



Unidad Técnica Pedagógica

Liza Arenas Díaz – Bárbara Varela  
Departamento de Educación  
Parvularia Año 2020

## **GUÍA N° 8: JUGUEMOS A LOS FONEMAS VOCÁLICOS** **Tercer Nivel de Transición**

Fecha de entrega de la actividad a los estudiantes: /10/2020

Nombre Estudiante: .....

Tercer Nivel de Transición Fecha Recepción: .....

Núcleo: Lenguaje Verbal

Objetivo Aprendizaje: 7. Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

En esta Guía desarrollaremos distintos juegos que permitirán a su hijo(a) reforzar una de las etapas más importante en el desarrollo del lenguaje infantil que es la adquisición de la *conciencia fonológica*, la cual se suele trabajar en Educación Parvularia mediante juegos, repetición e identificación de letras y sonidos, es decir, en simples palabras “se trata de la capacidad que tenemos los seres humanos para tomar consciencia de los sonidos del habla”.

Las recomendaciones son:

- 1.- Sentarse junto al niño(a) y escoger un espacio tranquilo iluminado, limpio y sin elementos que interrumpan el hilo de la lectura.
- 2.- Si su hija(o) está realizando otra actividad que lo tiene entretenido, no sacarlo abruptamente ni obligarlo a realizar la actividad de la lectura ya que con ello solo lograra crear fobia y ninguno de los dos la disfrutará.
- 5.- Colocar una música suave de fondo para ayudar a crear un ambiente adecuado para el momento.
- 7.- Leer más de una vez las instrucciones si es necesario.

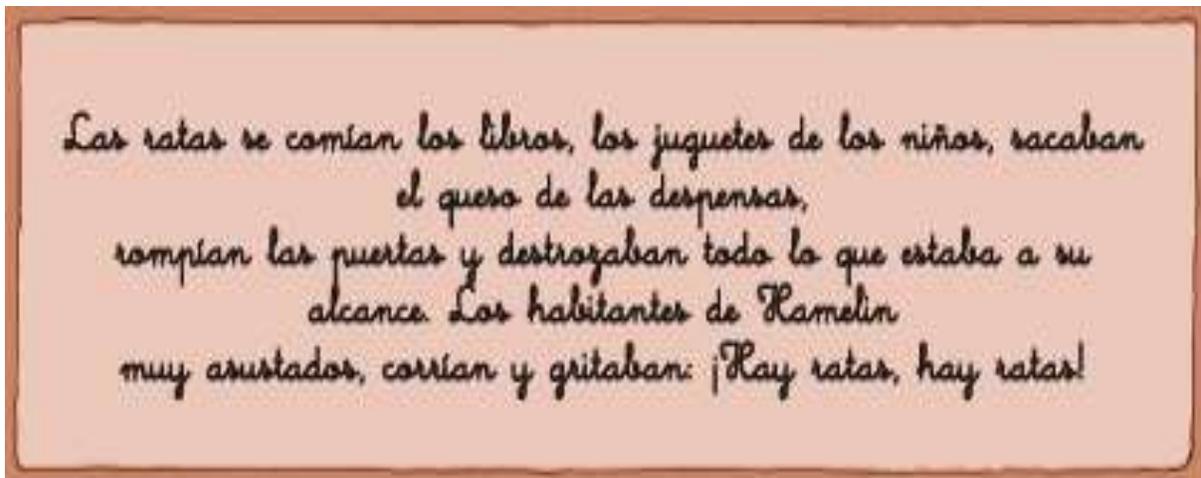


Unidad Técnica Pedagógica

Liza Arenas Díaz – Bárbara Varela  
Departamento de Educación  
Parvularia Año 2020

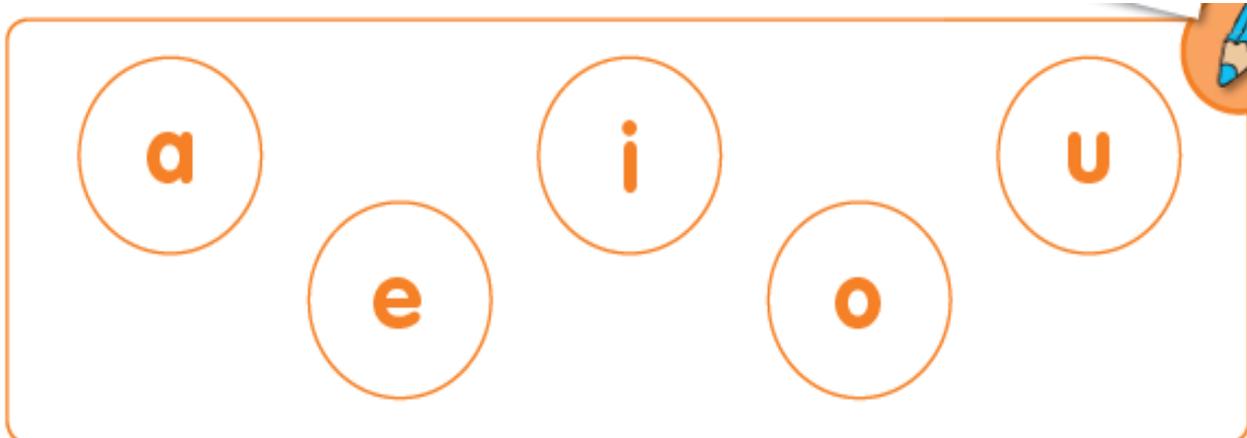
## Día n° 1: Cuento EL FLAUTISTA DE HAMELIN

**PASO 1:** Invite al niño(a) a escuchar atentamente el cuento del día. Cuénteles que van a jugar con las palabras del cuento El Flautista de Hamelin. Muéstrelas el texto correspondiente e invítelo a leerlo con usted. Léalo nuevamente en voz alta siguiendo el texto con el dedo índice:



Pregúntele qué palabras reconoce e invítelo(a) a mostrarlas. Escriba en un papel las vocales en formato grande, de manera que pueda verlas con claridad y pídale que las nombre en voz alta a medida que las muestra con el dedo. Propóngale encontrar las vocales en el texto anterior. Señale con el dedo una vocal, y pídale que la nombre y luego la muestre. (Realice lo mismo con todas las vocales.)

**PASO 2:** Luego, pídale que pinte el círculo correspondiente a cada vocal de un color diferente:



Y que marque en el texto cada una de las vocales con el color seleccionado.



**Las ratas se comían los libros, los juguetes de los niños, sacaban el queso de las despensas, rompían las puertas y destruían todo lo que estaba a su alcance.**

**Los habitantes de Hamelin muy asustados, corrían y gritaban:  
- ¡Hay ratas, hay ratas!**



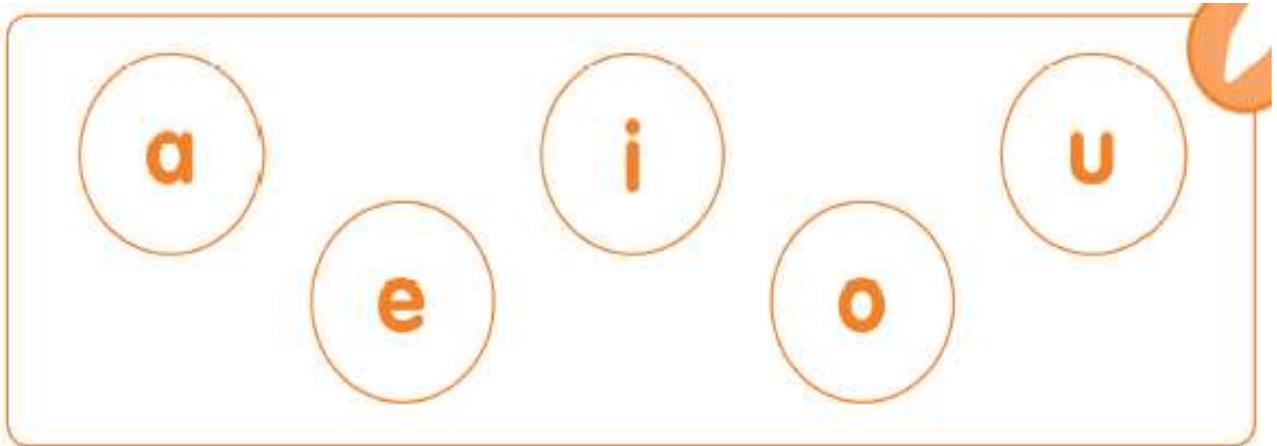
Unidad Técnica Pedagógica

Liza Arenas Díaz – Bárbara Varela  
Departamento de Educación  
Parvularia Año 2020

## Día n° 2: JUEGOS CON VOCALES

**PASO 1:** Comience la experiencia motivando al niño(a) a jugar con las vocales. Distribuya por la casa o pieza tarjetas con las vocales en sus diferentes formatos de escritura, a una altura apropiada para los niños(as). A A a a E E e e I I i i O O o o U U u u. Muéstrelle las tarjetas de vocales y propóngale jugar a la **Pinta de vocales**, explíquelo que usted dirá una palabra y él o ella deberá descubrir con que sonido comienza y correr a tocar esa vocal por la casa. Al finalizar, invítelo(a) a que comente el juego realizado.

**PASO 2:** a) Pinta el círculo correspondiente a cada vocal de un color diferente:



b) Marca en estos títulos cada una de las vocales con el color que seleccionaste:





Unidad Técnica Pedagógica

Liza Arenas Díaz – Bárbara Varela  
Departamento de Educación  
Parvularia Año 2020

## Día n° 3: JUGANDO CON LAS VOCALES

**PASO 1:** Dibuje un luche sobre el piso o una hoja de papel y complete cada casillero con una vocal. Muéstrole las tarjetas de vocales y verifique mostrando una a una, a medida que las nombra. Motive a al niño y niña a jugar nombrando cada vocal a medida que va saltando.

**PASO 2:** A continuación preséntele el juego *Dominó de vocales* que ha preparado previamente y realice una breve interrogación de las tarjetas que observan. Explíquese que el juego consiste en ir formando pares de tarjetas entre una ficha con el grafema de una vocal y una ilustración cuya palabra comience con ese grafema. Chequee con el niño(a) los grafemas y las ilustraciones de las tarjetas, antes de comenzar el juego.

**Ejemplo: el material para este juego irá al final de la guía para recortar y preparar.**



**PASO 3:** Recorta las vocales y pégalas en cada casillero para completar la palabra:

	<input type="text"/> lla
	<input type="text"/> scoba
	<input type="text"/> nyección
	<input type="text"/> va
	<input type="text"/> vión





Unidad Técnica Pedagógica

Liza Arenas Díaz – Bárbara Varela  
Departamento de Educación  
Parvularia Año 2020

## Día n° 4: COMPLETANDO PALABRAS DE ANIMALES

**PASO 1:** Comience la experiencia invitando al niño o niña a sentarse cómodamente y recordar cada una de las vocales. Muéstrole las tarjetas y pídale que verbalice la vocal correspondiente. Recuerde algunas palabras con sonido inicial vocálico e incentíVELO(a) a nombrar nuevas palabras para cada vocal. DesafíELO(a) a buscar vocales presentes en la casa: en textos, afiches, nombres, rótulos, etc., y pídale que trate de identificar las palabras en que están contenidas esas vocales, de acuerdo al contexto en que están escritas las palabras.

**PASO 2:** InvítELO a jugar al ***juego del Pintado***. CuéntELO que este juego se trata de completar las palabras con las vocales que faltan, antes de que se termine de pintar al muñeco dibujado. Ejemplifique escribiendo una hoja la palabra Sapo sin las vocales. En el lugar de las vocales coloque una línea y al lado de la palabra dibuje una silueta humana. ExplíQUELE que deberá nombrar las vocales que faltan en la palabra y que por cada vocal errónea que diga, deberá pintar una parte del cuerpo. Ganan solo si consiguen completar la palabra antes de que se termine de pintar completamente la silueta humana. Comience el juego, utilizando palabras de animales; cuando completen cada palabra, dibujen al animal que representa.

**Ejemplo:**



S \_ \_ \_ P \_ \_ \_



Unidad Técnica Pedagógica

Liza Arenas Díaz – Bárbara Varela  
Departamento de Educación  
Parvularia Año 2020

## Día n° 5: COMPLETANDO PALABRAS DE ANIMALES

PASO 1: Completa las palabras con las vocales que faltan.

C \_ R \_ C \_ L



M \_ RC \_ \_ L \_ G \_



T \_ RT \_ G \_



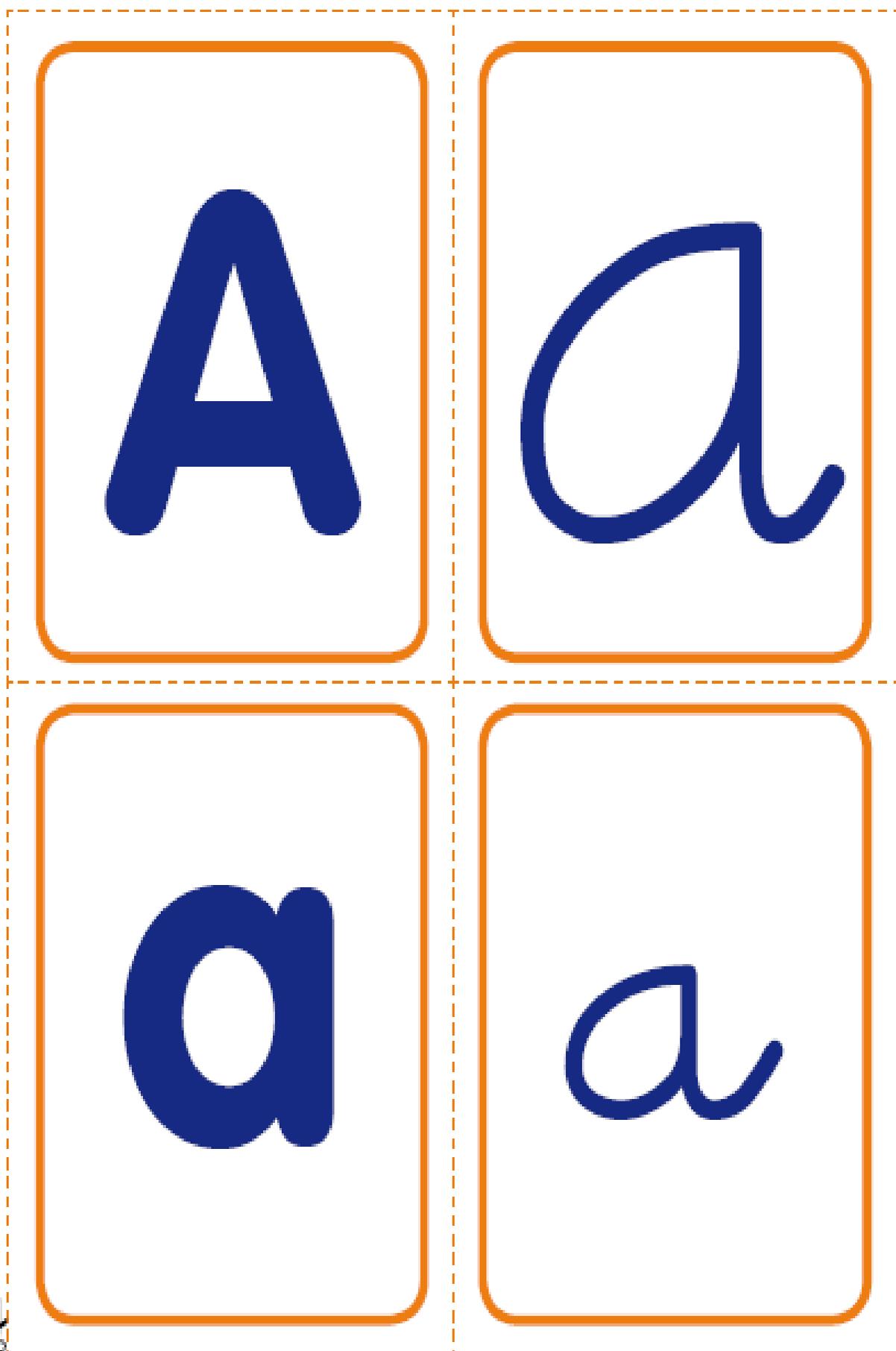
**¡Felicitaciones POR TU ESFUERZO!**



Unidad Técnica Pedagógica

Liza Arenas Díaz – Bárbara Varela  
Departamento de Educación  
Parvularia Año 2020

## MATERIAL PARA RECORTAR Y PREPARAR





Unidad Técnica Pedagógica

Liza Arenas Díaz – Bárbara Varela  
Departamento de Educación  
Parvularia Año 2020

E

E

e

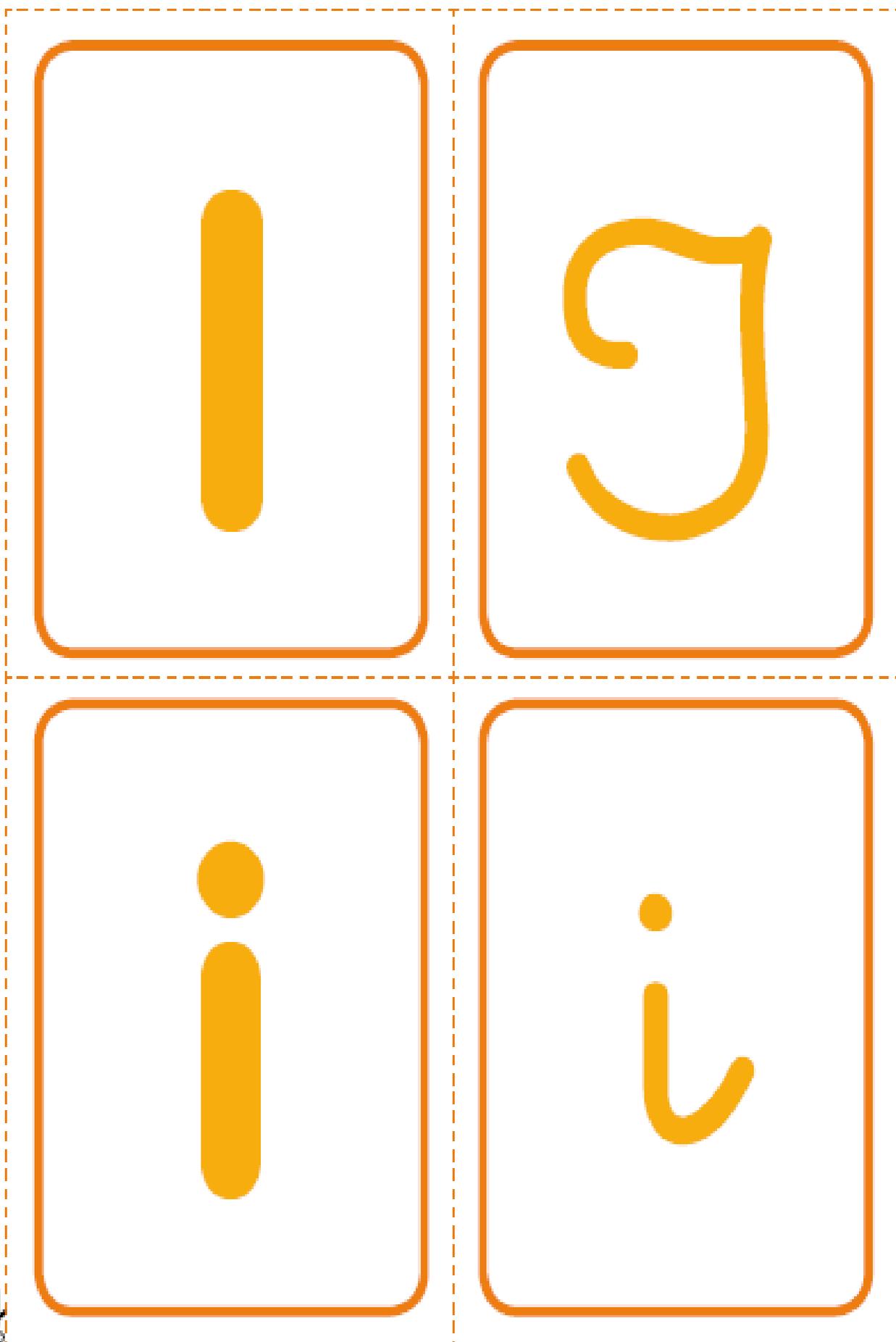
e

t



Unidad Técnica Pedagógica

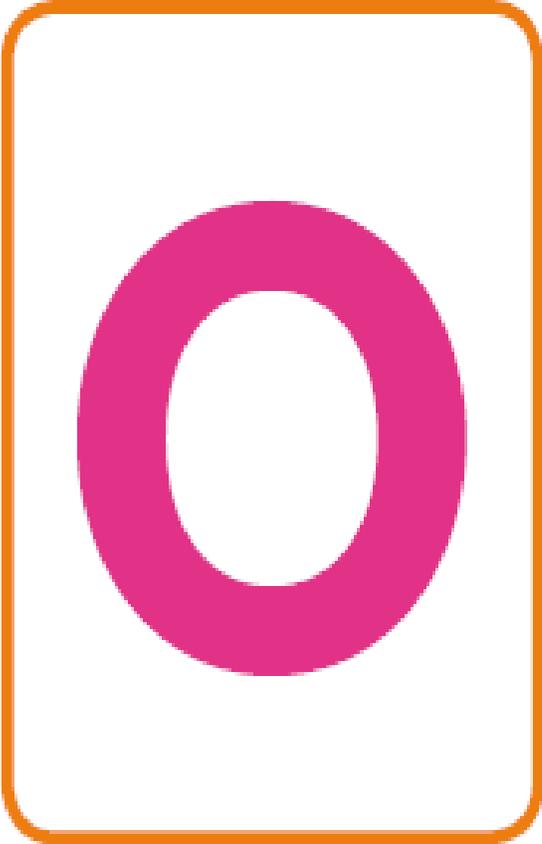
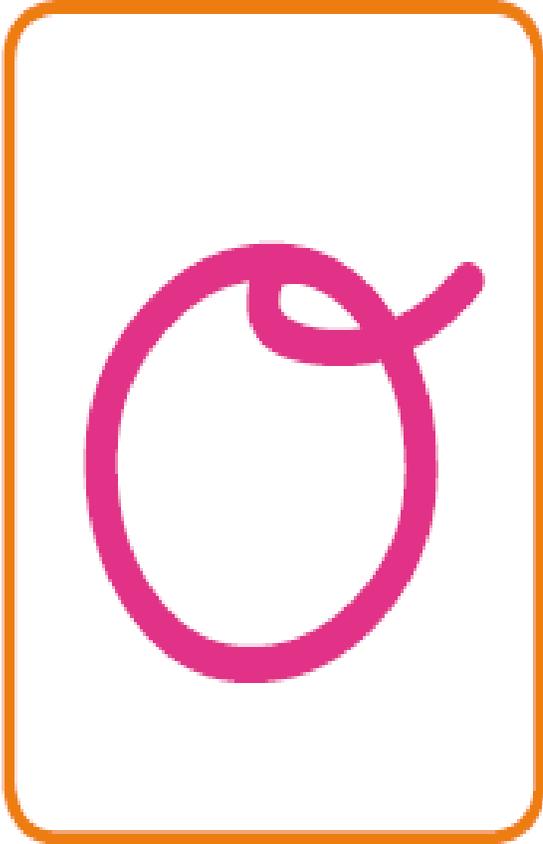
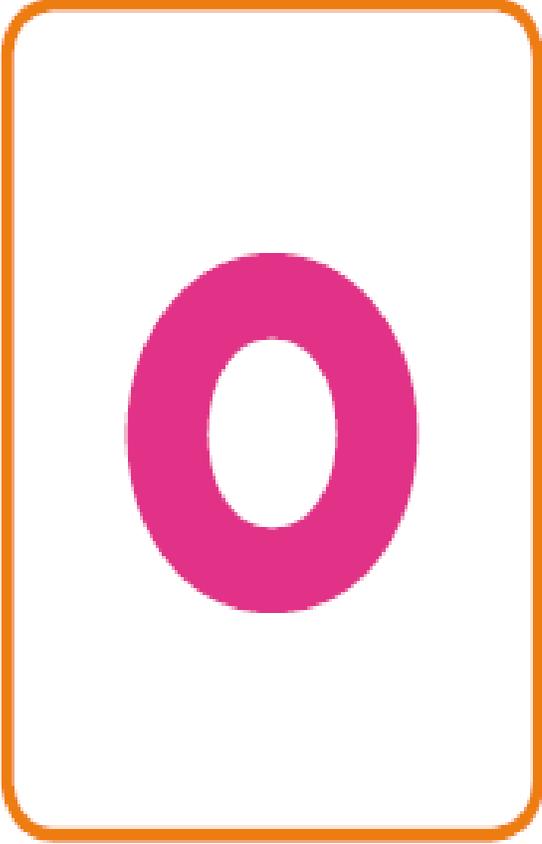
Liza Arenas Díaz – Bárbara Varela  
Departamento de Educación  
Parvularia Año 2020





Unidad Técnica Pedagógica

Liza Arenas Díaz – Bárbara Varela  
Departamento de Educación  
Parvularia Año 2020

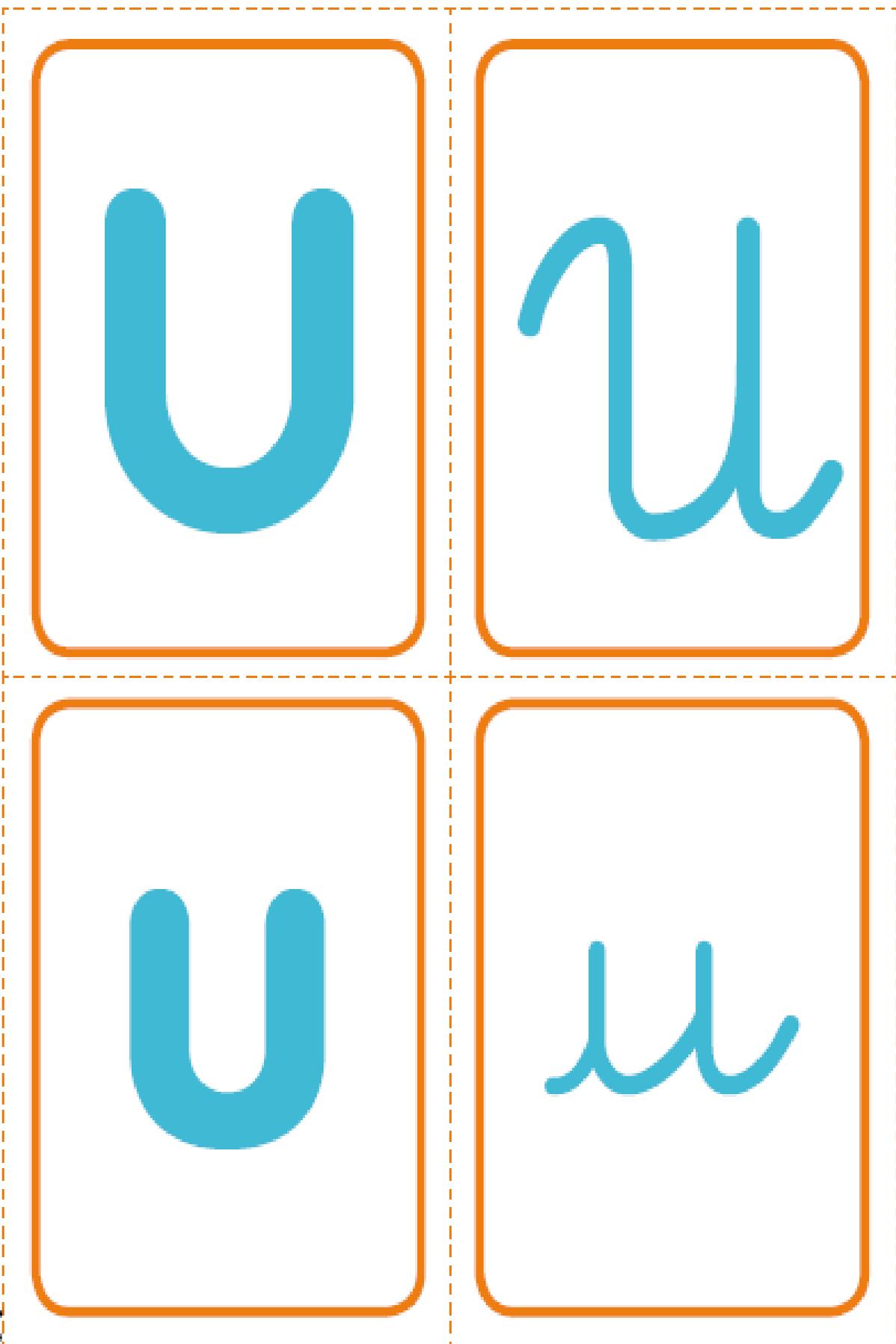
	
	





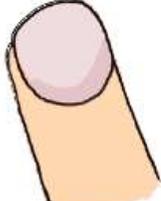
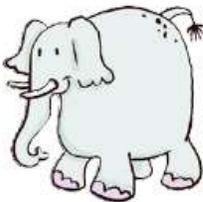
Unidad Técnica Pedagógica

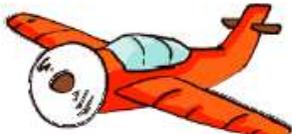
Liza Arenas Díaz – Bárbara Varela  
Departamento de Educación  
Parvularia Año 2020



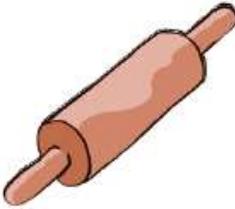
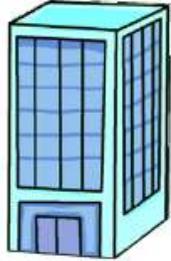
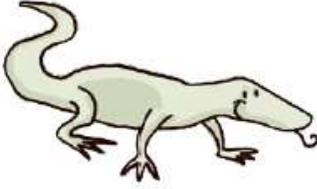


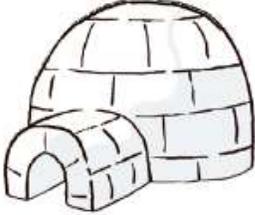
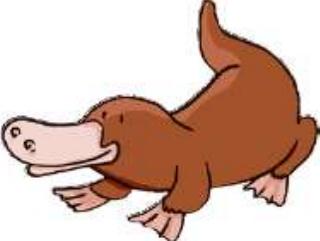
## DOMINÓ

A	 Abeja
A	 Espejo
A	 Isla
A	 Oso
A	 Uña
E	 Elefante

E	 Imán
E	 Aguja
E	 Oreja
E	 Uno
I	 Avión
I	 Estrella



I	 Iglesia
I	 Olla
I	 Uslero
O	 Ardilla
O	 Edificio
O	 Iguana

O	 <p>Oreja</p>
O	 <p>Universo</p>
U	 <p>Abrigo</p>
U	 <p>Esqueleto</p>
U	 <p>Iglú</p>
U	 <p>Ornitorrinco</p>



Unidad Técnica Pedagógica

Liza Arenas Díaz – Bárbara Varela  
Departamento de Educación  
Parvularia Año 2020

