

oportuna MENTE

Herramientas para potenciar
el desarrollo infantil



PRÁCTICAS
DEL LENGUAJE

ACTIVIDAD

Miedos 2B: Juego de memoria con rimas

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



Miedos 2B: Juego de memoria con rimas

Autor/a

Ana Casiva | Bernarda Masera | Clara Masera

Contenidos

Desarrollo de la conciencia fonológica

Habilidades que involucra

Memoria de trabajo | Atención | Flexibilidad cognitiva

Materiales requeridos

- Texto: "Miedos" de Pipo Pescador
- 2 juegos de tarjetas con imágenes por mesa (imágenes de: hurón, ratón, león, Nacha, cucaracha, rata)

Organización del grupo

Grupos pequeños

Objetivo de la actividad

El objetivo es sensibilizar a los niños en los sonidos del habla y la identificación de rimas.

Inicio

La docente los invita a volver a jugar con la poesía "Miedos" y realizar la lectura en eco. Luego, inicia el diálogo diciendo: "¿Se acuerdan que aprendimos a jugar al "Juego de la memoria"? ¿Recuerdan que juntamos las palabras que suenan iguales? Hoy vamos a volver a jugar, pero vamos a prestar atención a cómo suenan las palabras, vamos a escuchar la terminación y vamos a juntar las que **TERMINAN IGUALES** (es decir que suenan parecidas al final). Por ejemplo: raTÓN termina igual que huRÓN y que leÓN; o cucarACHA termina como NACHA y rATA."

Enfatizó la pronunciación del final.

La docente prepara el juego sobre la mesa. Coloca las tarjetas con la imagen hacia arriba y nombra cada una, luego las da vuelta para dejar la imagen hacia abajo y las mezcla. La docente continúa diciendo: "miren, les voy a mostrar cómo jugar. Primero saco dos tarjetas (esto se dice mientras se realiza la acción), luego me fijo CÓMO SUENAN. Las palabras que me tocaron, ¿suenan parecidas al final? Si es así, significa que RIMAN. Si riman me las llevo, si no riman las vuelvo a dar vuelta y las dejo en el mismo lugar". Ahora le toca al jugador de al lado.

Muy importante modelar la actividad antes de que empiecen a jugar.



Desarrollo

La docente distribuye a los chicos en pequeños grupos (de a 6, por ejemplo) y le entrega a cada grupo un juego de cartas y se establece la secuencia de turnos.

La docente dice: *"Primero tenemos que elegir quién va a empezar. Para ver quién empieza en cada mesa vamos a usar una "retahíla de sorteo", como esta:*

"Pinto pinto colorinto,

¿dónde vas tú tan bonito?

A la seda verdadera

pin pon fuera"

El que sale elegido es el que comienza la ronda.

"Recuerden que se juega por turnos, primero uno, después el que sigue y así hasta que juega el último de la mesa".

Luego los chicos juegan en sus mesas, en pequeños grupos. La docente recorre las mesas para apoyar la actividad. Gana el que junta mayor cantidad de parejas de cartas. Pueden jugar varias veces.

Cierre

"¿Les gustó jugar al juego de la memoria con los sonidos de las palabras? Hoy descubrimos que hay palabras que suenan parecidas en el final, como: huRÓN con leÓN y raTÓN; cucarACHA con nACHA y rATA. Estas palabras RIMAN entre sí, ¿Se les ocurren otras?"



Para disminuir el nivel de dificultad

Se puede jugar con un solo grupo de rimas. Se sugiere dejar las palabras disponibles, es decir, con la imagen hacia arriba y emparejar las rimas.

Otra opción es disponer solo de tres tarjetas (ej: Nacha, cucaracha, ratón) y pedir a los niños que reúnan las dos tarjetas que terminan igual.



Para aumentar el nivel de dificultad

La docente los invita a encontrar otras palabras que rimen con los grupos de palabras del juego (por ejemplo: ratón - avión - camión; cucaracha - bombacha)

Otra opción es que la docente les entregue tarjetas vacías para que dibujen palabras que rimen con cada serie. Ejemplo:

- hurón-ratón-león-camión-avión-melón-sillón.
- cucaracha-nacha-rata-corbata-bombacha-playa-plata.