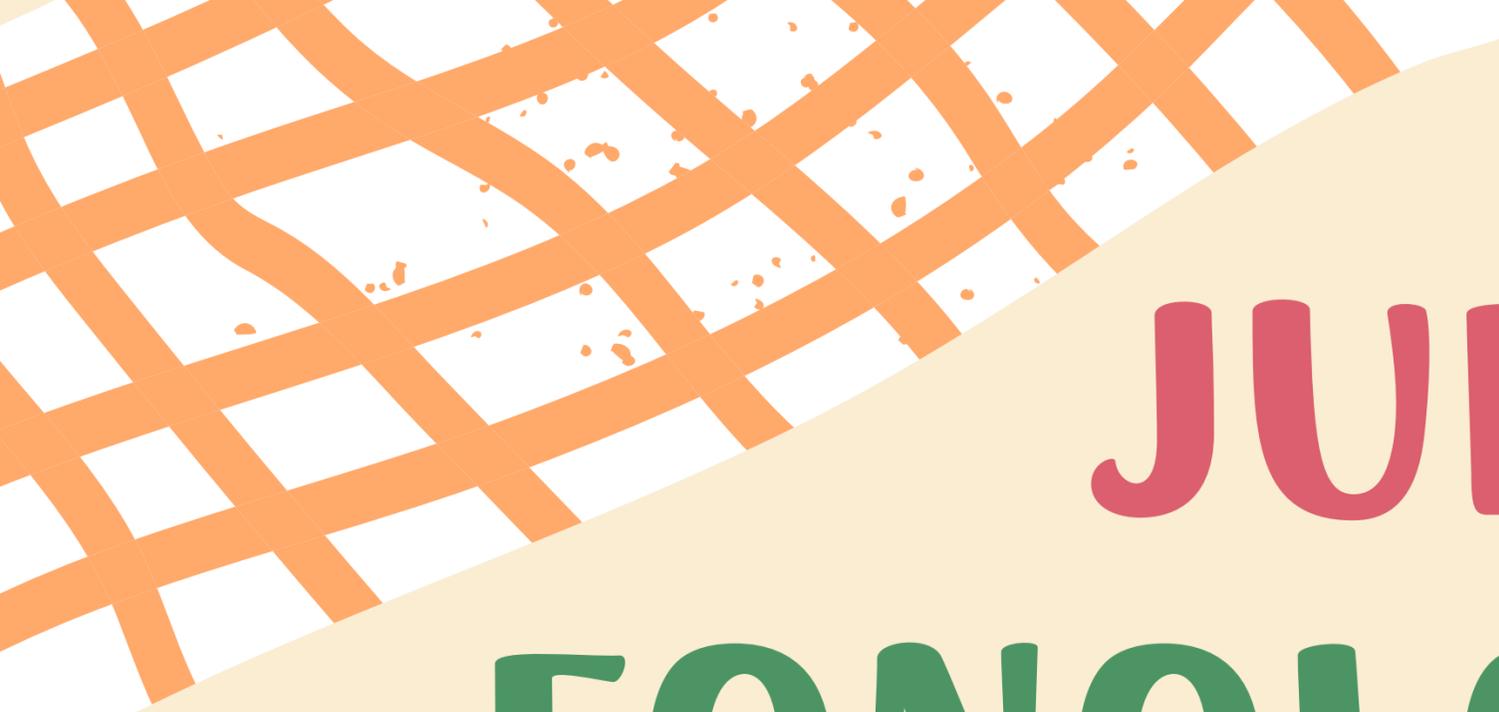


JUEGOS FONOLÓGICOS





PALABRAS QUE RIMAN



En este juego, se reparten tarjetas con imágenes relacionadas con el verano (como sol, mar, pez, sandía, sombrilla, etc.) y el docente dice una palabra inicial (por ejemplo, “sol”). El alumnado debe encontrar una imagen que rime con esa palabra (como caracol o farol) y explicarlo en voz alta. También pueden inventar palabras que rimen aunque no existan, fomentando la creatividad. Para hacerlo más dinámico, se puede jugar pasando una pelota de playa entre compañeros: quien la recibe debe decir una palabra que rime antes de 5 segundos.





SILABAS Y PALMADAS



Este juego consiste en segmentar las palabras en sílabas a través del movimiento. El docente muestra una imagen de un objeto veraniego (como “helado” o “castillo”) y los niños deben aplaudir cada sílaba mientras la pronuncian: he-la-do, cas-ti-llo. Para reforzar el aprendizaje, se puede trabajar en equipos y convertirlo en una pequeña competición: gana el equipo que aplaude correctamente más palabras. También se puede adaptar al patio usando conos, colocando uno por cada sílaba, y haciendo que el alumnado salte entre ellos mientras dice la palabra.

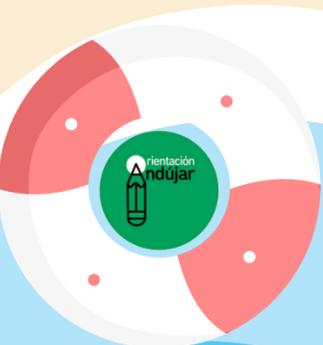




DETECTIVE DE SONIDOS

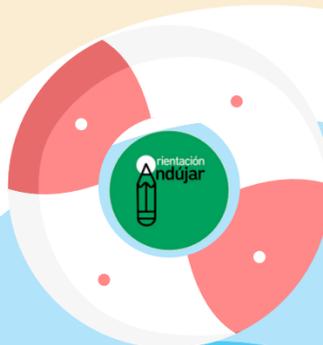


En esta actividad, se trabaja la identificación del fonema inicial de una palabra. El docente dice: “¿Qué palabra empieza por /s/?” y los niños deben buscar entre varias imágenes cuál cumple esa condición (por ejemplo, sombrero, sandía, sol). También se puede jugar con tarjetas boca abajo y al darles la vuelta, decir rápidamente si esa palabra empieza por el sonido pedido. Para hacerlo más divertido, se pueden usar dinámicas tipo “Simón dice” o realizar un circuito en el aula o el patio donde cada estación corresponde a un fonema.



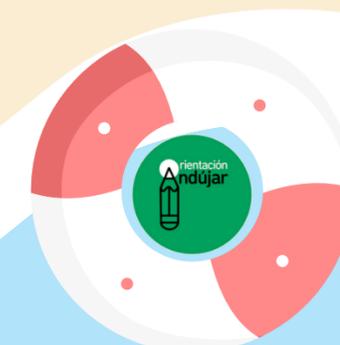
HELADERÍA FONOLÓGICA

Esta es una actividad artística y fonológica que combina manualidades con conciencia del fonema inicial. Cada niño recibe un cucurucho de cartulina y va creando “bolas de helado” (círculos de papel) con palabras que empiezan por el mismo sonido, como /p/: pelota, pala, patito. Pueden colorear y pegar las bolas en el cucurucho formando su “helado fonológico”. Al final, se exponen todos los helados en un mural de verano o se hace una “heladería fonológica” donde los niños presentan su helado y explican sus palabras. Ideal como actividad final para repasar sonidos y divertirse.



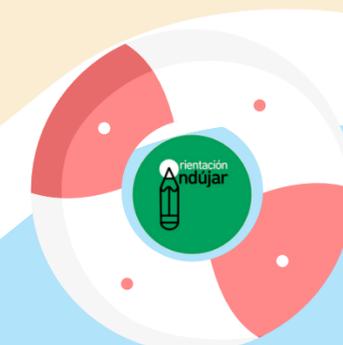
PALABRAS ENCADENADAS

Este juego trabaja la conciencia fonémica mediante la manipulación del sonido inicial y final de palabras. El alumnado se sienta en círculo y el docente comienza diciendo una palabra relacionada con el verano, como “sombrero”. El siguiente niño debe decir una palabra que empiece por la última sílaba o sonido de la palabra anterior, por ejemplo, “ropa”, y así sucesivamente; hasta que no se pueda continuar. Se puede jugar con sílabas o con fonemas finales, dependiendo del nivel del grupo. También se puede hacer con imágenes para facilitar la asociación y permitir a los niños más pequeños participar señalando en lugar de verbalizar.



PALABRAS DE LA ORACIÓN

Este juego está diseñado para desarrollar la conciencia léxica. El docente dice frases sencillas con temática veraniega (como “En la playa hay un castillo de arena”) y los niños deben contar cuántas palabras tiene, ya sea con los dedos o utilizando fichas o pinzas de colores, una por palabra. También pueden representar visualmente cada palabra en una tira de papel, dividiendo la frase en “trozos” que luego se ordenan. Es una actividad ideal para realizar en grupo pequeño, fomentar el lenguaje oral y trabajar de forma manipulativa.



EL INTRUSO

Este juego consiste en discriminar sonidos y encontrar qué palabra no comparte el mismo fonema inicial, medial o final. El docente presenta una serie de tres o cuatro palabras (pueden ser dichas en voz alta o mostradas en imágenes) relacionadas con el verano, como sol, sandía, sombrero, helado. El alumnado debe identificar cuál es el “intruso” que no empieza por el mismo sonido (/h/ en este caso) y justificar su elección. El nivel de dificultad puede adaptarse buscando intrusos por sílaba inicial, fonema final o incluso por número de sílabas. Se puede jugar por equipos, con puntos, o utilizando paletas de colores para responder todos a la vez.

