



Estimados Apoderados de Kinder:

Junto con saludar, les informo que esta semana del **24 al 28 de Agosto**, los niños jugarán con las sílabas

Objetivo: Representar la cantidad de sílabas que tienen algunas palabras a través del juego.-

Habilidad: Conciencia fonológica. -



Hacer click en el siguiente link.



<https://www.youtube.com/watch?v=NzfdYbgxs0>

Miriam Nuñez L.-
Educatora Diferencial
Colegio Juan Bautista Durán



Instrucciones para confeccionar el juego

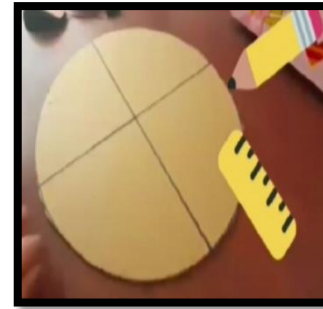
- 1) RULETA:** Estimada mamita, para confeccionar la ruleta se necesita lo siguiente:
Cartón de material reutilizable (caja de cereal, de zapato, etc, lápiz o plumón, un trozo de hilo (lana, pita, etc.) y tijeras.

a) Dibuja y recorta un círculo en el cartón del tamaño de un plato, una flecha y 2 cuadraditos.





b) Traza 2 líneas cruzadas dentro del círculo.



c) Dibuja dentro de cada espacio que se formó lo siguiente.

- Palmas.
- Dedos.
- Cara.
- Cuerpo.

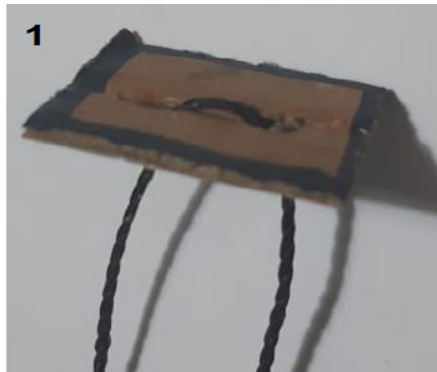


d) Luego realizar 1 agujero al inicio de la flecha y 2 agujeros en cada cuadradito y uno en el centro del círculo.

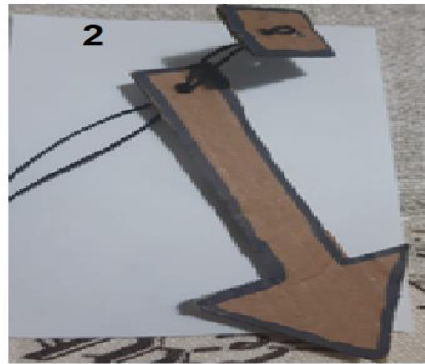




e) Junta las partes con la ayuda del hilo:



1
Introducir el trozo de hilo en los 2 agujeros de 1 cuadrado



2
Luego por el agujero de la flecha



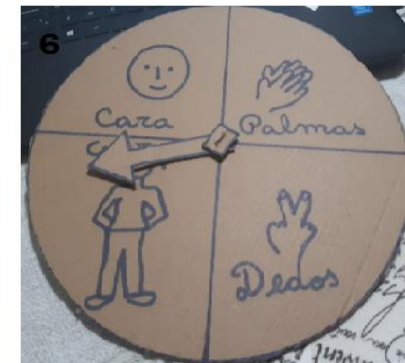
3
Después en el agujero del círculo



4
PARTE TRASERA DEL CIRCULO



5
Finalmente, en los agujeros del segundo cuadrado y amarrar.



6
¡Listo!



- 2) TARJETAS DE PALABRAS:** Confeccionar 20 tarjetas con material que tengan en la casa, papel, cartulina, cartón etc. Las palabras fueron seleccionadas de nuestra última unidad "Somos inventores y descubridores" En cada tarjeta escribir las siguientes palabras:

VESTUARIO	OBJETOS TECNOLÓGICOS
ABRIGO	TIJERAS
BUFANDA	LAPIZ
GORRO	MARTILLO
GUANTES	SERRUCHO
PIJAMA	ZACAPUNTAS
FALDA	AMPOLLETA
VESTIDO	CELULAR
PANTALON	TELEVISOR
ZAPATILLAS	TELEFONO
POLERA	RELOZ



¿Cómo se juega?

6

Colocar las tarjetitas con las palabras en un frasco o bolsa y revolver, luego el primer jugador deberá girar la ruleta y si la flecha indica palmas, deberá separar las sílabas de la palabra que saque al azar del frasco con sus palmas. Si sale dedos, cara o cuerpo deberá hacerlo de esa manera e indicar la cantidad de sílabas que tiene esa palabra. Si acierta, se queda con la tarjeta y continúa el otro participante.

El juego termina cuando se acaben las tarjetitas y el ganador será quien tenga la mayor cantidad de tarjetas.

