolsillos (4 columnas con 5 hileras). Marque los bolsillos con el número de puntos (por ejemplo, 100 en la primera hilera, 200 en la segunda, 300 en la tercera, etc...). Encima de cada columna deje un poco de espacio para poner el título de cada columna (por ejemplo, PERSONAJES, ACONTECIMIENTOS, CAUSA Y EFECTO, HECHO VS. OPINIÓN, SIGNIFICADOS, INFERENCIAS, etc.). Prepare las preguntas de antemano (o en el momento del juego), las de la primera hilera deben ser las más fáciles y las de la última las más difíciles. Un estudiante elige la primera pregunta y usted les hace la pregunta a todos. Ellos levantan la mano para dar las respuestas. Advierta a los estudiantes que, aunque reciben puntos por una respuesta correcta, se les multa por las respuestas incorrectas y por esto deben pensar bien antes de levantar la mano. Además, una vez que un equipo da una respuesta incorrecta, ya no pueden contestar esa pregunta. Elija al primer estudiante que levante la mano. Continúe el juego hasta que se acaben las preguntas. Puede hacer este juego con cada cuento o historia que lean en clase para mejorar la comprensión, cambiando las categorías de acuerdo con los conceptos que se están cubriendo en clase.

Variación:

Los estudiantes pueden inventar sus propias preguntas. También puede utilizar esta actividad para cuentos que no son de ficción.

VOC-38

Identificando homónimos

	blanco	objeto para tiro o puntería
relacionado con la ley	derecho	recto
un color	cola	parte de un animal



VOC-38 **Identificando homónimos** (*Homonym Sort*)

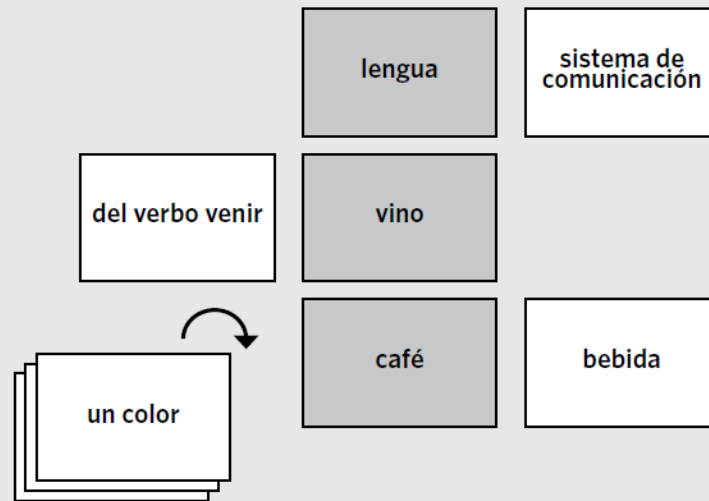
The students will identify homonyms.

Los estudiantes identificarán homónimos.

MATERIALES: Tarjetas de homónimos, tarjetas de significados, hoja del estudiante, lápiz

- 1 Coloque las tarjetas de homónimos boca arriba en una columna al centro de la mesa. Coloque las tarjetas de significados boca abajo en una pila. Cada estudiante debe recibir una hoja.
 - 2 Tomando turnos, cada estudiante selecciona una tarjeta de significado y la lee.
 - 3 Leen las palabras en la columna (tarjetas de homónimos) y determinan qué palabra mejor corresponde con el significado.
 - 4 El estudiante coloca la tarjeta de significado al lado de la tarjeta de homónimos y lee ambas tarjetas nuevamente.
 - 5 Continúan hasta que cada tarjeta de homónimos tenga una tarjeta de significado a cada lado.
 - 6 Los estudiantes después deben escribir oraciones usando esos significados.
- Adapted from the Florida Center for Reading Research.*

Ejemplo:



Variación:

Una vez que sus estudiantes están familiarizados con varios de los homónimos, usted puede jugar un segundo juego con las tarjetas, “Pesca” (Go Fish). Recorte la segunda carta azul para las palabras que conocen los estudiantes. Baraje estas tarjetas con las que ya está usando de tal manera que haya 2 tarjetas azules y las 2 tarjetas de significados para cada palabra. Reparta las tarjetas a los alumnos (usted determina cuántas para cada estudiante).

Cada tarjeta azul debe ser pareada con una tarjeta blanca (en otras palabras, el homónimo con un significado). Si entre su mano de tarjetas, el estudiante tiene el homónimo, él debe pedir el significado al otro estudiante. Si el estudiante tiene el significado, él debe pedir el homónimo. Si el otro estudiante no tiene la tarjeta, él/ella responde “PESCA” y el estudiante levanta otra tarjeta.

El primer estudiante que ponga todas sus tarjetas en pares gana el juego.