



1. ¿QUÉ VOY A DECIR?

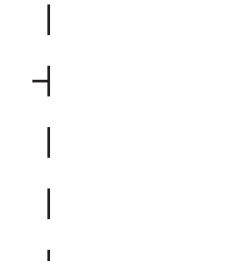
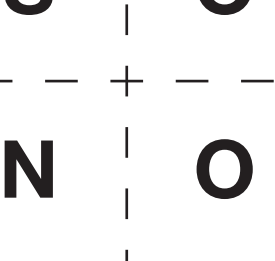
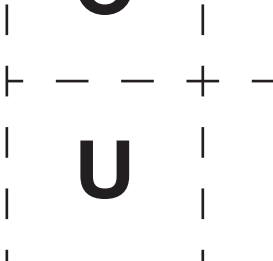
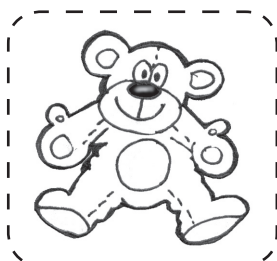
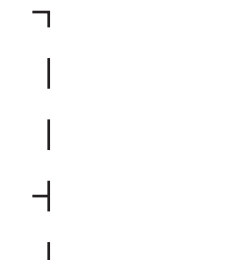
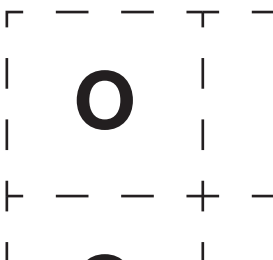
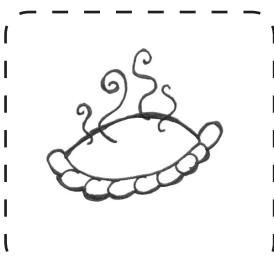
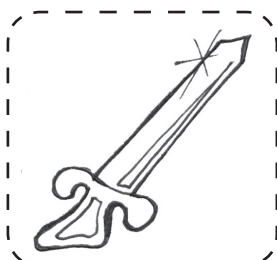
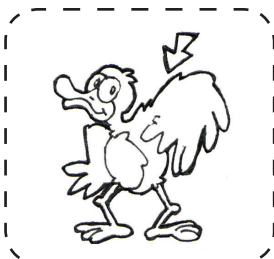
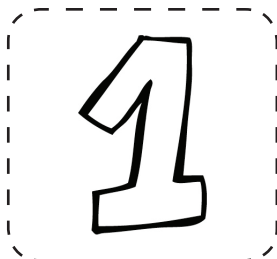
VOCALES

En este juego los niños tienen que identificar los dibujos a partir del sonido inicial pronunciado por la maestra.

La maestra saca de un sobre las tarjetas con dibujos. A medida que los va sacando pronuncia el nombre del objeto dibujado (Acá hay una serpiente, esta es una escoba...). **Es importante que sea la maestra la que dice el nombre, no que se lo pregunte al chico.** Porque si el chico dice un nombre que no corresponde, después se confunde.

Cuando están todas las tarjetas sobre la mesa la maestra dice que está pensando en uno de los objetos representados en la tarjeta y quiere que los niños adivinen cuál. Para eso, pronuncia el primer sonido del nombre de uno de los objetos: Estoy pensando en algo que empieza con uuuu (uno). Los niños tienen que adivinar de qué tarjeta se trata. Después de jugar se arman las palabras con las letras incluídas acá y luego escriben palabras en el cuadernillo del alumno. Tarjetas de este juego:

ALA, UNO, ARO, ESPADA, EMPANADA, OSO, OLA





2. AGRUPAR

VOCALES A y E

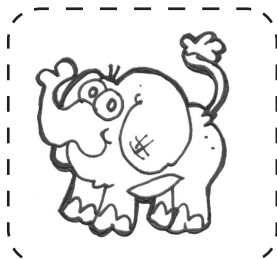
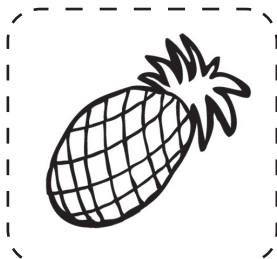
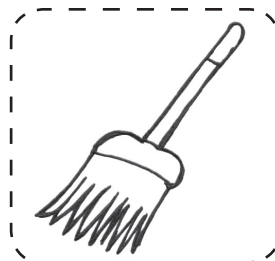
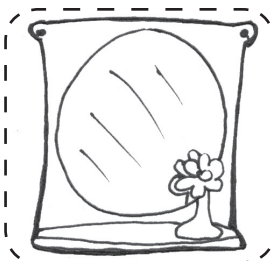
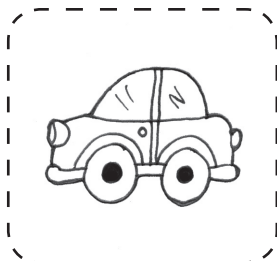
Este es el primer juego con Tina y Paco (presentar los dibujos de los personajes).

Tina y Paco tienen que agrupar los dibujos que comienzan con el mismo sonido.

La maestra presenta varios dibujos: algunos comienzan con aaaa y otros con eee. **RECORDAR QUE DEBE SER LA MAESTRA LA QUE DIGA LOS NOMBRES DE LOS OBJETOS DIBUJADOS.**

Los chicos tienen que darle a Paco los que empiezan con A y a Tina los que empiezan con E. Al final se ve cuál de los dos tiene más. Luego se arman las palabras con las letras que se incluyen en esta página y después se escribe en el cuadernillo del alumno.

AUTO, ANANÁ, ARO, ARAÑA, EMPANADA, ESCOBA, ELEFANTE, ESPEJO





3. ARMAR PAREJAS

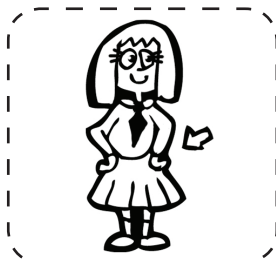
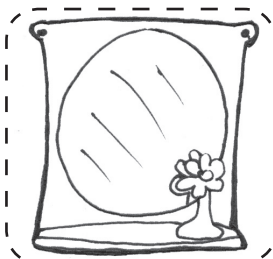
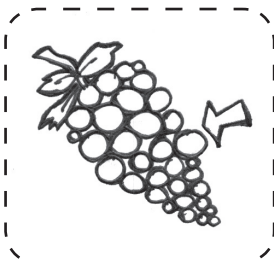
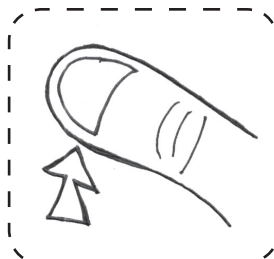
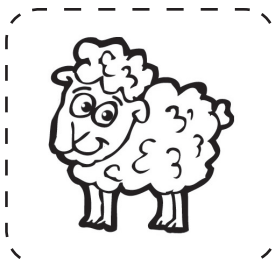
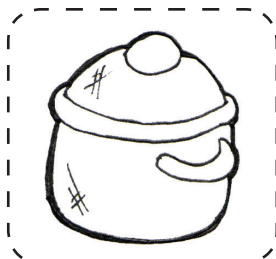
VOCALES O y U

Tina y Paco tienen que armar parejas de dibujos que empiecen con la misma vocal. Tina tiene la U y Paco la O.

La maestra presenta 8 tarjetas con dibujos. Con estas tarjetas se pueden formar 4 parejas que empiezan con el mismo sonido inicial (por ejemplo: olla-ojota, uña-uniforme, uva-útiles).

El niño por turno representa a Tina o a Paco. Se forman las parejas. El juego incluye dos dibujos que no se pueden aparear, para hacerlo un poco más difícil.

OLLA, UÑA, OLA, UVA, OVEJA, OJOTAS, UNIFORME, ÚTILES, ARAÑA, ESPEJO





4. NAIPES

VOCALES

Dando vueltas las cartas de sus mazos, los chicos tienen que ver si empiezan o no con el mismo sonido. Este es un juego cooperativo, no competitivo. Ganan o pierden todos los que participan. Se entrega a cada niño su "mazo" de cartas consistente en las tarjetas con dibujos de esta página (la docente necesitará una copia de los dibujos de esta página para cada alumno).

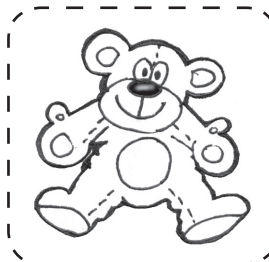
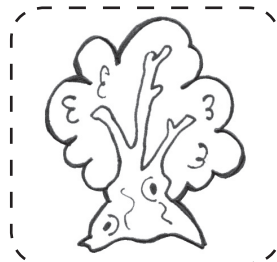
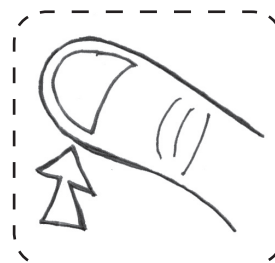
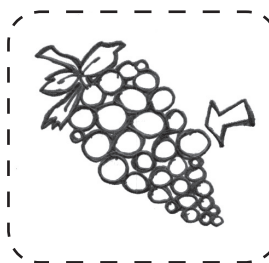
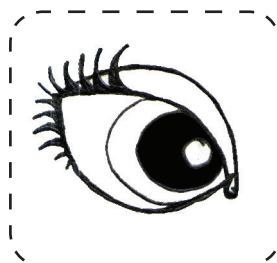
Cada chico da vuelta la carta superior de su mazo. Se pronuncia el nombre del dibujo y se identifica el sonido

inicial. Si el sonido inicial de las cartas de los dos niños es el mismo, los chicos ganan un punto. Si es distinto, no. Las cartas ya usadas van quedando boca abajo en un costado. Cuando se termina el mazo se sigue jugando con las cartas de descarte hasta que no quede ninguna. Se arman las palabras con las letras y luego se escriben en el cuadernillo.

ARO, ANILLO, UVA, UÑA, OSO, OJO, OLA, ÁRBOL, ALA, OREJA



A	N	I	L	L	O
O	R	E	J	A	
U	V	A			





5. EL TREN

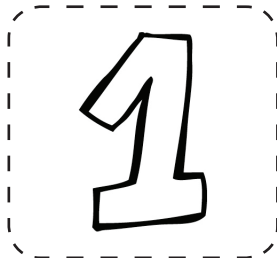
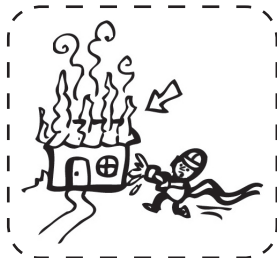
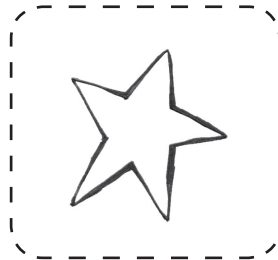
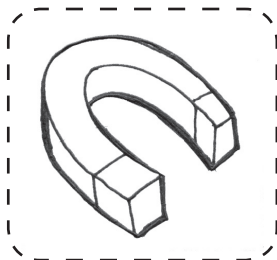
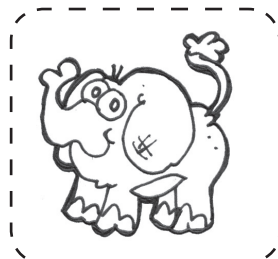
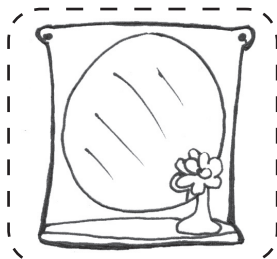
VOCALES PACO

¿Qué tren carga más dibujos? ¿El de Tina o el de Paco?

En este juego se presenta a los niños el dibujo de una locomotora que arrastra vagones. Primero es el tren de Tina y lleva la I. Se deben cargar los vagones con dibujos cuyo nombre empiece con E. Se cuenta cuántos dibujos se cargaron.

El tren de PACO se carga con dibujos cuyo nombre empieza con E. Se cuenta qué tren cargó más. Hay dos distractores (es decir, dos dibujos que no son ni de Tina ni de Paco) para hacerlo más difícil (anteojos, uno).

DIBUJOS: ESPADA, ELEFANTE, ESPEJO, ESTANTE, ESCUELA, ESTRELLA, IMÁN, INCENDIO, ISLA, IGLESIA, INDIO





6. EL PUEBLO MANDA

M

Los chicos tienen que ir a buscar los dibujos que “el pueblo” les pide.

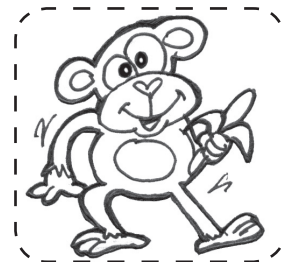
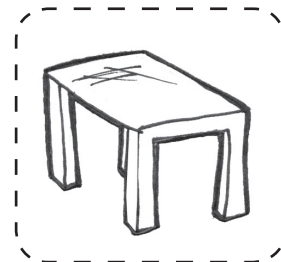
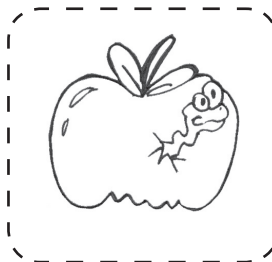
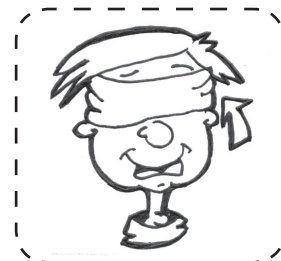
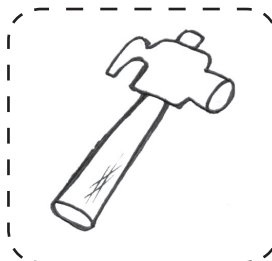
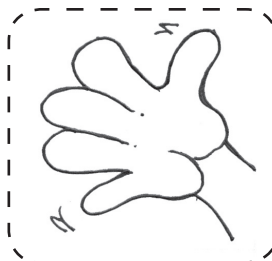
La maestra pone sobre una mesa una serie de tarjetas con dibujos. RECORDAR QUE ES LA MAESTRA LA QUE DICE EL NOMBRE DE LOS OBJETOS DIBUJADOS. Los chicos se ubican en la otra punta de la sala. La maestra manda a un chico con la orden: “El pueblo pide que traigas algo que empiece con mmmmmmmmm”. El chico va hasta la mesa,

elige un objeto y lo trae. Entre todos deciden si el pueblo va a aceptar lo que le trajeron (es decir, si realmente empieza con el sonido pedido). Se arman palabras con las letras de esta página y luego se escribe en el cuadernillo.

MAGO, MANO, MANZANA, MARTILLO, MONO, NARIZ, RELOJ, TAMBOR, VENDA, MESA, VOLCÁN



M	A	N	O
M	O	N	O
M	E	S	A





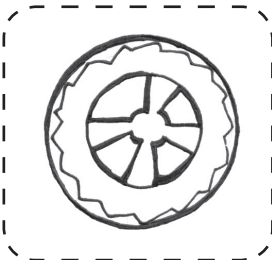
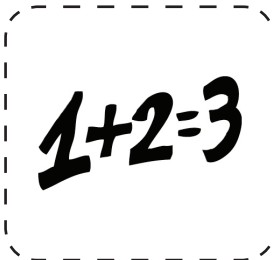
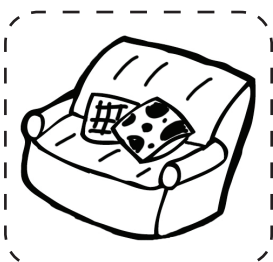
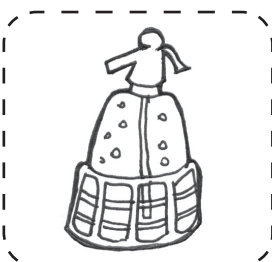
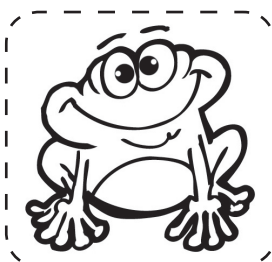
7. ARMAR PAREJAS

S

¿Quién arma más parejas, Tina o Paco?

Tina tiene la S y Paco la M. La maestra presenta, mezcladas, 6 tarjetas con dibujos que forman 3 parejas que empiezan con el mismo sonido inicial. La maestra explica a los niños que deben encontrar los dibujos cuyos nombres empiezan con el mismo sonido.

SOFÁ, MEDIA, SIFÓN, SUMA, MUÑECA, SAPO y dos distractores que no se pueden aparear, para hacerlo un poquito más difícil: RUEDA, LATA



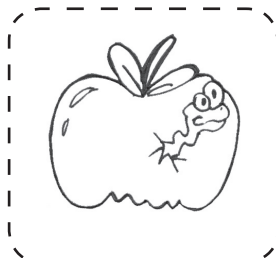
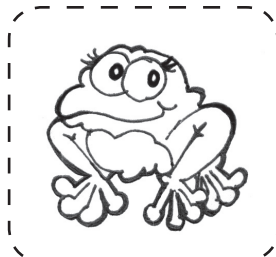
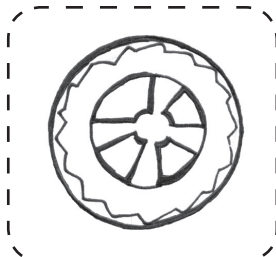


8. ¿EN QUÉ FILA VAN?

R

Se colocan sobre la mesa tres letras, M, S y R. Se van sacando tarjetas con dibujos cuyos nombres empiezan con una de las tres letras. Los niños deben colocar cada dibujo debajo de la inicial correspondiente.

RUEDA, ROPA, REGALO, RANA, RATA,
SERPIENTE, SARTÉN, SOL, MONTAÑA,
MURCIÉLAGO, MOCHILA, MANZANA





9. EL TREN

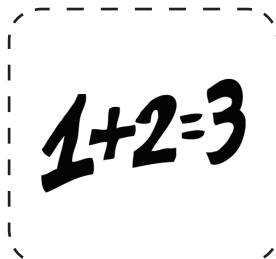
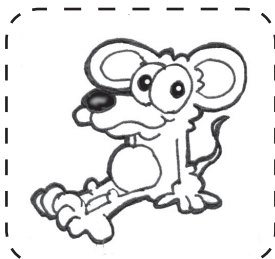
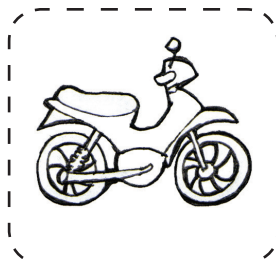
M Y N

El tren de Tina lleva la N y el de Paco, la M.

En este juego se presenta a los niños el dibujo de una locomotora que arrastra vagones (ver última página de este cuadernillo). Se coloca un dibujo sobre la locomotora. Primero es el tren de Tina y lleva la N. Se deben cargar los vagones con dibujos cuyo nombre empiece con nnn. Se cuenta cuántos dibujos se cargaron.

El tren de PACO se carga con dibujos cuyo nombre empiece con M. Se cuenta qué tren cargó más. Hay dos distractores para hacerlo más difícil.

MAGO, NIDO, NENA, MOTO, NUBE, MONEDA, NUDO Y DOS DISTRACTORES: RATÓN Y SUMA





10. JUEGO DEL TABLERO

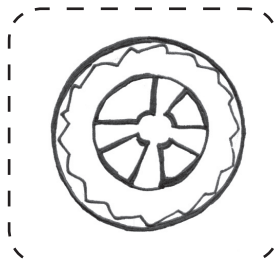
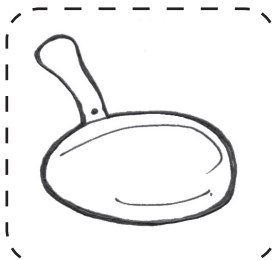
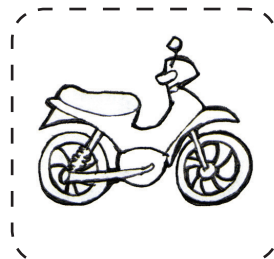
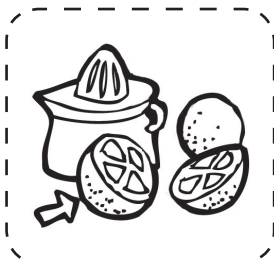
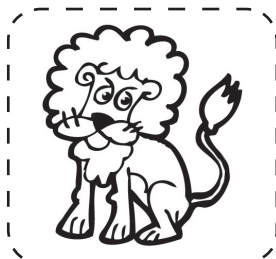
L

¡Cuidado con caer en las casillas de colores! Tienen prenda.

Se dibuja, en una hoja o en el suelo, un tablero como el del juego de la oca. Algunas de las casillas estarán pintadas de un color a elección del docente. A un costado se coloca la pila de dibujos de esta página, boca abajo. Cada chico tira el dado y avanza hasta el casillero que corresponde. Si cae

en una casilla de color debe tomar una tarjeta de la pila, debe identificar el sonido inicial del nombre de ese dibujo y luego decir otra palabra que empiece con el mismo sonido.

LANA, LATA, LUNA, LORO, LEÓN, NARANJA, MOCHILA, MOTO, SOL, RADIO, SARTÉN, RUEDA





11. NAIPES

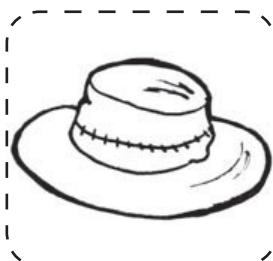
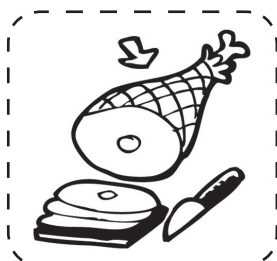
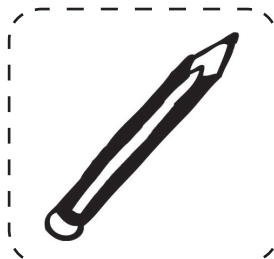
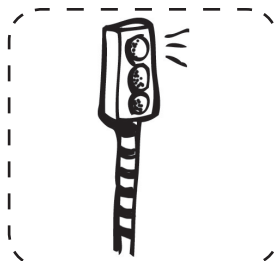
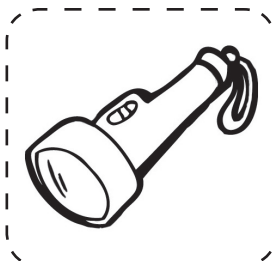
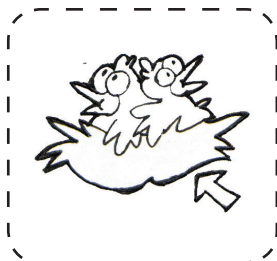
J

Dando vueltas las cartas de sus mazos, los chicos tienen que ver si empiezan o no con el mismo sonido.

Este es un juego cooperativo, no competitivo. Ganan o pierden todos los que participan. Se entrega a cada niño su "mazo" de cartas consistente en las tarjetas con dibujos de esta página (la docente necesitará una copia de los dibujos de esta página para cada alumno). Cada chico da vuelta la carta superior de su mazo. Se pronuncia el nombre del dibujo y se identifica el sonido inicial. Si el sonido inicial de las cartas de

los dos niños es el mismo, los chicos ganan un punto. Si es distinto, no. Las cartas ya usadas van quedando boca abajo en un costado. Cuando se termina el mazo se sigue jugando con las cartas de descarte hasta que no quede ninguna.

JUGO, JARDINERO, JABÓN, JARRA, JAMÓN,
LÁPIZ, LINTERNA, NIDO, NUDO, SEMÁFORO,
SOMBRERO





12. ¿QUÉ VOY A DECIR?

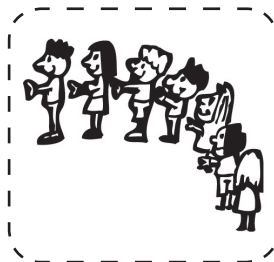
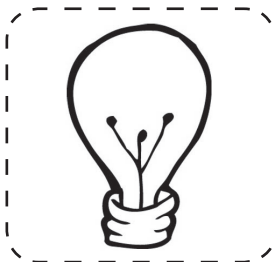
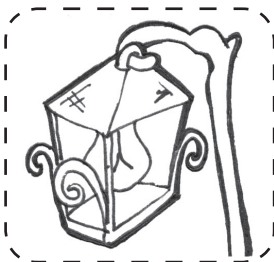
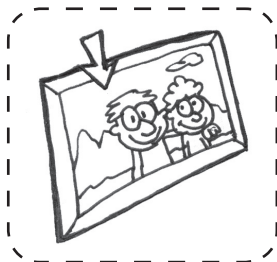
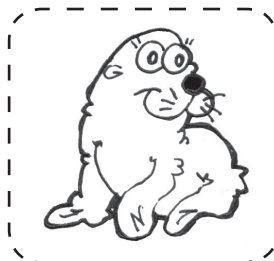
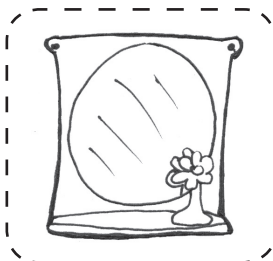
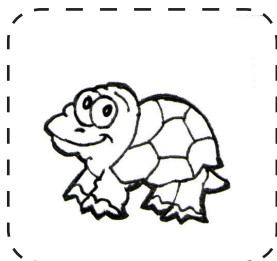
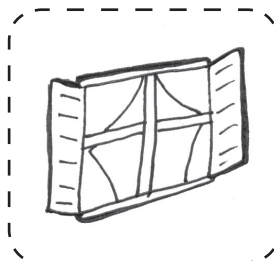
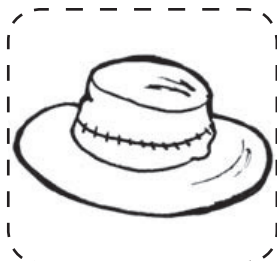
F

En este juego los niños tienen que identificar los dibujos a partir del sonido inicial pronunciado por la maestra.

La maestra coloca sobre la mesa varias tarjetas con dibujos. Dice que está pensando en uno de los dibujos y quiere que los niños adivinen cuál. Para eso, pronuncia el primer sonido del nombre de uno de los objetos: Estoy pensando

en algo que empieza con ffff. Los niños tienen que adivinar de qué tarjeta se trata.

SOMBRERO, SERPIENTE, SOPA, VENTANA, TORTUGA, CUADERNO, ESPEJO, FOCA, FOTO, FAROL, FOCO, FILA





13. AGRUPAR

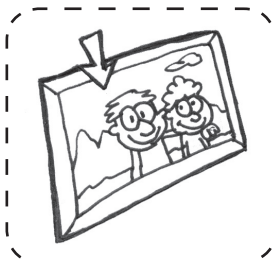
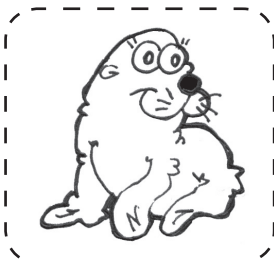
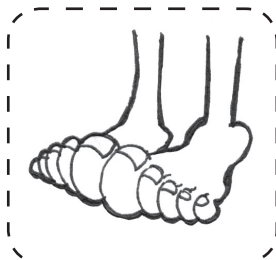
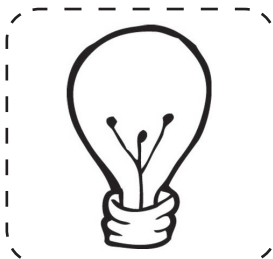
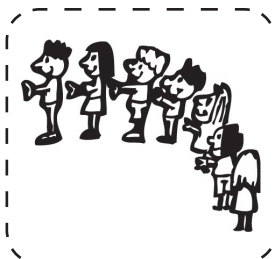
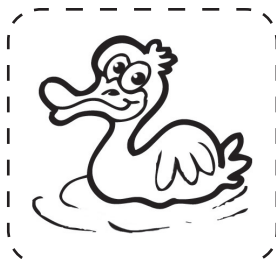
P

¿Quién junta más dibujos, Tina o Paco? Dale a Paco los que empiezan como su nombre y a Tina los que empiezan con fff.

La maestra presenta varios dibujos que comienzan con dos sonidos diferentes. Los niños tienen que agrupar los

que comienzan igual. Una vez formados los grupos la docente presenta la letra inicial de cada uno.

PALA, PELO, PATO, PERA, PIES, FOCA, FOTO, FOCO, FILA





14. EL ENTROMETIDO

T

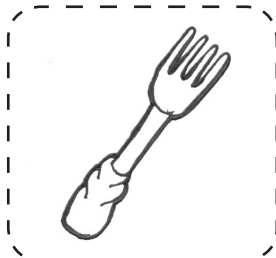
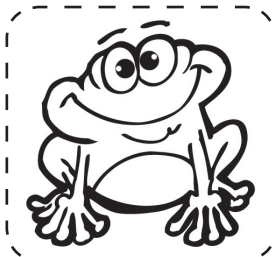
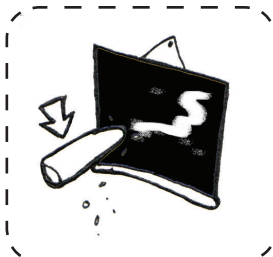
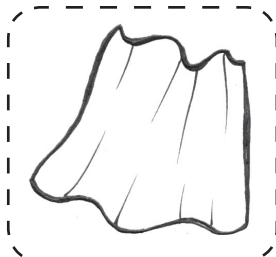
En este juego hay que encontrar el dibujo que no empieza como los otros dos.

La maestra presenta tríos de dibujos. En cada trío hay dos objetos que empiezan con el mismo sonido y uno que es diferente. Los niños deben identificar al entrometido (es decir, al diferente).

TELA – SERPIENTE – TIZA

TELE – TOMATE – SAPO

TENEDOR – PEZ – TORTA





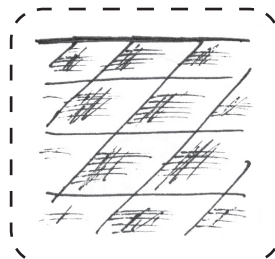
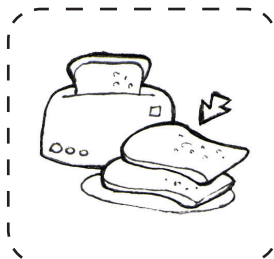
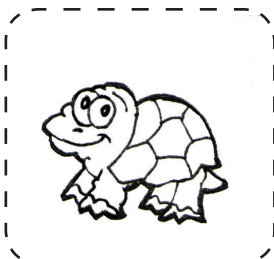
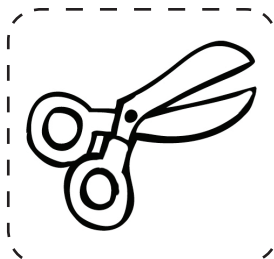
15. ¿CUÁL ES LA INICIAL?

P y T

Algunos dibujos empiezan como Tina y otros como Paco. ¿Quién tiene más?

La maestra va presentando dibujos y junto a cada uno coloca las letras P y T. Los chicos tienen que elegir cuál de las dos letras representa el sonido inicial de la palabra y luego entrega el dibujo a Tina o a Paco, según corresponda.

TIJERA, PIRATA, TORTUGA, TAMBOR,
TOSTADA, PATÍN, POLLO, PISO, TAZA





16. EL PUEBLO MANDA

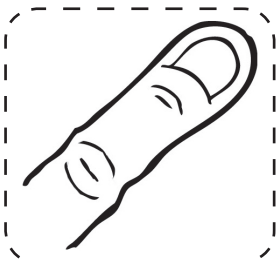
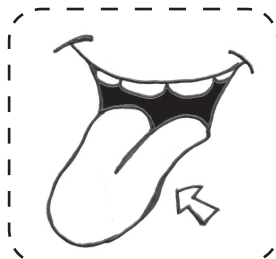
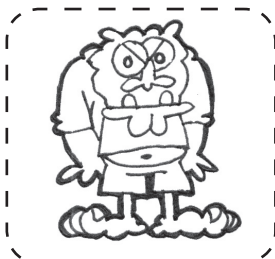
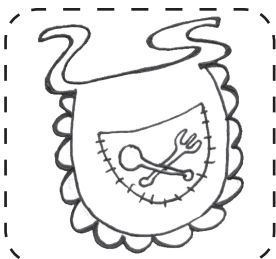
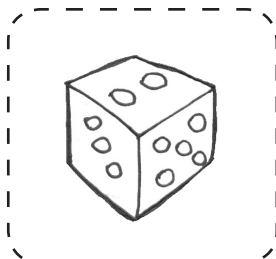
D

Los chicos tienen que ir a buscar los dibujos que “el pueblo” les pide.

La maestra pone sobre una mesa una serie de tarjetas con dibujos. Los chicos se ubican en la otra punta de la sala. La maestra manda a un chico con la orden: “El pueblo pide que traigas algo que empiece con ddddddddddd”. El

chico va hasta la mesa, elige un objeto y lo trae. Entre todos deciden si el pueblo va a aceptar lo que le trajeron.

DADO, DELANTAL, DUENDE, DELFÍN,
DIENTES, FUEGO, OGRO, LENGUA, ESPINA,
DEDO, DOS





17. DETECTIVE DE SONIDOS

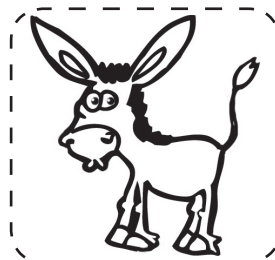
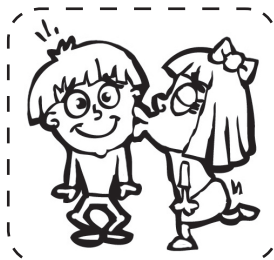
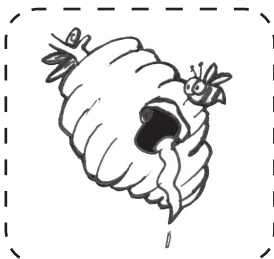
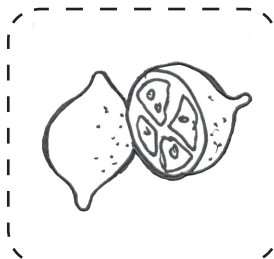
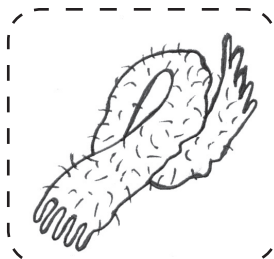
B

Los chicos, como detectives, deben “descubrir” los sonidos dentro de las palabras.

La maestra comenta a los niños que van a ser detectives que buscan un determinado sonido escondido en las palabras: por ejemplo, el sonido /bbb/. La maestra va diciendo palabras y los niños tienen que decir si contienen o no el sonido que se busca. Cuando los niños

dicen que lo encontraron, se analiza la palabra a ver si efectivamente contiene el sonido.

BUFANDA, BARCO, CARPA, FANTASMA,
LIMÓN, PLAYA, PANAL, PANTALÓN, BESO,
BURRO, BOTE, BOCA





18. JUEGO DEL TABLERO

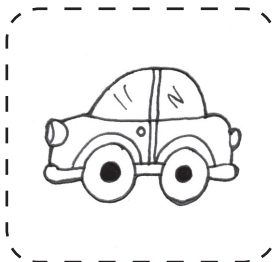
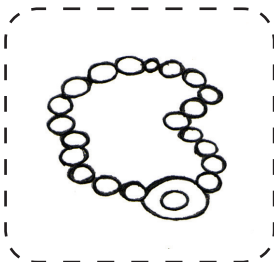
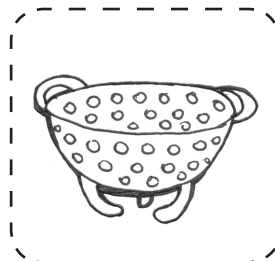
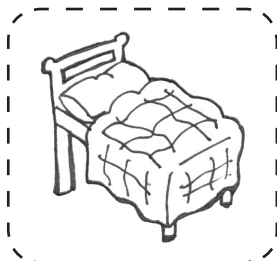
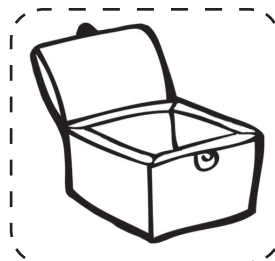
C

¡Cuidado con caer en las casillas de colores! Tienen prenda.

Se dibuja, en una hoja o en el suelo, un tablero como el del juego de la oca. Algunas de las casillas estarán pintadas de un color a elección del docente. A un costado se coloca la pila de dibujos de esta página, boca abajo. Cada chico tira el dado y avanza hasta el casillero que corresponde. Si cae

en una casilla de color debe tomar una tarjeta de la pila, debe identificar el sonido inicial del nombre de ese dibujo y luego decir otra palabra que empiece con el mismo sonido.

CAMA, COPA, CAJA, CUNA, COLADOR,
CORBATA, COLLAR, AUTO, BALDE, BOLSILLO,
RONDA, YERBA





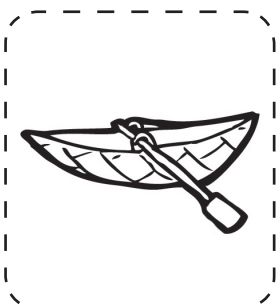
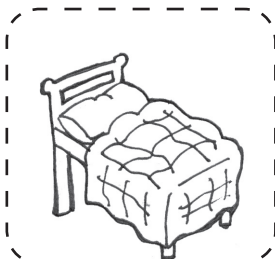
19. DESCARTE

G

Tina juega otra vez contra Paco. ¡El que se queda con menos tarjetas, gana!

La maestra reparte las tarjetas (boca arriba) entre Tina y Paco. El que tiene entre sus tarjetas palabras que empiezan igual, las descarta. Si no, se turnan para armar parejas entre una tarjeta propia (por ejemplo, Paco) y otra del otro (Tina). El que se queda sin tarjetas o con menos tarjetas, gana.

GATO, GOTA, CARPA, COPA, GORRO,
GUSANO, CAMA, CORAZÓN Y DOS
DISTRACTORES: BOTE Y PANTALÓN



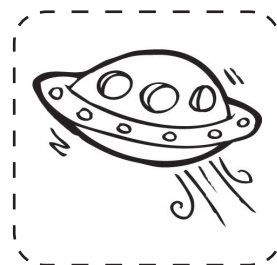
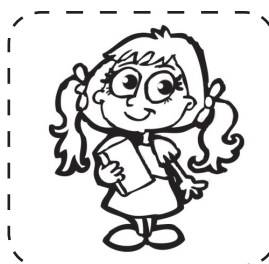
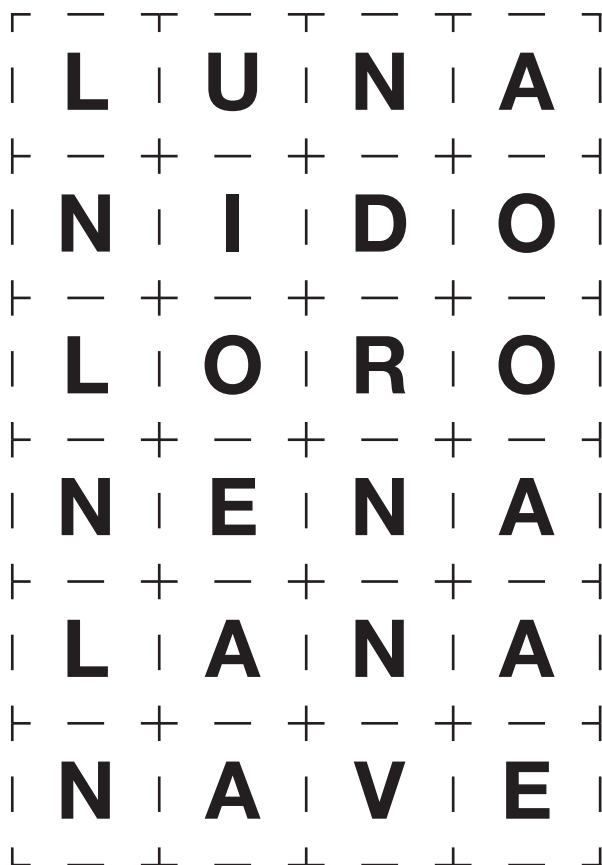


20. SOBRE CON LETRAS

L y N

Se preparan varios sobres: en cada uno se guarda una tarjeta con un dibujo y las letras para escribir el nombre del objeto representado (por ejemplo, si es un sol, se incluyen tres letras: S-O-L). Cada niño saca el dibujo y las letras y, con ayuda de la maestra, forman el nombre del objeto usando las letras.

A PARTIR DE AHORA LOS DIBUJOS NO APARECEN EN EL CUADERNILLO DEL NIÑO. DIRECTAMENTE SE TRAZAN LAS RAYITAS Y SE ESCRIBE.





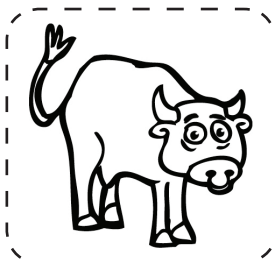
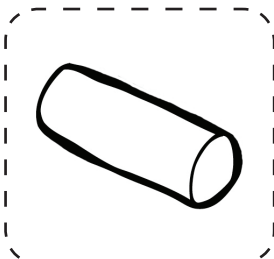
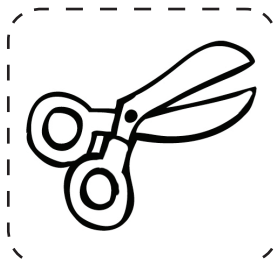
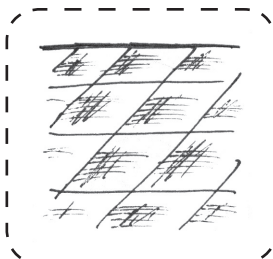
21. SACAR DIBUJOS

P y T

La maestra guarda una serie de tarjetas dentro de un frasco o caja. Cada niño, sin mirar, tiene que sacar una tarjeta del frasco. Deben escribir el nombre del objeto representado en la tarjeta. Recordar que la es-

critura se realiza prolongando los sonidos para analizar la palabra cuidadosamente.

PALA, PILA, PISO, TIJERA, TUBO, TORO





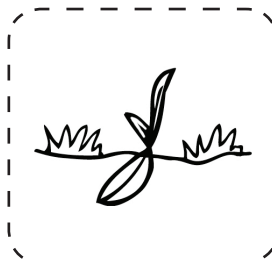
22. ¿CUANTAS RECORDÁS?

F y S

Se muestra a los niños una serie de tarjetas. Los niños deben miraras durante unos segundos. Luego se las guarda y se invita a los niños a recordar qué dibujos habían visto. Se van escribiendo el nombre de

los dibujos recordados. Si no se acuerdan, se vuelve a mostrar)

FICHA, FUMAR, SEIS, SACO, SEMILLA





23. ¿CUÁNTAS ENCONTRÁS?

B y D

La maestra dice que va a leer una lista de palabras. Los niños deben identificar cuántas palabras empiezan con B de esa lista. Luego deben identificar cuántas empiezan con D.



- | | | |
|----------|-----------|----------|
| » Día | » Dominó | » Baúl |
| » Baño | » Cerro | » Duna |
| » Jardín | » Botella | » Banana |
| » Flor | » Duro | |
| » Dama | » Banco | |
| » Rulo | » Juguete | |
| » Bollo | » Diente | |
| » Monte | » Campo | |

Finalmente, se escriben las siguientes palabras: dama, duro, duna, bollo, banana, baño



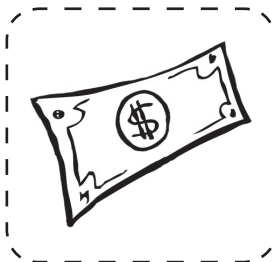
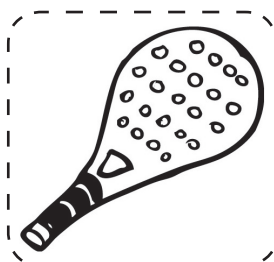
24. ¿QUE VOY A ESCRIBIR?

B y P

La maestra muestra a los niños varias tarjetas. En el pizarrón o en una hoja, escribe la primera letra de una de las palabras y pregunta a los niños: ¿qué voy a escribir? En base a esa primera letra, los niños intentan adivinar. Si los niños no logran darse cuenta o dicen una palabra que no es la que la maestra está por escribir, se agrega la segunda letra y así sucesi-

vamente hasta que los niños se dan cuenta de cuál es la palabra. Prolongando sonidos, se completa la escritura de la palabra. Luego se escriben algunas de las palabras en el cuadernillo del niño.

PALETA, PINO, PUMA, BUHO, BOCA, BILLETE





25. SOBRE CON LETRAS

M y N

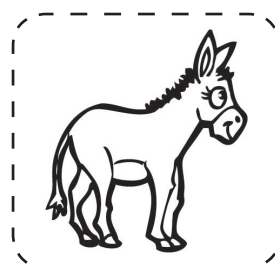
Se preparan varios sobres: en cada uno se guarda un dibujo y las letras para escribir el nombre del objeto representado (por ejemplo, si es un sol, se incluyen tres letras: S-O-L). Cada niño saca el dibujo y las letras y, con ayuda de

la maestra, forma el nombre del objeto usando las letras.

MÚSICA, MEDALLA, MULA, NAVAJA, NOCHE, NUEZ



M	E	D	A	LL	A
M	Ú	S	I	C	A
N	A	V	A	J	A
M	U	L	A		
N	O	CH	E		
N	U	E	Z		





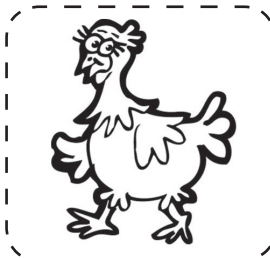
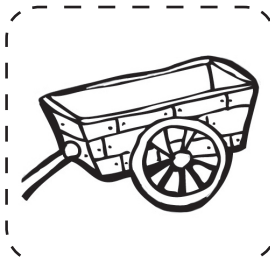
26. SACAR DIBUJOS

C y G

La maestra guarda una serie de tarjetas dentro de un frasco o caja. Cada niño, sin mirar, tiene que sacar una tarjeta del frasco. Deben escribir el nombre del objeto representado en la tarjeta. Recordar que la escritura de las palabras se realiza

prolongando los sonidos para analizar la palabra cuidadosamente.

CAFÉ, CARRETA, COMETA, GUSANO,
GALLINA, GOTA





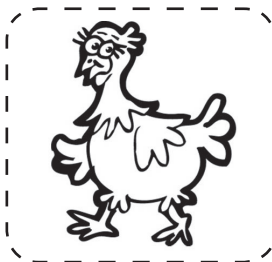
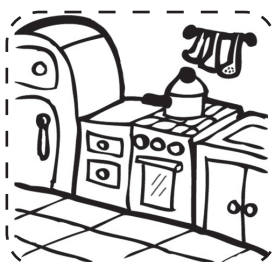
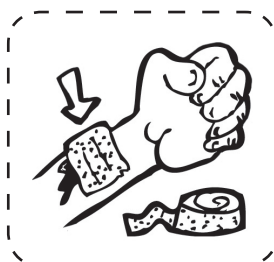
27. DEFINICIONES

G y C

Se colocan sobre la mesa tarjetas con dibujos. La maestra explica que está pensando en una de las tarjetas y los niños deben adivinar cuál es. Para ello, les dará una pista. La pista consiste en la definición o en la descripción del objeto representado en alguna de las tarjetas. Por ejemplo, se puede decir “es el lugar donde se prepara la comida” y los niños tienen que señalar la tarjeta donde hay una cocina. Se escriben las palabras.

Definiciones

- (GASA) SE UTILIZA PARA PROTEGER UNA HERIDA
- (GOTERA) AGUA QUE ENTRA POR EL TECHO DE UNA CASA
- (GALLINA) ANIMAL QUE PONE HUEVOS
- (COCINA) AMBIENTE DE LA CASA DONDE SE PREPARA LA COMIDA
- (CORONA) ELEMENTO UTILIZADO POR LA REALEZA
- (CURA) SACERDOTE





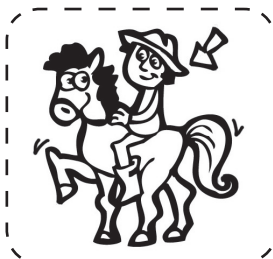
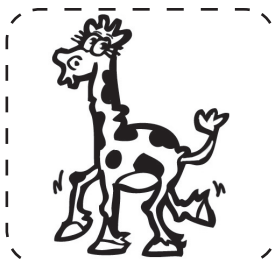
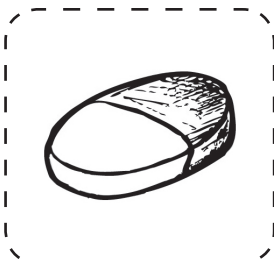
28. ¿QUE VOY A ESCRIBIR?

G y J

La maestra muestra a los niños varias tarjetas. En el pizarrón o en una hoja, escribe la primera letra de una de las palabras y pregunta a los niños: ¿qué voy a escribir? En base a esa primera letra, los niños intentan adivinar. Si los niños no logran darse cuenta o dicen una palabra que no es la que la maestra está por escribir, se

agrega la segunda letra y así sucesivamente hasta que los niños se dan cuenta de cuál es la palabra. Prolongando sonidos, se completa la escritura de la palabra.

GALLETA, GOMA, JIRAFÁ, GALERA, JOYA, JINETE





29. SOBRE CON LETRAS

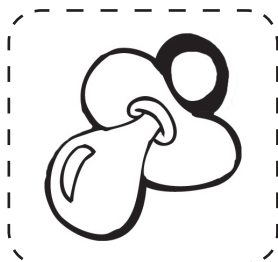
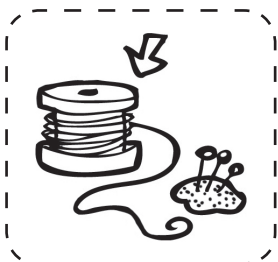
CH y H

Se preparan varios sobres: en cada uno se guarda una tarjeta y las letras para escribir el nombre del objeto representado (por ejemplo, si es un sol, se incluyen

tres letras: S-O-L). Cada niño saca el dibujo y las letras y, con ayuda de la maestra, forman el nombre del objeto usando las letras



H	E	L	A	D	O
CH	U	P	E	T	E
CH	I	N	O		
CH	I	V	O		
H	O	J	A		
H	I	L	O		



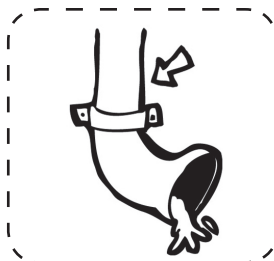


30. SOBRE CON LETRAS

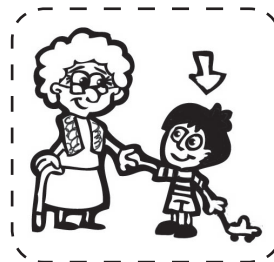
N y Ñ

Se preparan varios sobres: en cada uno se guarda una tarjeta y las letras para escribir el nombre del objeto representado. Cada niño saca el dibujo y las letras y, con ayuda de la maestra, forman el nombre del objeto usando las letras.

CAÑO, BAÑO, SOÑAR, SONAR, NIETO, NIEVE



S	O	N	A	R
S	O	Ñ	A	R
N	I	E	T	O
N	I	E	V	E
C	A	Ñ	O	
B	A	Ñ	O	





31. PALABRAS DICTADAS

Se trabaja sin dibujos y con el equipo de letras. En todos los casos, se entrega a los niños, palabra por palabra, exactamente las letras necesarias para escribir. Se dice la palabra que el niño debe escribir y él la arma.

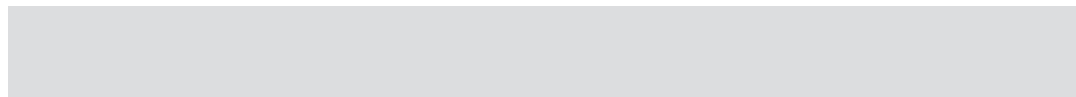
MONEDA, NÚMERO, MINUTO, NEVADO



M	O	N	E	D	A
M	I	N	U	T	O
N	E	V	A	D	O
N	Ú	M	E	R	O



32. PALABRAS DICTADAS



Se trabaja sin dibujos y con el equipo de letras. En todos los casos, se entrega a los niños, palabra por palabra, exactamente las letras necesarias para escribir.

PELOTA, PATADA, TAPADO, TENAZA



P	E	L	O	T	A
P	A	T	A	D	A
T	A	P	A	D	O
T	E	N	A	Z	A



33. CAMBIAR PALABRAS

El docente dice una palabra y el niño la escribe con el equipo de letras. Luego el docente dice otra palabra que tiene una letra más que la que el niño ya escribió. Juntos reacomodan la palabra ya armada para convertirla en la nueva.

PATO -PASTO

DADO-DARDO

FARO-FARDO

OCA-ORCA



P	A	T	O
D	A	D	O
F	A	R	O
O	C	A	

S
R
D
R



34. PALABRAS DICTADAS

Se trabaja sin dibujos y con el equipo de letras. En todos los casos, se entrega a los niños, palabra por palabra, exactamente las letras necesarias para escribir.

BODEGA, GOTERA, BAJADA, BOCADO



B	O	D	E	G	A
G	O	T	E	R	A
B	A	J	A	D	A
B	O	C	A	D	O



35. PALABRAS DICTADAS

Se trabaja sin dibujos y con el equipo de letras. En todos los casos, se entrega a los niños, palabra por palabra, exactamente las letras necesarias para escribir.

GALERA, GANADO, CADENA, COYOTE



G	A	L	E	R	A
G	A	N	A	D	O
C	A	D	E	N	A
C	O	Y	O	T	E



36. CAMBIAR PALABRAS

El docente dice una palabra y el niño la escribe con el equipo de letras. Luego el docente dice otra palabra que tiene una letra más que la que el niño ya escribió. Juntos reacomodan la palabra ya armada para convertirla en la nueva.

PISA-PISTA

SODA-SORDA

CAMA-CALMA

ROCA-RONCA



P	I	S	A	T
S	O	D	A	R
C	A	M	A	L
R	O	C	A	N



37. PALABRAS DICTADAS

Se trabaja sin dibujos y con el equipo de letras. En todos los casos, se entrega a los niños, palabra por palabra, exactamente las letras necesarias para escribir.

PIBE, PELUCA, BOTELLA, BANANO



P	I	B	E		
P	E	L	U	C	A
B	O	T	E	LL	A
B	A	N	A	N	O



38. PALABRAS DICTADAS

Se trabaja sin dibujos y con el equipo de letras. En todos los casos, se entrega a los niños, palabra por palabra, exactamente las letras necesarias para escribir.

MIGAJA, GAJO, JUGADA, JUGOSO



M	I	G	A	J	A
G	A	J	O		
J	U	G	A	D	A
J	U	G	O	S	O



39. CAMBIAR PALABRAS

El docente dice una palabra y el niño la escribe con el equipo de letras. Luego el docente dice otra palabra que tiene una letra más que la que el niño ya escribió. Juntos reacomodan la palabra ya armada para convertirla en la nueva.

CAPA-CARPA

RATA-RASTA

BABA-BARBA

TACO-TALCO



C	A	P	A	R
R	A	T	A	S
B	A	B	A	R
T	A	C	O	L



40. PALABRAS DICTADAS



Se trabaja sin dibujos y con el equipo de letras. En todos los casos, se entrega a los niños, palabra por palabra, exactamente las letras necesarias para escribir.

HELADO, HARINA, CHAPA, CHINELA



H	E	L	A	D	O
H	A	R	I	N	A
CH	A	P	A		
CH	I	N	E	L	A

CUADERNILLO DE JUEGOS NIVEL 1

Propuesta Dale!

Derecho a Aprender a Leer y Escribir

Este cuadernillo contiene una serie de propuestas de juegos para implementar en las sesiones de los niños de Nivel 1.

La idea es que los docentes preparen un sobre para cada juego: en el exterior del sobre se pega el número de sesión y la explicación del juego y en el interior se guardan los dibujos que van a utilizarse.

Estos juegos se implementan en el segundo momento, luego de escribir la historia del niño. Al finalizar el juego se trabaja nuevamente en el cuadernillo del alumno, escribiendo algunas de las palabras del juego.