



GUÍA DIDÁCTICA

Contenido:

28 láminas borrables + rotulador.

Lámina letra:

Ilustraciones relacionadas con la letra.

la imagen

la letra

Guía de gestos para aprender a escribir cada letra.

Sistema de reescritura: reseguir las letras en blanco y después escribirla sin reseguir.

Lámina abecedario:



Las letras

Para aprender a escribir las letras del abecedario.

3+

Introducción:

El **abecedario** es una excelente herramienta para aprender a leer y escribir.

A los 3 años, los niños/ñas descubren la forma de las letras, aprenden a reconocerlas gradualmente y a nombrarlas.

Este juego ofrece un completo acercamiento al tema de la escritura con objetivos muy claros.

JUEGO 1: El juego de historias y preguntas

Al principio, deja que el niño/ña elija una tarjeta.

Cuéntale la historia de la carta. Por ejemplo, la **G**: “El gato es perseguido por el granjero en la granja de girasoles: **GGGG**”.

Pídele al niño que describa lo que ve en la imagen, y luego hazle preguntas: «¿A quién persigue el gato? Al Ratón»

A: La **A**beja surca el cielo en su **A**vión lleno de miel: **AAAA**.

B: El **B**úho por la noche disfruta del **B**osque: **BBBB**.

C: El **C**erdo pesca un gran pez: **CCCC**.

D: El **D**inosaurio y la niña vestida con una falda caminan juntos: **DDDD**.

E: Los **E**rizos peinan al zorrillo: **EEEE**.

F: Los **F**lamencos montan una **F**iesta: **FFFF**.

G: El **G**ato es perseguido por el **G**ranjero en la **G**ranja de **G**irasoles: **GGGG**.

H: El **H**ipopótamo vende **H**elados con su carrito: **HHHH**.

I: La **I**guana toma el sol en la **I**sla: **IIII**.

J: La **J**irafa **J**uega con su amiga la conejita: **JJJJ**.

K: Los **K**oalas se posan en las ramas de los árboles: **KKKK**.

L: el **L** León **L**ee **L**ibros junto a su amigo el ratón: **LLLL**.

M: El Mono persigue Mariposas: MMMM.

N: Las Nutrias Nadan en el agua: NNNN.

Ñ: Los niños juegan con el Ñu: ÑÑÑÑ.

O: El Oso es aseado por sus Oseznos: OOOO.

P: Los Pavos reales toman té en el jardín: PPPP.

Q: El Queso es atacado por los ratones: QQQQ.

R: La Rana junto al Ratón tocan una canción: RRRR.

S: Las Sirenas bailan con los peces en el fondo del mar: SSSS.

T: Papá Topo hace una Tarta a los pequeños Topitos: TTTT.

U: El Unicornio recoge Uvas: UUUU.

V: La Vaca se va de Viaje en su auto: VVVV.

W: El perrito hace Windsurf en el mar: WWWW.

X: La rana toca el Xilofón con gran emoción: XXXX.

Y: Los animalitos felices practican Yoga en el jardín: YYYY.

Z: El Zorro acompaña al carruaje tirado por su amigo el caballo: ZZZZ.

JUEGO 2: Practica gestos gráficos

En la imagen, el niño/ña encuentra y rastrea las letras o gestos gráficos que le preparan para escribir (líneas, puentes ...): La B es el ala del búho, la C son las escamas de los peces, la O se convierte en burbujas de jabón ...

JUEGO 3: La letra modelo

Sugiere al niño/ña que dibuje primero la letra con el dedo, identificando el punto de partida de la letra, el significado y el orden de las líneas.

«O, esta es la letra O».

JUEGO 4: Dibuja la letra

Luego puedes sugerirle al niño/ña que dibuje la letra con el rotulador. El punto negro indica el inicio. El niño/ña se entrena para reconocer la letra, nombrarla, dibujarla con letras mayúsculas y volver a comenzar tantas veces como quiera.

JUEGO 5: Juego libre

Para extender el juego del lenguaje con tu hijo/ja, hazle preguntas muy simples:

- Encuentra al ratoncito que lee junto al león.
- Encuentra al padre de los topitos que les hace una tarta.
- Encuentra a los amigos que juegan con el ñu.
- Encuentra a la pequeña nutria con el flotador.
- ¿Qué animal hace windsurf en el mar?
- ¿Quién toca música?
- ¿Quién baila en el fondo del mar?
- ¿Quién está pescando un pez grande?
- Encuentra la inicial de tu nombre.

JUEGO 6: El abecedario

Cuando esté familiarizado con todas las letras, deja a tu hijo/ja la carta con el abecedario para que pueda escribir el abecedario completo.