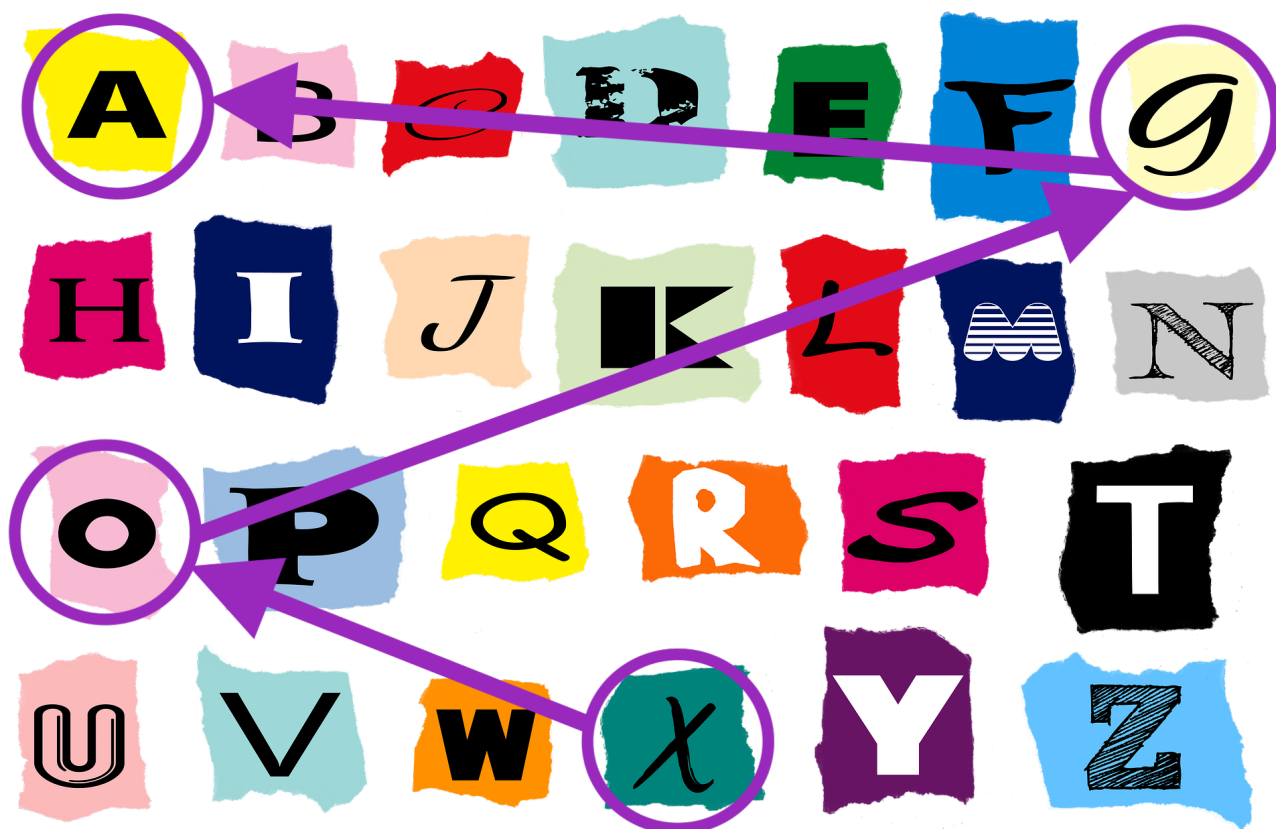


XOGA COAS LETRAS

GUÍA DIDÁCTICA



Licenza por formación 2023-2024 (2º trimestre)

Consellería de Cultura, Educación, Formación Profesional e Universidades

Xunta de Galicia

Autora: María Reineró González

Materias e cursos aos que se dirixe

Os Obxectos Dixitais Educativos que forman parte do proxecto “XOGA COAS LETRAS” están deseñados especificamente para facilitar a aprendizaxe e o tratamento de dificultades na lectoescritura en lingua galega. No deseño e elaboración dos materiais procurouse que resultan versátiles para que poidan empregarse en diferentes etapas e niveis educativos, segundo os obxectivos propostos. Optouse polo emprego de letras maiúsculas para facilitar ao alumnado o achegamento a estes recursos dende os primeiros momentos do proceso de lectoescritura.

En **Educación Infantil** estes recursos permiten o traballo de xeito oral, principalmente coas actividades nas que se traballa a denominación da realidade, a identificación de pictogramas, o recoñecemento auditivo, a adquisición de léxico en lingua galega e o uso preciso deste vocabulario. Polo deseño das actividades, estes recursos permiten traballar e mellorar aspectos como a pronuncia, a conciencia fonolóxica ou a correspondencia fonema-grafema. Estes materiais tamén poden ser incluídos nas sesións dos Programas de Estimulación da Linguaxe Oral (P.E.L.O.) levado a cabo polos especialistas de **Audición e Linguaxe** en Educación Infantil.

No **1º curso de Educación Primaria** será onde maior proveito se poderá obter destes recursos, xa que neste momento o alumnado atópase inmerso no proceso de adquisición do sistema de lectoescritura. Estes ODE's concíbense como materiais de apoio na aprendizaxe da lectoescritura, polo que poden empregarse como complemento en calquera momento do proceso en **Lingua Galega**. Ao estar estruturados por campos semánticos e, dentro deles, por niveis de dificultade, tamén poden empregarse para traballar diferentes temas de **Ciencias Sociais** e de **Ciencias da Natureza**. Neste caso servirá tamén para ampliar e enriquecer o vocabulario en lingua galega do alumando.

Estes recursos tamén poden resultar axeitados para empregarse no caso do **alumnado con incorporación tardía ao sistema educativo** ou procedente doutras comunidades autónomas, facilitando o seu contacto cun vocabulario inicial básico en lingua galega.

Polo seu carácter interactivo, autocorrectivo e compoñente visual, estes materiais tamén resultan moi interesantes para o traballo con **alumnado con necesidade específica de apoio educativo** que presente dificultades de desenvolvemento da linguaxe oral ou escrita, de aprendizaxe de lectoescritura, trastornos de comunicación ou de fala, atraso da linguaxe ou alteracións da lectura ou da escritura. No caso do **alumnado con necesidades educativas especiais**, tanto o profesorado titor como os especialistas de Audición e Linguaxe e Pedagogía Terapéutica poderán atopar actividades motivadoras, organizadas por centros de interese e adaptables ás necesidades de cada alumno e alumna, para o tratamento de dificultades específicas.

Xustificación

O proxecto “Xoga coas letras” fundaméntase en base a catro obxectivos fundamentais:

- 1) Poñer a disposición do profesorado galego unha serie de materiais axeitados ás necesidades actuais da aula, tanto no proceso de ensinanza e aprendizaxe da lectoescritura en lingua galega como na adquisición de vocabulario en lingua galega.
- 2) Ofrecer ao profesorado materiais educativos dixitais de calidade, elaborados con ferramentas de código aberto e multiplataforma (eXeLearning, H5P), o que permite editalos, modificalos e adaptalos con facilidade ás propias necesidades da súa aula e do seu alumnado.
- 3) Favorecer a atención da diversidade proporcionando materiais deseñados seguindo os principios e as pautas do DUA: coidada sucesión das dificultades, partindo do nivel máis elemental, emprego de pictogramas como forma de representación, retroalimentación nas actividades, regulación da propia aprendizaxe, marcaxe de obxectivos e metas a curto e longo prazo, adaptación aos diferentes ritmos de aprendizaxe...
- 4) Contribuír á consolidación dun banco de recursos en lingua galega, neste caso incidindo no coñecemento e ampliación de vocabulario, estruturando o material do proxecto ao redor de diferentes campos semánticos significativos para o alumnado de Educación Infantil e Primaria, e tendo presentes as normas ortográficas, morfolóxicas e léxicas da Real Academia Galega.

Obxectivos e outros aspectos curriculares

Os principais obxectivos dos recursos propostos son:

- Ampliar o vocabulario en lingua galega por campos semánticos.
- Coñecer os grafemas e fonemas da lingua galega.
- Realizar a correspondencia son e grafía.
- Evocar palabras co uso de pictogramas.
- Asociar palabras coas imaxes simbólicas.

- Identificar auditivamente palabras e asocialas aos pictogramas correspondentes.
- Asociar significante e significado.
- Ler sílabas directas, inversas e con ditongos.
- Ler palabras formadas por sílabas directas, inversas e ditongos.
- Ler sílabas mixtas e trabadas.
- Ler palabras que conteñan sílabas mixtas e/ou trabadas.
- Separar palabras en sílabas.
- Identificar sílaba inicial, sílaba intermedia e sílaba final.
- Clasificar palabras segundo a súa sílaba inicial, intermedia ou final.
- Escribir sílabas e palabras.
- Coñecer as normas ortográficas máis sinxelas.
- Valorar a linguaxe como medio de comunicación e información.
- Valorar a funcionalidade da lectoescritura.
- Gozar coa aprendizaxe da lectoescritura.

O currículo actual inclúe como contido en 1º de Primaria, tanto en lingua galega como en lingua castelá, a “Adquisición progresiva da lectoescritura”, que se complementa no 2º curso coa “Consolidación do sistema de lectoescritura”.

Estes contidos relacionados coa aprendizaxe da lectoescritura, aparentemente breves, adquiren unha relevancia inconmensurable neste primeiro ciclo da Educación Primaria. Tanto a lectura como a escritura constitúen factores fundamentais para todas as aprendizaxes posteriores do alumnado e o seu desenvolvemento das competencias clave, polo que deben traballarse en profundidade para adquisición dunha lectoescritura eficaz.

O enfoque competencial das aprendizaxes atende de forma máis clara a estes contidos a través da competencia en comunicación lingüística, que se basea nunha serie de descritores operativos que axudan a concretar os saberes a desenvolver. A partir destes indicadores establécese unha secuenciación de obxectivos e contidos enfocados especificamente a potenciar unha aprendizaxe significativa e o desenvolvemento das habilidades necesarias para afianzar un correcto dominio da lectura nas etapas iniciais.

Os contidos traballados en cada ODE están organizados seguindo unha secuencia ascendente pero progresiva de dificultades:

- Identificación de imaxes.
- Pronunciación e articulación correcta de fonemas.
- Asociación entre son e grafía.
- Lectura progresiva de sílabas directas, ditongos, sílabas inversas, mixtas e trabadas.
- Recoñecemento auditivo e asociación coa imaxe correspondente.
- Recoñecemento auditivo e asociación coa palabra escrita.
- Identificación das sílabas que compoñen a palabra.
- Clasificación de palabras segundo a sílaba inicial, intermedia ou final.
- Identificación palabra – pictograma.
- Escritura de palabras.

Como cada ODE está estruturado seguindo a mesma progresión, pódese traballar un ODE completo de forma progresiva, ou ir traballando os diferentes niveis dos ODE seleccionados segundo o alumnado vaia tendo a capacidade de afrontar maiores dificultades.

Competencias clave

Este proxecto está especificamente destinado a dotar ao profesorado dunhas ferramentas que permitan axudar ao alumnado a mellorar a súa **competencia en comunicación lingüística** dun xeito secuenciado, motivador, atractivo e progresivo. Incídese tanto nos aspectos relacionados coa conciencia fonolóxica e a correspondencia fonema-grafema como na ampliación progresiva dun vocabulario específico en lingua galega axustado ao marco normativo actual. Estes materiais procuran a potenciación das destrezas, actitudes e coñecementos necesarios para que, de xeito autónomo, o alumnado sexa quen de comprender, interpretar e valorar mensaxes orais e escritos. A ampliación do vocabulario que se busca a partir do traballo con estes recursos permitirá tamén ao alumnado enriquecer e dotar de variedade o seu propio discurso, así como as súas producións escritas, que lle permitirán comunicarse eficazmente con outras persoas no contexto social no que se desenvolve.

As demais competencias vanse ver enriquecidas grazas ao desenvolvemento da competencia lingüística, xa que a linguaxe, nas etapas de Educación Infantil e Primaria, convértese na porta de entrada principal dos saberes e a construción xeral do coñecemento na infancia.

O desenvolvemento da **competencia plurilingüe** atenderase dun xeito especialmente significativo nos casos nos que a lingua materna sexa diferente á galega.

A **competencia dixital** desenvólvese a través da propia interacción cos materiais do recurso. Nestes niveis iniciais a navegación facilitada polos diferentes menús favorece o desenvolvemento das habilidades de busca e as estratexias para atopar información relevante.

A **competencia persoal, social e de aprender a aprender** consolídase mediante a posta en marcha dun método cuidadosamente secuenciado. A progresión das dificultades que se presentan, en forma de pequenos chanzos, facilita a asimilación dos contidos e produce un modelo de aprendizaxe que se pode facilmente extrapolar a outros campos da vida.

O entorno da aplicación empregada favorece a motivación do alumnado de cara á propia aprendizaxe, xa que mediante estratexias relacionadas coa gamificación poténciase o optimismo, a resiliencia e a auto eficacia, na procura do propósito final que é o dominio da lectoescritura.

A posibilidade de utilizar este material en pequenos grupos ou gran grupo favorece a consecución de habilidades sociais e fomenta o respecto entre iguais, así como a autoavaliación e a heteroavaliación, a posta en común dos avances e logros adquiridos así como das dificultades superadas. Ademais, mediante o traballo a partir de campos semánticos, inclúense en varios deles aspectos relacionados cos ámbitos sociais e emocionais.

A **competencia en conciencia e expresións culturais** desenvólvese a través do coñecemento e o respecto polo patrimonio cultural, e especificamente lingüístico, que se alcanza a través do dominio do vocabulario. A inclusión de variedades locais propónse como un enriquecemento deste patrimonio cultural. A posibilidade de editar o material facilmente por parte do profesorado permite incluír estas variedades dialectais con flexibilidade e rapidez, adaptándose así ás necesidades de aulas situadas nas diferentes zonas de Galicia.

Estrutura do ODE

O menú de cada ODE está estruturado do seguinte xeito:

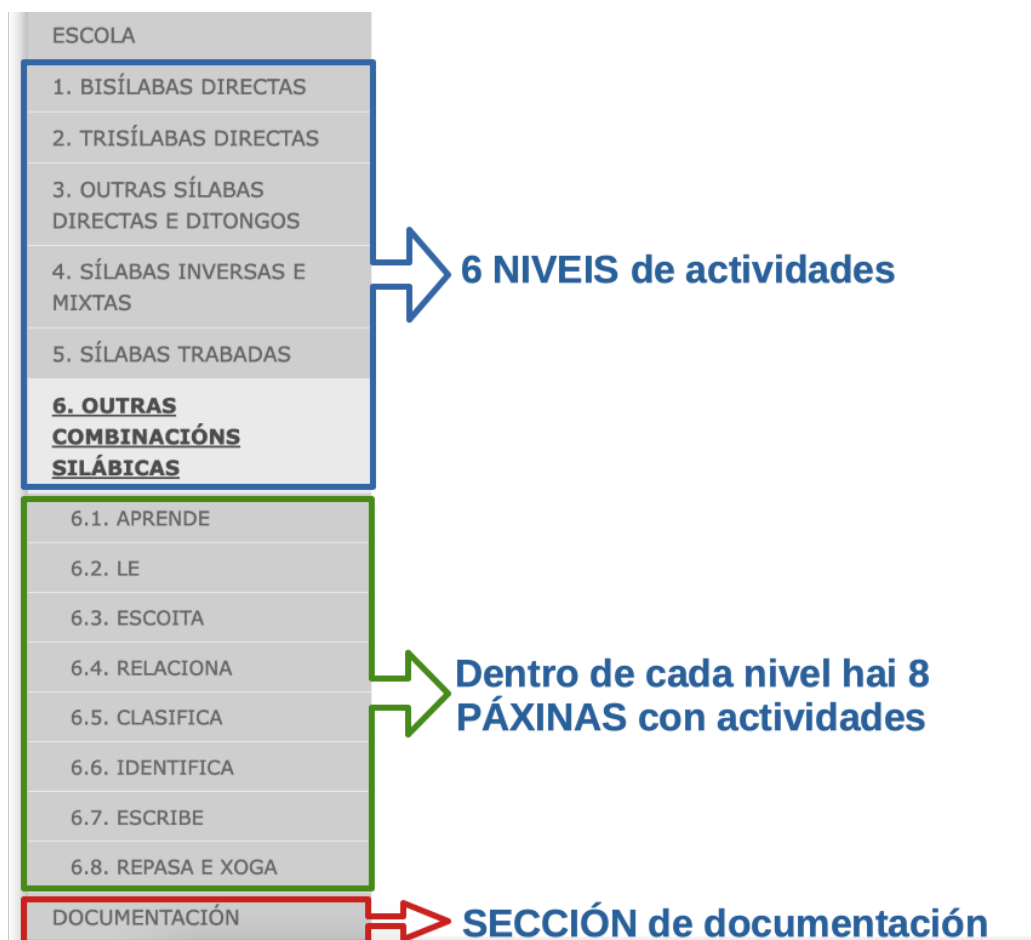


Ilustración 1: Menú – árbore de contidos

Cada nivel do ODE inclúe unha nova dificultade, que se vai acumulando ás vistas anteriormente. Por exemplo, no nivel 5 trabállanse palabras con sílabas trabadas, pero nestas palabras tamén pode haber algunha sílaba inversa, mixta, un ditongo... xa traballados nos niveis 3 e 4.

NIVEL 1 BISÍLABAS DIRECTAS

Esta sección inclúe unicamente palabras formadas por **dúas sílabas directas**, é dicir, as formadas por consoante – vogal. Inclúense nesta sección os fonemas representados por dígrafos: CH, GU, LL, QU, RR.

NIVEL 2 TRISÍLABAS DIRECTAS

Nesta sección figuran as palabras formadas por **tres sílabas directas**, incluíndo os dígrafos.

NIVEL 3 OUTRAS SÍLABAS DIRECTAS E DITONGOS

Nesta sección realízase unha pequena subdivisión nas dúas primeiras actividades (1.Aprende e 2.Le): por unha banda palabras con outras sílabas directas e pola outra palabras con ditongos.

Dentro de “**Outras sílabas directas**” inclúense, por unha parte, palabras con **outro número de sílabas directas** (unha única sílaba directa ou máis de tres), e pola outra palabras con sílabas directas que conteñan **algunha sílaba monolítera** (formada por unha única letra), tamén cando esta sílaba está producida por un hiato.

Dentro de “**Ditongos**” están palabras con sílabas directas que inclúan algún ditongo, sexa crecente, decrecente ou homoxéneo.

NIVEL 4 SÍLABAS INVERSAS E MIXTAS

Nesta outra sección tamén se realiza unha subdivisión nas dúas primeiras actividades. Neste caso un grupo de palabras nas que se inclúa algunha **sílaba inversa** (vogal – consoante) e outro no que figure algunha **sílaba mixta** (consoante – vogal – consoante).

NIVEL 5 SÍLABAS TRABADAS

Esta sección está formada por palabras que inclúan algunha **sílaba trabada** formada por consoante – consoante – vogal.

NIVEL 6 OUTRAS COMBINACIÓNS SILÁBICAS

Nesta sección atópanse palabras con **sílabas máis complexas**, nomes formados por **dúas palabras**, estranxeirismos que inclúan **outras letras** (k, w,...), palabras con **diérese**

ou que combinen **varias dificultades** (es-cor-pión: sílaba inversa, sílaba mixta e ditongo cunha sílaba de catro letras).

SECCIÓN DE DOCUMENTACIÓN

Na derradeira sección de cada ODE atópanse integrados os PDF da guía didáctica, o manual de uso e un documento onde se referencia a multimedia empregada. Ademais inclúese un PDF cos pictogramas e palabras empregadas no ODE, de xeito que se poidan imprimir e recortar para empregar de xeito manipulativo e reforzar as aprendizaxes do alumnado, tanto no ámbito escolar coma no familiar. Neste documento os pictogramas están organizados en tarxetas cun espazo debaixo onde se colocaría a palabra escrita.

Tamén se inclúe nesta sección a posibilidade de descargar o arquivo fonte de eXeLearning, é dicir, o ficheiro .elp para posibilitar a súa edición ou modificación por parte do profesorado.

Actividades

Cada un dos seis niveis divídese en 8 páxinas con actividades. A organización das actividades en cada nivel é sempre a mesma, de xeito que resulte máis doado localizar en cada momento as actividades que se axusten ao que se quere traballar. Cada páxina ten unha ou varias actividades do mesmo tipo, segundo o número de palabras que se traballen en cada nivel. As actividades de cada páxina son as seguintes:

1. APRENDE
2. LE
3. ESCOITA
4. RELACIONA
5. CLASIFICA
6. IDENTIFICA
7. ESCRIBE
8. REPASA E XOGA

1. APRENDE

Nesta primeira páxina a actividade está composta por unha galería de imaxes cos pictogramas seleccionados para cada nivel. Poden visualizarse seguidas de forma manual ou automatizada, como un pase de diapositivas, ou ir pulsando nos elementos que se vaian nomeando. Ao pulsar na imaxe aparece o nome debaixo xunto coas opcións de navegación. Nos niveis nos que se fai unha subdivisión establécense dúas galerías separadas.

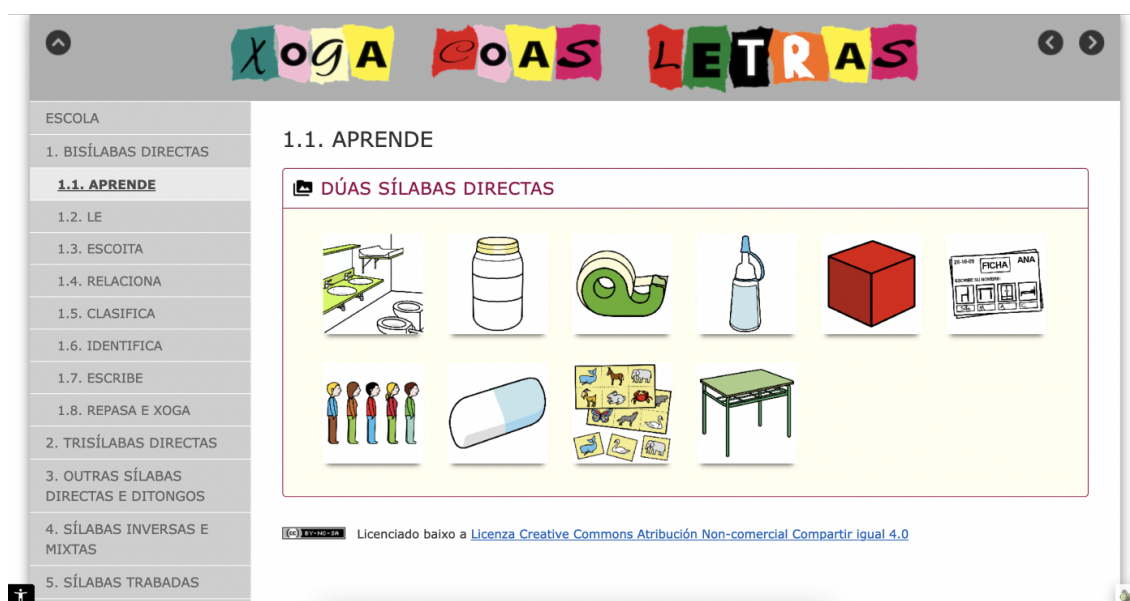


Ilustración 2: actividade APRENDE

2. LE

Esta actividade consta dunha colección de cartas de memoria coas palabras vistas no apartado anterior. O alumnado terá que ler unha palabra e a continuación pulsar para comprobar que o pictograma se corresponde coa palabra pronunciada. No eXeLearning as opcións de configuración permiten modificar esta actividade: unha opción é que o alumnado teña que identificar como correcta ou incorrecta a correspondencia entre palabra e imaxe e a outra opción é crear un xogo de tipo “memory” das cartas para relacionar palabra e imaxe.

As cartas están separadas en bloques nos niveis nos que hai unha subdivisión de palabras pero tamén se dividen en distintos bloques se o número de cartas é superior a 20 para facilitar o manexo da actividade, reducindo o desprazamento pola páxina. Aínda que aparece unha icona de cronómetro, non existe tempo para a realización desta actividade.

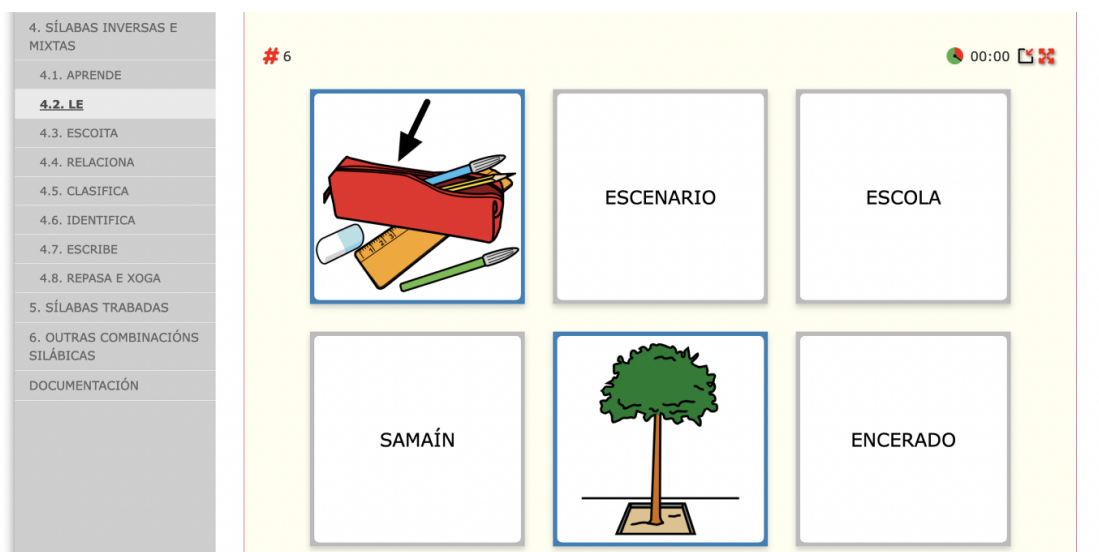


Ilustración 3: actividade LE

3. ESCOITA

Nesta actividade preséntase unha selección de pictogramas traballados nese nivel, agrupados ata un máximo de 10 para facilitar a organización e a visualización. Cando se inicia a actividade escóitase directamente unha palabra. O alumnado terá que pulsar no debuxo correspondente para obter un acerto. Poderá pulsarse a icona do altafalante as veces necesarias para volver escoitar a palabra. Tamén aparecerá a palabra que hai que localizar escrita na parte superior dos pictogramas. Tanto nos acertos coma nos erros prodúcese unha retroalimentación inmediata coas mensaxes e correccións correspondentes. Ao rematar cada actividade deste tipo aparece unha mensaxe co resumo de erros e acertos e a opción de repetir a actividade.



Ilustración 4: actividade ESCOITA

4. RELACIONA

Nesta páxina as actividades son similares ás da páxina anterior (3. ESCOITA), pero neste caso o alumnado terá que relacionar o son coa palabra escrita en lugar de coa imaxe.

Pulsarase en cada un dos altosfalantes e haberá que relacionar cada son coa palabra correspondente. Neste caso a corrección realízase ao rematar a actividade, marcándose de verde os acertos e de vermello os erros. Tamén aparecerá a opción de repetir a actividade.

ESCOITA E RELACIONA

ESCOITA E ELIXE A PALABRA CORRECTA

0 ✓ 1 ✗ 3 🕒 2.50

FIN. TES 2.50 PUNTOS
XOGAR OUTRA VEZ

PLASTILINA

GRAMPADORA

CLIP

GRAMPA

Ilustración 5: actividade RELACIONA

5. CLASIFICA

As actividades propostas nesta páxina consisten en clasificar as imaxes segundo a súa sílaba inicial, final ou intermedia. Nesta actividade o alumnado terá que evocar a palabra correspondente a cada pictograma e clasificala segundo a sílaba proposta.

Estas actividades están compostas por un máximo de 6 pictogramas e de 4 caixas de clasificación. Nas caixas aparecerá a sílaba que teñen que localizar segundo sexa inicial, intermedia ou final: “COMEZA POR AU–”, “CONTÉN –TRA–” ou “REMATA POR –LÓN”.

O alumnado terá que pronunciar en voz alta a palabra elixida e arrastrar a imaxe a súa caixa correspondente. Nesta actividade a corrección tamén se levará a cabo ao remate da mesma, para que o alumnado poida cambiar de caixa as imaxes se así o considera necesario. Na autocorrección aparecerán as imaxes ben clasificadas arrodeadas de verde e as que están nunha caixa incorrecta de vermello. Segundo o número de acertos e erros a retroalimentación será diferente, permitindo sempre a opción de repetir a actividade.



Ilustración 6: actividade CLASIFICA

6. IDENTIFICA

Neste apartado atópanse diferentes actividades, tamén interactivas e autocorrixibles, nas que, ao rematar cada unha, poderase comprobar os acertos e erros. Estas actividades están deseñadas para que se presenten os pictogramas de seis en seis para facilitar a visualización e traballo en pantalla sen ter que desprazarse pola páxina. As actividades propostas son de tres tipos:

A) **Relaciona sílabas:** preséntase o pictograma e debaixo o nome, no que falta unha sílaba que o alumnado terá que arrastrar de entre as que se propoñen. Nesta actividade tamén se pode optar por escribir a sílaba no cadro, simplemente pulsando no mesmo. Normalmente a sílaba que terán que arrastrar ou escribir será a sílaba inicial ou a sílaba final da palabra, priorizando en cada nivel a sílaba que presente a dificultade traballada (inversa, trabada, mixta...). Ao rematar poderase obter a corrección, indicando o número de acertos e erros, e marcando as sílabas correctas en verde e os erros en vermello.



Ilustración 7: actividade IDENTIFICA – RELACIONA SÍLABAS

B) **Relaciona palabras:** neste caso preséntase o pictograma e o alumnado terá que arrastrar o nome correspondente dos que se propoñen. Igual que na anterior, poderase optar por escribir a palabra simplemente pulsando no cadro.

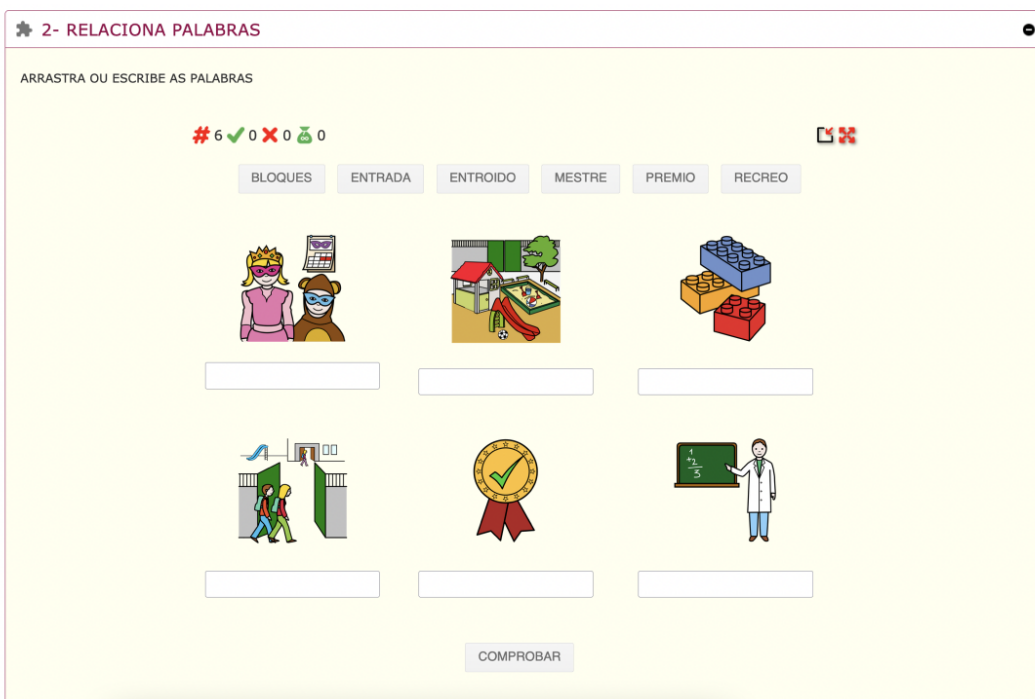


Ilustración 8: actividade IDENTIFICA – RELACIONA PALABRAS

C) **Elixe palabras:** nesta última actividade preséntanse os pictogramas cun despregable debaixo no que se propoñen catro nomes e só un é o correcto. Isto obrigará ao alumnado a ler todas as palabras antes de elixir a correcta.

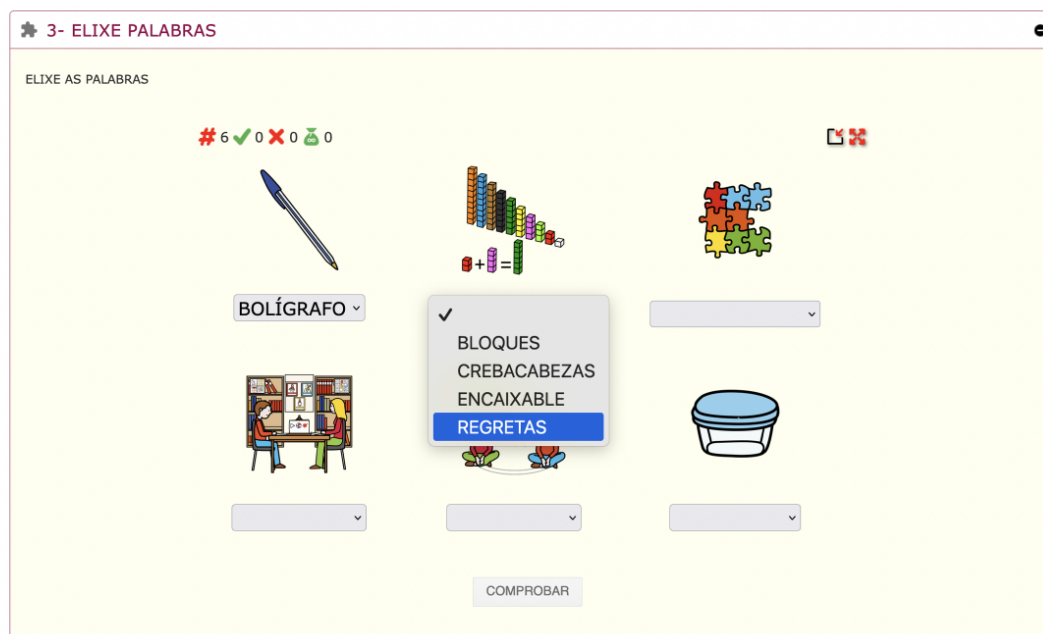


Ilustración 9: actividade IDENTIFICA – ELIXE PALABRAS

7. ESCRIBE

As actividades desta páxina están realizadas con H5P e consisten nunha serie de tarxetas didácticas nas que o alumnado terá que escribir o nome de cada debuxo presentado. Para facilitalo, poderán pulsar enriba da icona de información e daráselles unha pista (por exemplo: “Comeza por PE-”). A actividade está configurada para que non diferencie letras maiúsculas e minúsculas, é dicir, que se poidan escribir dos dous xeitos; e tamén para que non sexa necesario incluír o acento gráfico nas palabras que o leven. Nos niveis para os que están deseñados estes recursos, as regras de acentuación non son a prioridade de aprendizaxe, polo que, aínda que estas palabras sempre se presenten correctamente escritas, o alumnado non ten a obriga de empregar o acento gráfico nos exercicios de escritura.

Neste tipo de actividade o alumnado pode ir comprobando se cada palabra que escribe está ben pulsando no botón de “comprobar” de cada tarxeta. Ao rematar a actividade amósanse os resultados totais, cun resumo das palabras ben e mal escritas, a posibilidade de revisar os erros e de repetir a actividade.



Ilustración 10: actividade ESCRIBE

8. REPASA E XOGA

Neste apartado optouse por incluír diferentes actividades segundo o nivel para dotalos de certa variedade:

- | | |
|---|-----------------|
| 1.8. Bisílabas directas | ELIXE |
| 2.8. Trisílabas directas | SOPA DE LETRAS |
| 3.8. Outras sílabas directas e ditongos | ESCOITA E ELIXE |
| 4.8. Sílabas inversas e mixtas | ELIXE |
| 5.8. Sílabas trabadas | SOPA DE LETRAS |
| 6.8. Outras combinacións silábicas | ESCOITA E ELIXE |

A) **ELIXE**: nos niveis 1 e 4 de cada ODE a actividade proposta consiste na presentación dun pictograma acompañado do audio correspondente e 4 palabras para elixir. Para reforzar o aspecto lúdico do xogo, inclúense 3 vidas e por cada erro perderase unha delas. Tamén existe un tempo “máximo” por cada imaxe de 3 minutos. Unha vez iniciada a actividade pódese reproducir cada audio as veces necesarias pulsando na icona do altofalante. Despois de ler as opcións o alumnado terá que pulsar na que se corresponde co audio. En caso de acerto aparecerá a mensaxe correspondente e asígnanse os puntos

e en caso de erro ilumínase a resposta correcta e infórmase da perda dunha das vidas. Ao rematar aparece o resumo da puntuación, acertos, erros, e a opción de repetir o xogo. En caso de esgotar as vidas dispoñibles poderase reiniciar a actividade.

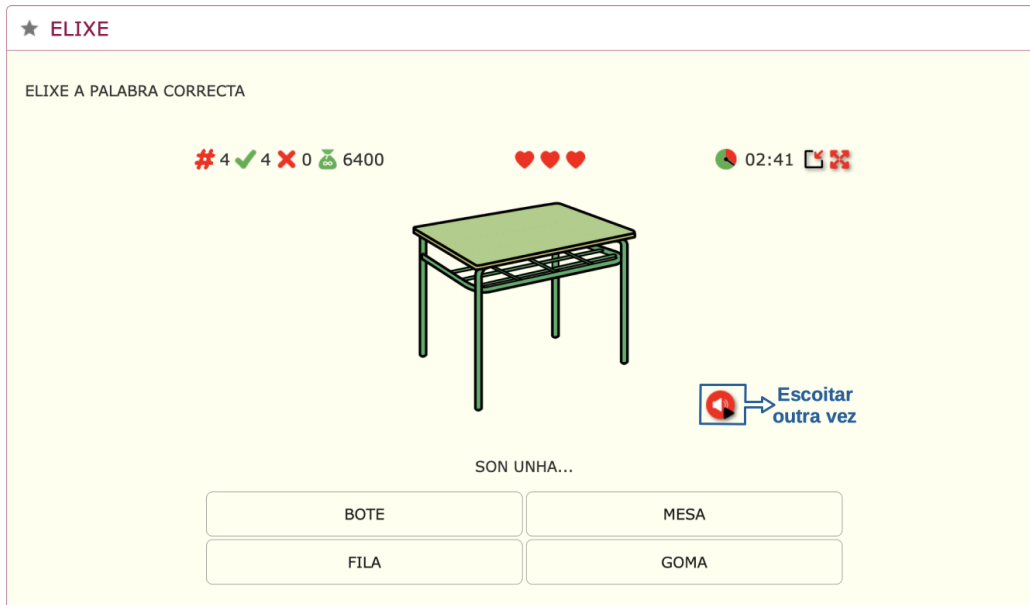


Ilustración 11: actividade REPASA E XOGA – xogo de ELIXE

B) **SOPA DE LETRAS**: nos niveis 2 e 5 a actividade proposta consiste nunha sopa de letras cunha selección de palabras traballadas nese nivel. Este xogo non ten tempo límite. Na icona da imaxe, a carón de cada palabra, pódese ver o pictograma correspondente. As palabras soamente aparecen en horizontal e en vertical, nin en diagonal nin ao revés.

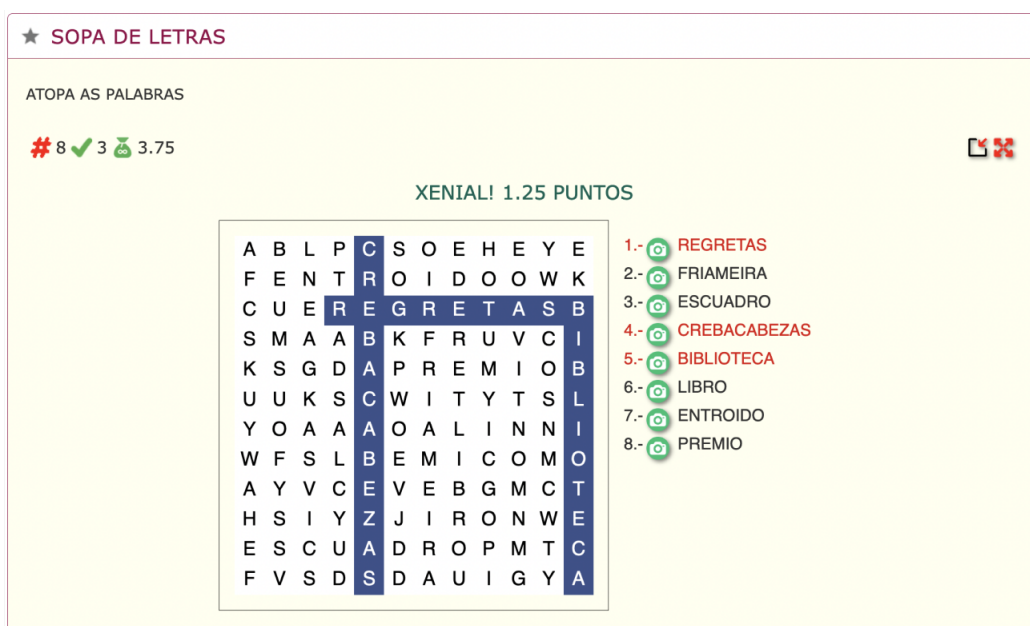


Ilustración 12: actividade REPASA E XOGA – xogo de SOPA DE LETRAS

C) **ESCOITA E ELIXE**: nos niveis 3 e 6 a actividade proposta consiste na presentación dunha carta cun pictograma. O alumnado terá que pulsar na carta para escoitar e ler a palabra. Terá que decidir se a imaxe se corresponde co son e coa palabra e pulsar no botón correspondente. Se ambas caras da carta fan referencia á mesma palabra, tanto o pictograma como o son e a palabra escrita, haberá que pulsar no botón verde. En caso contrario na cruz vermella. A corrección e a retroalimentación será inmediata, e ao rematar a actividade aparecerá un resumo dos acertos e erros, así como a opción de repetir a actividade.

Ilustración 13: actividade REPASA E XOGA – xogo de ESCOITA E ELIXE

Metodoloxía e orientacións didácticas

Os materiais propostos permiten a súa aplicación de xeito directo na aula. As actividades están presentadas en seccións nunha secuencia crecente e progresiva de dificultade. Exceptuando as primeiras actividades de cada nivel (presentación dos pictogramas e o vocabulario a traballar), a secuencia de contidos busca o desenvolvemento da comprensión lectora empregando a lingua galega como ferramenta para o traballo das habilidades de lectoescritura. Nos niveis educativos para os que están deseñados estes materiais, a acción do docente resulta clave ao actuar como modelo na pronuncia para facilitar ao alumnado a adquisición e correcto dominio do sistema fonolóxico da lingua galega. Ao tratarse dun material deseñado en galego e para a lingua galega, e non ser froito dunha adaptación ou tradución, isto conséguese de xeito natural.

Nas actividades con apoio auditivo, os exemplos procedentes do “Dicionario da pronuncia da lingua galega” ofrecen un modelo de pronuncia axeitado.

A metodoloxía de traballo é claramente comunicativa, activa e participativa. O alumnado dirixe a súa propia aprendizaxe a través de actividades motivadoras, nun entorno interactivo, atractivo e pensado para ser reforzado pola docencia, que completa a eficacia do material coas súas achegas e seguimento. Tamén pode considerarse unha metodoloxía inclusiva e que presta atención tanto á diversidade do alumnado e os diferentes ritmos de aprendizaxe, como á detección e o tratamento de dificultades de aprendizaxe, especialmente de lectoescritura.

Cada ODE está estruturado de xeito similar. Esta organización permite tamén que cada docente decida en que momento do proceso de ensinanza e aprendizaxe da lectoescritura aplicar as diferentes seccións de cada ODE.

Será tamén o propio docente o que decida o agrupamento máis axeitado en cada momento. Pódese realizar en gran grupo nun primeiro momento, para presentar os materiais, participando por quendas e potenciando as interaccións orais entre o alumnado e a docencia. Pódese traballar tamén por pequenos grupos, parellas ou individualmente, nos casos en que sexa necesaria unha atención máis individualizada.

Para **Educación Infantil** as actividades máis axeitadas serán as tres primeiras de cada nivel. As dificultades están secuenciadas segundo o xa apuntado na sección anterior titulada “Estrutura do ODE”. A metodoloxía a seguir nun primeiro momento será en gran grupo, podendo en sesións posteriores realizarse en pequenos grupos, parellas ou individualmente.

Na primeira actividade de cada nivel, “APRENDE” se presentará a galería de imaxes ao alumnado (no panel dixital ou con canón proxector) e se poderán propoñer diversas cuestións lingüísticas: nomear os elementos presentados, identificar o fonema inicial (por exemplo, preguntando que animal comeza polo son /o/), identificar o xénero, diferenciar entre os nomes en galego e castelán, etc. Tamén se poden establecer actividades segundo o campo semántico presentado: cales destes animais viven no mar, cales teñen plumas,...; cales destes alimentos son froitas, cales proveñen dun animal,...; realizar pequenas descrições orais dos diferentes obxectos presentados, etc.

Tamén se pode empregar para levar a cabo estas propostas en Educación Infantil a segunda actividade de cada nivel, “LE”, polo aspecto interactivo de pulsar sobre os pictogramas. Para iso pode comezarse volteando todas as cartas e que o alumnado, por quendas, vaia nomeando o elemento e voltee a carta correspondente; ou ben que o alumnado teña que ir volteando as cartas que a docencia vaia nomeando directamente ou

realizando pequenas adiviñas ata darlle a volta a todas as cartas (sinala que animal nace dun ovo, que obxectos usamos para escribir, que alimentos podemos cultivar nunha horta...). Para o alumnado dos primeiros cursos de Educación Infantil, o contacto coas palabras escritas vai axudar a que se familiarice coas letras e vaia identificando algunha, e para o alumnado que se atopa nos momentos iniciais do proceso de lectoescritura axúdalle a ir establecendo a correspondencia fonema-grafema.

A terceira actividade que podemos empregar en Infantil de xeito directo sería a de “ESCOITA”. Neste caso o alumnado terá que realizar un recoñecemento auditivo e a correspondencia con cada pictograma. Nesta actividade poderase escoitar o audio pulsando no altofalante as veces que sexan necesarias. O alumnado terá que identificar e localizar a imaxe á que fai referencia o audio e pulsar na mesma. En caso de que a docencia prefira pronunciar directamente as palabras, poderá facelo baixando o volume dos altofalantes ou apagalos e ler a palabra que aparece en pantalla. Este tipo de actividade facilita o respecto das quendas por parte do alumnado, saíndo individualmente e por orde a realizar cada identificación.

En **1º – 2º de Educación Primaria** os materiais permiten a súa aplicación co alumnado segundo se vaia traballando o recoñecemento das primeiras letras e a correspondencia fonema-grafema. As posibilidades de agrupamento tamén son amplas, comezando en xeral polo gran grupo e deixando o pequeno grupo ou o modo individual segundo as necesidades puntuais. O establecemento de quendas para falar ou para saír ao panel dixital e realizar as diferentes actividades axuda a reforzar aspectos como a paciencia, o respecto polos compañeiros, a atención, a pertenza ao grupo, etc. Pode comezarse co mesmo enfoque que en Educación Infantil (nomear as imaxes, identificar o fonema inicial, realizar pequenas descrições, adiviñas, etc.) e ir ampliando coas seguintes actividades segundo o alumnado vaia adquirindo certas habilidades lectoescritoras.

As actividades do nivel inicial de cada ODE, que limitan o vocabulario a palabras de dúas sílabas directas (consoante – vogal), permiten que o alumnado poida achegarse dende momentos moi iniciais da lectoescritura á identificación das palabras que teñan os fonemas traballados (MONO, MESA, MAPA, etc.). Coas actividades “LE” de cada ODE pode traballarse de diferentes xeitos. Unha proposta inicial pode ser que o alumnado soamente dea a volta ás cartas que sabe ler, de forma que en seguintes sesións se evidencie a evolución cando o alumnado vaia lendo cada vez máis palabras ata completar a actividade. Cabe a posibilidade de que se teñan os pictogramas impresos para poder colocalos nun taboleiro e ir engadindo os que xa saben ler e escribir para que o alumnado teña presente o progreso. Para facilitar esta tarefa preséntase na sección de Documentación de cada ODE un PDF cos pictogramas e palabras traballadas para poder imprimir, plastificar e usar de xeito manipulativo.

A seguinte actividade de cada nivel, “ESCOITA”, pode empregarse para repasar o vocabulario traballado de forma oral. Ademais podemos empregala para que o alumnado mellore a súa pronuncia, repetindo e interiorizando un modelo axeitado.

A actividade de “RELACIONA” continúa co mesmo modelo de pronuncia pero agora o alumnado terá que facer a correspondencia coa palabra escrita.

Nas actividades de “CLASIFICA” trabállase especialmente a evocación das palabras, a conciencia fonolóxica e a correspondencia fonema-grafema. En primeiro lugar o alumnado terá que recuperar a palabra para realizar a continuación a conversión fonema-grafema. Como norma xeral, comezase sempre pola identificación da sílaba inicial e a clasificación dos pictogramas segundo este parámetro. Neste tipo de actividades pode pedirse ao alumnado que propoña outras palabras que comecen coas sílabas vistas. No caso da sílaba final pode traballarse a rima, con outras palabras que finalicen igual.

A seguinte actividade de cada nivel, “IDENTIFICA”, está pensada para que o alumnado reforce a lectura das palabras propostas e o manexo deste vocabulario, pero sen engadir dificultades innecesarias. Aquí o alumnado soamente terá que ler e identificar a imaxe correspondente, sen necesidade de escribir, soamente arrastrando as palabras ou seleccionando a palabra correcta dun despregable. Facilítase o traballo progresivo incluíndo ao comezo actividades nas que soamente teñen que completar a palabra cunha sílaba. Normalmente esta sílaba será a que presente a dificultade propia de cada nivel (inversas, mixtas, trabadas, etc.). O seguinte chanzo nestas actividades será ler a palabra completa e identificar o pictograma correspondente. Estes dous tipos de actividades permiten pulsar no recadro e escribir directamente as sílabas ou as palabras necesarias, aínda que a proposta orixinal consiste en arrastrar. No último tipo de actividade a proposta consiste nun despregable con catro opcións, que obrigará ao alumnado a ler todas as palabras antes de seleccionar a correcta.

Na seguinte actividade, “ESCRIBE”, xa se esixe que o alumnado escriba as palabras, pero dun xeito progresivo e incluíndo pequenas “pistas” (Comeza por MO-) para evitar bloqueos e facilitar que o alumnado complete a actividade. Nos niveis máis avanzados de cada ODE a dificultade desta actividade vai en aumento, xa que se prioriza o reforzo do vocabulario que poida ser máis descoñecido para o alumnado (palabras que en galego non se parezan ao castelán).

Na derradeira actividade de cada nivel, “REPASA E XOGA”, vaise variando o tipo de actividade presentada. Poden ser xogos de seleccionar a palabra correcta, sopas de letras ou xogos de relacionar e unir palabra e imaxe. Nestas actividades inclúense aspectos máis lúdicos como un número de vidas concreto, un tempo límite ou xogos máis dinámicos, que promoven a colaboración entre o alumnado.

Como xa comentamos anteriormente, no caso das palabras con acento gráfico, aínda que se presentan sempre ben escritas, nas actividades nas que o alumnado ten que escribilas ambas respostas daríanse por correctas, con e sen acento gráfico.

No caso do **alumnado con NEAE ou NEE**, poderá priorizarse o traballo con certos niveis ou actividades, adaptándose ás necesidades específicas e os obxectivos propostos. O profesorado de PT e AL determinará os aspectos a traballar, segundo sexa necesario mellorar a comunicación, a pronuncia, a conciencia fonolóxica, a correspondencia fonema-grafema, a fluidez oral, a adquisición de vocabulario, a escritura, etc.

Deseño Universal da Aprendizaxe

O deseño dos ODE's que forman parte do proxecto “Xoga coas letras” ten en conta as directrices do **DUA** (Deseño Universal da Aprendizaxe).

No tocante ao **primeiro principio**, “Proporcionar múltiples formas de representación”, estes recursos ofrecen ao alumnado a posibilidade de personalizar a presentación da información: pódese cambiar a fonte de letra e aumentar o tamaño da mesma grazas á inclusión da barra de accesibilidade. En todas as actividades está presente o apoio visual cos pictogramas asociados ou pode recorrirse a el de xeito inmediato (por exemplo na sopa de letras). En varias das actividades tamén se presenta o apoio auditivo, coa relación dos sons e os pictogramas. Ademais a estrutura idéntica dos ODE's, e dentro de cada un dos diferentes niveis e seccións que o compoñen, facilita o procesamento da información e a manipulación do alumnado, cunha presentación dos contidos de maneira progresiva.

En canto ao **segundo principio**, “Proporcionar múltiples formas de acción e expresión”, o alumnado ten a posibilidade de interactuar co contido de diversos xeitos (seleccionar, escribir, unir, arrastrar, clasificar, responder...). Tamén por este motivo achégase un PDF cos pictogramas de cada ODE, seguindo a mesma secuenciación, para poder imprimir e empregar de xeito físico e manipulable directamente polo alumnado, o profesorado ou as familias, sen necesidade de dispoñer do recursos online nin dispositivos electrónicos. O alumnado tamén poderá facer un seguimento dos avances e controlar o seu propio progreso con actividades que proporcionan unha retroalimentación inmediata ou ao remate da actividade.

En canto ao **terceiro principio**, “Proporcionar múltiples formas de implicación”, grazas á secuenciación de dificultade dos contidos, o alumnado pode percibir o nivel de desafío e involucrarse no establecemento de obxectivos. Grazas á estrutura similar de cada ODE pode programarse o traballo con este material para establecer unha rutina diaria, de xeito que axude a focalizar a atención e reducir a incerteza ou a inseguridade. Esta organización dos contidos permite dividir metas a longo prazo nuns obxectivos claros a curto prazo que axuden a manter o esforzo e a concentración. Con estes recursos pódese fomentar ademais a colaboración e o traballo en equipo establecendo diferentes agrupamentos.

Estratexias de atención á diversidade

A aprendizaxe da lectoescritura supón un dos principais fitos do alumnado na Educación Primaria, e as dificultades na súa adquisición un dos maiores retos para o profesorado, xa que poden chegar a condicionar dun xeito moi relevante a posterior evolución do alumnado. Habitualmente atopámonos alumnado que, por distintas circunstancias, rematan o primeiro curso de Primaria sen ter adquiridas estas habilidades lectoescritoras.

Son cada vez máis habituais nas nosas aulas casos de dificultades en lectoescritura por dislexia ou trastorno específico da linguaxe (TEL), así como trastornos da comunicación ou atrasos da linguaxe. Tamén resulta habitual a incorporación de alumnado en diferentes momentos do curso, en ocasións procedentes doutros países e con outras linguas, que necesitan unha atención educativa personalizada e uns materiais que faciliten o seu achegamento á lingua galega.

Os materiais propostos neste proxecto están especificamente deseñados para a atención á diversidade. Búscase ofrecer uns materiais que se adapten con eficacia aos diferentes ritmos de aprendizaxe do alumnado e se poidan empregar en diversas circunstancias, tanto na aula ordinaria, en gran grupo, pequenos grupos ou individualmente, como para levar a cabo unha atención máis individualizada por parte do profesorado de Audición e Linguaxe e Pedagogía Terapéutica no tratamento das dificultades en lectoescritura.

O alumnado de calquera curso de Educación Primaria cunha incorporación tardía ao sistema educativo galego pode verse tamén beneficiado da eficacia do material para a adquisición dun vocabulario estruturado por campos semánticos e como apoio na adquisición do sistema fonolóxico da lingua galega.

Pola súa natureza interactiva e o seu marcado compoñente visual, resultan materiais tamén axeitados na atención do alumnado con TEA. O emprego dos pictogramas de Arasaac, un proxecto amplamente establecido non só no ámbito educativo, facilita a comprensión de conceptos e a comunicación efectiva do alumnado.

Do mesmo xeito poden empregarse na etapa de Educación Infantil, tanto de forma individual como en situación de gran grupo polo profesorado de infantil. Neste caso a intervención do profesorado cos materiais será máis intensa, procurando buscar a participación de cada un dos alumnos e alumnas e retomar a actividade de xeito habitual en períodos de tempo breves que poden ser incluídos nas rutinas de aula.

Recursos de avaliación

Autoavaliación

O alumnado poderá autoavaliarse de forma continua coas actividades de cada ODE. A gran maioría delas, excepto as galerías de imaxes que serven de presentación de cada nivel, proporcionan unha retroalimentación continua, tanto durante o proceso como ao rematar a actividade. As mensaxes de retroalimentación son facilmente asimilables polo propio alumnado dende Infantil. Coas indicacións de acertos e erros o alumnado terá unha visión bastante real do grao de consecución dos obxectivos propostos e das dificultades atopadas. O alumnado terá así a posibilidade de repetir os paquetes de actividades nos que se evidenciasen maiores dificultades e alcanzar así estes obxectivos, ou repetir periodicamente algúns deles para afianzar os coñecementos adquiridos. Tamén poderá ofrecerse ao alumnado unha lista de cotexo adaptada ao seu nivel para que poidan ir cumprimentando individualmente segundo vaian completando os diferentes paquetes de actividades (con selos, adhesivos, etc.).

Heteroavaliación

A avaliación do alumnado por parte da docencia levarase a cabo a partir da observación directa do traballo realizado na aula e da análise e valoración dos logros individuais. Estas anotacións e observacións poden recollese de forma individualizada nunha lista de cotexo. Esta ferramenta resulta eficaz na valoración dos logros adquiridos dun xeito obxectivo, pero sen esquecer que o proceso de avaliación debe ter presentes os

diferentes ritmos de aprendizaxe e os diferentes puntos de partida de cada alumno e alumna.

Para a valoración da eficacia na aplicación deste material na aula terase en conta a facilidade de emprego do material nas distintas agrupacións posibles, así como a periodicidade na que se recorre a estas actividades, tanto para presentar novo vocabulario como para repasar o xa traballado.

Os criterios propostos para a avaliación do alumnado son os seguintes:

- Recoñecer a información procedente das imaxes.
- Establecer a correspondencia entre son e grafía.
- Asociar significante e significado do vocabulario traballado.
- Relacionar as palabras cos pictogramas.
- Recoñecer auditivamente palabras e asocialas aos pictogramas.
- Ler sílabas directas e palabras compostas por sílabas directas.
- Ler palabras que incorporen ditongos.
- Ler palabras con sílabas inversas.
- Ler palabras con sílabas mixtas.
- Ler palabras con sílabas trabadas.
- Separar palabras en sílabas.
- Identificar a sílaba inicial, intermedia ou final dunha palabra.
- Establecer clasificacións de palabras segundo a súa sílaba inicial, intermedia ou final.
- Empregar con corrección o vocabulario traballado.
- Escribir as sílabas e palabras traballadas.
- Coñecer e aplicar as normas ortográficas máis sinxelas.
- Reproducir de forma oral os modelos de pronuncia escoitados.