

## LAS FRUTAS

**PROPÓSITO:** Que los niños relacionen imágenes con texto para consolidar la relación sonoro-gráfica.

**MATERIAL:** Cartón para dibujar las figuras. Imán o figuras de plástico.

**DESARROLLO:**

- Las figuras y los textos estarán sobre el escritorio del maestro.
- En un primer momento se toma una figura y con el grupo se empieza a analizar la palabra del nombre de esa figura de manera reflexiva haciendo estas preguntas: ¿con qué letra empieza? ¿con cuál termina?.
- Con estas pistas, se le pide a un niño que busque la palabra correspondiente.
- Una vez localizada la palabra se continua con el análisis reflexivo. ¿cuántas sílabas tiene una palabra? ¿cuál es la primera? ¿cuál es la última?

- Este análisis de las sílabas se hace por medio de palmadas.
- Se continua analizando la palabra ¿cuántas letras tiene la palabra?
- En otro momento será la palabra de la figura que se analice primero, hecho esto se le pide a un niño que busque la figura y la coloque donde corresponde.
- Como cierre de la actividad, los niños harán con su alfabeto móvil, las palabras que analizamos y escribirlo en su cuaderno una sola vez cada palabra. Modalidad grupal.



## JUEGO DE LOTERÍA

**PROPÓSITO:** Lograr a través del juego y del análisis reflexivo que el niño conozca la relación sonoro –gráfica.

**MATERIAL:** Cartón, plumones, dibujos, resistol, hojas, tijeras.

**DESARROLLO:**

+ Se recortan tarjetas y se le pegan imagen texto de un mismo campo semántico o relacionadas con la lectura aprox. 12x20 cm.

+ Las cartas que cada niño debe tener con 4 imagen texto. Aprox. 14x20 cm.

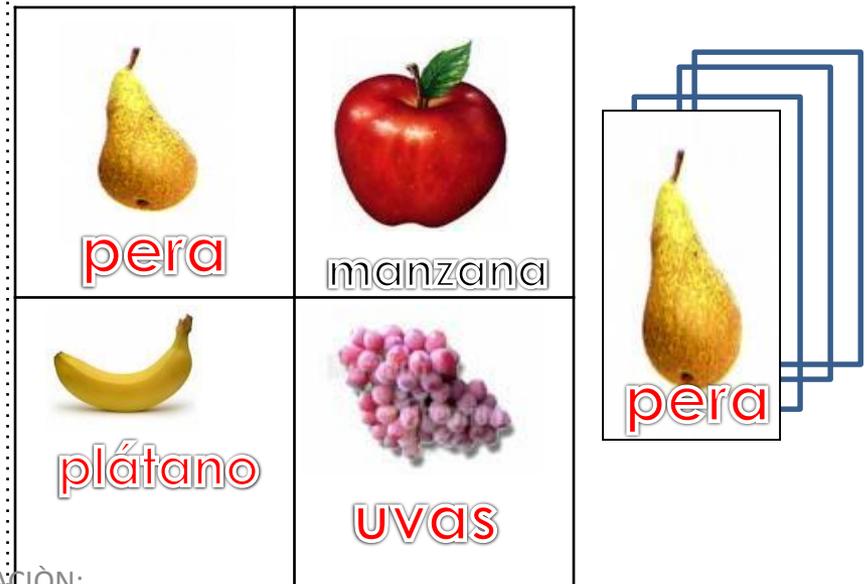
•El maestro irá leyendo cada una de las tarjetas y el niño descubrirá si tiene esa imagen en sus cartas.

•El niño que llene primero su carta será el ganador.

•Se realizará el análisis reflexivo con las palabras de la carta ganadora.

•Todo el grupo copiará las palabras con su alfabeto móvil.

•Las copiará en su cuaderno.



## MEMORAMA

**PROPÓSITO:** Que el niño a través de este juego consolide la relación sonoro-gráfica.

Apoya a los niños que están transitando en todos los momentos evolutivos, especialmente a los niños de los niveles presilábico.

**MATERIAL:** Tarjetas con imanes y con textos. De preferencia que contengan imágenes del bloque que se está trabajando.. Imán .

**DESARROLLO:** En el pizarrón se colocan las tarjetas, previamente se formarán en equipos a los niños, un niño de cada equipo pasará al pizarrón y volteará una tarjeta que no tenga nombre, la tarjeta será mostrada al grupo para que ellos conozcan la figura, se le preguntará con que letra empieza, con cual termina la palabra, con estas pistas el niño buscará la pareja de la imagen, si acierta se llevará la tarjeta a su lugar, si no, se regresa a su lugar, otro niño de otro equipo pasará y se sigue el proceso anterior.

•Al terminar todas las tarjetas del pizarrón del equipo que tenga más tarjetas, se procederá a analizar las palabras que tengan, siguiendo el proceso.

•Con que letra empieza, con cual termina, cuántas sílabas tiene, cuál es la primera sílaba, cuál es la última, cuántas letra tiene.

•Como cierre de actividad, dividiremos el pizarrón en 5 tantos para recuperar el conocimiento de la manera siguiente: p\_ \_ o

p a \_ o p \_ to

P \_ to \_ a \_ \_

Todo el grupo escribirá en su cuaderno las palabras analizadas.



## JUGANDO A LOS DADOS TRAVIESOS

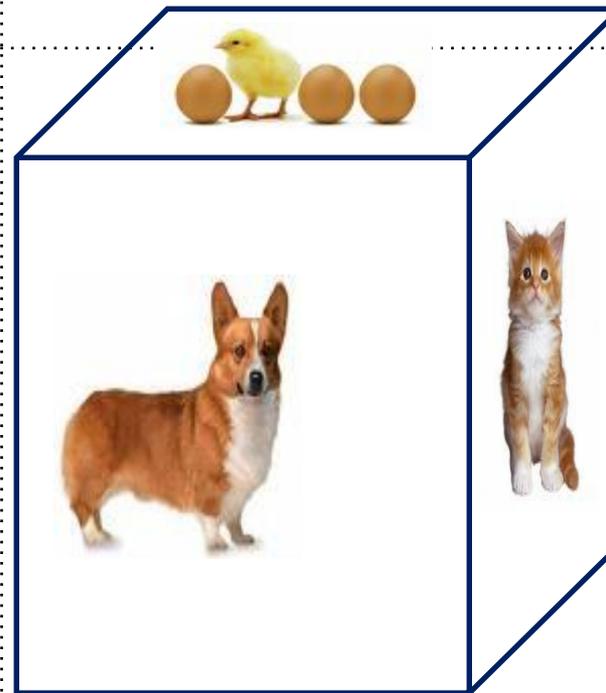
**PROPOSITO:** Ayudar a los niños para que continúen avanzando en la relación sonoro-gráfica de las palabras.

**MATERIAL:** Dados grandes de papel con dibujos pegados en las caras y tarjetas con palabras.

**DESARROLLO:**

- Colocar en el pizarrón seis tarjetas con palabras y que coincidan con los dibujos de las caras de uno de los dados que se jugarán.
- Un niño tirará el dado y dirá a sus compañeros que dibujo quedó en la parte de arriba.
- El profesor preguntará al grupo: ¿con qué letra inicia el nombre? ¿con cuál termina? ¿cuántas letras tiene?
- Después de haber realizado el análisis reflexivo de las palabras, invitar a un niño para que pase a escoger la tarjeta que corresponda al nombre analizado.

- Realizar los “tiros” restantes hasta agotar el juego.
- Los niños escribirán las palabras en forma de lista en su cuaderno.
- Pueden ilustrar cada una de ellas con dibujos.



pollo

gato

perro

## PALABRAS ENCADENADAS

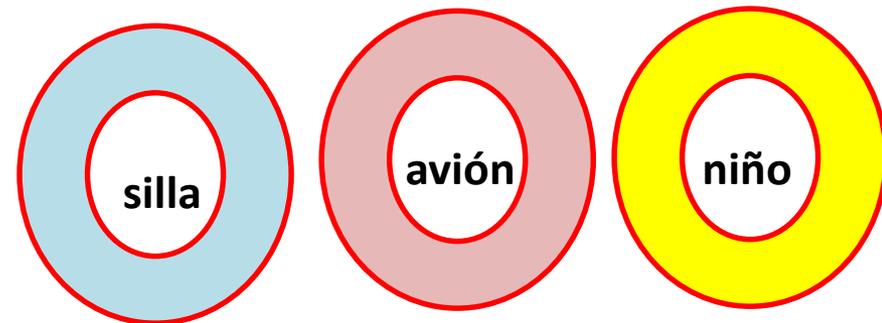
### PROPOSITO:

Los niños reconocerán principios y finales de palabras.

MATERIAL: Diferentes palabras.

### DESARROLLO:

- Por equipos se establece un turno de juego, tras el último le vuelve a tocar el primero.
- El primer niño dirá una palabra cualquiera, por ejemplo: “silla”.
- El siguiente niño dirá otra palabra que inicie por la letra que acaba la última palabra dicha. Ejemplo: “a”.
- Si el jugador dijera “avión” el tercero deberá empezar su palabra con “n” ejemplo: “niño”, el que sigue dirá “oso”.
- El juego termina hasta que algún jugador repite una palabra.



COMPILACIÓN:

## PLATOS SILÁBICOS

**PROPÓSITO:** Que los niños encuentren la sílaba faltante para formar palabras con significado.

**MATERIAL:** platos desechables, plumones.

**DESARROLLO:**

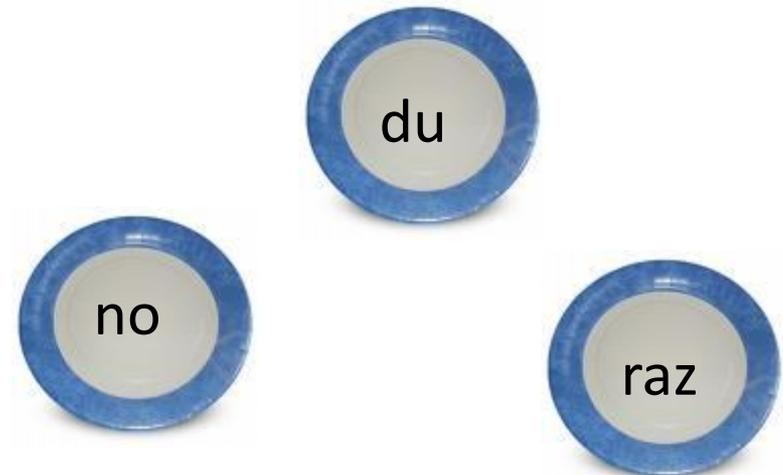
- En cada plato se escribe una sílaba.
- En la cancha se colocarán en forma de círculo, alrededor de ellos los niños van a girar, al compás de palmadas o de alguna melodía.
- Al detener las palmadas o la música y en el lugar que hayan quedado los niños tomarán el plato con la sílaba y buscarán a otro niño para tratar de formar una palabra con significado.

• Estas palabras serán de un mismo campo semántico.

• Niño que no logre hacer una palabra con significado queda fuera del juego.

• La palabra formada será escrita en el cuaderno a manera de listado.

• Modalidad grupal.



## EL BOLICHE

**PROPÓSITO:** Que los niños descubran que la sílaba en ocasiones tienen dos o más elementos.

**MATERIAL:** Envase de refresco desechable de 2.50 ml. Una pelota de plástico de 15 cm. De diámetro.

### DESARROLLO:

- En cada bolo se escribirán sílabas o palabras.
- El niño que le toca tirar los bolos tratará de formar una palabra o las que salgan con significado.
- Esta actividad con niños con nivel evolutivo alfabético los bolos tendrán palabras.
- Con las palabras obtenidas se formarán oraciones.

- Modalidad por equipo.



## LOS MEDALLONES

**PROPÓSITO:** Que los niños descubran la relación entre los aspectos sonoros del habla y la representación escrita.

**MATERIAL:** Cartón o fomi, estambre, plumones.

**DESARROLLO:**

- Los medallones tendrán entre 8 y 10 cm. De diámetro.
- En cada medallón se escriben dos letras, una en cada cara.
- Se les reparte a los niños y que estos se lo cuelguen al pecho.
- Pedimos al grupo que palabra quieren que formemos.
- Entonces le pedimos a los niños que se fijen que letras tienen y si alguna coincide con la palabra a formar, se invitan a pasar frente al grupo.

• Una vez hecha la palabra, se le pide al resto del grupo que lo copie en su cuaderno.

• Se sugiere trabajar esta actividad con 4 o 5 palabras.

• Con estas palabras se forman oraciones.

• Modalidad grupal.



## JUGANDO AL DOMINÓ IMAGEN-TEXTO

**PROPÓSITO:** Que los niños jueguen con tarjetas de dominó. Uniendo dibujo y palabra para consolidar la relación sonoro-gráfica.

**MATERIAL:** 28 tarjetas de 12x5 cm. Divididas a la mitad con un dibujo y una palabra.

**DESARROLLO:**

- Repartir a cada equipo un juego de 28 tarjetas de dominó.
- Indicar que cada jugador deberá tener 5 tarjetas.
- Los que sobren quedarán en caja.
- Los niños se pondrán de acuerdo quien inicia el juego.
- Por turnos irán buscando en sus fichas la correspondencia entre imagen-texto.
- Si alguno de ellos no tiene tarjetas que correspondan al dibujo o a la palabra, la tomará de la caja.

- Si no hay en “caja” dejará que el siguiente niño busque en sus “fichas”.
- El juego continua respetando el turno correspondiente.
- Gana el que se quede sin tarjetas.
- Finalmente el ganador dictará 10 palabras a sus compañeros de equipo.

	<b>pato</b>		pelota
	<b>gato</b>		pala

## JUGANDO A LOS TAZOS

**PROPÓSITO:** Que los niños a través del juego escriban palabras con significado a partir de una sílaba.

**MATERIAL:** Tazos, plumones.

**DESARROLLO:**

- En los tazos escribiremos sílabas, a cada niño en una primera modalidad le daremos un tazo .
- Organizados en pequeños grupos y en círculos los niños por turno, tratarán de voltear un tazo que están en el suelo.
- Si el niño voltea un tazo, con la sílaba de su tazo y con la que volteo tratará de formar una palabra y se quedará con el.
- Si la palabra tiene significado, el niño puede seguir jugando.
- La palabra o palabras formadas serán copiadas en el cuaderno en forma de lista.
- En otra modalidad le daremos a cada niño 5 tazos.

- El juego en esta ocasión será aventando el tazo contra la pared.
- Los niños tratarán de formar una palabra con la sílaba del primer niño.
- En caso de acertar el niño ganará ese tazo, la condición será que escriba esa palabra en su cuaderno.
- Gana el niño que tenga más palabras.
- Al finalizar el juego, se analizará de manera reflexiva una o dos palabras de la manera acostumbrada.



## MARIANITO EL CARACOLITO

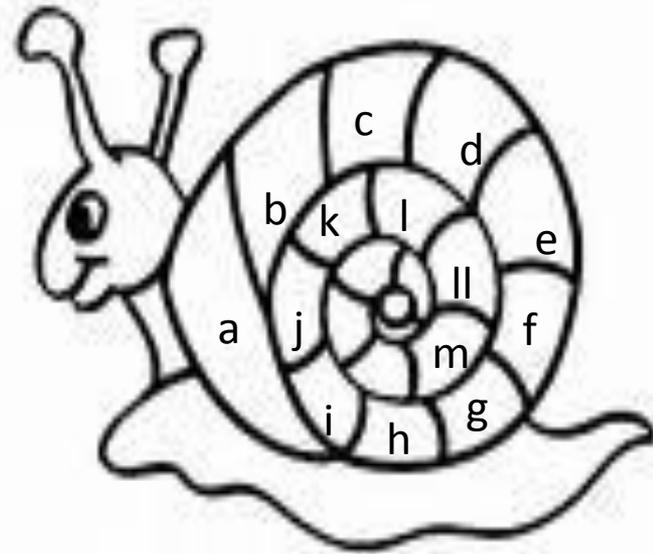
**PROPÓSITO:** Favorecer a los niños que están en transición entre los momentos silábicos y alfabético.

**MATERIAL:** Dibujo de un caracol con letras en la concha, corcholatas con imán y un dado grande.

**DESARROLLO:**

- Pegar en el pizarrón el dibujo.
- Invitar a un niño para que pase y tire el dado (previamente modificado para utilizar las caras que tengan tres, cuatro, cinco y seis puntos, con las caras que sobran repetir tres y cuatro puntos).
- Según el número de puntos que marque la cara superior del dado, el niño que lo tiró formará en el caracol una palabra que tenga el número de letras, señalando las corcholatas imantadas. Si una letra se repite se colocarán dos corcholatas.

- Realizar el ejercicio hasta que se mantenga el interés.



## ARRIBA Y ABAJO

**PROPÓSITO:** Facilitar a los niños la identificación del valor sonoro inicial y final de las palabras.

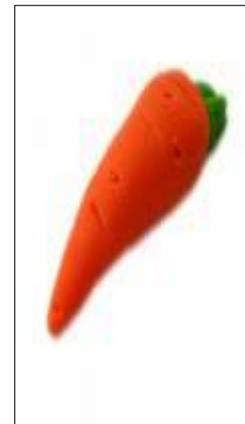
**MATERIAL:** Hojas tamaño carta con imagen texto de frutas y/o verduras, cartopalabras.

### DESARROLLO:

- El maestro explorará los conocimientos previos acerca de los frutos que se obtienen de los árboles y del subsuelo, por ejemplo: Naranja los niños dirán arriba o zanahoria (abajo).
- En forma grupal el docente expondrá al grupo una imagen texto y el grupo contestará arriba o abajo, se escribirá en el pizarrón.
- Al llegar a un listado de 5 palabras, se hará el análisis ¿con qué letra empieza? ¿con cuál termina? ¿cuántas letras tiene? ¿cuántas sílabas tiene?

- Con el apoyo del cartopalabras y las letras móviles se formarán las palabras (de manera individual o por equipo).

- Después de revisar las palabras formadas, el alumno copiará el listado en su cuaderno.



## EL PLANETARIO

Propósito: Que los niños relacionen imágenes con texto desarrollando las estrategias de lectura.

MATERIAL: Papel bond, imán, cartón y plumones.

DESARROLLO:

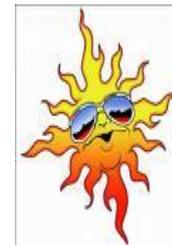
• un cartón o lámina se colocará de manera alterna imágenes y texto, el niño ayudado por el grupo colocará la imagen o el texto.

• El profesor mediante el análisis reflexivo de la palabra a buscar, facilitará la tarea del niño que pase al pizarrón.

• Una vez que el niño haya acertado, se le pedirá al grupo que dibuje y escriba el nombre de la figura elegida.

• Como cierre de actividad se pedirá a los niños que completen las palabras que hayamos visto, colocando únicamente la primera y la última letra.

• Modalidad Grupal.



E \_ \_ \_ \_ \_ a      S \_ l      l \_ \_ \_ a

# El árbol sabio

**PROPÓSITOS:** que los niños escriban palabras utilizando el

muestreo, la predicción y la anticipación a partir de sílabas.

**MATERIAL:** Papel bond. Plumones. Imán.

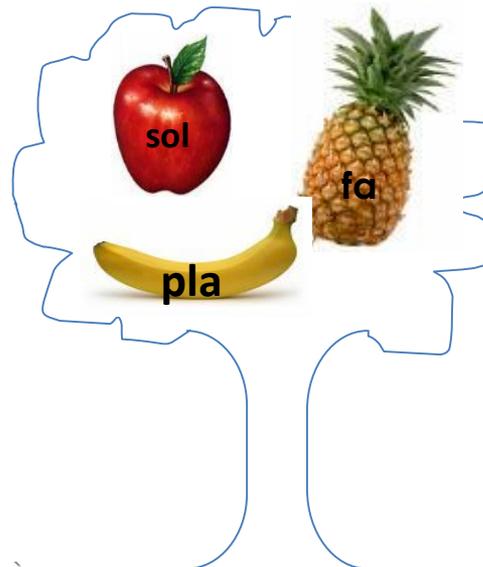
**DESARROLLO:**

- Se dibuja un árbol grande y se coloca en la pared a la altura de los niños.
- Los frutos del árbol tendrán sílabas o palabras.
- Los niños que tomen un fruto, escribirán una palabra con significado.
- En el caso del niño que tome una fruta que contenga una palabra, escribirá una oración.

- En cada actividad se sugiere trabajar con campos semánticos, en este caso son frutas.

- Si se quiere trabajar con juguetes entonces el dibujo de fondo sería una tienda.

- Modalidad: individual.



COMPILACIÓN:

# Cartopalabras

PROPÓSITO: Que los niños construyan palabras con el alfabeto móvil para analizarlas reflexivamente.

MATERIAL: Cartón de 27 X 40 cm. Fajillas de 0.5 cm. Para dividir en espacios al tamaño de las letras móviles.

DESARROLLO:

- Después de haber realizado una audición de lectura o de alguna lectura de interés para los niños, seleccionar cinco palabras y analizarlas reflexivamente, proporcionar a cada niño o en equipo suficientes letras móviles para que las formen en el cartopalabras.

- Escribirlas en el cuaderno en forma de lista.

- Construir una oración, analizarla y escribirla en el cuaderno.

- Para el segundo grado es recomendable utilizar un espacio para letra escrita y otra para letra cursiva.

- Las letras móviles pueden almacenarse en un envase de refresco o en un bote de desecho.

a	r	r	o	z	
p	a	c	o		
g	u	s	a	n	o
<i>g u s a n a</i>					

COMPILACIÓN:

# El sombrero mágico

PROPÓSITO: Ayudar a los niños a anticipar y a realizar inferencias completando palabras.

MATERIAL : Un sombrero de mago hecho de cartón, tarjetas o juguetes.

DESARROLLO:

- Presentar al grupo un sombrero de mago y explicarles que tendrán que adivinar que objetos hay dentro de él.

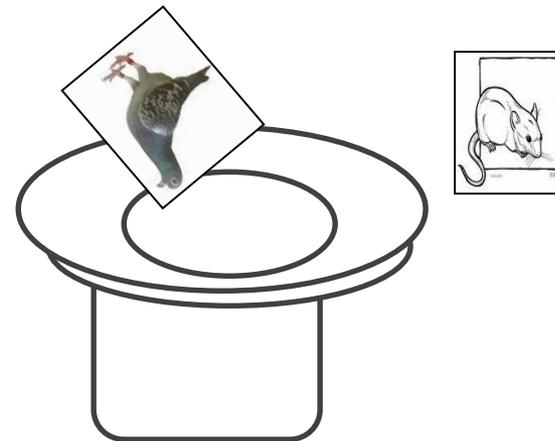
- Que un niño pase y elija una tarjeta o juguete del sombrero y sin mostrarlo dirá a sus compañeros, por ejemplo: Es un juguete y su nombre comienza con m y tiene seis letras, ¿qué es ?

- Escribir en el pizarrón:

m \_ \_ \_ \_ \_

- Animar a los niños a completar el nombre y cuando se logre, mostrar el juguete para ver si coincide correctamente.

- Realizar de cinco a diez ejercicios y posteriormente formar las palabras con el alfabeto móvil.



COMPILACIÓN:

## Completando palabras

PROPÓSITO: Lograr que el niño comprenda que cada palabra le corresponde un determinado número de letras.

MATERIAL: fajillas de cartón, plumones, lápiz, tijeras, gis.

DESARROLLO:

- Se recortan fajillas de cartón.
- se le anota algunas letras quedando espacios vacios.
- se hace un ejemplo con todo el grupo.
- se divide en equipos de trabajos y se reparten las casillas.
- De preferencia se les dice que las palabras son de tal campo semántico.
- Que identifiquen las letras ya impresas en las fajillas.

- Que los niños primeramente traten de predecir las palabras que ellos se imaginan que es.
- Que experimenten anotando las letras que consideren que completan correctamente la palabras.
- El maestro debe estar pendiente como en toda actividad, para el apoyo que requieran.

P \_ \_ \_ \_ \_ a

e \_ \_ \_ \_ \_ a

a \_ u \_ n \_

COMPILACIÓN:

## Caja misteriosa

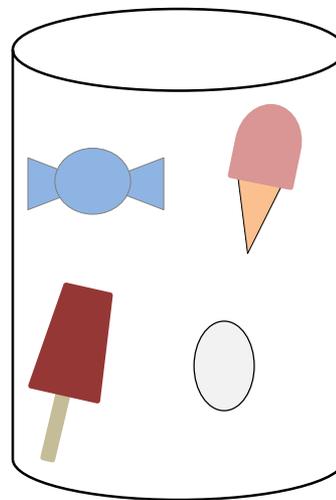
**PROPÓSITO:** Que los alumnos tomen confianza con su maestro y compañeros, mediante la participación oral.

**MATERIAL:** Caja de cartón forrada, diversos juguetes o cosas.

**DESARROLLO:**

- Se coloca dentro de la caja de cartón los juguetes o cosas.
- Se puede jugar de dos maneras.
  - I.- Se pide que el niño pase y saquen un objeto
  - Dirá el nombre y una breve descripción de lo que es.
  - pueden ayudar sus compañeros si es necesario.
  - Se anotarán en el pizarrón de 3 a 4 palabras para su análisis reflexivo.
- II.- El maestro se dirige a un niño o equipo de trabajo y comenzará dando pistas del objeto que vaya a sacar. Por ej. Su nombre comienza con \_\_\_ termina con la letra \_\_\_ cuantas letras tiene \_\_\_ etc.

- La idea es que el niño o equipo adivine que es.
- Además deben hacer una breve descripción. Si no lo hace, puede ayudar el grupo.
- Se escogerán algunas palabras para su análisis reflexivo.
- Utilizar el alfabeto móvil.



Comienza con n \_ \_ \_ \_

Termina con è

Es frío \_ \_ \_ \_ \_

COMPILACIÓN:

## Manitas calientes

PROPÒSITO: Motivar a los niños a jugar a la escritura, como una actividad permanente.

MATERIAL: Parejas mixtas, pizarròn, gis.

DESARROLLO:

- Elegir por consenso el campo semántico a trabajar, el docente explica al grupo que pasaràn dos niños y dos niñas al frente, ambas parejas trataràn palmas con palmas.

- En un primer momento se divide al pizarròn en dos, una mitad para los niños la otra para las niñas, para hacer un listado de palabras.

- ambos niños o niñas se colocan frente a frente con las palmas de las manos al centro, uno tratará de pegarle al otro y este de evitarlo, volver a recordarles que es un juego para evitar la agresión.

- el niño que gane o pierda según lo acuerden, escribirá una palabra que sea dictada por sus compañeros.

- En caso de estar incorrecta, el maestro realizará el análisis y con la participación de todos se hará la corrección.

- Al llegar a un listado de 3 palabras se realizará el análisis fonológico y se construirá una oración con la ayuda de todos, para analizarla también, formarla en el cartopalabras y luego copiarlo una vez en el cuaderno.

- En un segundo momento puede ser parejas de niño y niña.

- Diariamente pasarán tres parejas según lo acuerden hasta completar el grupo.



COMPILACIÒN:

## Alto o stop

**PROPÓSITO:** Apoyar al niño pre silábico para que realice ejercicios orales y forme palabras con el apoyo de las letras móviles, para encontrar el valor sonoro inicial de las palabras.

**MATERIAL:** Letras móviles, tablero para formar palabras, cuaderno y lápiz, gis.

**DESARROLLO:**

- Por equipos de 4 a 6 niños, o de manera grupal, en la cancha o patio de la escuela, se nombra a un capitán para iniciar el juego.

- Con un gis dibujar dos círculos, uno pequeño al centro y se escribe la palabra ALTO, el otro de mediano tamaño alrededor del primero, dividiéndolo con rayas en 4 o 6 partes, según los miembros del equipo.

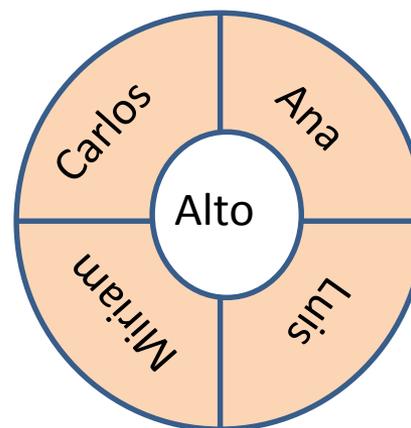
- Escribir el nombre de cada niño (a) en cada división, y se prepara para correr al iniciar el juego

- Cada niño se ubica en el lugar de su nombre, el capitán inicia diciendo declaro alerta el nombre de...

Todos corren, menos el que se mencionó y que a su vez con voz fuerte dice alto, para detener la carrera de los demás.

- El niño escoge a quien quemar diciendo la cantidad de pasos (chicos, medianos, largos o mixtos). En caso de acertarle el dice ¡quemado! Y este le pregunta dime otro nombre o palabra que empiece con la letra de mi nombre o del tuyo.

- En el caso de que el niño no acierte el número de pasos que anunció, el niño no quemado le pregunta a el, al obtener la palabra con ayuda de todos deberán formarlo en el cartopalabras y luego copiarlo en el cuaderno, llegando a elaborar un listado de 5 a 7 como máximo.



COMPILACIÓN:

## Veó, veó

PROPÓSITO: Reconocerán el valor sonoro convencional de las gráficas reconociendo, inicios y finales, para formar palabras.

MATERIAL: Diferentes objetos del salón, mesas, sillas, gis, foco, etc.

DESARROLLO:

- Para comenzar el juego uno de los jugadores elegirá mentalmente un objeto que esta a la vista y dice en voz alta: “veo, veo”
- El resto de los jugadores pregunta “que ves” y el contesta “una cosita que comienza con la letra \_” y dice la inicial del objeto que ha elegido.
- Por ejemplo: el niño esta viendo la puerta; comienza con la letra “p” y termina con la letra “a” el contestará “si” o “no”.
- Por turnos cada jugador hará una pregunta para intentar averiguar el objeto elegido, sólo se puede contestar “si” o “no”.

- Después de cada respuesta afirmativa se puede intentar adivinar de que se trata.
- el primero que lo consiga elegirá otro objeto.
- Así sucesivamente irán pasando todos los integrantes del equipo o grupo.
- Para terminar el juego cada uno en su cuaderno escribirá el nombre de los objetos que adivino.

COMPILACIÓN:

## Canicas silábicas

PROPÓSITO: Favorecer la formación de palabras a partir de una sílaba.

MATERIAL: Cartón, tijeras, resistol, canicas, regla.

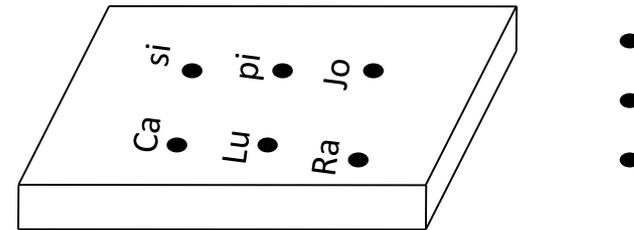
DESARROLLO:

- En la tapa de una caja de zapatos se coloca una plantilla de cartón grueso en el interior.
- antes de colocar la plantilla, se le deberá perforar pequeños agujeros para que las canicas pueda detenerse al lanzarlas y escribir una letra o sílaba arriba de cada agujero, el grado de dificultad de las plantillas dependerá de los momentos evolutivos del niño o necesidades de grupo.
- Las plantillas se perforarán hasta  $\frac{1}{2}$ , la otra mitad sin perforarse permitirá rodar a las canicas. Se puede trabajar de manera individual, por equipo o grupal.
- Se tomará acuerdos o el maestro indicará I.- cuantas canicas se lanzaran II.- de que manera se tomará en cuenta las letras y/o sílabas ¿iniciales o finales?.

O ambas para completar las palabras.

• III.- orden de participación y modalidad (individual, parejas, equipos, grupal).

• NOTA: según las necesidades del grupo, también puede elaborarse únicamente con letras o silabas.



COMPILACIÓN:

## Corcholatas silábicas

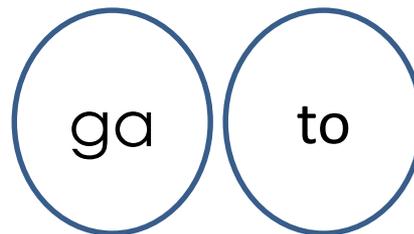
**PROPÓSITO:** Conseguir que el niño reconozca que la sílaba tiene una, dos, tres o más elementos.

**MATERIAL:** Corcholatas con sílabas 15 a 20 aproximadas.

**DESARROLLO:**

- En equipo se les entregara las corcholatas que contengan previamente un campo semántico de 3 ò 4 cosas, objetos o animales.
- Cada equipo tratará de formar palabras con significado, con dos o tres corcholatas o sílabas según sea el caso.
- Cuando se hayan agotado las corcholatas cada niño del equipo copiara en su cuaderno las palabras formadas.

- Cada uno pasará frente al grupo a leer sus palabras.



COMPILACIÓN:

## Paseando en el zoológico

**PROPOSITO:** Formar palabras divididas en sílabas, relacionándolas con dibujos para apoyar a los niños que estén transitando en el momento silábico.

**MATERIAL:** Hojas por equipo con ilustración de un zoológico y tarjetas con nombres de animales recortados en sílabas.

### DESARROLLO:

- Dar a cada equipo una ilustración de un zoológico en donde estén ubicados los lugares de cada animal y un espacio para colocar el nombre.
- Indicar a los niños que tendrán que comenzar el juego en la estrada y formar los nombres de manera sucesiva.
- Quien al terminar el recorrido haya formado los nombres de manera correctas será el ganador.

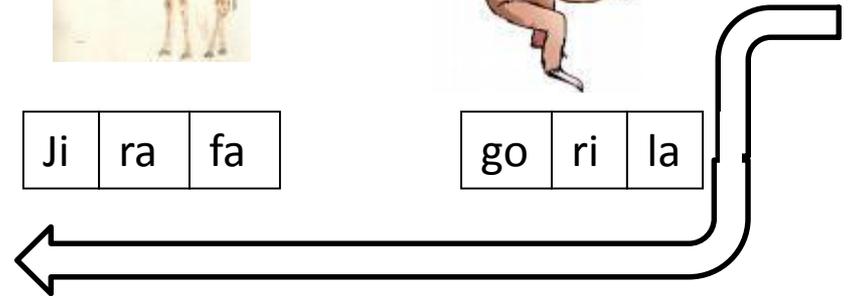
- El equipo ganador dictará al grupo cinco nombre y con ellos formarán oraciones.
- También pueden jugar participando cada niño del equipo por turnos y gana el que termine primero.



Ji ra fa



go ri la



## La pecera

**PROPÓSITO:** Ayudar a los niños a superar el momento pre silábico por medio de esta actividad.

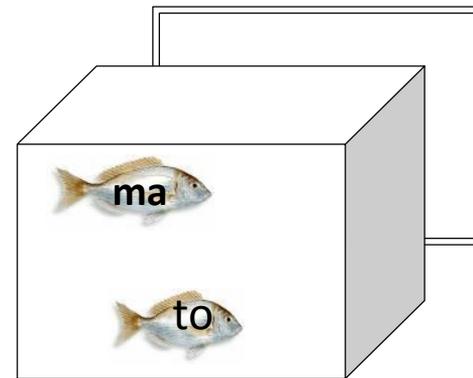
**MATERIAL:** Caja de cartón, rondanas chicas, una varita de 20 cm. De largo, hilo, imán.

**DESARROLLO:**

- La caja se le da forma de pecera.
- Se hacen pececitos de cartón, sus ojos serán las rondanas.
- Los peces se colocan dentro de la pecera, en el dorso del pez, escribiremos una sílaba o palabras.
- El niño elegido tomará la caña, que en su extremo tendrá el imán y sacará un pez.

• Se le pide al grupo que identifiquen la sílaba encontrada y con ella que escriban una palabra con significado.

• En el caso de los peces con una palabra en el dorso, los niños escribirán oraciones.



COMPILACIÓN:

## Reloj silábico

PROPÓSITO: Que los niños formen palabras con significado de un mismo campo semántico.

MATERIAL: Cartón, plumones.

DESARROLLO:

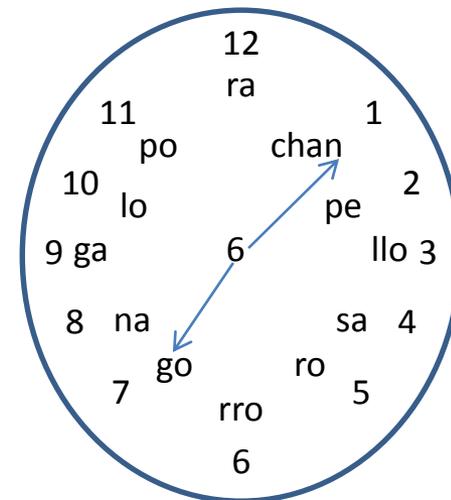
- En una carátula de reloj, de preferencia redonda, se escriben sílabas.
- Con las manecillas del reloj se le pedirá al niño que forme palabras.
- También podemos inducir la actividad diciéndoles a los niños que palabra podemos formar si una manecilla esta en X número y la otra en otro.

- Como cierre de actividad, escribamos palabras faltándole una sílaba, ya sea la primera o la final.

- me \_\_. Mesa

- \_\_ lla. Silla

- Modalidad: Grupal o individual.



COMPILACIÓN:

## Buzòn silàbico

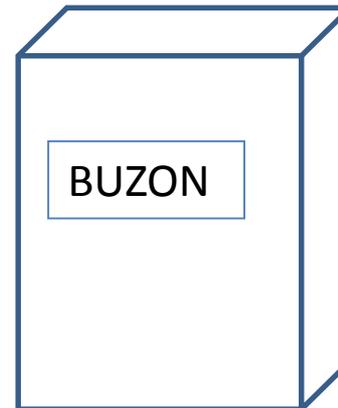
**PROPÒSITO:** Que los niños a través del juego inducido escriban palabras con significado y que descubran su formación por medio de sílabas.

**MATERIAL:** caja de zapatos, tarjetas con sílabas.

**DESARROLLO:**

- En el buzón se colocan tarjetas con sílabas, el buzón se coloca en cualquier parte del salón, de preferencia a un lado del pizarrón.
- Se invita a los niños que tomen una tarjeta.
- Con la sílaba que haya en la tarjeta formaran una palabra.
- Para tomar otra tarjeta, la condición es que hayan formado una palabra con significado de la anterior tarjeta.

- Modalidad: libre, individual.



COMPILACIÒN:

## El ratón loco

**PROPÓSITO:** Que los niños escriban palabras a partir de una sílaba dada, para afianzar el momento evolutivo silábico.

**MATERIAL:** Cartón o madera. Corcholatas, clavos.

**DESARROLLO:**

- En un tablero con clavos, corcholatas o taquetes de madera colocados de manera alterna, se le pide a un niño que deje caer una ficha desde arriba.

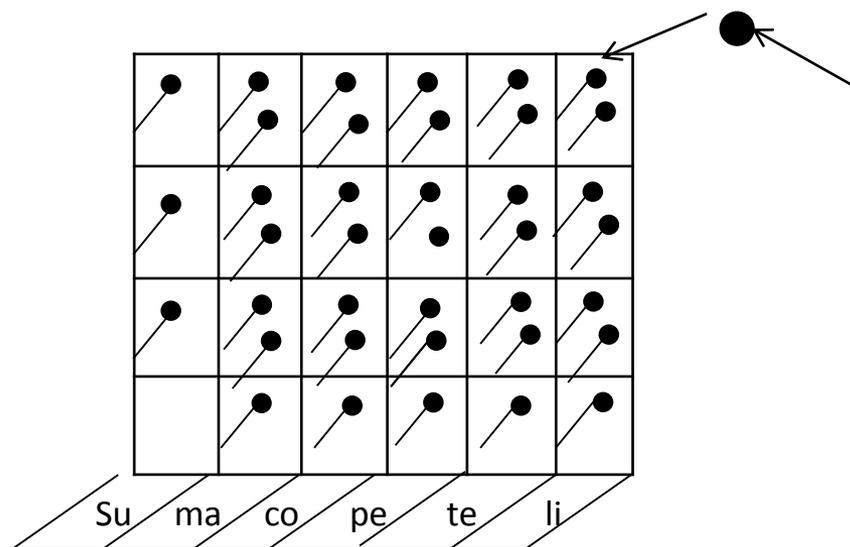
- Al pie del tablero, ubicar fajillas con sílabas.

- Al descender la ficha ocupará el lugar de una sílaba.

- Se le pide al grupo que escriba una palabra con esa sílaba.

- El niño que termine primero de escribir una palabra con significado, será el próximo en dejar caer otra ficha.

- Modalidad: grupal.



COMPILACIÓN:

## Haciendo palabras

**PROPÓSITO:** Lograr que los niños reconozcan que la sílaba tiene dos o más elementos.

**MATERIAL:** Tarjetas con diferentes sílabas, lápiz, cuaderno.

**DESARROLLO:**

- En equipo se ordenarán para saber quién será el primero.
- El primer niño tomará una sílaba de las diferentes que hay en la mesa Ej. “sa”.
- El segundo niño toma otra sílaba y lee las dos juntas “sa” – “la” , si puede formar una palabra con significado la copia en su cuaderno.
- En caso de que no se forme la palabra con significado, el siguiente jugador añade otra sílaba hasta que se forma una palabra.

- Finalmente cada jugador dice la palabra que pensaba al añadir su sílaba.

la ca sa pe ma

## La perinola

**PROPÓSITO:** Que los niños consoliden la relación sonoro gráfica, escribiendo palabras con significado a partir de sílabas dadas.

**MATERIAL:** La perinola de plástico de 15 cm. De longitud y de 10 cm. De radio.

**DESARROLLO:**

- En cada cara de la perinola se escriben sílabas.
- Por turnos los niños empezaran el juego, y según la sílaba que hayan encontrado, escribirán una palabra que contenga esa sílaba.
- El tiempo para que escriban la palabra será el que pase mientras los otros niños del equipo toman su turno, si al tocarle nuevamente no tiene su palabra perderá su turno.
- Gana el niño que haya escrito más palabras.

- A nivel grupo, analizaremos una o dos palabras de manera reflexiva de cualquier equipo.
- Modalidad: por equipos.



COMPILACIÓN:

## El camión cargado de sílabas.

PROPÓSITO: Apoyar a los niños para que piensen en palabras que empiecen con la misma sílaba.

MATERIAL: Una pelota o una “bola” de papel.

DESARROLLO:

- Los niños se sientan formando un círculo.
- El profesor elige una sílaba y les dice a los niños que aventará la pelota y el que le toque dirá una palabra con esa sílaba.
- Para lanzar la pelota se dirá: “había un camión cargado de ...to” (p.Ej.)
- El niño que agarre la pelota dirá la palabra y aventará la pelota a otro niño diciendo la consigna inicial.
- Entre los niños se pasan la pelota varias veces para que digan diferentes palabras con la misma sílaba.

- Si un niño no dice bien la palabra, los demás ayudarán para que piense en otra.
- El profesor anotará las palabras en el pizarrón.
- Pueden formar series de diez palabras con la misma sílaba y buscar otras diferentes.
- Los niños finalizarán la actividad escribiendo las palabras en tarjetas, para después guardarlas en un sobre.

COMPILACIÓN:

## Casillero de huevos

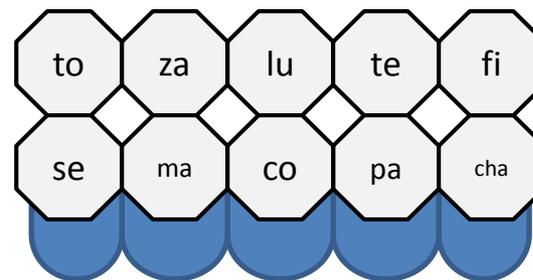
**PROPÓSITO:** lograr la comprensión de que cada sílaba esta compuesta por una o más letras en la formación de palabras.

**MATERIAL:** Casillero vacío de huevos, papel, plumones, resistol, tijeras, fichas.

**DESARROLLO:**

- En el casillero se pega una letra o sílaba en cada hueco.
- Primero se realiza por equipo.
- se lanza la ficha, el niño que lo hizo dirá en que letra o sílaba cayó y formara una palabra.
- se le puede indicar que la letra o sílaba puede estar al inicio o final de la palabra.
- Se le dice cuántas palabras debe formar.

- Dependiendo del nivel evolutivo del niño, se realizará el análisis de la palabra u oración.
- Puede copiarlas con su alfabeto móvil y en su cuaderno.



COMPILACIÓN:

# Juego de las canicas

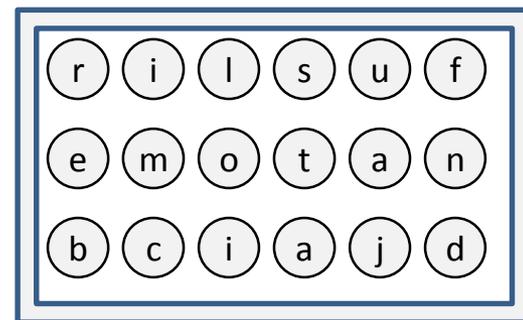
PROPÓSITO: Lograr que los niños conozcan el valor sonoro convencional de las palabras.

MATERIAL: Caja de cartón, plumones, tijeras, canicas.

DESARROLLO:

- Se realiza el material parecido al juego de canicas de las ferias tradicionales.
- se le anota una letra en cada agujero
- se puede utilizar 5 o 6 canicas.
- al termino del juego el alumno tratará de formar una palabra.
- En caso que no resulte una palabra con significado, se le pedirá al niño que utilice una sílaba que reconozca para poder formar una palabra.

- Realizar el análisis correspondiente.
- Formar oraciones con las palabras encontradas.



COMPILACIÓN:

## Ruleta

**PROPÓSITO:** El niño reconozca que la sílaba contiene dos o más elementos para formar palabras con significado.

**MATERIAL:** Cartón de 15 cm. De diámetro, colores, cartulina, plumones, pegamento, 1 broche.

**DESARROLLO:**

- En equipo se ordenarán para saber quién será el primero.
- El primer niño gira la ruleta, cuando se detiene en la sílaba indicada por la flecha el niño leerá y tratará de formar una palabra con significado.
- En caso de que el niño no conozca la sílaba pierde su turno.
- El siguiente niño hace lo mismo.

- gana el niño que haya formado 5 o 6 palabras con significado.
- Por último copian todas las palabras de todos y los pasan a leer frente al grupo.



COMPILACIÓN:

# Sopa de letras con imagen

**PROPÓSITO:** Propiciar a los niños estrategias didácticas para favorecer el valor sonoro convencional de las letras.

**MATERIAL:** Hoja dividida en cuadros que lleven letras en los que se incluyan el nombre de los dibujos.

**DESARROLLO:**

- Individualmente cada niño se le dará una hoja de letras
- Cada niño buscará el nombre de las frutas que están alrededor de la hoja.
- Se les dará un tiempo aproximado de 10 minutos
- En caso de que no termine primero pasará al pizarrón para que entre todos se haga el análisis fonológico.



- Al finalizar, cada niño copiará las palabras en su cuaderno.
- En caso de que no termine en el tiempo establecido se les apoyará, diciéndoles con qué letra comienza y con cuál termina.

<b>p</b>	<b>i</b>	<b>ñ</b>	<b>a</b>
<b>e</b>	<b>m</b>	<b>ñ</b>	<b>l</b>
<b>r</b>	<b>o</b>	<b>s</b>	<b>a</b>
<b>a</b>	<b>l</b>	<b>p</b>	<b>t</b>
<b>l</b>	<b>i</b>	<b>m</b>	<b>a</b>

## El cóctel de rimas

**PROPÓSITO:** Favorecer la expresión oral de los niños a través de las rimas, e identificar inicios iguales.

**MATERIAL:** Niños y niñas, pizarrón, gis, cartopalabras letras móviles.

**DESARROLLO:**

- En forma grupal, niños contra niñas, por parejas o equipos, el titular del grupo explicará la forma del juego (previa exploración de conocimientos previos) acerca de las rimas.
- El docente ejemplificará, una piña y media piña para la niña, una sandía y media sandía para la tía, etc.
- En un primer momento inicia el docente y contesta el grupo.

- Se realiza el ejercicio, después se recupera de 3 a 5 0 de 5 a 7 palabras, para anotarlo en el pizarrón y realizar el análisis fonológico, identificar los inicios y finales iguales, para luego formarlos en el cartopalabras y copiarlo una vez en el cuaderno.

## El juego de las letras

**PROPÓSITO:** Que los niños analicen palabras de un cuento o lectura realizada en el aula para que descubran la relación sonoro-gráfica.

**MATERIAL:** Cartones de 10 X 10 cm. Plumones, grabadora y cassette de música alegre.

**DESARROLLO:**

- Modalidad grupal
- Después de haber realizado una audición de lectura, se colocan los cartones con letras del abecedario en el suelo formando un círculo.
- Los niños a la vez forman un círculo alrededor de los cartones.
- Caminan o baila alrededor del círculo de letra, al compás de la música o de palmadas cuando no se cuente con ella.
- Se suspende la música a diferentes intervalos y en ese momento deben detenerse y pensar en una palabra que empiece con la letra que al parar les quedò màs cerca, y que tenga que ver con el cuento que se leyó.

- El profesor pide a uno de los niños que diga la palabras que pensó. Todos estàn atentos para decir si ésta representa o no algo del cuento, y si es necesario, dan alguna explicación.

- El maestro escribe en el pizarròn las palabras conforme las van diciendo los niños. Se recomienda analizarlas reflexivamente.

- Las palabras analizadas deben ser de 5 a 10 para que no decaiga el interés de los niños.

- Al finalizar la actividad pueden hacer un texto breve para rescatar el significado y acompañarlo de dibujos.

COMPILACIÒN:

## El abanico

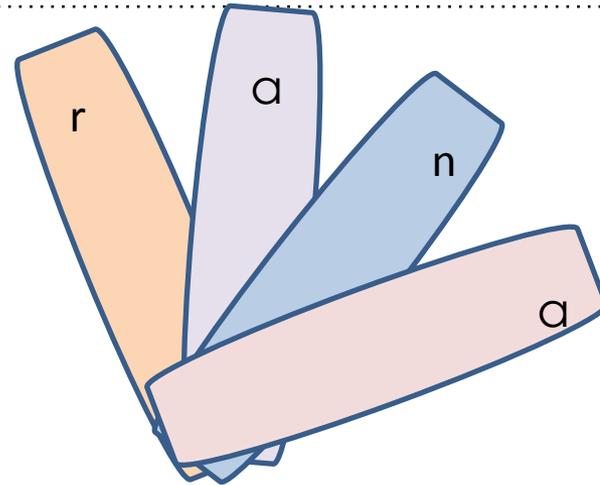
PROPÒSITO: Consolidar el valor sonoro convencional de las grafías.

MATERIAL: Tiras de cartòn 25 X 2 cm. Tijeras, plumones, làpiz, poste.

DESARROLLO:

- Después de haber cortado las tiras de cartòn, se le anotará una letra en cada uno de los lados.
- Escoger las letras para que resulten infinidad de palabras.
- El maestro indicará, en un primer momento la palabra que formaran los niños.
- Después se le pedirá a los niños que ellos busquen màs palabras con significado.

- Las copiaran en su cuaderno.
- De preferencia cada niño debe tener su abanico.



COMPILACIÒN:

## La alfombra mágica

**PROPÓSITO:** Que los niños continúen avanzando en la relación sonoro-gráfica de las palabras y el valor sonoro convencional.

**MATERIAL:** Hojas de rota folio y plumones.

**DESARROLLO:**

- En hojas de rota folio escribir palabras que contengan relación con un cuento o diferentes campos semánticos.
- En el patio o en la cancha colocar las hojas como si fueran una alfombra
- Los niños se colocarán alrededor de la alfombra y comenzará la actividad.
- El maestro pedirá a un niño que busque una palabra que empieza con una letra determinada y le dará pistas, como el número de letras que tiene la palabra y con cual termina.

- El niño pasará a la alfombra y buscará la palabras y cuando la encuentre se parará sobre ella.
- Continuar el juego hasta que las palabras de la alfombra se hayan descubierto.
- Con los niños parados sobre la alfombra, imaginarán que vuela e inventarán un cuento que narrarán al grupo, cuidado que tenga referencia con las palabras de la alfombra.

ballena grillo  
títere circo  
ada  
Pinocho

COMPILACIÓN:

## La computadora

**PROPÓSITO:** Que los niños descubran que con las letras de una palabra puede formar muchas, haciendo diversas combinaciones.

**MATERIAL:** Caja de zapatos o caja de pizzas, letras móviles.

**DESARROLLO:**

- Se les indica a los niños que formen una palabra en la pantalla de su computadora.
- Descomponiendo las letras de esa palabra, se formarán nuevas.
- Cada palabra nueva será escrita en su cuaderno a manera de listado.
- Con una o dos palabras haremos oraciones.

- Modalidad: Individual



COMPILACIÓN:

## Jugando con la ruleta de animales

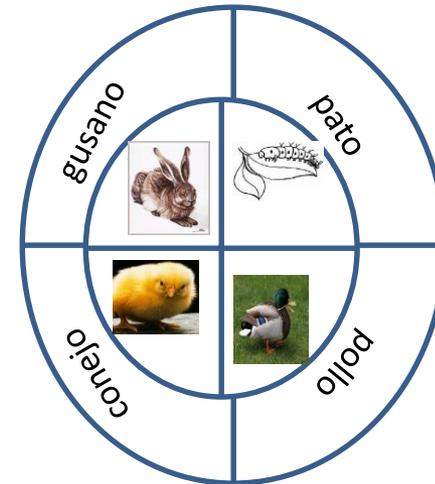
**PROPÓSITO:** Que los niños consoliden la relación sonoro-gráfica y el valor sonoro convencional de las palabras.

**MATERIAL:** Dos círculos uno con dibujos y otro con palabras. Un broche para sujetar a las ruletas y cartón.

**DESARROLLO:**

- Proporcionar a cada equipo una ruleta y preguntar ¿ qué animales conocen de los que están aquí? ¿cómo se escriben sus nombres?
- Explicar a los niños que van a jugar con la ruleta, haciendo que coincida el dibujo del animal con el nombre.
- Identificar primero a un animal y preguntar. ¿con qué letra comienza su nombre? ¿con cuál termina? ¿cuántas letras tendrá?

- Señalar la palabra analizada y girar la ruleta haciendo que coincida con el dibujo del animal.
- Escribir las palabras en el cuaderno conforme se vayan analizando.
- Clasificarlas en largas y cortas.
- Al final los niños escribirán tres oraciones con los nombres de los animales que les hayan gustado.



COMPILACIÓN:

## Palabras que aumentan en letras

PROPÓSITO: Apoyar a los niños silábicos-alfabéticos analizando palabras en aumento de un mismo campo semántico.

MATERIAL: Hojas cuadriculadas y lápiz.

DESARROLLO:

- En el grupo, indicar que escribirán palabras que vayan aumentando en el número de letras.
- Comenzar escribiendo en el pizarrón una palabra que tenga tres letras, escogiendo un campo semántico previamente.
- Proporcionar a los niños hojas cuadriculadas por equipo para que de arriba hacia abajo vayan escribiendo palabras, de cuatro, cinco, seis o más letras del mismo campo semántico.

- El equipo que termine primero compartirá su trabajo con los demás y analizará su producción para enriquecerla.
- Realizar otros ejercicios similares.
- Hacer oraciones con las palabras del campo semántico que les agrade.

**col**  
**haba**  
**elote**  
**rábano**  
**chayote**  
**calabaza**

COMPILACIÓN:

## Tablero alfabético

PROPÓSITO: Que el niño consolide el valor sonoro estable de las letras, escribiendo palabras varias.

MATERIAL: Cartón, plumones, dados, lápiz y cuaderno

DESARROLLO:

- Se traza sobre el cartón cuadritos parecidos al ajedrez.
- Se le escribe una letra del alfabeto en cada cuadro.
- Individual o por equipo se lanza el dado (tomar en cuenta únicamente el 3,4,5 y6).
- El número que resulte será el número de letras que utilizará para formar una palabra que se harán con semillas o fichas.
- Con las palabras formadas se escribirán diversas oraciones.

- Individual o por equipo leerán a sus compañeros las palabras y oraciones formadas.

e	r	m	➤a	➤t	n
➤r	e	i	o	z	U
l	d	p	c	t	R
v	b	l	➤a	n	f

rata



COMPILACIÓN:

## Jugando con círculos y letras

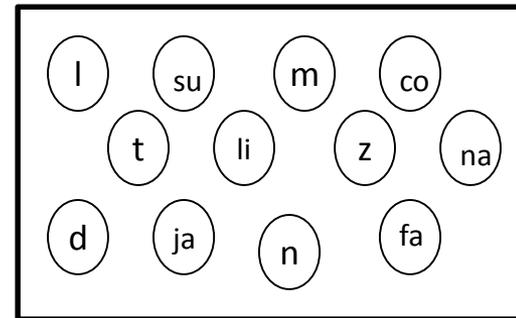
**PROPÓSITO:** A partir del juego construyan y analicen palabras con significado.

**MATERIAL:** Cartón tamaño carta, hojas blancas tamaño carta, marcador, regla.

**DESARROLLO:**

- En hoja tamaño carta trazar un margen de 3 cm. Por lado.
- Con una moneda de diez pesos trazar tantos círculos como quepan dentro del cuadro con un plumón o marcador, estos funcionarían como aros.
- En cada aro se escribirán letra o sílabas de manera alterna, de tal manera que cuando se utilice una moneda o ficha ésta pueda caer en una letra o sílaba.
- Pegar la hoja ya termina en un cartón para reforzarlo; se sugiere elaborar un tablero de aros para cada equipo aunque también puede funcionar uno grande para todo el grupo.

- Por equipo se facilita un tablero de aros, inicia el elegido por el equipo o maestro y se continúa por la derecha.
- El equipo o por consenso grupal se eligen las opciones: a) solo letras b) ambas. De esta manera puede favorecerse a todos los momentos evolutivos, formando palabras que inicien o finalicen con esa letra o sílaba o que se complete si se utiliza la opción de ambas.
- El tablero de aros se renovará de acuerdo al nivel evolutivo de los niños o necesidades del grupo.



COMPILACIÓN:

# El memoriòn

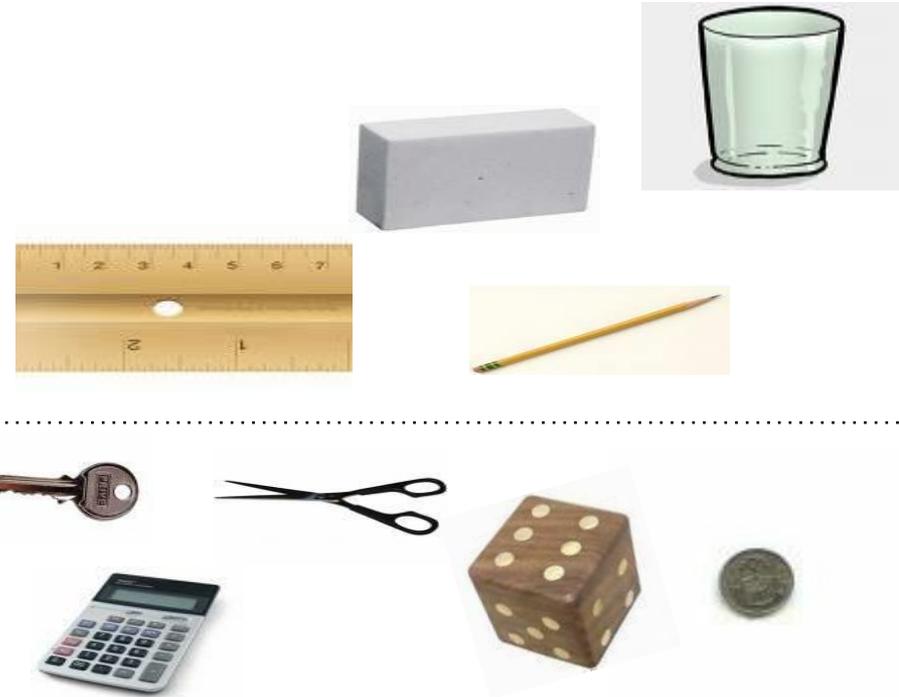
PROPÒSITO: Que los niños reconozcan el valor sonoro convencional de las palabras.

MATERIAL: Diez objetos, llave, anillo, moneda, etc. Y tarjetas con el nombre de los objetos.

DESARROLLO:

- El conductor del juego muestra a los jugadores durante 30 segundo los objetos y el texto para que puedan recordar con que letra comienzan las palabras.
- Al finalizar el tiempo se coloca los objetos sobre la mesa y las tarjetas se colocan con el nombre hacia abajo.
- Por turno cada niño deberá voltear una tarjeta y tomar el objeto que dice en la tarjeta.
- En caso de que no coincida el nombre con el objeto los màs niños podrán ayudar al niño, diciéndole con que letra comienza y con que termina

- El juego termina cuando se termina las tarjetas.



llave	moneda	tijera	calculadora	lápiz
goma	dado	vaso	regla	lapicero

COMPILACIÒN:

## Cocinando una sopa de letras

**PROPÒSITO:** Que los niños distingan personajes, lugares y objetos de un cuento para fortalecer el uso de estrategias básicas de la comprensión lectora.

**MATERIAL:** Libro de cuentos, hojas cuadriculadas y lápiz.

**DESARROLLO:**

- Modalidad: en equipos
- leer con los niños un cuento.
- Después de realizar la audición de lectura, pida a los niños que en su cuaderno y de forma individual escriban los nombres de los personajes, lugares y los objetos que se mencionan en el cuento.
- Se reparten hojas cuadriculadas, una para cada equipo.
- Los niños con las palabras de su lista, hacen una sopa de letras.
- Cuando la hayan terminado, la intercambiaran con los demás equipos para resolverla.

- Finalmente escribir oraciones utilizando las palabras de la actividad.

COMPILACIÓN:

## Jugando con las palabras

**PROPOSITO:** Lograr que los niños tengan secuencia lógica en la formación de oraciones y pequeños textos.

**MATERIAL:** Tarjetas con cuatro o cinco palabras relacionadas a la lección, cuaderno, cartulina, plumones, lápiz, etc.

**DESARROLLO:**

- cada equipo se le dará las palabras, dándoles indicaciones de lo que harán.
- Se determina un tiempo de ocho a diez minutos, cada equipo imaginará una pequeña oración en la que aparezca todas las palabras de las tarjeta.
- Cada equipo escribirá lo que imagino en un tiempo determinado de cinco minutos.
- Pasado el tiempo fijado, cada equipo leerá a los demás la oración que imaginó.
- Ej. Tarjetas, gallo, comer, corra, voló, arena.

- El gallo corrió tanto para comer el primero que voló por encima del corral y se enterró en la arena.
- Se seleccionará un equipo el cual pasará al pizarrón a escribirlo, para que con todo el grupo se le hagan las correcciones necesarias.
- Una vez corregido el trabajo, se expondrá el pequeño texto en el periódico mural o en cualquier otro lugar que sugiera el grupo.

gallo

comer

corral

voló

arena

COMPILACIÓN:

## La oraciòn sorpresa

PROPÒSITO: Proporcionar de manera divertida que los niños aprendan a escribir pequeños textos.

MATERIAL: Hojas blancas, làpiz.

DESARROLLO:

- En equipo se ordenarán por turnos.
- Es conveniente que el maestro dirija los equipos, para formular las preguntas.
- El conductor darà una hoja al primer participante y le haràn la primera pregunta: Ej. ¿"Quién"?, diciéndoles que escriba un nombre común o propio Ej. Escribe "perro".
- Ya que haya escrito el nombre común doblará la hoja de forma que el escrito quede oculto y la pasará al siguiente jugador.
- El conductor del juego preguntará al segundo niño Ej. "que hace" el jugador escribirá una acciòn en el papel. Ej. "baila" sin saber quien la esta realizando.

- Después doblará la hoja como el primer jugador la pasará al siguiente.
- El conductor continuará haciendo preguntas como: ¿dónde esta? ¿con quien esta? ¿cuándo? Etc. Con el fin de alargar la oraciòn
- Una vez acabadas las preguntas se despliega el papel y se lee en voz alta la oraciòn, que por absurda provoca la risa de los niños.
- Por último se le haràn las correcciones pertinentes para que tenga secuencia lògica.

COMPILACIÒN:

## Escribiendo textos divertidos

**PROPÓSITO:** Iniciar la escritura de textos breves siguiendo un proceso que sirva de andamiaje a los niños.

**MATERIAL:** Láminas, tiras de cartulina, plumones, papel de rota folio.

### DESARROLLO:

- Presentar una lámina que tenga representado un circo.
- Escribir en las tiras de cartulina las palabras que tengan referencia al circo, puede ser: payaso, trapecista, changos, etc.
- Pedir que los niños dicten oraciones que se refieran a las palabras.
- Cuando estén las oraciones escritas, en un papel de rota folio escribir una historia divertida, cuidando de que esté el principio, desarrollo y final del texto.
- Revisar de manera colectiva que el escrito tenga mayúsculas, segmentación y puntos en donde corresponda.

- leer con los niños para analizar si el texto contiene ideas divertidas y se las ideas se entienden.

- Finalmente, cuando esté revisado de manera colectiva en el pizarrón, los niños escribirán el texto en su cuaderno ilustrándolo con dibujos.

- Posteriormente los niños podrán escribir textos libres.

## EL TENDEDERO

**PROPÓSITO:** Iniciar con la escritura de textos breves.

**MATERIAL:** Tarjetas (20x10) con el abecedario, mayúsculas y minúsculas. Y tarjetas de otro color para que funcionen como separadores de palabra.

### DESARROLLO:

- Esta actividad se puede realizar dentro o fuera del salón de clases.

- Se sujeta un cordón, mecate o laso, el cual hará uso de tendedero a la altura promedio de los niños; si es en el salón en el pizarrón y afuera, puede ser de un árbol, o simplemente con dos sillas.

- Se les distribuye equitativamente las tarjetas a los niños.

- Se les dicta un enunciado ejemplo: "LA SANDÍA ES ROJA", empezáramos por la palabra "LA" el niño que tenga la "L" que pase a tenderlo en el cordón, luego la "A", posteriormente colocar una tarjeta de separador, en seguida, preguntar quien tiene la letra "S", luego la "A" y así sucesivamente hasta completar el enunciado.

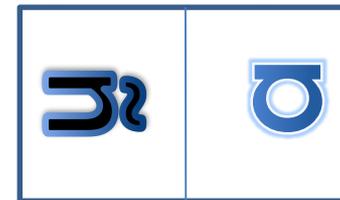
- Ya formado el enunciado, se les dice a los niños: "LEEMOS TODOS" "LA SANDÍA ES ROJA", OTRAS VES.

- Luego ir preguntando al grupo palabras salteadas, "ROJA", "SANDÍA", "ES", "LA".

- Una vez leídas todas las palabras del enunciado de manera salteadas, pedir a los niños que copien en su cuaderno el enunciado, y llenen 4 renglones de su cuaderno.

- Esta actividad se hace de manera grupal, pero también de suma importancia que cada niño cuente con sus tarjetas del abecedario y pueda trabajar en su casa con la ayuda de alguien.

- Otra actividad muy importante, es que de manera individual o equipo puede o pueden construir enunciados.



ALUMNOS DE LA ESC. PRIM. URB. FEDERALIZADA  
"SOR JUANA INÈS DE LA CRUZ" SIMOJOVEL, CHIS.



COMPILACIÒN:

COMPILACIÒN: