

La magia de las letras

JUEGOS PARA TALLER DE LECTO-ESCRITURA

Maestro(a):

El juego es uno de los recursos más importantes que motivan la participación del grupo en clase.

La rutina en el aula deteriora los resultados.

El aula no es el único lugar donde se pueden realizar actividades didácticas.

MEMORIA ALFABÉTICA

Se sugiere esta actividad porque ayudará a los alumnos a:

Fortalecer sus adquisiciones acerca de la relación gráfica y sonora del código del idioma español.

Relacionar el lenguaje que habla y escucha con los signos gráficos y su representación sonora traducidos en la lecto-escritura.

Fortalecer la memoria productiva y visual.

Incrementar el vocabulario y la ortografía.

Recursos didácticos:

Tarjetas con las letras del alfabeto de la "A" a la "Z"

Tarjetas con la ilustración correspondiente a cada letra del alfabeto.

Organización:

En equipos de cuatro a seis alumnos.

Desarrollo:

Colocar sobre la mesa todas las tarjetas en hileras o filas, incluyendo letras y dibujos, con la ilustración hacia abajo.

Cada participante tiene la oportunidad de levantar dos tarjetas y mostrarlas a los compañeros del equipo. Si coincide la letra con la ilustración el participante se queda con el par de tarjetas. El juego continúa ordenadamente y finaliza cuando se agotan las tarjetas.

Se recomienda que la actividad no dure más de quince minutos, los niños y niñas deben quedar motivados para realizar en otra ocasión este tipo de juegos mentales,

No habrá ganaderos ni perdedores, es importante invitarlos a participar y la recompensa será aprender jugando.