



GUÍA DIDÁCTICA

Contenido:

19 encajables con 2, 3 y 4 sílabas.

Introducción:

Con este juego el niño/ña aprende cómo una palabra puede dividirse no sólo en letras, sino también en sílabas. Aprenderá la grafía y la partición correcta en sílabas de cada palabra propuesta por el juego.

Una sílaba es un fonema o grupo de fonemas y letras que se pronuncia en una sola emisión de voz.

Jugando, los niños/ñas se iniciarán en el respeto a las reglas y desarrollarán su sociabilidad. Los padres, madres y educadores/ras, además de explicar el funcionamiento del juego, podrán también ser excelentes compañeros/ras, con lo cual se ampliará el valor educativo del juego.

¿Cómo se juega?:

- **Un solo jugador:** El juego consiste en encajar y combinar sílabas (cada una de ellas en una pieza) para formar las palabras representadas por los dibujos.

Las piezas que contienen las sílabas tienen todas la misma forma. Si el semicírculo de color de la pieza coincide con el del tablero, tanto en el color como en la situación, la pieza se ha colocado correctamente.

Para jugar hay que poner todas las piezas boca arriba sobre una superficie plana, de forma que puedan observarse bien sus imágenes.

El jugador/ra debe ir buscando y encajando las piezas de sílabas para completar el máximo número de tableros.

Las sílabas

Para aprender a formar palabras juntando las sílabas.

- Para más de un jugador: Se pueden completar los tableros en grupo, con la participación de todos los jugadores/ras.



Sistema autocorrectivo por color: Si el color del semicírculo de la ficha coincide con el del tablero, es que está bien colocada.

Otras formas de jugar:

Otra forma de jugar consiste en repartir los tableros entre los jugadores/ras, de forma que cada uno de ellos/las debe ir buscando y encajando las piezas de sílabas para completar la máxima cantidad de tableros.

Con varios jugadores/ras también se puede jugar por turnos, de forma que cada jugador/ra tiene que encontrar una pieza determinada. Las indicaciones para encontrarla serán dadas por los demás jugadores/ras, por asociación de imagen-palabra-función-sílabas.

Por ejemplo: “Esto es un tambor. Sirve para tocar y hacer música”.

El jugador/ra que tiene el turno tiene que buscar “tam”, y luego “bor”, y así sucesivamente hasta completar entre todos los jugadores/ras los 19 tableros.

Esta forma de jugar favorece el diálogo y la adquisición de vocabulario.