

Unión de sonidos

Reparta fichas a los alumnos y luego diga una palabra alargando los sonidos. Los alumnos repiten la palabra, y mueven una ficha por cada sonido. Luego dicen cada sonido más rápido, moviendo el dedo por debajo de las fichas mientras dicen la palabra.

Maestra/o: /ppppaaaannnn/. **Ahora, díganla otra vez despacio y muevan una ficha por cada sonido de la palabra.**

Alumnos/as: /pppaaannn/

Maestra/o: **Ahora, vamos a decir cada sonido más rápido con cada ficha. Muevan los dedos rápido debajo de las fichas mientras dicen la palabra.**

Maestra/o y Alumnos/as: /pppaaannn/ (Señalen cada ficha.) **pan** (Muevan los dedos rápido debajo de las fichas mientras decimos la palabra.)

Puede usar esta actividad con sílabas también.



Unión de sonidos

¡Agárrala!

Los alumnos forman un círculo. La maestra dice una palabra de una sílaba: **con** y le lanza una bolsita (de frijoles) a un alumno. El alumno agarra la bolsita y dice el sonido inicial de la palabra, /c/. Luego, él lanza la bolsita a otra alumna y ella dice el sonido de enmedio, /o/. Luego ella lanza la bolsita a un compañero y quien la agarra dice el sonido final, /n/. Todos dicen la palabra, **con**. Repita el juego con otras palabras como: **más, fin, dos, dan, las, los, con, sol**



¡Agárrala!

¡Vete Cenicienta!

Juegue *Vete Cenicienta* después de leer y discutir el cuento.

Maestra/o: **Juguemos un juego con palabras del cuento. Si les pido que quiten la /e/ de coche, quiero que me digan coch. Quiten la /v/ de vara, ¿qué queda?**

Alumnos: **ara**

Maestra/o: **Muy bien. -ara es correcto.**

Siga jugando el juego con otras palabras del cuento como:

hada, calabaza, mágica, príncipe, ratón, mal, fiesta.



¡Vete Cenicienta!

¿Qué digo?

Organice la clase en dos equipos y forme parejas entre los alumnos de cada equipo. Arregle tarjetas de dibujos en un montón de modo que no se vean. Una pareja escoge una tarjeta (pan). La pareja da claves sobre los sonidos del dibujo al otro equipo. La pareja continúa hasta que el equipo adivina cuál es la palabra.

Ejemplos de claves para pan:

Tiene tres sonidos.

El primer sonido es /p/.

El segundo sonido es /a/.

El tercer sonido es /n/.

Cada clave cuenta por un punto. El objetivo del juego es adivinar usando el menor número de claves. El equipo con menos puntos al final del juego gana.



¿Qué digo?

Finales Semejantes

Arregle unos objetos en una mesa (taza, libro, papel, tijeras, marcador). Un alumno escoge uno de los objetos y dice el nombre. Los otros alumnos dicen palabras que terminan con el mismo sonido. Por ejemplo, si escoge **taza**, los alumnos dicen **mapa**, **chica**, **caja**, **uva**.

Continúe con otros objetos.



Finales Semejantes