



Masterwise®

Creando para educar

NOMBRE DEL PRODUCTO

JUEGOS PARA LEER

ÁREA(S) DE DESARROLLO

LENGUAJE

SUBÁREA(S)

Ejercitando la lectura

CURSO(S)

1° /3° Básico

CÓDIGO(S)

4108



CONTIENE

56 tarjetas reversibles con palabras de 18 x 7 cm, Adivinanzas Descriptivas de 11,5 x 9 cm, 1 Cuadernillo Caligrafía Angosto de 21 x 16 cm, 1 Dado de Puntos de 16 mm, 25 Fichas de 2 Colores Re-Plastic y 1 reloj de arena.

DESCRIPCIÓN GENERAL ¿PARA QUÉ SIRVE?

Para ejercitar la lectura oral y fluida mediante el juego y actividades divertidas.

EJES TEMÁTICOS /

2°Básico

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Lectura

OA2

Leer en voz alta para adquirir fluidez:

- › pronunciando cada palabra con precisión, aunque se autocorrijan en contadas ocasiones
- › respetando el punto seguido y el punto aparte
- › sin detenerse en cada palabra.

HABILIDADES Y ACTITUDES

1. Demostrar disposición e interés por compartir ideas, experiencias y opiniones con otros.
2. Demostrar interés y una actitud activa frente a la lectura, orientada a su disfrute y a la valoración del conocimiento que se puede obtener a partir

de ella.

3. Demostrar disposición e interés por expresarse de manera creativa por medio de la comunicación oral y escrita.
4. Demostrar disposición e interés en participar en juegos para favorecer la atención y la concentración.

**ACTIVIDADES
SUGERIDAS**

Juegos para Leer es un conjunto de materiales variados que te ayudarán a fortalecer la lectura oral mediante el juego. Lograrán tomar mayor conciencia fonológica y a mejorar la fluidez lectora. Los niños y niñas se divertirán leyendo.

Nivel 1. Fluidez, lectura rápida de palabras

1.- Selecciona 15 tarjetas de palabras eligiendo uno de los dos lados de la tarjeta (azul o rojo).

Forma 3 columnas con 5 tarjetas cada una. Coloca las columnas una al lado de la otra.

Toma un lápiz o un puntero y pide que el niño o niña lea las palabras lo más rápido posible, de arriba abajo siguiendo la dirección del lápiz.

2.- Variante: en vez de leer en una sola dirección, mueve el puntero de un lado a otro, mostrando tarjetas al azar.

3.- Usa el reloj de arena, ¿cuántas palabras puedes leer sin equivocarte en 1 minuto?

Para este desafío, puedes colocar todas las tarjetas en 1 mazo, e ir sacándolas una a una para leerlas. Si no, colócalas en columnas para leerlas lo más rápido posible.

Nivel 2. Conciencia fonológica.

1.- Batalla de sonidos: para jugar entre 2 o más personas.

- Se tira el dado y todos los jugadores sacan al azar tantas palabras como se indica. Entre ellos, y por turnos leen sus palabras y luego dicen los fonemas de cada uno de ellas.

- Anotan en una hoja la cantidad de sonidos de cada palabra, para luego sumarlos todos.

- Quien tenga la suma más grande gana el juego. Ejemplos: médico: m-e-d-i-k-o (6 sonidos), saltó: s-a-l-t-o (5 sonidos), intrépidos: i-n-t-r-e-p-i-d-o-s (10 sonidos).

2.- Usando sílabas como “ma”, “co”, “tan”, o cualquier otra, desafiarlos a que agreguen ese sonido al final de la palabra, inventando palabras nuevas:

Pájaro.... Pajaroma, pajaroco, pajarotan, etc.

¿Quieres más desafíos? Agrega los sonidos de esas sílabas al inicio de la palabra o al medio, ¡te aseguro que se van a reír mucho!

3.- Se tira el dado y se escribe en el cuadernillo palabras que contengan tantas sílabas como se indica.

- Escribe palabras en el cuadernillo de caligrafía y pide a tu compañero(a) que lea cada una, cuente las sílabas y coloque tantas fichas como sílabas tiene la palabra.

Nivel 3. Adivina, adivinador.

Para trabajar en parejas.

1.- Forma un mazo con las adivinanzas y colócalo boca abajo sobre una mesa.

- Toma una adivinanza y léela en el menor tiempo sin equivocarte.

- Para mayor dificultad, ¿Cuántas puedes leer en un minuto sin equivocarte? Usa el reloj de arena para guiarte.

2.- Forma un mazo con las adivinanzas boca abajo y por turnos un jugador le lee al otro la adivinanza. Quien escucha tiene que intentar dar la respuesta, señalando las pistas que lo llevaron a eso.

- Si lo logra, se queda con la tarjeta.

- Gana quien logre primero juntar 10 adivinanzas, (puede pedir que le repitan la lectura de ser necesario).

PRODUCTOS COMPLEMENTARIOS MASTERWISE

1. 8415 Naipes lectura veloz.
2. 8509 Fichas de Comprensión Lectora borrables.
3. 4204 Textos lectura Inicial 1.
4. 4207 Textos lectura inicial 2.

Todos los productos para leer y comprender.



www.masterwise.cl

Contacto (+56) 2 2201 6571 / correo@masterwise.cl



Masterwise®