

oportuna MENTE

Herramientas para potenciar
el desarrollo infantil



PRÁCTICAS
DEL LENGUAJE

ACTIVIDAD

El detective de sonidos

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



El detective de sonidos

Autor/a

Ana Casiva | Bernarda Masera | Clara Masera

Contenidos

Desarrollo de la conciencia fonológica

Habilidades que involucra

Memoria de trabajo | Atención | Habilidades de alfabetización inicial

Materiales requeridos

- Tarjetas con imágenes de las palabras que empiezan con los fonemas: /a/, /e/, /i/, /o/, /u/.
- Una caja para cada sonido (cada caja debe tener una imagen que represente ese sonido). Para /a/ araña, para /e/ elefante, para /o/ oso, para /i/ iguana, para /u/ unicornio.

Organización del grupo

Todos juntos para el inicio de la actividad, luego en pequeños grupos.

Objetivo de la actividad

El objetivo es identificar fonemas iniciales de palabras, empezaremos con los fonemas vocálicos. Los chicos tendrán que agrupar las palabras según su fonema inicial.

Inicio

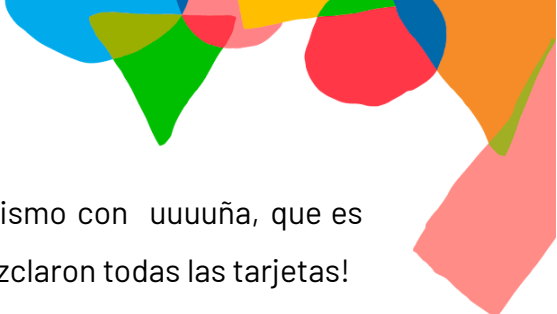
La docente invita a los chicos a jugar a ser detectives de sonidos: "Hoy vamos a ser detectives. Tenemos una misión, hay que descubrir con qué sonido empiezan estas palabras que les voy a mostrar... ¿Se animan a descubrirlos conmigo?"

La docente debe tener a mano las imágenes de las palabras que empiezan con los fonemas: a, e, i, o, u. Por lo menos dos de cada una.



La docente modela la actividad con un ejemplo. Muestra la primera imagen y dice: "Presten mucha atención, traten de escuchar con qué sonido empieza esta palabra". Muestra la imagen de ARAÑA y dice: "Miren lo que tengo acá... esto es una... AAAAAARAÑA. Escuchemos cómo empieza: aaaaraña, ¿comienza igual que aaaavión? ¿Pudieron descubrir con qué sonido empieza?" (Esperamos que los niños respondan: aaaaaa). Si los niños no responden la docente vuelve a decirles que presten mucha atención y escuchen: "abran bien sus orejas, escuchen, el sonido es AAAAAA". En cambio esta palabra (muestra "oso") comienza diferente, escuchemos: OOOOOSO. Comienza como ooojo. También tenemos eeeeelefante, que empieza igual que eeeee espejo (muestra la imagen). También tengo iiiimán (muestra la imagen), que

¡Recordá enfatizar en el sonido inicial, estirándolo, sin separarlo de la palabra!




empieza igual que iiiiguana (muestra la imagen); hace lo mismo con uuuña, que es igual que uuuva. Pero estamos en problemas porque ¡Se mezclaron todas las tarjetas!

Desarrollo

La docente introduce la actividad diciendo: *“Se me mezclaron todas las tarjetas y necesito que me ayuden a ordenarlas para que hagamos un juego...”*. Los niños están sentados agrupados en sus mesas (pequeños grupos cada uno en una mesa). La docente deberá repartir las tarjetas entre los distintos grupos de manera aleatoria.

“Ahora sí llegó el momento de ser detectives, hay que escuchar cómo suenan las palabras, ¿me ayudan a juntar las que empiezan con el mismo sonido? Si no conocemos la palabra, preguntamos. Por ejemplo: AAAARAÑA la vamos a juntar con AAAABEJA. Cuando juntemos todas las que empiezan como AAAARAÑA las vamos a poner en esta cajita (muestra la caja con la imagen de araña). Luego les muestra el resto de las cajitas, cada una con la imagen correspondiente a los distintos fonemas (araña, elefante, oso, iguana, unicornio) de la misma manera que hizo con la /a/”. Es muy importante nombrar las imágenes, para atribuir la palabra adecuada (por ejemplo si dicen “piña” en lugar de “ananá” no podrán ubicar esa palabra en la cajita de palabras que comienzan con el sonido /a/.



Si los niños no conocen la palabra o no logran evocarla, es importante que la nombren. Asegúrate de que conocen las palabras.

Se disponen las 5 cajas en una mesa en el centro de la sala o al frente. Los niños deberán trabajar en equipo para descubrir el sonido inicial de cada palabra y luego guardar las tarjetas en la cajita correspondiente.

Cierre

“¿Se encontraron con alguna tarjeta que no sabían qué palabra era? ¿O con qué sonido empezaba? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Pudieron descubrir todos los sonidos?”

Para disminuir el nivel de dificultad

Se pueden entregar las tarjetas correspondientes a dos fonemas únicamente, por ejemplo: /a/ y /o/. En otro momento proponer la misma actividad con /a/ - /e/. En la siguiente ocasión /a/ - /i/; luego /a/ - /u/; luego reunir usar tarjetas correspondientes a 3 vocales, luego 4 y por último usar tarjetas con todas las vocales.



Para aumentar el nivel de dificultad

Proponer a los chicos que piensen qué otras palabras agregarían que empiecen con esos sonidos. Por ejemplo: sus nombres o de otras personas de sus familias (Iñaki, Ariadna, Elsa, Osvaldo, Ulises), o personajes de historias (películas, cuentos, etc. como Alegría, Aladdín, Ariel, etc.).

Luego de jugar bastante con todos los sonidos vocálicos es conveniente agregar en las cajitas la letra correspondiente. Se puede dejar por un tiempo la imagen y luego retirarla y dejar solo la letra. Se puede usar la letra mayúscula o minúscula o las dos.