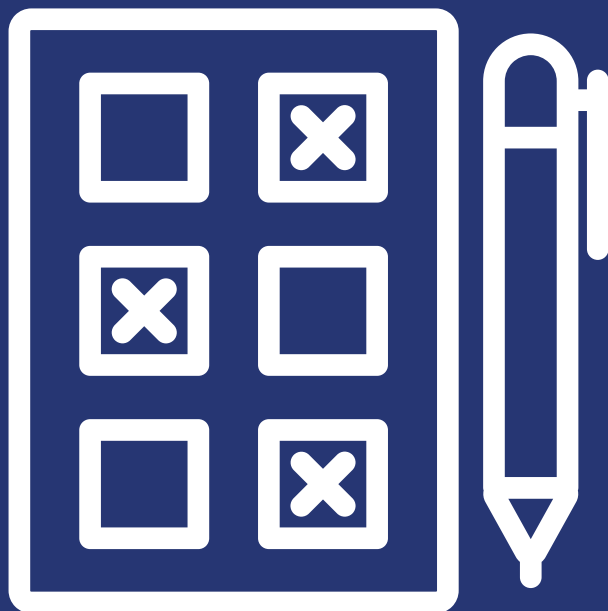
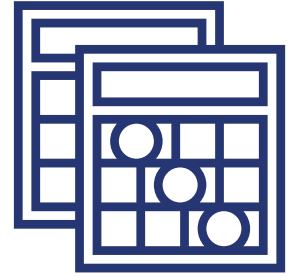


Nº 1



# Juegos Alfadeca

1.



**Nombre:** Bingo.

**Modalidad:** Grupo completo/Subgrupos.

**Materiales:**

- Mini pizarras acrílicas
- Plumón pizarra
- 12 cuadrados de papel blanco

**Objetivo:** Asociar el fonema con su grafema correspondiente.

---

### ¿Cómo se juega?

- Estudiantes trazan dos líneas horizontales y dos líneas verticales en la pizarra acrílica (tratando que los recuadros queden del mismo tamaño), simulando el tablero de un Bingo.
- Docente escribe doce letras en la pizarra y también en cada trozo de papel blanco.
- Estudiantes elijen nueve de ellas, de manera aleatoria y escriben, cada una, en un recuadro de su pizarra.
- Docente recorre la sala, solicitado a diferentes estudiantes que escojan un papel y lean la letra a los compañeros/as.
- El estudiante que tiene la letra mencionada, la tacha en su pizarra.
- El/La primer/a en completar una línea horizontal, vertical o diagonal grita **BINGO** y es el ganador.

**Variación:** A medida que el aprendizaje de las letras va avanzando, las letras pueden ser reemplazadas por sílabas o palabras.

2.

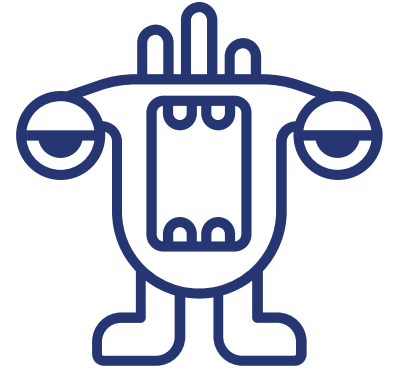
**Nombre:** El monstruo comeletras.

**Modalidad:** Grupo completo/Subgrupos.

**Materiales:**

- Mini pizarras acrílicas
- Plumón pizarra

**Objetivo:** Nombrar letras que forman una determinada palabra.



### ¿Cómo se juega?

- Docente piensa en una palabra (la dificultad de ésta dependerá de la etapa de aprendizaje del código en la cual se encuentren los/as estudiantes) y traza, en la pizarra, tantas líneas como letras tiene la palabra en la que pensó.
- Al lado de las líneas, docente deja un espacio para ir dibujando el monstruo comeletras.
- Un/a estudiante, previamente elegido/a por la docente nombra/realiza sonido de una letra. Si ésta no corresponde a alguna que sea parte de la palabra, docente dibuja una parte del monstruo comeletras.
- El juego finaliza cuando la palabra se ha formado o cuando el monstruo comeletras está completo.

3.

**Nombre:** Cabeza y cintura.

**Modalidad:** Grupo completo/Subgrupos.

**Materiales:** no se requieren materiales.

**Objetivo:** Discriminar el sonido inicial de una palabra.



---

### ¿Cómo se juega?

- Mientras los estudiantes están todos de pie, docente elige y menciona dos letras. Por ejemplo: m – s.
- Indica a los estudiantes: “cuando escuches una palabra que inicie con el sonido **m**, pon tus **manos en la cabeza**; si escuchas una palabra que inicie con sonido **s**, pon tus **manos en la cintura**”.
- Los estudiantes que eligen correctamente se quedan de pie para continuar en el juego, los que no aciertan, se deben sentar.

**Variación:** Puede realizar el juego, indicando que reconozcan sonido final.

4.



**Nombre:** Fui al supermercado y compré....

**Modalidad:** Grupo completo/Subgrupos.

**Materiales:** no se requieren materiales.

**Objetivo:** Decir una palabra que inicie con el sonido de cada letra del abecedario (de forma ordenada).

---

### ¿Cómo se juega?

- Docente camina por la sala diciendo "Hoy fui al supermercado y compré una ampolleta".
- Docente indica al estudiante que sigue con la compra quien debe ubicarse detrás de ella (formando un trencito) quien debe repetir lo comprado por el participante anterior y agregar algo que comience con el sonido de la letra que sigue en el abecedario (b): "Hoy fui al supermercado y compré una ampolleta y una botella".
- Juntos siguen el paseo por la sala, donde el último participante elige a otro/a, quien debe sumarse al trencito, repetir la compra de los dos anteriores y sumar la suya con el sonido inicial correspondiente (c). Y así continúa el juego, hasta completar el abecedario.

5.

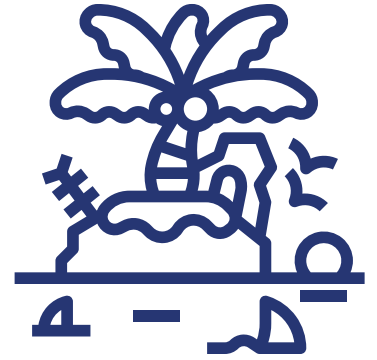
**Nombre:** Isla y tiburones.

**Modalidad:** Grupo completo/Subgrupos.

**Materiales:**

- Hojas de block
- Plumones de diferentes colores

**Objetivo:** Reconocer sonido inicial de una palabra/ Asociar fonema-grafema.



### ¿Cómo se juega?

- Solicite a dos estudiantes que cumplan el rol de “Tiburones”, quienes deberán atrapar a los niños y niñas que no alcancen a llegar a la isla. Una vez atrapados, se convierten en tiburones.
- Docente toma cuatro hojas de block, escribiendo una letra en cada una de ellas. Luego, ubica cada cartel en una esquina de la sala. Cada cartel/esquina recibe el nombre de “Isla”.
- Docente nombra una palabra que comience con una de las letras de los carteles y los niños y niñas deben correr hacia la Isla que tiene el cartel con el sonido inicial correspondiente a la palabra.
- Los tiburones deben intentar atrapar a los niños y niñas.
- Para terminar el juego, docente nombra una palabra con un sonido inicial, cuya letra no está en los carteles, ante lo cual los estudiantes deben sentarse en su puesto para no ser atrapados por los tiburones.

6.



**Nombre:** Escalera de palabras.

**Modalidad:** Parejas.

**Materiales:**

- Hoja cuadriculada
- Lápiz grafito

**Objetivo:** Escribir secuencia de palabras en la que coincida el sonido final de la primera con el inicial de la siguiente.

---

### ¿Cómo se juega?

- Una vez formadas las parejas. Uno de los participantes inicia el juego, escribiendo una palabra corta (tres o cuatro letras) en el extremo superior izquierdo de la hoja (docente modela). La palabra es escrita de manera horizontal.
- El/La compañero/a de juego debe escribir una que inicie con la última letra de la palabra escrita por el primero jugador (esta palabra es escrita de forma vertical).
- Luego, es el turno del primer participante y repite la acción del segundo: debe escribir una que inicie con la última letra de la palabra escrita por el jugador anterior (de manera horizontal).
- De esta manera continúa el juego hasta completar la escalera (final de la hoja cuadriculada).

7.

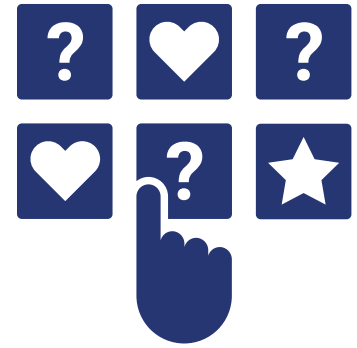
**Nombre:** Memoria.

**Modalidad:** Parejas/Grupos pequeños.

**Materiales:**

- Tarjetas de letras Alfadeca
- Tarjetas imágenes
- Abecedario Alfadeca.

**Objetivo:** Emparejar cada letra con la imagen Alfadeca correspondiente.



### ¿Cómo se juega?

- Una vez formados los grupos/parejas, docente entrega un set de tarjetas con letras y otro con imágenes a cada grupo/pareja.
- El juego consiste en que, por turno, cada integrante levanta dos tarjetas, las cuales deben coincidir: letra e imagen Alfadeca.
- Si acierta, se queda con ambas tarjetas y levanta un par más, de lo contrario le corresponde al siguiente jugador levantar dos tarjetas.

**Variación:** la cantidad de tarjetas puede variar dependiendo de las letras que han aprendidos los estudiantes (lo mínimo de tarjetas son 10 de cada una: 10 letras con sus respectivas 10 imágenes).



8.

Andrea

A

**Nombre:** Los nombres**Modalidad:** Grupo completo.**Materiales:** no se requieren materiales.**Objetivo:** Reconocer sonido inicial y nombrar palabras de acuerdo al sonido.

### ¿Cómo se juega?

- Docente elige una letra del Abecedario y, recorriendo la sala, indica (toque en el brazo) a un/a estudiante para que diga el nombre de una persona o animal que comience con el sonido elegido.
- El estudiante que participa, sigue caminando por la sala, detrás de la docente y es él o ella quien elige al siguiente compañero/a.
- Cada cinco palabras/nombres con la letra elegida, docente debe indicar otra letra.

9.

## Simón dice...

**Nombre:** Simón dice....

**Modalidad:** Grupo completo.

**Materiales:** no se requieren materiales.

**Objetivo:** Fomentar la concentración y escucha, mediante el seguimiento de instrucciones verbales.

---

### ¿Cómo se juega?

- Docente indica que se dará una instrucción verbal, la cual debe ser seguida por cada uno/a, sin importar lo que el docente realice. Inicia cada instrucción con la oración "Simón dice...": "Simón dice que te toques la cabeza con ambas manos", "Simón dice que aplaudas", etc.
- Docente indica a un/a estudiante quien debe dar instrucción, iniciando con la oración "Simón dice...".

**Variación:** Puede aumentar la dificultad dando una instrucción verbal que no tenga concordancia con lo que Ud. modela. Por ejemplo "Simón dice que te toques la nariz" mientras docente se toca la boca.

10.

**Nombre:** Cadena de palabras.

**Modalidad:** Grupo completo.

**Materiales:** no se requieren materiales.

**Objetivo:** Identificar sonidos inicial y final.

mesa – animal – lavar



---

### ¿Cómo se juega?

- Docente dice una palabra.
- El siguiente participante (quien es indicado por el participante anterior), debe decir una palabra que comience con la letra/sonido con la cual finalizó la palabra anterior.
- Luego, el segundo participante indica a un tercero, quien debe repetir a la acción anterior: decir una palabra que comience con la letra/sonido de la palabra dicha por el participante anterior. De esta manera el juego continúa tantas veces el docente lo decida.
- Por ejemplo: mesa – animal – lavar – rojo.

11.

**Nombre:** Espío con mi lupa.

**Modalidad:** Grupo completo.

**Materiales:**

- una lupa realizada con material reciclado.

**Objetivo:** Identificar sonido o sílaba inicial.



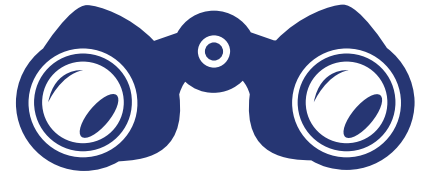
---

### ¿Cómo se juega?

- Docente dice “Espío con mi lupa algo que comienza con t” (realiza el sonido de la letra).
- Los estudiantes deben adivinar a qué objeto se refiere (objetos que están en la sala de clases).

**Variación:** Puede realizar el sonido de la sílaba inicial.

12.



**Nombre:** Veo Veo

**Modalidad:** Grupo completo.

**Materiales:** no se requieren materiales.

**Objetivo:** Identificar sonido inicial.

---

### ¿Cómo se juega?

- Se genera el siguiente diálogo entre docente y estudiantes:  
Docente (canta): Veo, veo  
Niños y niñas (cantan): ¿Qué ves?  
Docente: Una cosita  
Niños y niñas ¿Qué cosita es?  
Docente: Una cosita que comienza con a  
Niños y niñas deben adivinar a qué se refiere (nombrando elementos que comiencen con el sonido indicado).

**Variación:** Puede cambiar sonido inicial por sonido final.

