

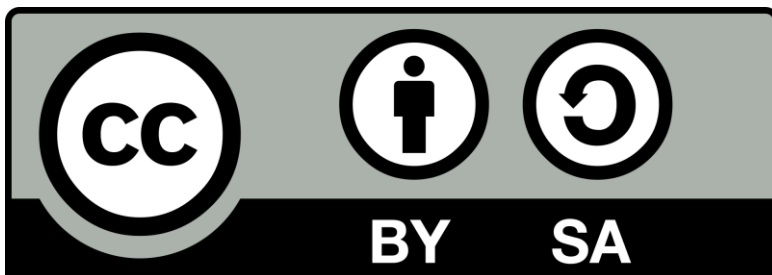


**AGUSTÍN DE BLAS GÓMEZ.**

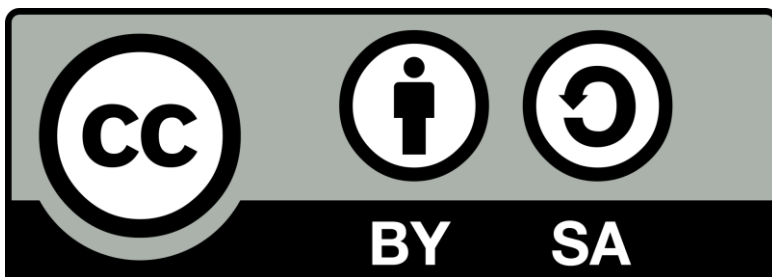
|                            |   |
|----------------------------|---|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD     | ¡VEN A JUGAR CON FOFI!  |
| EDAD DE APLICACIÓN         | 4 años- si la empleamos para trabajar la conciencia silábica<br>5 años- si la empleamos para trabajar la conciencia fonológica.   |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | <p>Los alumnos se sitúan en corro frente al docente por lo que un buen momento para realizar la actividad puede ser introducirla durante la asamblea y realizarla durante cinco-diez minutos a lo largo del curso. El primer día se les presenta a Fofi y se les cuenta que es un marciano que ha venido de otro planeta al que le gusta mucho comer. Se les dice a los niños: “¿sabéis lo que me ha dicho? Me ha dicho que hoy quiere comer cosas que...”</p> <p>Y se introduce un criterio a elección del docente, en función de la edad y de la posición o aspecto que queramos trabajar. Por ejemplo, para cuatro años, se pueden establecer los siguientes criterios a nivel de sílaba:<br/>“... empiecen por la sílaba MA”, “...terminen por la sílaba SA”, “contengan la sílaba...”, “rimen con la sílaba...”</p> <p>Mientras que, para cinco años, podemos dar las consignas a nivel de fonema:<br/>“... empiecen por S”, “...terminen por N”, “contengan...”</p> <p>A partir de ahí pueden presentarse imágenes a los alumnos que darán de comer a Fofi si cumplen con el criterio dado y se descartarán en el caso de que no lo cumplan.</p> <p>O, una segunda modalidad más avanzada, es que los propios alumnos sean los que piensen en palabras con el criterio dado que posteriormente dibujaremos en un papel antes de dárselo de comer.</p> |
| MATERIAL                   | <p>Una caja de zapatos forrada con un agujero en forma de boca.<br/>Tarjetas con dibujos de palabras que contengan el criterio dado o, según la modalidad que trabajemos, tarjetas en blanco para dibujar las palabras sobre la marcha.</p> <div data-bbox="550 1518 837 1731"></div> <div data-bbox="912 1518 1200 1731"></div>   |
| OBSERVACIONES              | <p>Pueden emplearse marcadores visuales con el grafema o la sílaba a trabajar.</p> <p>En el caso de que no cumpla el criterio, descartar la imagen directamente. No hacer que Fofi la escupa o rechace, a veces esa reacción puede hacer más gracia al alumnado y pueden fallar adrede para volver a verle actuar así.</p>  |



Autor/a de la actividad: Agustín de Blas Gómez.

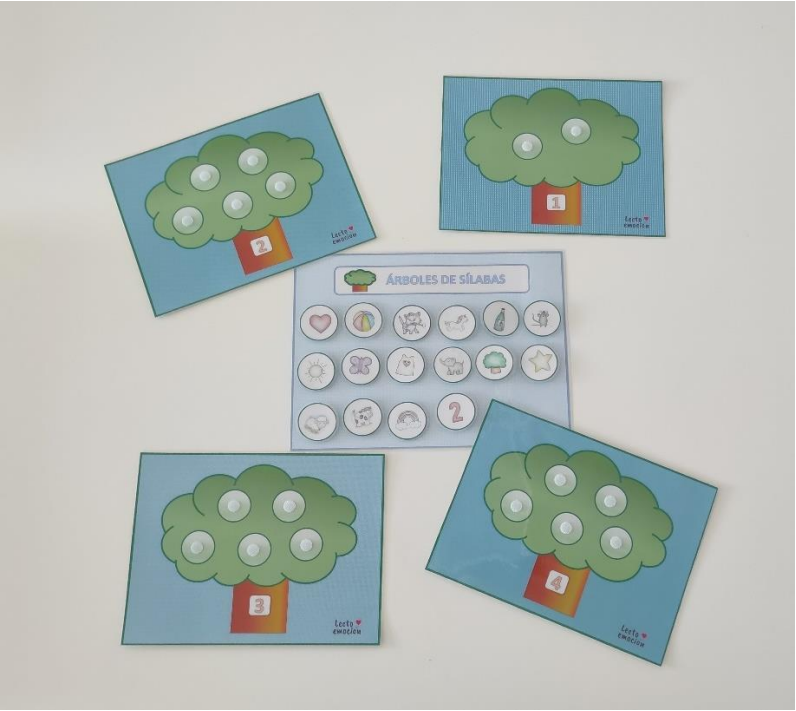
**AMOR PARLA GARCÍA**

|                            |   |
|----------------------------|---|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD     | EL JUEGO DE LA OCA<br><a href="https://view.genial.ly/5eafde947792df0d45fe8faf/game-oca-de-grafo-y-lecto-l">https://view.genial.ly/5eafde947792df0d45fe8faf/game-oca-de-grafo-y-lecto-l</a>   |
| EDAD DE APLICACIÓN         | ETAPA INFANTIL CON AYUDA DE UN ADULTO   |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | <p>La actividad consiste en el juego de la oca.</p> <p>Para jugar es necesario conocer las reglas del juego que aparecen explicadas.</p> <p>Se juega por turnos, cuando te toque tiras el dado y avanzan tantas casillas como puntos haya salido en el dado.</p> <p>La mayoría de las casillas tienen propuestas de juegos y/o actividades que se deben superar para seguir avanzando.</p> <p>Gana el participante que recorra todo el camino y llegue antes a la meta.</p> |
| MATERIAL                   | GENIAL.LY<br><br>material para escribir (pirarras, hojas...)  |
| OBSERVACIONES              | <p>Las actividades propuestas son para trabajar la conciencia fonológica, reconocimiento de grafemas, asociación grafema-fonema, separación de palabras, separación de sílabas, bits de animales...</p> <p>He intentado incluir todas las actividades que proponéis trabajar, adecuándolo al soporte digital que he utilizado.</p> <p>Es necesario que un adulto supervise el juego.</p> <p>Espero que os guste y me encantaría que me hagáis propuestas de mejora.</p>     |




Autor/a de la actividad: AMOR PARLA GARCÍA


**BELÉN GIL BARTOLOMÉ**

|                            |   |
|----------------------------|---|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD     | 1. Árboles de sílabas   |
| EDAD DE APLICACIÓN         | 4 años  |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | <p>Con este juego pretendemos desarrollar la conciencia silábica.</p> <p>Se realizará en parejas.</p> <p>Se presentan distintas imágenes.</p> <p>El juego consiste en clasificar palabras según su número de sílabas y colocar cada imagen en el árbol correspondiente.</p>  <p>Cogemos una de las imágenes y preguntamos ¿Qué veis? Si nos contestan “cama” nosotros daremos dos palmadas marcando las sílabas y colocaremos la imagen en el árbol que tiene el número 2.</p> <p>Les propondremos dar palmadas y colocar el dibujo en el árbol que corresponde.</p> |

## El aprendizaje de la lectura y escritura en educación infantil. A\_0053 (CRIF Acacias)

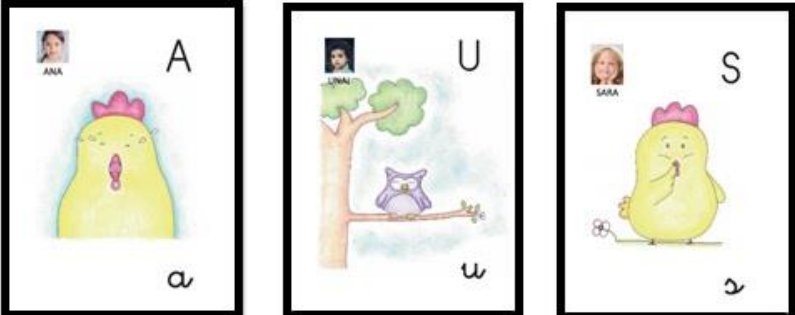
|                      |  |
|----------------------|--|
|                      |   |
| <b>MATERIAL</b>      | Círculos con distintos dibujos y árboles con los números correspondientes.   |
| <b>OBSERVACIONES</b> | Conviene realizarlo con grupos de dos o tres niños con un nivel de desarrollo parecido o un poquito mayor para que puedan cooperar, se presten apoyo visual y auditivo, o incluso que se pueda producir aprendizaje por andamiaje. |

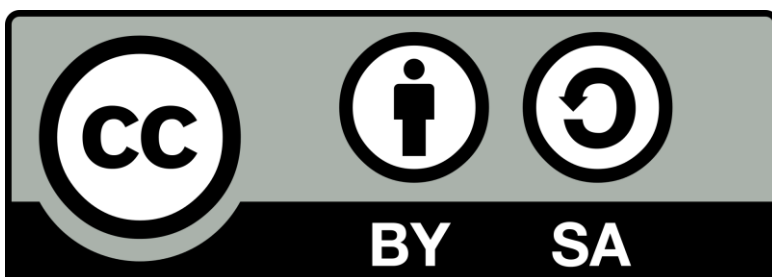
## El aprendizaje de la lectura y escritura en educación infantil. A\_0053 (CRIF Acacias)

|                            |  |
|----------------------------|--|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD     | 2. Lamparitas de letras  |
| EDAD DE APLICACIÓN         | 5 años   |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | <p>El objetivo del juego es desarrollar la conciencia fonémica. Puede realizarse de forma individual o por parejas con un nivel de desarrollo similar.</p> <p>Se presentan las lamparitas con distintas grafías y varias imágenes en cada una.</p> <p>El juego consiste en seleccionar distintas imágenes según un criterio dado. En las imágenes seleccionadas se le pondrá una pinza.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Que empiecen por la letra/sonido indicado.</li><li>- Que contengan la letra/sonido indicado.</li><li>- Que no empiecen por la letra/sonido indicado.</li><li>- Que no contengan la letra/sonido indicado.</li></ul>  |
| MATERIAL                   | Lamparitas de letras y pinzas.   |
| OBSERVACIONES              | Conviene realizarlo en parejas con un nivel de desarrollo parecido o un poquito mayor para que puedan cooperar, se presten apoyo visual y auditivo, o incluso que se pueda producir aprendizaje por andamiaje.   |

|                        |  |
|------------------------|--|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD | El gallo Rayo “¿Cómo suenan las letras?” |
|------------------------|--|

## El aprendizaje de la lectura y escritura en educación infantil. A\_0053 (CRIF Acacias)


|                            |  |
|----------------------------|--|
| EDAD DE APLICACIÓN         | 3,4 y 5 años   |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | <p>El objetivo es el desarrollo del conocimiento de las letras y sus sonidos. La actividad consiste en la narración del cuento con las onomatopeyas, los gestos y asociándolo cada grafía a los nombres de los niños de la clase.</p>  |
| MATERIAL                   | Cuento, fotos y nombres de los niños de la clase.  |
| OBSERVACIONES              | A partir del cuento se pueden realizar distintas actividades para el desarrollo de los prerrequisitos lectores.  |



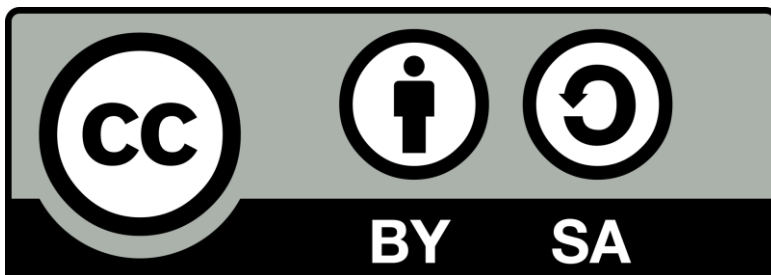
Autor/a de la actividad: Belén Gil Bartolomé.



**MARTA CABALLERO DESCALZO**

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| <b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b>     | Las casas de las vocales.   |
| <b>EDAD DE APLICACIÓN</b>         | 4 años.   |
| <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b> | <p>Trabaja la conciencia fonológica, las vocales, el sonido de cada vocal.</p> <p>La actividad consiste en detectar que palabras empiezan por cada vocal.</p> <p>Al niño le ofrecemos imágenes que empiecen por la vocal que vamos a trabajar, y él tiene que identificar si esa palabra empieza o no por la vocal y ponerla en la casita de su vocal.</p> <p>Primero trabajaremos las diferentes vocales, y después al niño se le darán las casitas de las vocales y las imágenes, el niño tiene que identificar por que vocal empieza cada palabra y colocarlo en su casita.</p>  <p>Esta actividad se puede trabajar con cada una de las letras.</p> |
| <b>MATERIAL</b>                   | Casas de las vocales.   |
| <b>OBSERVACIONES</b>              |   |

Marta Caballero Descalzo



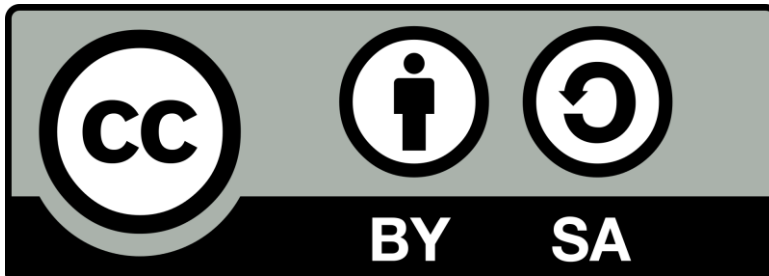
Autor/a de la actividad: Marta Caballero Descalzo.

**PATRICIA JIMÉNEZ LÓPEZ**

|                            |   |
|----------------------------|---|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD     | Genially Interactivo para trabajar la conciencia silábica y fonémica  |
| EDAD DE APLICACIÓN         | A partir de 4 años.<br>Es un juego que se puede utilizar desde los 4 años y dependiendo de la etapa en la que se encuentre el niño, puede realizar unos juegos u otros. Los juegos van aumentando progresivamente de complejidad y según vayamos avanzando se irá ampliando con otros juegos diferentes.  |
| OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD  | Favorecer la conciencia silábica.<br>Favorecer la conciencia fonémica.<br>Promover la escritura de palabras de forma correcta.<br>Asociar el sonido con la grafía correspondiente.  |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | La actividad consiste en un Genially interactivo.<br>Consta de cuatro juegos (la idea es ir incluyendo más juegos a medida que los niños avancen en su desarrollo y así evitar la monotonía).<br><ol style="list-style-type: none"><li>1. RIMAS: los niños deben de pinchar sobre la imagen que rima con mariposa, galleta y gato. Si lo hacen correctamente, saldrá una pantalla de ¡Enhorabuena!, si no aciertan deben volver a intentarlo.</li><li>2. SÍLABAS: en esta pantalla aparecen diversas imágenes que representan palabras. Los niños tienen que contar el número de sílabas de cada palabra, y arrastrar los números correspondientes al círculo.</li><li>3. OCA: en el aula disponemos de un dado gigante y por turnos (solo pueden jugar 4 niños, o por parejas) deben tirar el dado. Si caen en la casilla que tiene una imagen de un animal, tienen que escribir en el recuadro blanco el nombre de dicho animal. Cuando se encuentran con un sonido que puede ser representado por varias grafías el niño/a tiene que preguntar ¿Cuál es? Si aciertan continúan tirando. Si caen en la imagen del hoyo, tienen que estar un turno sin jugar. Gana el jugador o equipo que antes llegue a la meta. Al llegar a la meta, los otros jugadores o equipos le dirán una palabra. Si acierta gana la partida, si no, tiene que esperar otro turno hasta que los otros equipos o jugadores le digan una nueva palabra.</li><li>4. FONEMAS: consiste en arrastrar cada imagen a su recuadro correspondiente, teniendo en cuenta el sonido por el que comienza cada palabra.</li></ol> <p>ENLACE DEL JUEGO:<br/><a href="https://view.genial.ly/6176c16b383cff0dec8d1798/interactive-content-prerrequisitos-lectores-ed-infantil">https://view.genial.ly/6176c16b383cff0dec8d1798/interactive-content-prerrequisitos-lectores-ed-infantil</a></p> |
| MATERIAL                   | Para la realización el juego he utilizado la herramienta Genially y las imágenes de Pixabay.  |



## El aprendizaje de la lectura y escritura en educación infantil. A\_0053 (CRIF Acacias)

|               |   |
|---------------|---|
| OBSERVACIONES | El juego está pensado para trabajarlo en el aula, pero a las familias se les pasa el enlace del mismo para que puedan reforzar y consolidar los aprendizajes realizados en clase. |
|---------------|---|



Autor/a de la actividad: Patricia Jiménez López.

**ELENA VALVERDE SANZ**

|                            |   |
|----------------------------|---|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD     | <b>RINCONES MOLONES</b>   |
| EDAD DE APLICACIÓN         | 4 años  |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | <p>Esta actividad está diseñada para introducirla en los rincones durante el mes de diciembre para que puedan las habilidades desarrolladas.</p> <p>Los juegos serán:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- En el rincón de matemáticas, <b>los monstruos come sílabas</b>. Los alumnos tendrán que clasificar las palabras según el número de sílabas.</li></ul>  <p>Esta actividad, para alumnos que tienen problemas en la memoria auditiva además de la conciencia silábica, se ha realizado clasificando las palabras de los puzzles silábicos pues tenían un referente visual que les permitía realizar el ejercicio de forma autónoma.</p>  |

## El aprendizaje de la lectura y escritura en educación infantil. A\_0053 (CRIF Acacias)

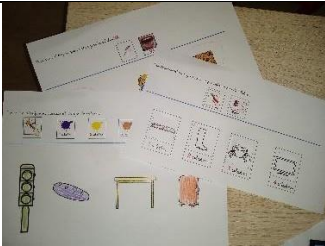
- En el rincón de puzles y encajables, tendrán que realizar **puzles silábicos**.

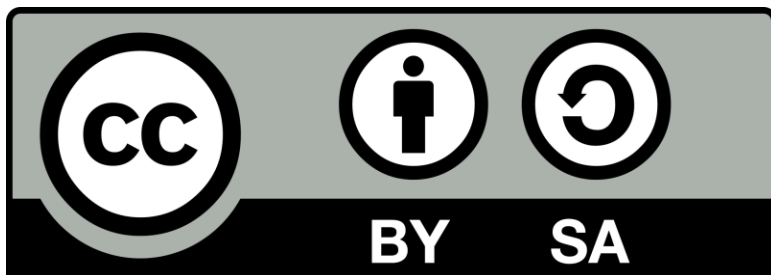


- En el rincón de juegos, introduciré un **dominó silábico** donde los niños tengan que unir el dibujo con la sílaba inicial.



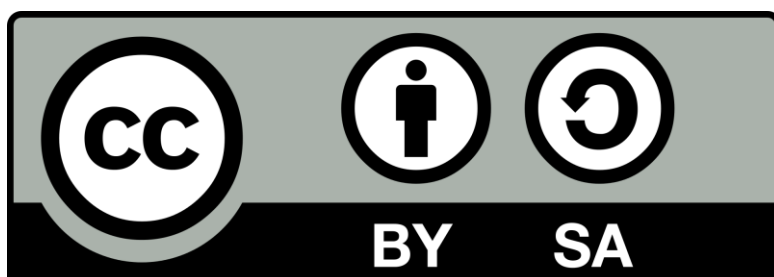
- En el rincón de plástica, dejaré **fichas** donde los alumnos tendrán que:
  - Pintar de azul los dibujos con una sílaba, de rojo las palabras de dos sílabas, de amarillo los dibujos de tres sílabas y de verde las palabras de más de tres sílabas.
  - Pegar gomets en los dibujos que tengan una sílaba dada.
  - Recortar de una revista imágenes que tengan la sílaba que se les indique.
  - Resolver laberintos de sílabas...etc.

|                      |  |
|----------------------|--|
|                      |    |
| <b>MATERIAL</b>      | <p>El material estará organizado según los rincones:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Para el monstruo come sílabas se necesitarán:<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Cuatro botellas de libro.</li><li>➤ Goma eva, silicona caliente y cinta adhesiva para decorar.</li><li>➤ Tarjetas con el vocabulario.</li></ul></li><li>- Para el rincón de puzles silábicos, realizaré puzles con el vocabulario trabajado.</li><li>- Elaborar dominó de sílabas con las siguientes palabras:</li><li>- Crear fichas para el rincón de plástica.</li></ul>  |
| <b>OBSERVACIONES</b> | <p>Las imágenes utilizadas han sido obtenidas de dos fuentes:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ARASAAC</li><li>- Siembra estrellas, de Belinda Haro.</li></ul> <p>Foto de la boca de Carolina López Hita</p> <p>Las actividades de las fichas van estructuradas con pictogramas porque también van dirigidas a un alumno de primero de primaria que tiene dificultades en la conciencia silábica.</p> <p>Como autocrítica, creo que ha sido un fallo no utilizar las fotos del método vovip para realizar las actividades: los puzles, el dominó...etc. Pero en un primer momento no me di cuenta, recurrí a los pictogramas de ARASAAC porque mi centro es preferente de autismo y estoy acostumbrada a utilizar los pictogramas. En segundo lugar, una vez me di cuenta, he preferido utilizar las imágenes una vez exponga esta metodología al equipo de infantil para realizarlo como proyecto conjunto a nivel de centro y que se empleen con la finalidad y metodología adecuada.</p> |



## **CRISTINA SÁNCHEZ MARTÍN**

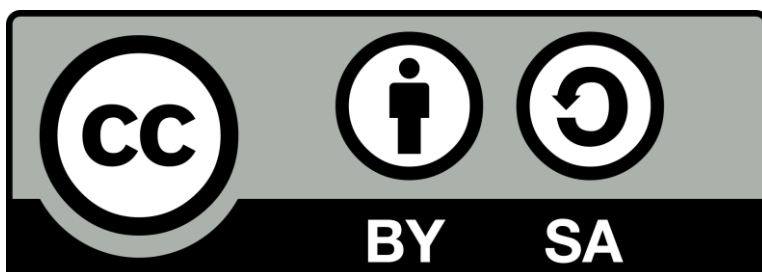
|                            |   |
|----------------------------|---|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD     | ¿JUGAMOS CON EL UNIVERSO?   |
| EDAD DE APLICACIÓN         | 5 AÑOS  |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | <p>Con esta actividad pretendemos desarrollar la conciencia fonológica, concretamente la conciencia de fonema, a través de diversas actividades interactivas creadas con una herramienta online llamada “Genially”.</p> <p>Consta de diferentes actividades, todas ellas relacionadas con palabras del universo por lo que se podría utilizar durante el proyecto del universo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Buscar las palabras que riman, por ejemplo: sol – girasol.</li><li>- Buscar la letra por la que empieza una palabra, por ejemplo: cohete.</li><li>- Buscar palabras que contengan una letra en concreto, por ejemplo, la vocal u.</li><li>- Identificar la palabra correcta entre dos palabras en las que solo cambia un fonema. Por ejemplo: marte – parte.</li></ul> <p>¿Quieres jugar? Pincha en el siguiente enlace:</p> <p><a href="https://view.genial.ly/6198ccb1b392cd0df2213a4a/interactive-content-la-conciencia-fonologica">https://view.genial.ly/6198ccb1b392cd0df2213a4a/interactive-content-la-conciencia-fonologica</a></p> |
| MATERIAL                   | Podemos jugar en el ordenador, en la PDI o en una Tablet con acceso a internet.   |
| OBSERVACIONES              |   |



Autor/a de la actividad: Cristina Sánchez Martín.

## **MARTA TORRES GARCÍA**

|                            |  |
|----------------------------|--|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD     | JUGAMOS CON LAS VOCALES  |
| EDAD DE APLICACIÓN         | 3 AÑOS   |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | <p>Para la tarea final decidí crear un juego utilizando la plataforma Genially.</p> <p>Dentro del juego planteo tres tipos de actividad para trabajar la conciencia fonológica en concreto de las vocales con niños de 3 años.</p> <p>El primer juego es una actividad para trabajar la discriminación auditiva, donde asocian sonido a la grafía.</p> <p>En el segundo han de asociar el fonema al inicio de la palabra: "Empieza por..."</p> <p>El tercer juego lo planteo con la idea de poder jugar más avanzado el curso sin centrarme en la discriminación auditiva, más bien asociación imagen - grafía.</p> <p><a href="https://view.genial.ly/618016679ada4f0de2663df8/interactive-content-jugamos-con-las-vocales">https://view.genial.ly/618016679ada4f0de2663df8/interactive-content-jugamos-con-las-vocales</a></p> |
| MATERIAL                   | GENIALLY   |
| OBSERVACIONES              | <p>Considero que la actividad que he realizado es muy visual por lo que no me quiero extender explicando el desarrollo de la misma y prefiero que juguéis y disfruteis de ella.</p>  |

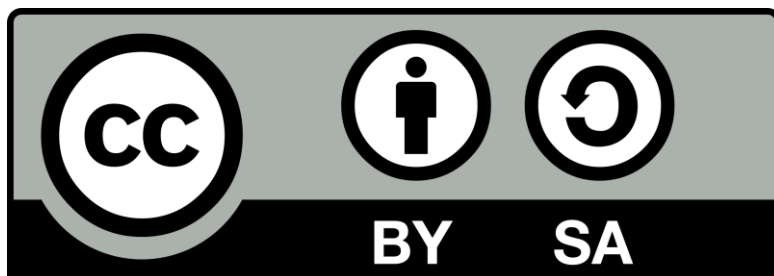


Autor/a de la actividad: Marta Torres García



## **NURIA PIÑUELO FERNÁNDEZ**

|                            |   |
|----------------------------|---|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD     | El restaurante de las letras.   |
| EDAD DE APLICACIÓN         | 4 años.   |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | <p>1.- Repasamos las letras ( sonido y grafía) en la asamblea.</p> <p>2.- Recordamos palabras que llevan el sonido correspondiente a las letras trabajadas.</p> <p>3.- Cada niño tendrá una hoja con el diseño de un menú.</p> <p>4.- La clase parecerá un restaurante, los niños serán los camareros y tendrán que apuntar lo que les diga el profesor.</p> <p>5. El profesor dice: “ Camarero, de primero un estofado de /s/, con guarnición de / t/ y ensalada de / l/. Los niños escriben las letras correspondientes.</p> <p>6. De segundo, una / s/, / t/, / m/ / l/..., también puede inventar sílabas con las letras trabajadas, por ejemplo: / susu/, / lili/, etc. Igualmente lo harán con el postre.</p> <p>7. Finalmente, varios niños saldrán por turnos para escribir el menú en la pizarra y así revisarán su trabajo.</p> <p>8. Por último, dibujarán como les guste el menú que han escrito.</p> <p>Con cada una de las recetas, se elaborará el libro de recetas de letras de clase, se dejará en el rincón de la biblioteca de aula para que puedan leerlo cuando quieran.</p> |
| MATERIAL                   | Folios de colores.<br>Lápiz.<br>Goma. Pinturas.   |
| OBSERVACIONES              | <p>Es una actividad muy motivadora.</p> <p>A los niños les parece muy gracioso inventar palabras absurdas como nombres de comidas.</p> <p>Ayuda a establecer la percepción visual y auditiva.</p> <p>Favorece el aprendizaje de los niños con mayor dificultad.</p> <p>Les ayuda a fijar la atención en la realización de sus tareas y a iniciarse en la corrección de su trabajo.</p>  |



Víctor Cerrudo Higelmo

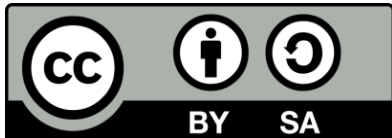
Autor/a de la actividad: NURIA PIÑUELO FERNÁNDEZ

## VERÓNICA DÍAZ DE LA FUENTE

|  |   |
|--|---|
| <p><b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b></p>     | <p><b><u>“Enrosca - letras”</u></b></p>   |
| <p><b>EDAD DE APLICACIÓN</b></p>         | <p>Educación Infantil 5 años</p>  |
| <p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p> | <p>Se entrega al niño/a el tablero de tapones en el que en la línea de roscas inferior, se han colocado algunos grafemas correspondientes a la imagen de la tarjeta que se le entrega. El niño tiene que completar la palabra correspondiente al dibujo, enroscando los tapones de letras (tanto con los tapones colocados alfabéticamente en el tablero, como de otros tapones complementarios que se encuentran en su mesa de trabajo), el resto de los huecos para formar la palabra que corresponde al nombre de la imagen.</p> <p>En la composición escrita de aquellas palabras en las que el alumno/a presente dudas sobre la escritura con el grafema correcto, hacemos uso de la cartelería del método VOVIP que tenemos en distintas zonas visibles del aula.</p> <p>Además, podemos trabajar esta actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Completando palabras con los grafemas y fonemas trabajados en el aula.</li> <li>• Completando sílabas (colocamos algunas sílabas de la palabra en el tablero y el niño/a termina de formar la palabra completándola con la sílaba que falta).</li> <li>• Formando la palabra con la colocación de todos los grafemas.</li> </ul> |
| <p><b>MATERIAL</b></p>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gomets circulares de diferentes colores con letras.</li> <li>• Carteles ortográficos VOVIP.</li> <li>• Tarjetas de imágenes.</li> </ul>  |

## El aprendizaje de la lectura y escritura en educación infantil. A 0053 (CRIF Acacias)

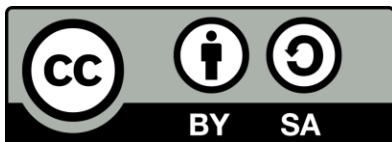
|                      |   |
|----------------------|---|
|                      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tapones de tetra-briks.</li><li>• Base de cartón, cartulina...</li></ul>  |
| <b>OBSERVACIONES</b> | * Podemos utilizar este tablero además, para realizar otras actividades como por ejemplo, identificar qué letra minúscula corresponde a cada una de las mayúsculas que se observan en el tablero. |



Autor/a de la actividad: Verónica Díaz de la Fuente.

## El aprendizaje de la lectura y escritura en educación infantil. A 0053 (CRIF Acacias)

|                            |  |
|----------------------------|--|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD     | GENIALLY   |
| EDAD DE APLICACIÓN         | 4/5 AÑOS   |
| DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | Genially para desarrollar múltiples actividades fonológicas<br><a href="https://view.genial.ly/619b8832658c830de53df4e1">https://view.genial.ly/619b8832658c830de53df4e1</a> |
| MATERIAL                   | Ordenador.   |



Autor/a de la actividad: Kebia Nodar