

tigre



APRENDO
en
POSITIVO



LAS LETRAS



t
TIGRE

+25 actividades

para aprender jugando y desarrollar el pensamiento matemático

4-7 años



APRENDO EN POSITIVO

En Diset creemos en la educación positiva. Por eso hemos creado la línea de juguetes "Aprendo en positivo", pensada para todas aquellas familias que desean acompañar el aprendizaje de sus hijos e hijas de manera positiva, afectuosa y respetuosa.

Montessori, Waldorf, Freinet, las inteligencias múltiples... Cada teoría tiene sus particularidades, pero todas coinciden en que los niños aprenden más y mejor mediante actividades positivas, que impliquen emoción y juego.

Siguiendo esta línea, los juegos educativos "Aprendo en positivo" están ideados para ofrecer a los más pequeños la posibilidad de aprender desde el respeto, de manera natural, autónoma y progresiva, sobre diversos ámbitos: matemáticas, letras, tiempo, animales, emociones y yoga.

Todo el material está pensado para ser utilizado de forma evolutiva, primero con acompañamiento de la familia y más adelante de forma individual.

Los 4 principios del aprendizaje en positivo

1. Los niños y niñas aprenden jugando. Por eso la colección "Aprendo en positivo" está basada en el juego, la experimentación y la manipulación. Diseñamos los materiales y las actividades a partir de los intereses del niño, potenciando así su deseo de investigar y aprender.

2. Los niños y niñas aprenden haciendo. Todos los materiales que proponemos son abiertos, para que los niños puedan darles diferentes usos, respetando así su tendencia innata a la imaginación y la creatividad.

3. Los niños y niñas aprenden a su ritmo. Cada niño tiene su propio reloj de desarrollo, cada uno aprende a una velocidad distinta y en un orden distinto. Nuestro papel como adultos ha de ser el de acompañantes del proceso, siendo el propio niño quien dirija el juego con sus intereses y preferencias.

4. Los niños y niñas aprenden en libertad. Ofrecemos materiales intuitivos, que el niño puede utilizar libremente y de forma autónoma para así desarrollar su autoconocimiento y experimentar con sus propios límites.

Aprendo en positivo - Las Letras

La caja de materiales ha sido ideada para despertar su deseo natural de investigar y aprender sobre las letras. Animamos a los niños a experimentar con el material de manera espontánea, según sus propias normas, intereses y ritmo.

Objetivos de aprendizaje

- Familiarizarse con los sonidos del idioma
- Identificar y reconocer el alfabeto
- Practicar el trazo con el dedo
- Relacionar imágenes y palabras
- Comenzar a escribir con mayúsculas y minúsculas
- Practicar la escritura asociando la palabra con la ilustración
- Relacionar cada palabra con su número de sílabas
- Jugar con las palabras y letras:
 - Adivinar la palabra antes de que el gato se coma al ratón
 - Crucigrama de imágenes y letras

Listado de material

- 77 tarjetas doble cara con letras mayúsculas y minúsculas, y la dirección de escritura marcada
- 27 tarjetas de ilustraciones diversas
- 27 tarjetas de palabras con puntos de colores que señalan el número de sílabas.
- Ruleta con las letras del abecedario
- Pizarra borrable con cuadrícula de escritura, juego del gato y el ratón y crucigrama
- Rotulador borrable para la pizarra
- Póster con juego de busca y encuentra y guía visual del contenido*



JUEGOS Y ACTIVIDADES

A continuación presentamos 30 propuestas de actividades, ordenadas según las diferentes etapas de la adquisición de la lectoescritura.

Estas propuestas solo son una guía que cada niño y cada familia deben adaptar a sus circunstancias. Así, si un niño muestra interés por un material en concreto, empezaremos ofreciéndole actividades con ese material. Si tiene necesidad de movimiento o de creatividad, propondremos juegos que den respuesta a esa inquietud (buscar por la casa objetos que empiecen por una determinada letra, dibujar una letra y adornarla con purpurina...).

¡Os animamos a crear vuestros propios juegos y actividades!

FAMILIARIZARSE CON EL MATERIAL

1. Descubrir y habituarse al material. Extraer todo el material de la caja. Observar, ordenar y agrupar todo el material: tarjetas de letras (mayúsculas y minúsculas), tarjetas de ilustraciones, palabras ruleta, pizarra, rotulador y un póster con imágenes y letras... Permitir al niño o niña que manipule libremente.

ETAPA FONOLÓGICA

Hacia los 3 años, cuando los niños han adquirido las bases de la comunicación oral, están preparados para realizar las primeras actividades de concienciación fonológica e identificar los diferentes sonidos del idioma. En esta etapa todavía no se introduce el lenguaje escrito. No se presentan los nombres de las letras ni las grafías, sino solo su sonido ("mmm" o "sss" en vez de "eme" o "ese").

2. Reconocer el sonido de las letras del abecedario. El niño va tomando tarjetas de letras mayúsculas al azar y con la ayuda de un adulto reproducen el sonido: M será mmmmmm y se le señala una MESA y pronunciamos la palabra pausadamente mmmmm-eeee-sss-aaa.



3. Asociar sonidos a grafías. El niño hace girar la ruleta. El adulto realiza el sonido que corresponde a la letra que marca la flecha. Seguimos utilizando el sonido de las letras ("KKKKK") no su nombre ("C") y jugar a buscar objetos de la casa que empiecen por el sonido KKKKKKKK, buscamos: una cuchara, colador, caramelo....



4. Identificación de sonidos y grafías. Con el póster ilustrado delante, el adulto pronuncia el sonido de una de las letras y el niño debe intentar encontrar la letra y el dibujo correspondiente. Ej.: "ppp" > P > pulpo.

ETAPA PRE-SILÁBICA

Se introducen las letras, relacionándolas con un sonido concreto. El niño se inicia en la escritura, pero esta es completamente aleatoria, ya que no entiende la correspondencia

entre letra y sonido. A menudo empiezan haciendo garabatos, para poco a poco reproducir letras de forma aleatoria. En esta fase no es conveniente corregir errores, el objetivo principal es que el niño distinga los diversos sonidos y se familiarice con las grafías.

Ej.: MARIPOSA > EOIFEOMACEIFMAAOIPLM

5. Relacionar sonidos y letras. el niño elige al azar una de las tarjetas imágenes y el adulto realiza los sonidos de cada letra por separado (aac-vv-iii-ooo-nnn), pero mostrando además cada letra con la ayuda de las tarjetas de letras.



6. Familiarizarse con la escritura. El niño reproduce en la pizarra las letras que elija (con la ayuda del abecedario de la parte inferior). El adulto que le acompaña va pronunciando los sonidos de las letras escritas. En esta fase es preferible no corregir, es normal que el niño reproduzca las letras de forma libre.

7. Iniciarse en la escritura. Proponer al niño escribir su nombre o el de sus compañeros con las tarjetas (mayúsculas).



ETAPA SILÁBICA

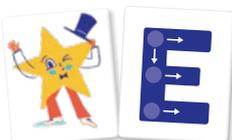
Los niños y niñas empiezan a entender la formación de palabras por golpes de voz (sílabas). Empiezan a asociar cada sílaba a una grafía (1 sílaba, 1 letra), aunque de forma muy rudimentaria y con múltiples errores, ya que la mayoría de letras que usan son aleatorias. Son capaces de "leer" los sonidos de las letras. En esta etapa no es conveniente corregir.

Ej.: MARIPOSA > AAET (4 sílabas, 4 letras)

8. Hacer un abecedario de plastilina o barro. Hacemos girar la ruleta y moldeamos la letra que marque la flecha con plastilina, barro o similar. Podemos ayudarnos de las tarjetas de letras mayúsculas como modelo. Esta actividad se puede realizar poco a poco, cada día una letra. Una vez hemos hecho la letra y la hemos dejado secar, podemos decorarla o pintarla (recomendamos pintar de un color las vocales y de otro color las consonantes).

9. Iniciación a la caligrafía. Presentamos al niño las tarjetas de letras una a una. El niño debe reseguir su trazo con el dedo mientras pronuncia su sonido. También se puede repasar el trazo con un hilo de lana, con bolitas de papel... Es mejor empezar por las mayúsculas, y solo cuando el niño las reconozca con seguridad, pasar a las minúsculas.

10. Asociar tarjetas. Poner los dos mazos de tarjetas (el de ilustraciones y el de letras) sobre la mesa o el suelo. El niño debe hacer parejas y relacionar cada ilustración con la letra de su sonido inicial.



ETAPA SILÁBICO-ALFABÉTICA

El niño o niña ya asocia una letra a cada sílaba y alguno de los sonidos de la sílaba está bien representado. Ha comprendido que existe una relación entre grafía y sonido, aunque todavía no la domina. Poco a poco irá ganando seguridad y relacionando cada sonido con su grafía. Son capaces de leer sílabas y palabras muy sencillas. Todavía es recomendable no corregir sus errores.

Ej.: MARIPOSA > APIOA

11. Escribir sus primeras palabras. A partir de las ilustraciones del póster o de las tarjetas, invitar al niño o niña a escribir en la pizarra los nombres de los objetos y animales representados (cada dibujo va acompañado de una letra inicial para facilitar al niño su escritura). Al principio el niño escribirá las palabras de forma muy aproximada, más adelante utilizará las letras cada vez con más propiedad.



12. Distinción silábica. Utilizando las tarjetas de palabras, el adulto irá leyendo cada una de las palabras marcando sus sílabas (san-dí-a). Primero mostrará al niño las palabras solo de forma oral, marcando las sílabas con palmadas. Después, mostrará al niño las palabras escritas en la tarjeta, señalando los puntos que hay bajo cada sílaba.



13. Relacionar conceptos, palabras y sus letras iniciales. Agrupar primero cada tarjeta de ilustración con la tarjeta de letra que corresponde a su inicial. Después, identificar la tarjeta de palabra que le corresponde.



14. Diferenciar vocales de consonantes y formar sílabas. Agrupar todas las tarjetas de letras vocales por un lado y las tarjetas de letras consonantes por el otro. Intentar formar sílabas sencillas y pronunciarlas en voz alta.



15. Agrupar letras con sonidos iguales. Disponer las tarjetas de letras (mayúsculas) sobre la mesa o el suelo. Repasar el sonido de cada una y identificar aquellas tarjetas que tengan sonidos iguales o muy similares (b-v, q-k...). Observar que la letra "c", se pronuncia diferente en "cerdo" (tarjeta de palabra) que en "casa" (póster).



ETAPA ALFABÉTICA

El niño o niña empieza a dominar el uso del alfabeto, es capaz de relacionar correctamente cada letra con su sonido, y puede combinar las letras en sílabas. Es capaz de leer y escribir palabras o frases sencillas. En este punto podemos introducir el nombre de las letras (a, be, ce...), presentar las minúsculas y empezar a hacer pequeñas correcciones. Ej.: MARIPOSA > MALIPOSA

16. Presentar el abecedario. Ordenar las tarjetas de letras sobre la mesa o el suelo y cantar la canción del abecedario mientras las señalamos una a una. También se puede utilizar el abecedario impreso en la pizarra y animar al niño a escribirlo.



17. Iniciarse en la lectura y la escritura. Presentarle al niño o niña una tarjeta de palabra para que la lea. Después el adulto le puede ofrecer las tarjetas de letras que corresponden a esa palabra y el niño las debe intentar ordenar. Por último, escribirá la palabra en la pizarra copiando las letras de las tarjetas.



18. Reconocer las minúsculas. Relacionar cada letra mayúscula con su equivalente en minúscula, utilizando las tarjetas de letras. Después, buscar las tarjetas de palabras correspondientes, tanto en mayúscula como en minúscula. Copiar las palabras en la pizarra.



19. Primeras lecturas y dictados. El adulto forma palabras con las tarjetas de letras que el niño o niña deberá leer. Después, el adulto dictará esas mismas palabras al niño, que deberá escribirlas en la pizarra.



20. Cuenta sílabas. El niño tendrá que contar las sílabas de una palabra dando una palmada por cada sílaba. Cada tarjeta de letra contiene tantos círculos como sílabas tiene la palabra lo cual al niño a realizar la actividad.

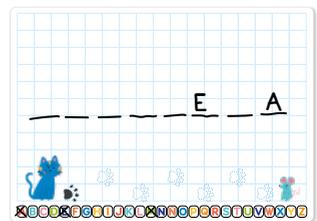


Ejemplo: estrella, tiene 3 puntos. El niño tiene que pronunciar cada sílaba a la vez que da una palmada: Es-tre-lla.

21. Crucigrama. Con las tarjetas de palabras como guía, intenta completar el crucigrama de la pizarra.



22. El juego del gato y el ratón. El niño escoge una palabra y dibuja en la pizarra tantas rayitas como letras tenga la palabra. Otra persona tiene que adivinar la palabra, para ello tiene que ir diciendo letras, si la letra forma parte de la palabra, el niño tiene que escribirla en su posición, en el caso de que no esté se dibuja una huella. Ayúdate de las palabras colocadas en la zona inferior de la pizarra para tachar las palabras que ya se han dicho. Intenta adivinar la palabra antes de que el gato llegue al ratón (cuando las siete huellas estén dibujadas).



23. Autodictado o dictado mudo. Se colocan las fichas de dibujos boca abajo, el niño selecciona una ficha. El niño deberá formar con las fichas de las letras, las palabras representadas en las imagen elegida.



ACTIVIDADES CON POSTER DE JUEGO

24. **Busca y encuentra.** Hacer girar la ruleta y buscar el máximo de elementos en el poster que empiecen por la letra que marque la flecha. También podrás buscar la palabra escondida.

25. **Palabras encadenadas.** Escojemos un elemento de la ilustración y lo pronunciamos en voz alta, el siguiente jugador o el niño con su papa deben encontrar el siguiente elemento en la ilustración que empiece con la última letra. Ejemplo : PULPO, buscamos algo que empiece por OVNI.

