

DESCUBRIENDO PALABRAS

Armo mis primeras palabras en español e inglés

Reglas del juego

2 a 4 jugadores

Contenido

27 fichas en idioma español (fondo blanco) con dibujos, 27 fichas en idioma inglés (fondo amarillo) con dibujos, 112 fichas de cartón con letras.

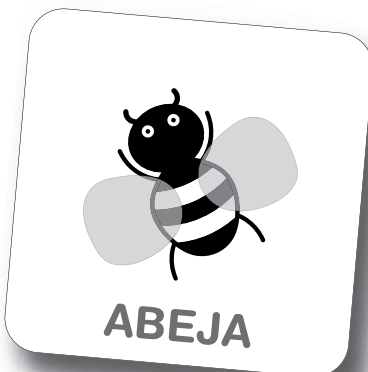
Objetivo del juego

Ser el jugador que logra escribir la mayor cantidad de palabras, nombrando los dibujos que le han tocado en suerte. Se utilizan para esto las fichas con letras.

Desarrollo del juego

Luego de decidir en qué idioma se va a jugar, se ponen en la mesa todas las fichas con dibujos boca abajo y las fichas con letras dentro de la bolsa.

Cada uno de los participantes toma una ficha con dibujo y la coloca frente a sí con la figura hacia arriba. Comienza el jugador de menos edad.



El que inicia la partida toma una ficha de la bolsa. Si la letra le sirve para escribir el nombre del objeto que le tocó en suerte, la conserva. Por ejemplo: si tiene el dibujo de la OVEJA y le tocó la J, la guarda. La coloca delante de sí, en este caso

dejando lugar tanto delante como detrás para completar con las letras restantes la palabra OVEJA. Si la letra que saca de la bolsa no está en su palabra (por ejemplo si le hubiese tocado la D) la coloca sobre la mesa y así se comienza a formar un pozo de descarte.

Luego le tocará el turno al otro jugador. Éste tendrá dos opciones según le convenga. Puede alzar la ficha que descartó su compañero o puede tomar otra ficha de la bolsa. Si por ejemplo a este jugador le tocó el dibujo de un MOLINO, no le convendrá tomar la letra D que dejó su compañero anterior: será más oportuno sacar una de la bolsa. Si al sacar una de la bolsa le toca la letra O, la conservará, pues en la palabra MOLINO se encuentra esta letra. Si en cambio le llegase a tocar la letra A, deberá descartarla pues no la puede incluir.

Los jugadores solo conservan y colocan en el lugar adecuado las letras que le sirven para formar la palabra que representa el dibujo que les tocó en esa vuelta. De no ser así, las fichas con letras deben descartarse.

Cuando uno de los participantes completa la palabra, debe decir: "PALABRA COMPLETA", y así la vuelta queda terminada. Este jugador será el ganador de la vuelta. Como constancia de esto guardará la ficha con el dibujo armando un pozo individual con los dibujos ganados. Los restantes jugadores devolverán los dibujos colocándolos nuevamente sobre la mesa. Todos los jugadores reintegrarán las letras a la bolsa para comenzar una nueva ronda.

Ganador

Luego de un número de vueltas estipuladas por los jugadores, el participante que acumuló mayor número de dibujos será el ganador.

Otra manera de decidir el ganador es convenir al comienzo del juego que el gana-



El ganador será quien llegue primero a juntar un número determinado de dibujos.

Objetivo pedagógico del juego

Entre los cuatro y cinco años, los niños van construyendo avances en la socialización y cooperación para comenzar con juegos de reglas muy simples.

DESCUBRIENDO PALABRAS es un juego de este tipo, destinado a niños que están iniciando el aprendizaje de la lecto-escritura.

Los niños que todavía no leen, ven palabras escritas y textos en su casa, en la escuela, en la calle, en la televisión y en infinidad de lugares más. En los medios urbanos, hay una información variada, de distintos tipos y de diversos niveles de complejidad de escritura. Esta estimulación, en el período adecuado, en un clima lúdico, colabora con el proceso de aprendizaje de la lengua escrita.



El desarrollo del proceso de la lectura y la escritura es una apropiación de un sistema de signos socialmente constituido. Se adquiere en interacción con las producciones escritas y con las personas que los rodean, que se los presentan como algo atractivo, gratificante y como un medio de comunicación.

La atención a las propiedades sonoras de las palabras es lo que marca el comienzo hacia una mayor evolución en el lenguaje escrito. Los niños comienzan a descubrir que las palabras que “suenan” largas tienen más letras que las que “suenan” más cortas. También empiezan a notar que las que comienzan con el mismo sonido, tienen en común los mismos signos gráficos.

En una de las primeras etapas reconocen como unidades sonoras a las sílabas y luego poco a poco se dan cuenta de que estas sílabas están compuestas por una, dos o tres letras. Estos descubrimientos son paulatinos, necesitan de una interacción con las producciones escritas y necesitan la guía de otros que ayuden a



los niños a notar el error o a confirmar sus hipótesis. El juego les permite ir modificando sus hipótesis e ir descubriendo las letras que se colocaron mal o que faltaron, es decir reflexionar sobre el lenguaje escrito. Esto les posibilitará escribir esa palabra pedida y luego muchas más.



Si los niños juegan con un adulto o un niño mayor que los oriente, se les puede ayudar a reconocer las letras que la palabra tiene. Cada vez que saquen una letra o deban reconocer una del pozo de descarte, se les recordará como suena ésta. Luego, a continuación, se les pronunciará lentamente la palabra que deben escribir, para facilitar el análisis fonológico. Paulatinamente, podrán ir reconociendo si este sonido está incluido o no en dicha palabra.

Cuando los niños que jueguen no estén alfabetizados las letras que aparecen en el margen de los dibujos les servirán de guía para su juego.

El intercambio de este tipo de información permite a los niños interactuar con el sistema escrito, de modo lúdico, estimulando su curiosidad y placer por la lecto-escritura.

**Creado por Silvina Landa y Marta Moreira Cúneo,
Psicopedagogas**

