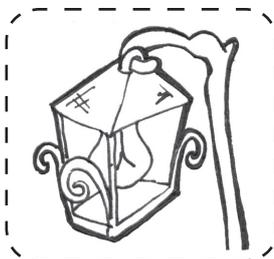




1. SACAR DIBUJOS

La maestra guarda una serie de tarjetas dentro de un frasco o caja. Cada niño, sin mirar, tiene que sacar una tarjeta del frasco. Luego en el cuadernillo del niño se busca el mismo dibujo y se escribe la palabra. Recordar que la escritura de las palabras se realiza prolongando los sonidos para analizar la palabra cuidadosamente

PALABRAS CON CONSONANTE AL FINAL DE PALABRA: MAR, PEZ, FAROL, DOS, SAL





2. ¿QUE VOY A DECIR?

La maestra saca de un sobre tarjetas con dibujos. A medida que los va sacando pronuncia el nombre del objeto dibujado (*Acá hay un pan, este representa un mes...*). **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 una 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 mmmmm*. Los niños tienen que adivinar de qué tarjeta se trata. Después de jugar varias veces, se escriben las palabras seleccionadas en el Cuadernillo del alumno, siempre prolongando los sonidos y trazando las rayitas.

PAN, MIEL, GOL, MES, PAZ

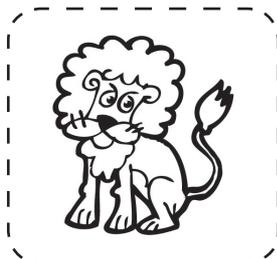
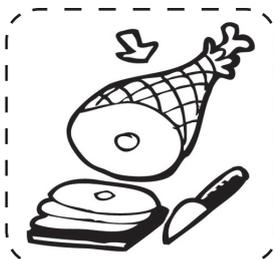
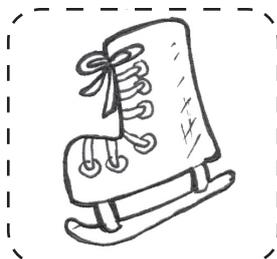




3. JUEGO DEL TABLERO

Se dibuja, en una hoja o en el suelo, un tablero como el del juego de la oca. En distintas casillas se colocan boca abajo pilas de tarjetas con dibujos. Cada chico tira el dado y avanza hasta el casillero que corresponde. Si cae en una casilla donde hay una pila de tarjetas toma una, la da vuelta y debe identificar el sonido inicial del nombre de ese dibujo y luego decir otra palabra que empiece con el mismo sonido.

PATÍN, RATÓN, JAMÓN, LEÓN, LIMÓN

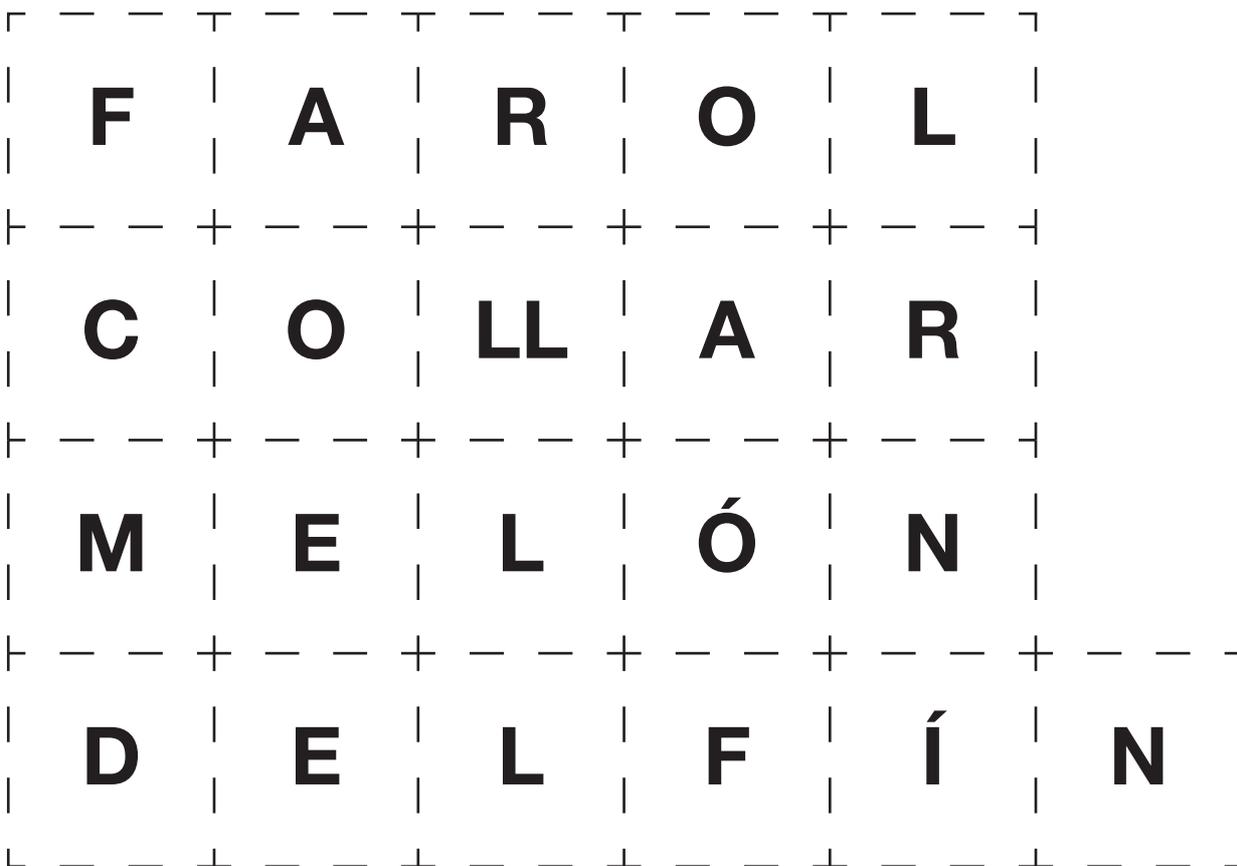
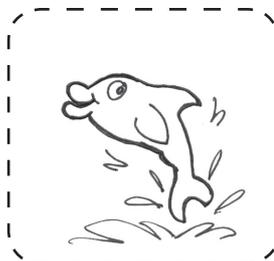
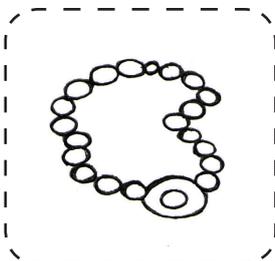
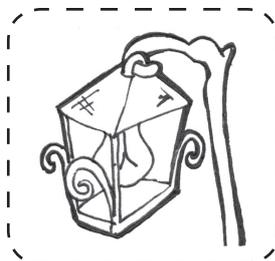




4. SOBRES CON LETRAS

Se preparan varios sobres donde 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.

FAROL, MELÓN, COLLAR, DELFÍN





5. ¡ME EQUIVOQUÉ!

La idea de este juego es seguir trabajando para mejorar la calidad del análisis de las palabras que realizan los niños. En este caso, la idea es que los chicos identifiquen un sonido inserto en el medio de la palabra, sonido que modifica el significado. Se trata de un ejercicio de sustitución de fonema.

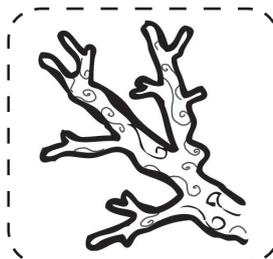
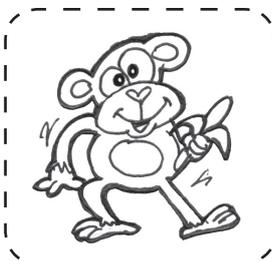
El maestro muestra una serie de dibujos (*por ejemplo, gato, mono, casa, ropa, rama*)

Explica a los chicos que él va a decir el nombre de un dibujo y ellos van a tener que señalarlo. Pero tienen que estar atentos porque él anda con la lengua medio trabada y a veces se confunde. Entonces en lugar de decir el nombre de los objetos

dibujados dice un nombre que se diferencia por contener un sonido distinto: *gallo (en lugar de gato), cara (por casa), moño (por mono), rosa (por ropa), rata (por rama)*.

Los chicos tienen que darse cuenta qué quiso decir el maestro (Por ejemplo, dijo *gallo* pero quería decir *gato*) y decir en qué se diferencian esas dos palabras. Se escriben las dos palabras para detectar el sonido modificado. Palabras cambiadas que pronuncia el maestro: *gallo, moño, cara, rosa, rata*.

DIBUJOS: GATO, MONO, CASA, ROPA, RAMA

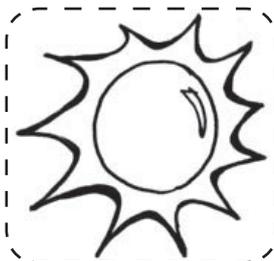
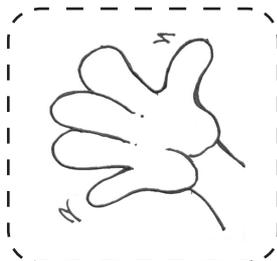
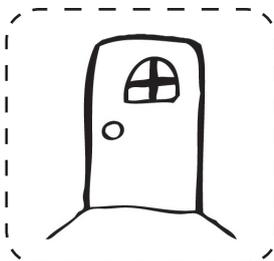
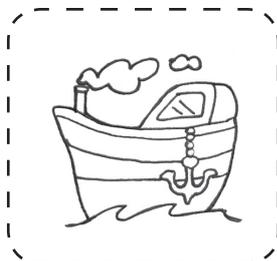




6. DETECTIVE DE SONIDOS

La maestra comenta a los niños que van a ser detectives que buscan un determinado sonido escondido en las palabras: por ejemplo, el sonido /rrr/. 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.

BARCO, CARTA, PUERTA, TORTA, MANO,
MEDIA, SOL, GOTA

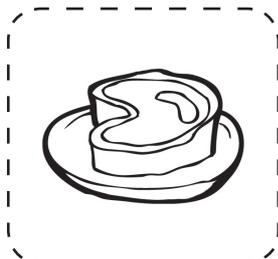
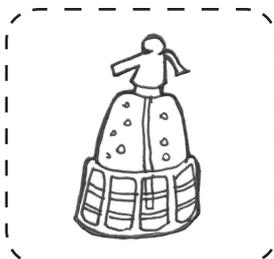
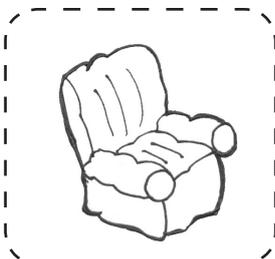
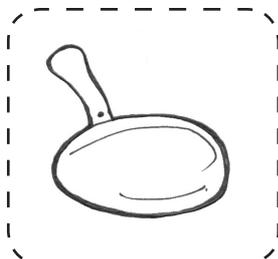




7. ¿CUÁNTAS RECORDÁS?

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 puede anotar cuántas recordaron de primer intento, mostrarlas de nuevo y ver cuántas recuerdan la siguiente vez.

SARTÉN, SILLÓN, SIFÓN, CARNE, ÁRBOL, YERBA





8. ¿CUÁNTAS ENCONTRÁS?

La maestra dice que va a leer una lista de palabras. Algunas de esas palabras tienen una R en el medio. La maestra va diciendo las palabras y el chico avisa cuando escucha una R intermedia. Se analizan cuidadosamente las palabras para ver si es correcta y se va sumando cuántas palabras con R intermedia escucharon. Este juego es oral, sin tarjetas.

PALABRAS SUGERIDAS: AMOR, JUGO,
CARTÓN, COLOR, DESIERTO, PALA,
CARDÓN, DADO, LANA, CORAZÓN.





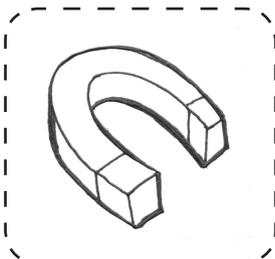
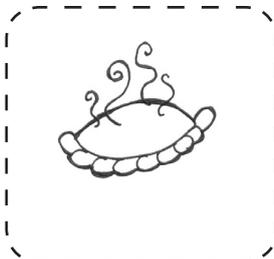
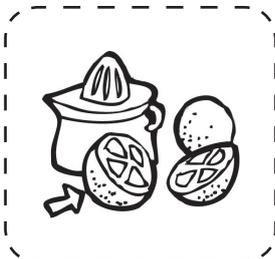
9. DEFINICIONES

Se reparten entre los niños tarjetas con dibujos. El maestro explica que está pensando en una de las tarjetas y los niños deben adivinar cuál. 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 dice "Fruta redonda y jugosa" y los niños tienen que señalar la tarjeta donde hay una *naranja*.

PALABRAS: CAMPANA, NARANJA, EMPANADA, ZANJA, IMÁN

Definiciones:

- Instrumento de metal con forma de copa puesta boca abajo. Suena cuando se lo golpea (campana).
- Fruta redonda y jugosa (naranja).
- Comida típica del norte argentino (empanada).
- Excavación larga y angosta. En general hay agua en el fondo (zanja).
- Objeto que atrae al hierro (imán).





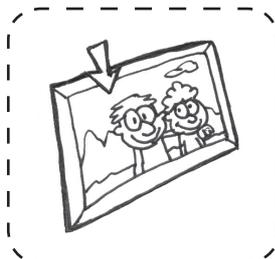
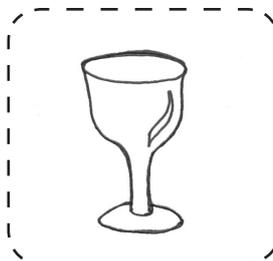
10. ¡ME EQUIVOQUÉ!

El maestro muestra una serie de dibujos. Explica a los chicos que él va a decir el nombre de un dibujo y ellos van a tener que señalarlo. Pero tienen que estar atentos porque él anda con la lengua medio trabada y a veces se confunde. Entonces en lugar de decir el nombre de los objetos dibujados dice un nombre que se diferencia por contener un sonido distinto. Los chicos tienen que darse cuenta qué quiso decir el maestro

(Por ejemplo, dijo *pe*lo pero quería decir *per*ro) y decir en qué se diferencian esas dos palabras.

DIBUJO: PERRO, LUNA, COPA, FOTO, PIPA

Palabras cambiadas que pronuncia el maestro: *pe*lo, *lupa*, *cosa*, *foco*, *pila*

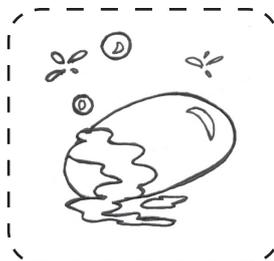




11. SOBRES CON LETRAS

Se preparan varios sobres donde se guarda una tarjeta y las letras para escribir el nombre del objeto representado (por ejemplo, si es un corazón, se incluyen las letras: C-O-R-A-Z-Ó-N). Cada niño saca el dibujo y las letras y, con ayuda de la maestra, forman el nombre del objeto usando las letras.

CORAZÓN, LÁMPARA, VOLCÁN, JABÓN,
CORBATA



V	O	L	C	Á	N	
C	O	R	B	A	T	A
C	O	R	A	Z	Ó	N
J	A	B	Ó	N		
L	Á	M	P	A	R	A

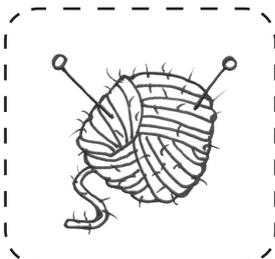
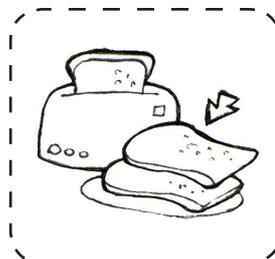
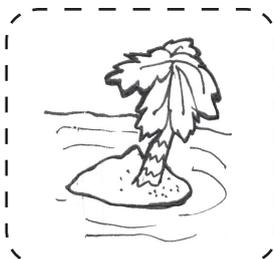
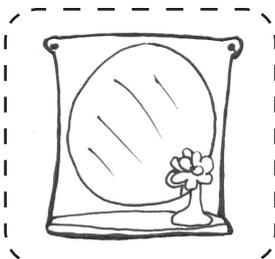
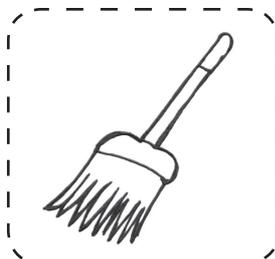




12. ¿CUÁNTAS ENCONTRÁS?

La maestra dice que va a leer una lista de palabras. Algunas de esas palabras tienen una S en el medio. La maestra va diciendo las palabras y el chico va avisando cuando escucha el sonido ssss. Se analizan cuidadosamente las palabras para ver si identificó correctamente los sonidos.

ESCOBA, ESPEJO, ISLA, TOSTADA, LORO,
LANA, PELOTA

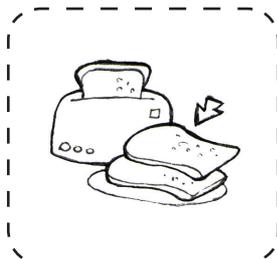
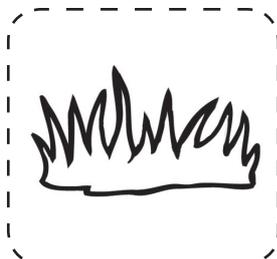




13. ARMAR PAREJAS

La maestra presenta, todas mezcladas, 8 tarjetas con dibujos que forman 4 parejas que empiezan con el mismo sonido inicial. La maestra explica a los niños que deben encontrar los que empiezan igual.

PASTO, PERCHA, MANGA, MONJA, TERMO, TOSTADA Y DOS DISTRACTORES: CORAZÓN, JABÓN

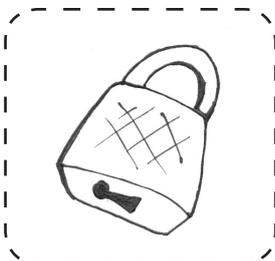
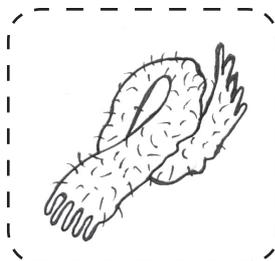




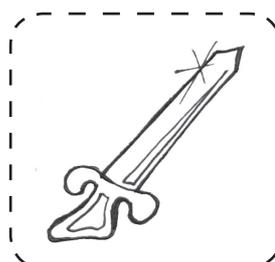
14. SOBRE CON LETRAS

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 una espada, se incluyen las letras: E-S-P-A-D-A). Cada niño saca el dibujo y las letras y, con ayuda de la maestra, forman el nombre del objeto usando las letras.

BUFANDA, CANDADO, CAMPERA, INDIO, ESPADA, ESCUELA



E	S	C	U	E	L	A
B	U	F	A	N	D	A
C	A	N	D	A	D	O
C	A	M	P	E	R	A
E	S	P	A	D	A	
I	N	D	I	O		





15. DETECTIVE DE SONIDOS

La maestra comenta a los niños que van a ser detectives que buscan un determinado sonido escondido en las palabras: en este caso, el sonido /l/. 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.

SONIDO L: ANIMAL, CORRAL, MÚSICA, MOTO, GOLPE, RUEDA, MIEL, CIRCO, PIEL, PANAL.



16. CAMBIAR PALABRAS POR SONIDO FINAL

Este es un juego oral. El docente dice una palabra y los chicos, mentalmente, tienen que sacarle el sonido final y darse cuenta de qué palabra queda.

PALABRAS: MARCOS (MARCO), FAROL (FARO), FINAL (FINA), MUDAR (MUDA)

DESPUÉS SE ESCRIBIRÁN LAS DOS PALABRAS DE CADA PAR (CON Y SIN EL SONIDO FINAL).

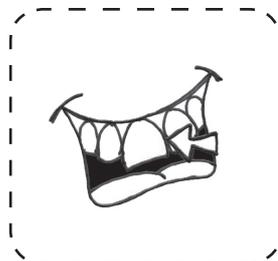




17. SOBRE CON LETRAS

Se preparan varios sobres donde 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.

BALDE, BOLSA, CASTILLO, DIENTE, DUENDE



B A L D E

B O L S A

D I E N T E

D U E N D E

C A S T I L L O





18. CAMBIAR PALABRAS

La maestra pronuncia una serie de palabras y le pide a los chicos que se den cuenta de qué palabra se forma si sacan el último sonido de la palabra:

RATÓN (RATO), ROSAL (ROSA), LUNAR
(LUNA), MOTOR (MOTO), MUDAR (MUDA).





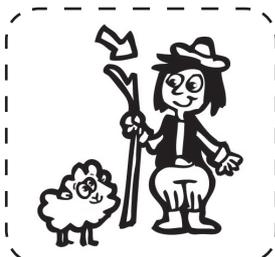
19. DEFINICIONES

Se reparten entre los niños tarjetas con dibujos. La maestra explica que está pensando en una de las tarjetas y los niños deben adivinar cuál. 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 la persona que reparte el correo" y los niños tienen que señalar la tarjeta donde hay un cartero.

Definiciones

- Persona que reparte el correo.
- Persona que apaga incendios.
- Persona que canta.
- Persona que cría cabras u ovejas.
- Persona que cuida los jardines.

CARTERO, BOMBERO, CANTANTE, PASTOR,
JARDINERO

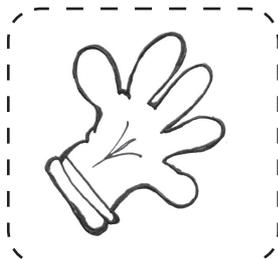




20. SACAR DIBUJOS

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 en el cuadernillo 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.

BOLSILLO, CASTILLO, GIGANTE, GUANTE,
ESPINA, ESCUELA





21. JUEGO DE LA MEMORIA

En la versión tradicional del juego de la memoria, se ubican boca abajo varias tarjetas con dibujos. Cada dibujo está dos veces y los niños deben ir dando vuelta las tarjetas hasta encontrar las parejas.

En este caso se propone que en lugar de dibujos las tarjetas tengan palabras escritas. Cuando los niños han encontrado todas las parejas se escriben las palabras (sin copiarlas de las tarjetas).

PALABRAS: HORMIGA, MARTILLO, TORTUGA, TENEDOR, TELEVISOR



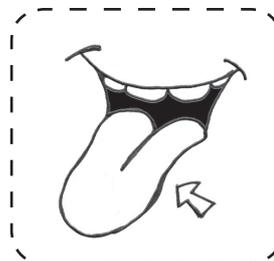
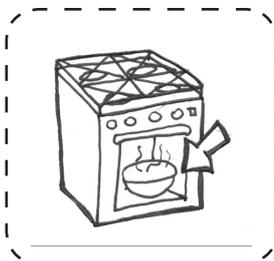
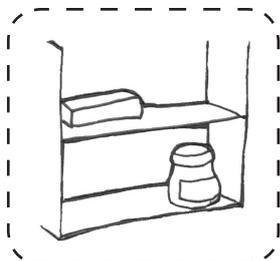
HORMIGA	HORMIGA
MARTILLO	MARTILLO
TORTUGA	TORTUGA
TENEDOR	TENEDOR
TELEVISOR	TELEVISOR



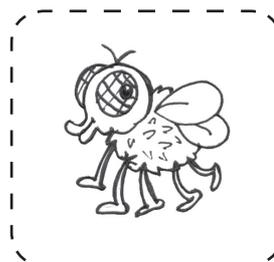
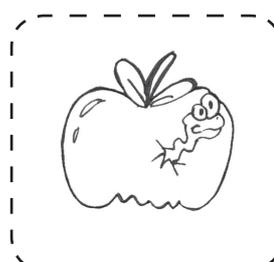
22. SOBRE CON LETRAS

Se preparan varios sobres donde 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.

ESTANTE, FIDEOS, HORNO, LENGUA,
MANZANA, MOSCA



H	O	R	N	O		
M	O	S	C	A		
F	I	D	E	O	S	
L	E	N	G	U	A	
E	S	T	A	N	T	E
M	A	N	Z	A	N	A





23. DETECTIVE DE SONIDOS

La maestra comenta a los niños que van a ser detectives que busca un determinado sonido escondido en las palabras: por ejemplo, el sonido /rr/. 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. Se escriben las palabras en el cuadernillo. Se juega varias veces buscando distintos sonidos en las mismas palabras (por ejemplo, r, n. l)

LA MAESTRA ELIGE QUÉ LETRAS VAN A TENER QUE ENCONTRAR: CUARTO, SALÓN, CAMPO, DESIERTO, ESCONDITE, CÓNDOR

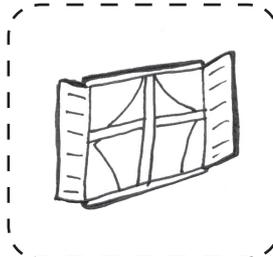
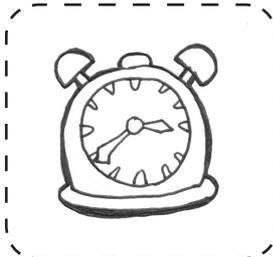
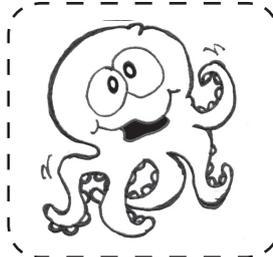
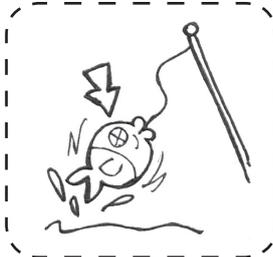




24. ¿CUANTAS RECORDÁS?

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. Si no recuerdan de primer intento, se les vuelven a mostrar.

PALABRAS: PANTALÓN, PESCADO, PULPO,
RELOJ, TAMBOR, VENTANA





25. CAMBIAR PALABRAS

SACAMOS EL SONIDO FINAL

Este es un juego oral. El docente dice una palabra y los chicos, mentalmente, tienen que sacarle el sonido final y darse cuenta de qué palabra queda.

PALABRAS: SALAR (SALA), JARRÓN (JARRO), LEÓN (LEO, DE LEER), BARRIL (BARRÍ, DE BARRER), CORREA (CORRE)

Después se escribirán las dos palabras de cada par (con y sin el sonido final) en el cuadernillo.



26. DETECTIVE DE SONIDOS

La maestra comenta a los niños que van a ser detectives que busca un determinado sonido escondido en las palabras. En este caso van a buscar el sonido /k/. 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.

En el cuadernillo se va a trabajar sobre dos distintas maneras de graficar el sonido /k/ (C y Qu).

PALABRAS: PAQUETE, MANGUERA, COHETE, GOMA, ZOQUETE, CAMPERA, LUGAR, LÍQUIDO, TANGO, CUBIERTO

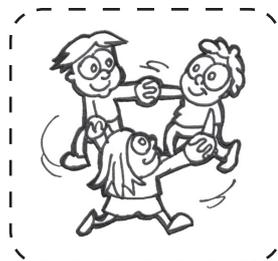
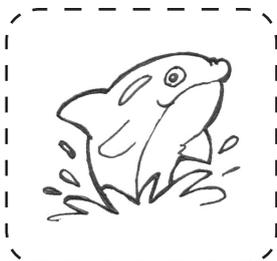
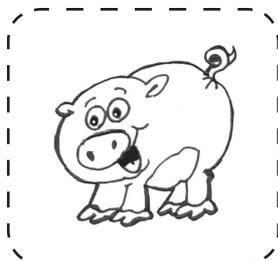




27. SOBRE CON LETRAS

Se preparan varios sobres donde 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.

CHANCHO, BARRIL, ORCA, RONDA,
SERPIENTE, VENDA



B | A | R | R | I | L

R | O | N | D | A

V | E | N | D | A

CH | A | N | CH | O

S | E | R | P | I | E | N | T | E

F | A | N | T | A | S | M | A



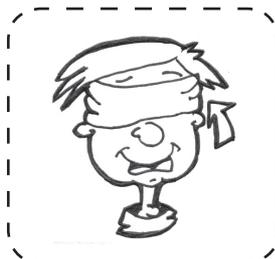


28. ¡ME EQUIVOQUÉ!

El maestro muestra una serie de dibujos. Explica a los chicos que él va a decir el nombre de un dibujo y ellos van a tener que señalarlo. Pero tienen que estar atentos porque él anda con la lengua medio trabada y a veces se confunde. Entonces en lugar de decir el nombre de los objetos dibujados dice un nombre que se diferencia por contener un sonido distinto. Los chicos tienen que darse cuenta que quiso decir el maestro (Por ejemplo, dijo *MANGA* pero quería decir *MANTA*) y decir en qué se diferencian esas dos palabras. Se escriben en el Cuadernillo las dos palabras para detectar el sonido modificado.

DIBUJO: MANTA, CARPA, ESPINA, VENDA, PLATA.

Palabras cambiadas que pronuncia el maestro: *manga*, *carta*, *esquina*, *venta*, *plaza*.

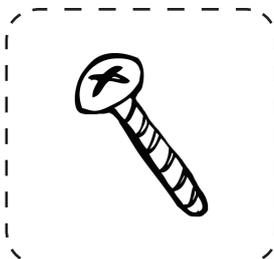
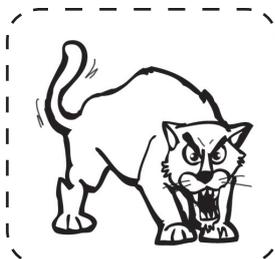




29. SACAR DIBUJOS

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 en el Cuadernillo 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.

TIBURÓN, PANTERA, TORNILLO, CASTILLO,
ENCHUFE



CUADERNILLO DE JUEGOS NIVEL 2

Propuesta Dale!

Derecho a Aprender a Leer y Escribir

Este cuadernillo contiene una serie de propuestas de juegos para implementar las sesiones de los niños de Nivel 2.

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.