

MIS PRIMERAS PALABRAS

COMPÓN LOS ANIMALES Y APRENDE A LEER



Doce puzzles creados para enseñarle al niño, de 3 a 6 años, a unir las letras para la construcción de palabras sencillas, bisílabas y trisílabas como: gato, cebra, tiburón, águila y muchas más. Los encajes con autocorrección le permiten al niño comprobar él solo la validez de sus elecciones y enfrentarse al juego autónomamente. Gracias a las variantes de juego que proponemos a continuación, también puede jugar acompañado por amigos y familiares.



I/ Monta los puzzles

Tras colocar las piezas sobre una superficie de juego, el niño monta los puzzles de los doce simpáticos animales y los anima con los ojitos adhesivos proporcionados. Con cada pieza el niño descubrirá las letras que componen la palabra representada.

Es importante, en esta fase, dejarle al niño el tiempo necesario para hacer las asociaciones correctas; solo más tarde es oportuno que un progenitor o un educador intervenga, pidiéndole que reconozca a los animales, empleando preguntas como:

"¿Cuál es la vaca?", "¿Dónde está el lirón?", "¿Y el oso?".

Además, es oportuno que el adulto pronuncie cuidadosamente las palabras, marcando la división en sílabas.



2/ Juega con las palabras

Colocar los puzzles completados y llevar al niño a reflexionar sobre las palabras proponiéndole divertidas actividades:

- pronunciar solo el primer sonido de la palabra, por ejemplo "V", y pedirle al niño que indique la figura cuyo nombre empieza con ese sonido. Al principio es importante usar sonidos iniciales de palabras "largos" (L, V, P), que son más fáciles de separar de la vocal. Si el niño tiene dificultades, se puede alternar la reproducción del solo fonema (ej. V) con la pronunciación de la sílaba (ej. VA). Después pasar a los sonidos "cortos" (T, C, G);
- pedirle al niño que encuentre las palabras que terminan en "o", las que terminan en "e" o las que terminan en "a";
- escoger dos palabras de diferente extensión, por ejemplo, "oca" y "tigre" y preguntar: "¿Qué palabras es más larga?".

Después, comprobarlo juntos contando las piezas que forman las palabras escogidas.

3/ Desafía a tus amigos

De 2 a 4 jugadores

Colocar los puzzles montados sobre la superficie de juego. El progenitor o educador les pide a los niños que señalen, por ejemplo, el animal que empieza por "G". Cada uno tiene una sola oportunidad para escoger, después se cambia de letra y se vuelve a las iniciales equivocadas cuando los puzzles disminuyan. El primero en indicar el puzzle correcto se lo queda. Gana quien al final tenga más puzzles.

4/ Encuentra la letra que falta

Tras colocar los puzzles montados sobre la superficie de juego, quitarle a cada uno una letra, que puede ser la inicial, la final o una del medio. Mezclar las piezas quitadas y animar al niño a encontrar la letra que falta para completar el puzzle. En caso de dificultades, ofrecerle al niño los puzzles de uno en uno. El progenitor o educador no debe sustituirse al niño, sino dejarle todo el tiempo necesario para hacer las asociaciones correctas sin presiones ni distracciones.

