

LA LENGUA DE LA SOCIEDAD DE ACOGIDA

PRONUNCIACIÓN Y ESCRITURA DE LOS SONIDOS

OBJETIVOS: favorecer el aprendizaje del alfabeto en español y las comparaciones entre los sonidos del español y el rumano.

DESTINATARIO: todo el alumnado.

CURSOS: todos los cursos de Educación Primaria.



INTRODUCCIÓN AL ALFABETO EN ESPAÑOL



El alumno rumano que ha estudiado en su país los primeros cursos de Educación Primaria puede desconocer el alfabeto español. El alfabeto rumano cuenta con 28 grafemas y el alfabeto español con 27. Es posible que, una vez que haya aprendido el alfabeto español, tenga problemas con la pronunciación de algunos sonidos. Por ello, es necesario que el docente trabaje con él las letras del abecedario y sus diferentes sonidos.



ALFABETO

ALFABETO ESPAÑOL

A a	B b	C c	D d	E e	F f	G g	H h	I i
J j	K k	L l	M m	N n	Ñ ñ	O o	P p	Q q
R r	S s	T t	U u	V v	W w	X x	Y y	Z z

BINGO DE LAS LETRAS



Para esta actividad se realizarán cartones de bingo con 9 letras elegidas al azar dispuestas en una cuadrícula. En una bolsita se introducirán todas las letras del abecedario español y se irán sacando. El profesor dispondrá a los niños por parejas para que puedan ayudarse entre sí. Cuando el profesor saque una letra, los niños que la tengan en su cartón deben repetir su sonido en voz alta y tacharla. Aquel niño que cante línea o bingo tendrá que decirlo y producir todos los sonidos para que el profesor pueda comprobar que es cierto. De este modo, el niño rumano irá escuchando los sonidos y asociándolos con la grafía correspondiente en español.

MENSAJE EN UNA BOTELLA



En esta actividad el profesor preparará varios mensajes como el del ejemplo para que los niños los descifren. De esta manera, favorecerá el aprendizaje de las letras y la producción de los sonidos correspondientes para que el niño rumano los escuche y los repita con el modelo de sus compañeros.

Ejemplo: H&la, hemo// na*fragad& y hem&// aparecid& en e//ta i//la de//ierta. N*e//tr& barc& //e ha h*ndid& cerca de la playa. N&// han encontrad& *n&s ab&rígene// y n&// han ayudad& a b*//car c&mida y ag*a p&table.

&:_____ //:_____ *:_____

Para completar la actividad se puede pedir a los niños que creen sus propios mensajes con códigos utilizando otros símbolos y que se los entreguen a sus compañeros para que los descifren.



TRABALENGUAS



Para esta actividad se pueden crear trabalenguas muy breves con el objetivo de que todos los niños de la clase los aprendan y los reproduzcan. Se hará especial hincapié en los sonidos que corresponden a las grafías c y z, y en el sonido de la letra j ya que el niño rumano puede tener dificultades para distinguirlos y pronunciarlos.

Cinco zorros cuentan cinco cacerolas distintas.

Cocinando en la cocina, Zulema se quemó la nariz con la cazuela.

El zapatero zurce los zapatos en su zaguán.

Juan juega con Julio y Javier al ajedrez.

Jacobo tiene un jardín con una jaula llena de jilgueros.

Jimena giró la esquina y se encontró una jirafa.

ACTIVIDADES DE REPETICIÓN



El profesor podrá preparar listas de palabras con el sonido o los sonidos que se pretenden enseñar y después ponerlas en la pantalla para que todos los niños las repitan a la vez. Por ejemplo, el alumno rumano puede tener dificultades para pronunciar los sonidos ce, ci y za, zo, zu, y también el sonido j cuando este se escribe con las grafías g y j. Podríamos emplear una lista de palabras como la siguiente para su repetición: *zapatilla, zambullida, zanahoria, cazar, cena, mecer, izquierda, azucena, cinco, cilindro, ácido, cazo, zócalo, zorro, zurrón, azucarero, azufre, joven, jaula, juez, jirón, juego, genio, girar, gigante, girasol, gente, gesto, gemelo...*

EL AHORCADO



En esta actividad todos los niños jugarán al juego del ahorcado. Un niño pensará una palabra y colocará tantas rayitas en la pizarra como letras tenga la palabra. Los niños irán diciendo las letras por orden. Cada vez que una letra no esté en la palabra, el niño dibujará una parte del cuerpo del ahorcado. El jugador que acierte será el que piense la nueva palabra. Si completa el dibujo del ahorcado, el jugador que ha pensado la palabra gana.