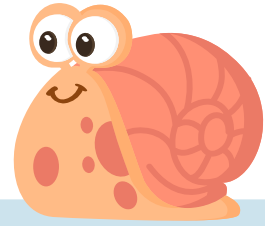
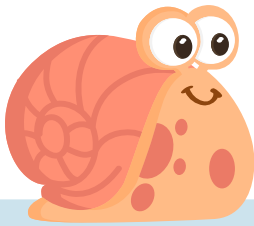


Caracoles hambrientos



Niveles sugeridos

1° a 4° básico. Adapte el juego al nivel deseado.

Propósito

Ejercitar el principio alfabético y la decodificación para su automatización.

Duración

Variable, dependiendo de cuántas rondas se jueguen. Se recomienda 10 a 20 minutos.

Materiales

✓ Tarjetas de juego organizadas en niveles.

Práctica esencial
Realiza actividades sistemáticas para desarrollar el principio alfabético, codificación y decodificación.

¿Qué es?

» Es un juego de reconocimiento visual de letras y palabras, en el que cada jugador o jugadora simula ser un que caracol busca comer la mayor cantidad de hojas en cada turno.

¿Para qué sirve?

» Para automatizar la lectura de palabras, gracias a la exposición constante a estas y a la rapidez con que se requiere leer para poder ganar.

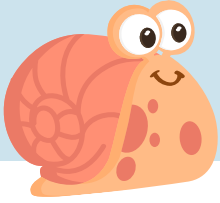
» Para evidenciar los logros en torno al principio alfabético y la decodificación.

Ministerio de Educación de Chile
Unidad de Currículum y Evaluación

Agradecimientos en la elaboración de este recurso:
Pablo Catipillán Contreras, Teresita Espinoza Velarde, Alejandra Meneses Arévalo y Ma. Graciela Veas Ripoll

Instrucciones para jugar Caracoles hambrientos

Objetivo del juego



Cada jugador o jugadora será un caracol muy hambriento, así que su objetivo es comer la mayor cantidad de hojas que están en la tierra de juego.

¡Ojo!, se deben comer solo las hojas que diga la Voz de la Naturaleza.

Preparación del juego

- Defina el nivel de dificultad del juego. Pueden hacerlo las y los jugadores o puede ser determinado por la o el docente.
- Ponga todas las cartas hoja del nivel con el nombre boca arriba sobre la "tierra de juego".
- Designe a un jugador o jugadora para que sea la "Voz de la Naturaleza". Esta persona no competirá, sino que servirá de juez durante el juego.
- Cada "caracol" (jugador o jugadora) debe ponerse alrededor de la mesa tratando de que todos queden a la misma distancia de las "cartas-hojas". Se aconseja que sean cuatro caracoles, pero también puede jugar con un grupo de dos a cinco caracoles.

Cómo jugar

1. La "Voz de la Naturaleza" observa todas las cartas-hoja y nombra una de ellas, diciendo el sonido de la letra o leyendo la palabra, según el nivel en el que se está jugando.
2. Cada "caracol" intenta agarrar la carta-hoja que fue mencionada lo más rápido posible para llevársela a su propio mazo. Eso significa que se comió la hoja.

Solo se puede comer una carta-hoja en cada ronda, ya que hay solo una hoja con esa letra o palabra. Si un caracol escoge la hoja equivocada tendrá que devolver a la tierra todas las hojas comidas. Esta regla puede ser opcional, dependiendo de las características del grupo o pueden crear una regla propia.

El juego termina cuando las cartas-hoja se han acabado. Cada jugador o jugadora deberá contar la cantidad de hojas comidas que se ha comido.

Quien tenga mayor la cantidad de hojas comidas ganará la partida.

Consideraciones para el o la docente

Prepare el juego considerando lo siguiente:

- Planifique qué nivel de juego usará con sus estudiantes, según sus desempeños. Es muy diferente reconocer letras que leer una palabra de tres sílabas, por lo que hay ir avanzando en la dificultad de las tareas progresivamente. Puede ser que sus estudiantes jueguen en el mismo nivel o puede agrupar según sus niveles de avance y jugar según sus progresos.
- Al presentar el juego, motive a sus estudiantes con la narrativa del juego. Invite a imaginar que son caracoles y que deben concentrarse en comer hojas para alimentarse.
- Modele el juego para que jueguen de forma autónoma. Es importante asegurar que se entienda la mecánica del juego para que cuando jueguen autónomamente, el monitoreo se pueda concentrar en los aprendizajes.
- Defina los equipos de juego. Para ello, es importante que cada grupo tenga alrededor de cinco estudiantes: cuatro como caracoles y uno como "Voz de la Naturaleza". Este jugador o jugadora debe poder decodificar con facilidad, para que pueda leer las palabras de forma fluida. Los caracoles deben tener desempeños similares para que todas y todos tengan oportunidades de ganar.

Recomendaciones para la evaluación formativa

Antes de jugar

➤ Explique qué se espera del juego y por qué es importante. Puede decir:

“Se espera que cada vez puedan reconocer más rápidamente las letras y palabras. Esto ayudará a que, poco a poco, logren leer de forma más fluida y puedan así mejorar su comprensión de los textos.”

Durante el juego

- Regule los tiempos de juego. Eso implica observar cuánto tardan sus estudiantes en leer una palabra. Cuando logren hacerlo rápidamente, motive para que vayan agregando más tarjetas o cambien de tarjetas. Si lo están haciendo lento, invite a jugar de nuevo el nivel para que logren aumentar su velocidad.
- Registre qué niveles les resultan más simples de automatizar o si hay complicaciones en algunos tipos de palabras.
- Ponga atención a confusiones comunes en el principio alfabético (asociación sonido-letra). Pueden ser confusiones por sonidos similares (m - n) o visuales (b - d).

Después del juego

- Use las palabras con las que observó dificultades y escríbalas en la pizarra, modelando su lectura en voz alta.
- Pregunte si algún jugador o jugadora sabe cómo podría mejorar para la próxima vez.



Es posible que haya letras que se confundan muy seguido, como la "b" con la "d" o la "i" con la "j". Frente a ello, escriba ambas letras y analice sus diferencias. Luego, realice actividades sensoriales que permitan afianzar cuál es la grafía y otras actividades que ejerciten la discriminación entre los grafemas.

Niveles de juego

Ámbito. Principio alfabético



Nivel 1.
Letras
mayúsculas

Descripción: letras mayúsculas organizadas estratégicamente por similitudes en los grafemas.

 **Grupo 1: M, N, Ñ, Z, W, A, V, Y, X**

 **Grupo 2: R, P, B, E, F, K, L, J, I, T**

 **Grupo 3: U, O, Q, C, G, D, S, R, P**



Nivel 2.
Letras
minúsculas

Descripción: letras minúsculas organizadas estratégicamente por similitudes en los grafemas.

 **Grupo 1: a, e, g, p, q, u, o, c, r**

 **Grupo 2: q, p, b, d, h, i, t, f, j, l**

 **Grupo 3: w, y, k, z, x, v, m, n, ñ, s**


Ámbito. Decodificación y reconocimiento automático de palabras




Nivel 3.
Palabras
bisílabas de baja
complejidad

Descripción: palabras de dos sílabas y que tienen sílabas directas (consonante - vocal: CV). Las palabras de cada grupo son visualmente similares entre sí.

 **Grupo 1: pase, paso, puso, pato, supo, palo, sopa, sepa, paro, pala, sapo, pino, piso.**

 **Grupo 2: mala, mata, mapa, masa, maga, mesa, meta, mamá, mina, misa, mima, musa, mona, moda, mora.**

 **Grupo 3: toca, toda, todo, topo, tono, toro, toma, loma, loca, loco, lodo, lomo, loro, losa.**



Nivel 4.
Palabras
bisílabas o
trisílabas de alta
complejidad

Descripción: palabras de dos a tres sílabas y que tienen alguna sílaba indirecta (VC) o compleja (CVC). Las palabras de cada grupo son visualmente similares entre sí.

 **Grupo 1: botón, cajón, jabón, jamón, buzón, menor, limón, melón, lejos, lento.**









 **Grupo 2: espina, esquina, estima, esgrima, estilo, espino, estufa, espuma, escama, escapa, estafa.**



Anexo. Material recortable

● Use estas tarjetas para multicopiar y pegar en una cartulina. Otra opción es confeccionar sus propias tarjetas.

Tarjetas Nivel 1



Anexo 2. Material recortable





Anexo 2. Material recortable





Anexo 2. Material recortable












Anexo 2. Material recortable

- Use estas tarjetas para multicopiar y pegar en una cartulina. Otra opción es confeccionar sus propias tarjetas.

Tarjetas Nivel 2



Anexo 2. Material recortable





Anexo 2. Material recortable





Anexo 2. Material recortable

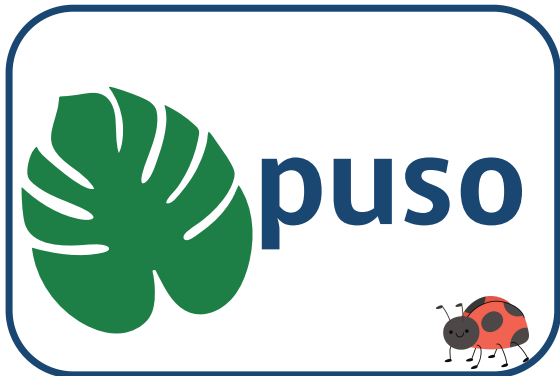




Anexo 2. Material recortable

● Use estas tarjetas para multicopiar y pegar en una cartulina. Otra opción es confeccionar sus propias tarjetas.

Tarjetas Nivel 3





Anexo 2. Material recortable



paro



pala



sapo



pino



piso



mala



mata



mapa





Anexo 2. Material recortable








Anexo 2. Material recortable




musa



mona



moda



mora



toca



toda



todo



topo





Anexo 2. Material recortable



tono




toro



toma





loma




loca



loco



lodo



lomo





Anexo 2. Material recortable

 <p>loro</p> 	 <p>losa</p> 
--	---



Anexo 2. Material recortable

● Use estas tarjetas para multicopiar y pegar en una cartulina. Otra opción es confeccionar sus propias tarjetas.

Tarjetas Nivel 4

 botón 	 cajón 
 jabón 	 jamón 
 buzón 	 menor 
 limón 	 melón 



Anexo 2. Material recortable



lejos



lento



espina



esquina



estima



esgrima



estilo



espino



Anexo 2. Material recortable



estufa



espuma



escama



escapa



estafa

