



Unidad Técnica Pedagógica

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

RETROALIMENTACIÓN

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.

Departamento de Educación
Parvularia Año 2020

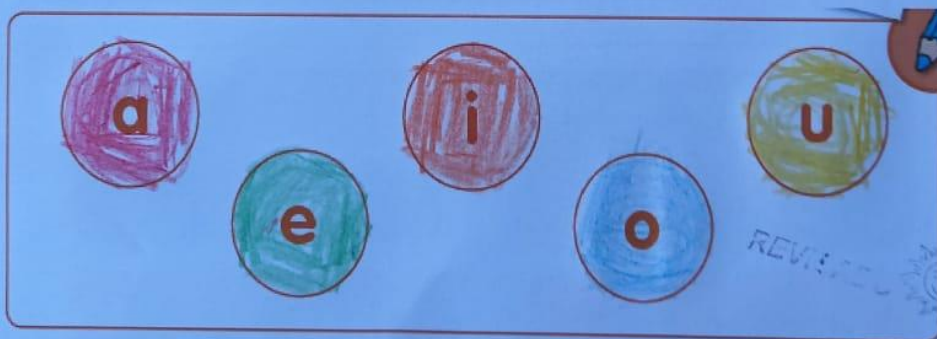
Día n° 1: Cuento EL FLAUTISTA DE HAMELIN

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:

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!

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.

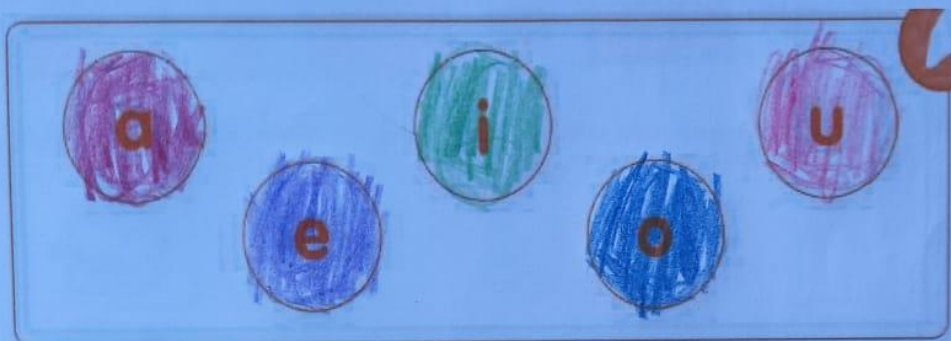


Las ratas se comían los libros, los
juguetes de los niños, sacaban el
queso de las despensas, rompían
las puertas y destruían todo lo que
estaba a su alcance.
Los habitantes de Hamelin muy
asustados, corrían y gritaban:

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. Muéstrelas las tarjetas de vocales y propóngale jugar a la **Pinta de vocales**, explíquele 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:



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.

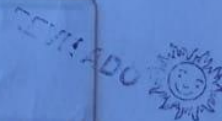
PASO 2: A continuación preséntele el juego *Dominó de vocales* que ha preparado previamente y realice una breve interrogación de las tarjetas que observan. Explíquele que el juego consiste en ir formando pares de tarjetas entre una ficha con el grafema de una vocal y una ilustración cuya palabra comience 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:

	o lla
	e scoba
	i nyección
	u va
	a ración



Día n° 5: COMPLETANDO PALABRAS DE ANIMALES

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

CARACOL



MURCIELAGO



TORTUGA



¡Felicitaciones POR TU ESFUERZO!