

Juegos Alfadeca

1. Bingo

Tipo: Grupo completo/Subgrupos/

Participantes: estudiantes y docente/asistente

Los niños dividen las mini pizarras acrílicas en 9 cuadrados, usando dos líneas a horizontales y dos líneas hacia abajo. Escribe doce letras en la pizarra. Pida a los niños que elijan 9 en orden aleatorio, uno para cada cuadrado y escribalas. El profesor escribe cada letra en 12 pequeños trozos de papel. Recorre la clase y pide a diferentes niños que escojan un papel y la lean a la clase. ¡La primera persona en llenar una línea horizontal, vertical o diagonal grita BINGO!

Puedes jugar este mismo juego usando sílabas o palabras completas.

2. Verdugo

Tipo: Grupo completo/Subgrupos

Participantes: estudiantes y docente/asistente

Puedes jugar este juego primero como clase y luego los niños pueden jugar esto en parejas en sus mini pizarras.

El profesor piensa en una palabra simple y escribe en los espacios de líneas en la pizarra. ej. para la palabra 'mesa' escriba _ _ _ _ cerca de la parte inferior del tablero. Los niños se turnan para adivinar las letras. Por cada letra incorrecta elegida, dibuje una línea en la imagen del verdugo y escribe la letra en la parte inferior del tablero. El niño que adivine la palabra puede elegir la siguiente.

3. Cabeza y Cintura

Tipo: Grupo completo/Subgrupos

Participantes: estudiantes y docente/asistente

Elija dos letras Ej. m, s. Diga "si escuchas m pon tus manos en la cabeza, si escuchas s pon tus manos en tu 'cintura'. También puedes dibujar una imagen en el tablero. Diga una palabra que comience con **m** o **s**. Los niños deben escuchar y elegir. Quienes eligen correctamente se quedan de pie. Los que no, están fuera del juego y tienen que sentarse.

Luego se puede elevar la dificultad del juego y explicar que está eligiendo palabras que TERMINAN con 'm' o 's'. Jugar a estos juegos usando las vocales es aún más difícil para a, e, i, ya que sus sonidos son más similares.

4. "Fui al supermercado y compré ..."

Tipo: Grupo completo/Subgrupos

Participantes: estudiantes y docente/asistente

Este es un juego de memoria, yendo por la clase con cada niño agregando un nuevo artículo, pero repitiendo todos los primeros artículos en orden.

Puedes usar letras al azar o practicar el orden del alfabeto:

- a. Fui al supermercado y compré un albaricoque.
- b. Fui al supermercado y compré un albaricoque y una bicicleta.
- c. Fui al supermercado y compré un albaricoque, una bicicleta y una camisa ... etc.

5. Islas y Tiburones

Tipo: Grupo completo/Subgrupos

Participantes: estudiantes y docente/asistente

Escriba una letra en un papel y colóquela en cada esquina del aula o patio. Podría usar las nuevas letras de la semana, o las vocales o una mezcla, por ejemplo, d, t, m, p. Estos rincones serán las 'islas seguras'. Diga una palabra que comience con una de estas letras Ej. 'música' y pida a los niños que vayan a la isla correcta. Cualquier niño que elige la isla equivocada pierde una vida o está fuera y tiene que sentarse.

Cuando quieras que el juego termine, di una palabra que no comience con una de tus letras. ¡Los niños deben sentarse lo más rápido posible para que el tiburón no los coma!

6. Escaleras de palabras

Tipo: Grupo completo/Subgrupos

Participantes: estudiantes y docente/asistente

Puedes jugar este juego con una clase o los niños pueden jugar en parejas en sus mini pizarras. Si es posible, es mejor jugar con papel cuadriculado.

La primera persona elige una palabra de tres letras y la escribe en tres cuadros horizontales en la parte superior de la página. La siguiente persona debe usar la última letra para comenzar la siguiente palabra de 3 letras que va verticalmente hacia abajo. Luego, la primera persona usa la última letra de esa nueva palabra para volver a cruzar. De esta manera, creas la forma de las escaleras para ver qué

tan lejos puedes ir.

Si juegas esto como una clase, mira cual es tu registro de clase y si puedes mejorarlo. Se puede llamar a los niños para que suban a la pizarra y escriban sus nuevas cartas. Con el tiempo, puede extender esto a palabras de 4 o incluso 5 letras.

7. Memoria

Tipo: Subgrupos

Participantes: estudiantes y docente/asistente

Este es un buen juego para jugar en pareja o con un grupo pequeño. Puede imprimir las letras que está enseñando de las tarjetas de cartas de Alfadeca y sus imágenes correspondientes. Tal vez solo comience con 5 letras y sus 5 imágenes. Coloque las 10 cartas boca abajo sobre la mesa en orden aleatorio. Los niños se turnan para voltear dos cartas. Si son un par, se quedan con las cartas, si no las ponen boca abajo una vez más. La persona con más parejas al final gana.

Con la práctica en crecimiento, extienda el número de letras y dibujos a 10 cada uno.

8. El juego de nombres

Tipo: Grupo completo/Subgrupos

Participantes: estudiantes y docente/asistente

Esto es bueno para practicar el aislamiento de los sonidos iniciales.

Elija una letra del alfabeto y recorra la clase pidiéndole a cada persona que piense si un nombre comienza con esa letra. ¿Hasta dónde puede ir para establecer su propio registro de clase? Luego elige una nueva letra y comienza de nuevo.

Alejandra, Alfonso, Antonia, ... etc

9. Simón dice...

Tipo: Grupo completo/Subgrupos

Participantes: estudiantes y docente/asistente

Un buen juego para practicar las habilidades de escucha y concentración.

El maestro se levanta y explica que los niños deben seguir la instrucción, pero solo cuando el maestro comienza con las palabras 'Simón dice ... '

El maestro realiza todas las acciones, incluso para la instrucción que no incluye "Simón dice ..."

ej. "Simón dice que ponga sus manos sobre su cabeza.
Simón dice que ponga sus brazos en el aire.
Simón dice que se ponga una mano en el hombro.
Pon una mano en tu rodilla ..".

Si un niño pone una mano en la rodilla para la última instrucción, está fuera o pierde una vida, porque no comenzó con, "Simón dice ..."

10. Cadenas de palabras

Tipo: Grupo completo/Subgrupos

Participantes: estudiantes y docente/asistente

Un buen juego para practicar la habilidad fonética de aislar los sonidos iniciales o finales de las letras.

La primera persona dice una palabra. El siguiente debe comenzar su palabra con la última letra de la primera palabra y así sucesivamente.

ej. mesa - animal - lavar - rojo

11. Espío con mi pequeño ojo

Tipo: Grupo completo/Subgrupos

Participantes: estudiantes y docente/asistente

Esto es muy bueno para aislar sonidos iniciales o incluso sílabas.

Ej. "Espío con mi pequeño ojo algo que comienza con 't ...'"

"Espío con mi pequeño ojo algo que comienza con 'me ...'"

12. Veo Veo

Tipo: Grupo completo/Subgrupos

Participantes: estudiantes y docente/asistente

Canta esta canción en un momento en el que quieras que la clase se calme y escucha una vez más. Tómelo por turnos y cante cada línea:

Maestra: Veo, veo ...

Clase: ¿Qué ves?

Maestra: Una cosita

Clase: Y qué cosita es?

Maestra: Empieza con la 'a' ...

Clase: Que será, que será, que será? Etc...