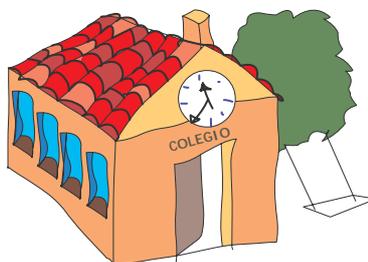


1

unidad didáctica



MI COLEGIO Y MI AULA



Bloque 3

Orientaciones metodológicas

Vocal - i -, - u -.

- a.- Estadio manipulativo-vivencial.
- b.- Estadio de interiorización. Juegos.
- c.- Estadio de la representación perceptiva-esquemas.
- d.- Estadio de conceptualización: Construcción del grafema.

Orientaciones metodológicas generales de vocales / i / - / u /:

a.- Estadio manipulativo-vivencial:

1. Producción del sonido.
2. Vivencia e identificación de los órganos y punto de articulación.
3. Onomatopeyas.
4. Ritmos y entonaciones.
5. Dibujo de nuestra cara diciendo el sonido.

b.- Estadio de interiorización. Juegos.

1. Juegos de nominación. Identificar estos sonidos en los objetos del colegio y del aula.
2. Juegos de simbolización. Jugar con las tarjetas a identificar si tienen estos sonidos que estamos trabajando.

c.- Estadio de la representación perceptiva-esquemas.

c.1.- Discriminación auditiva

1. Discriminación auditiva de imágenes que tengan el sonido trabajado.
2. Clasificación de imágenes que suenen o no suenen estos sonidos.
3. Identificación de imágenes por la posición: inicial, medial y final.

c.2.- Discriminación visual

1. Reconocimiento de los grafemas entre otros grafemas.
2. Reconocimiento de los grafemas en el interior de palabras.
3. Clasificación de palabras que llevan o no llevan dichos grafemas.

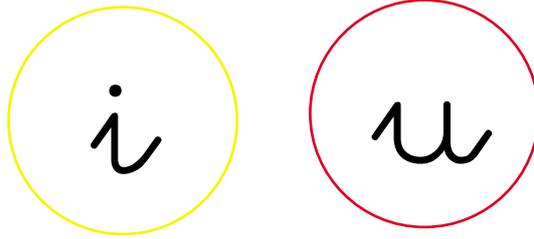
d.- Estadio de conceptualización: Construcción del grafema.

1. Vivenciación a nivel corporal de los grafemas.
2. Realización de los grafemas con plastilina, bolitas de papel, picado, repasado etc.
3. Realización de los grafemas enlazados en la pizarra y después en folio.
4. Realización del grafema individual en folio.
5. Realización de los grafemas y escritura de palabras con estos grafemas en pauta.

NOTA: ver anexo.



Discriminación de la i-u entre grafemas:



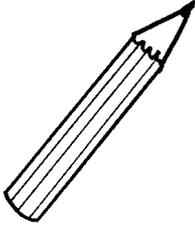
u	a	i	o	e
a	u	e	i	u
e	i	a	o	i
u	o	i	u	a
a	u	e	i	u
o	i	i	u	a
u	a	o	i	u



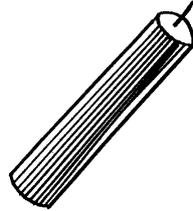
Discriminación de la i-u en medio de palabra:

i

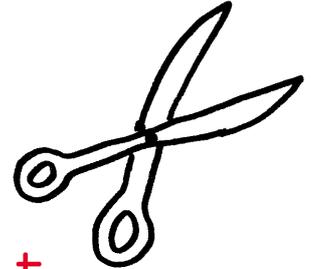
u



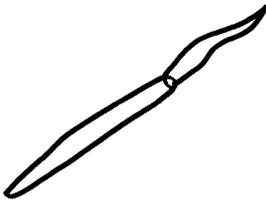
lápiz



pinzón



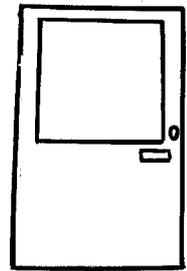
tijeras



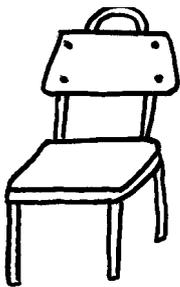
pincel



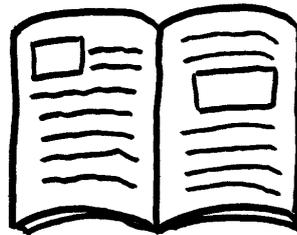
rotuladores



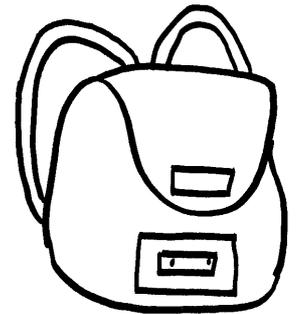
puerta



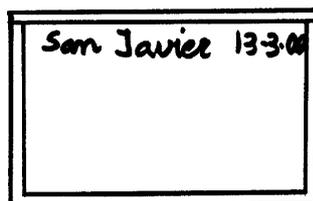
silla



libro



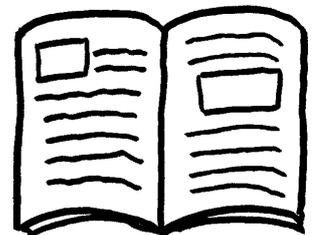
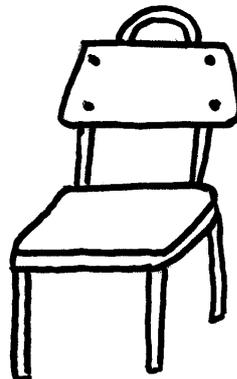
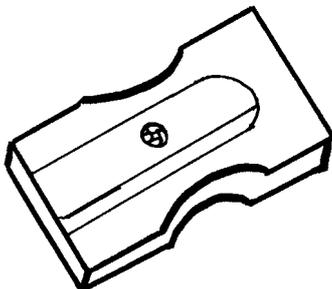
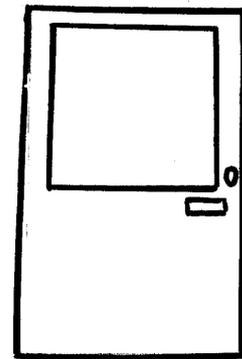
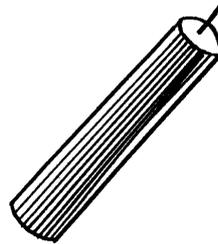
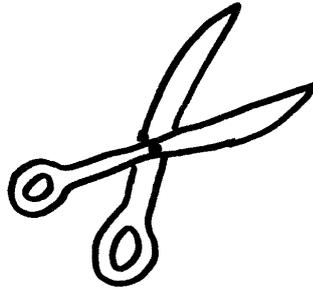
mochila



pizarra



Clasifica objetos que lleven i - u y pegalas en sus respectivas casillas.(ver pagina posterior para pegar los objetos).

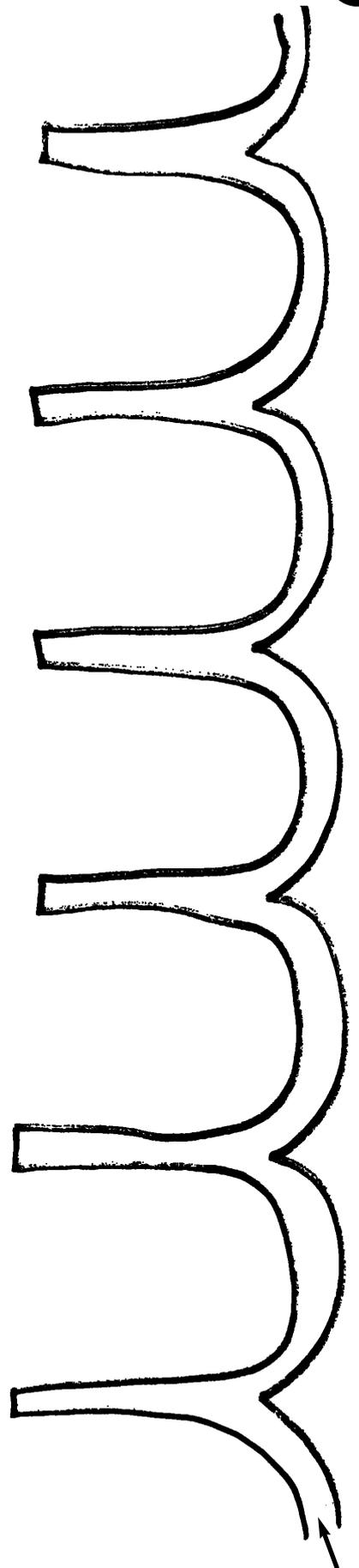
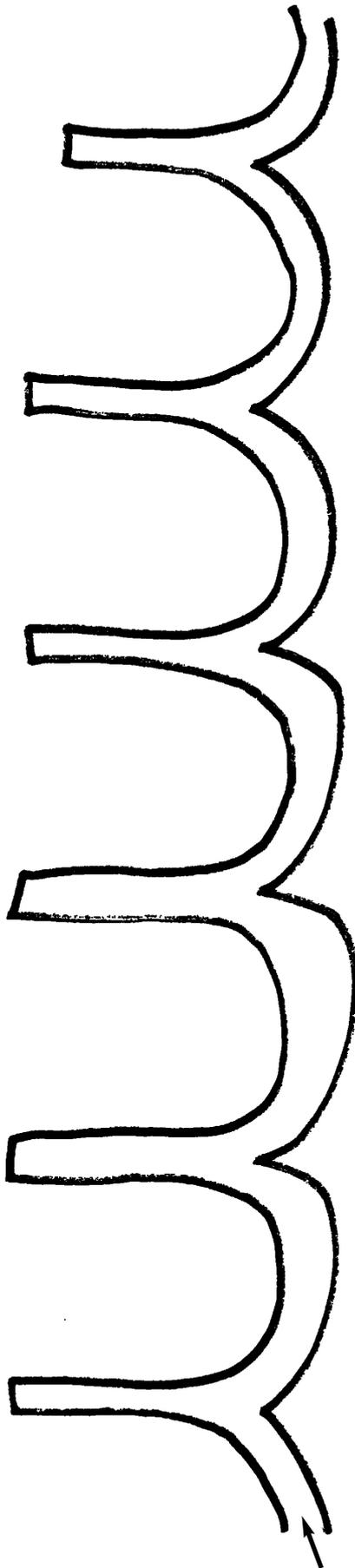
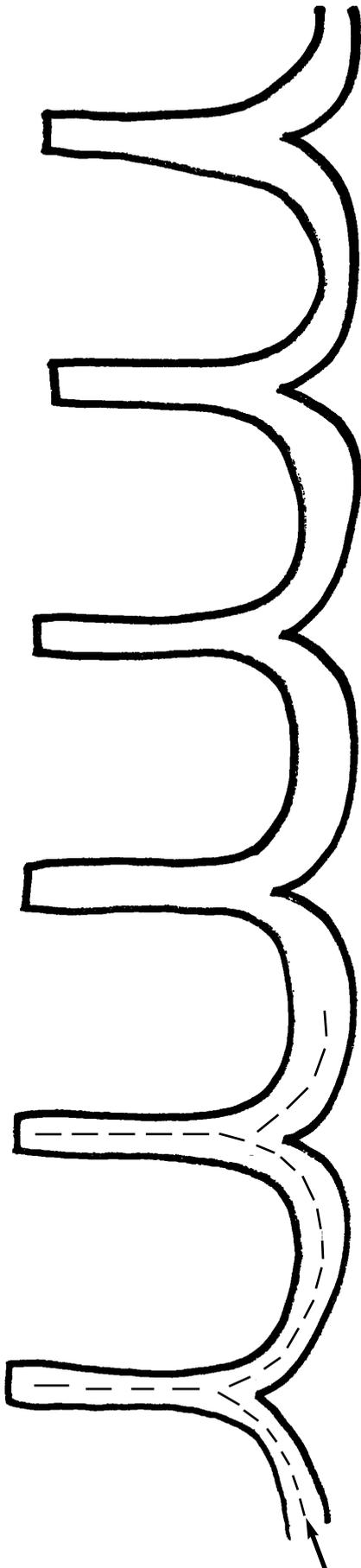




i

u



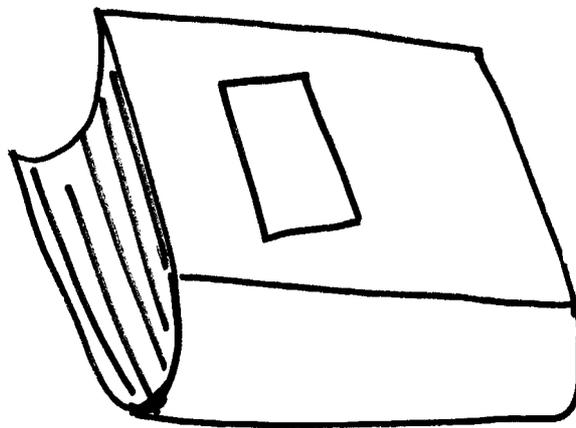




Grafía i



Grafía i



libro



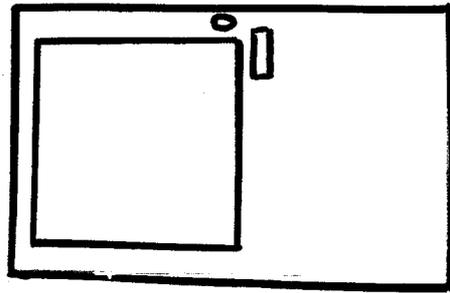


Grafía u





Grafía u



puerta

