

# oportuna MENTE

Herramientas para potenciar  
el desarrollo infantil



PRÁCTICAS  
DEL LENGUAJE

## ACTIVIDAD

# Búsqueda de letras A: vocales

por **Ana Casiva, Bernarda Masera y Clara Masera**



# Búsqueda de letras A: vocales

## Autor/a

Ana Casiva | Bernarda Masera | Clara Masera

## Contenidos

Principio alfabético

## Habilidades que involucra

Atención | Control inhibitorio | Habilidades de alfabetización inicial

## Materiales requeridos

- Letras (de papel, cartón, goma eva, etc.): vocales.
- Cajas o recipiente (uno para cada vocal)

## Organización del grupo

Todos juntos

## Objetivo de la actividad

El objetivo es reconocer visualmente las letras.

## Inicio

La docente inicia la actividad diciendo: *“¡No saben lo que pasó esta mañana! Vine al jardín para preparar todos los juegos de hoy, pero de repente una ráfaga de viento voló todas las letras que había traído para jugar... ¿me ayudan a encontrarlas?”*

## Desarrollo

La docente explica a los niños que jugarán a la Búsqueda de letras. Los invita a explorar los rincones de la sala para encontrar las letras perdidas. Las letras escondidas serán las vocales (A, E, I, O, U), y habrá varias de cada una dispersas por la sala.

En el pizarrón, la docente hará cinco columnas identificadas cada una por una vocal. A medida que los niños encuentren las letras, deberán pegarlas en el pizarrón (en su columna correspondiente) respetando la posición correcta de la letra en el espacio.

La docente recuerda: *“¡Vamos a buscar las letras! Cuando encuentren una, fíjense bien, y ponganla en su columna correspondiente. Fíjense que les quede igual al modelo”.*

En el centro de la sala, la docente coloca cinco cajas, cada una identificada con una vocal (A, E, I, O, U). Al finalizar la actividad se guardarán las letras dentro de su caja correspondiente.

## Cierre

*“¿Les gustó jugar a buscar letras? ¿Conocían estas letras? ¿Qué letra no conocían? También podríamos pensar en palabras que empiecen con estas letras, ¿se animan?”*



### Para disminuir el nivel de dificultad

Pueden jugar solamente con 2 letras.



### **Para aumentar el nivel de dificultad**

Cuando tengan que colocar las letras en su caja correspondiente, la caja puede ser identificada por una imagen que comience con esa letra (en lugar de la letra). Por ejemplo: la caja de la A tendrá la imagen de una abeja, la caja de la E una estrella, la caja de la I una iguana, la caja de la O un oso y la caja de la U un unicornio. Mediante esta modificación los niños comenzarán a realizar un proceso de correspondencia fonema-grafema.