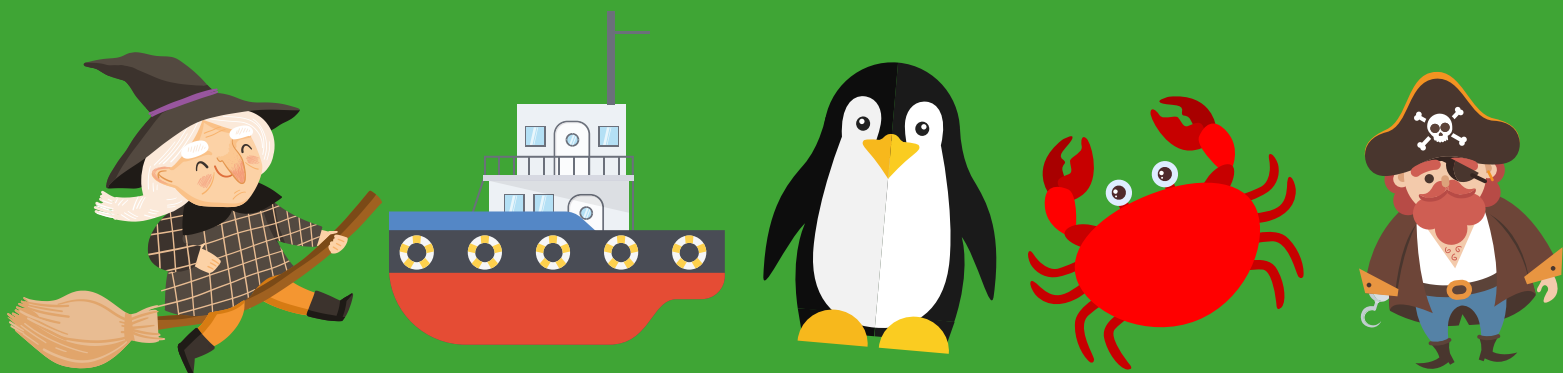


PALABRAS

EN JUEGO

ALFABETIZACIÓN INICIAL

- Orientaciones para docentes •



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires

Jefe de Gobierno

Horacio Rodríguez Larreta

Ministra de Educación

María Soledad Acuña

Jefe de Gabinete

Manuel Vidal

**Subsecretaria de Coordinación Pedagógica
y Equidad Educativa**

María Lucía Feced Abal

Subsecretario de Carrera Docente

Oscar Mauricio Ghillione

Subsecretario de Tecnología Educativa y Sustentabilidad

Santiago Andrés

**Subsecretario de Gestión Económico Financiera
y Administración de Recursos**

Sebastián Tomaghelli

**Subsecretaria de la Agencia de Aprendizaje
a lo Largo de la Vida**

Eugenia Cortona

Directora Ejecutiva de la Unidad de Evaluación Integral de la Calidad y Equidad Educativa

Carolina Ruggero

Director General de Planeamiento Educativo

Javier Simón

Director General de Educación de Gestión Estatal

Fabián Capponi

Directora General de Educación de Gestión Privada

María Constanza Ortiz

Directora de Educación Primaria

Nancy Sorfo

Gerenta Operativa de Currículum

Mariana Rodríguez

Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)

Gerencia Operativa de Currículum (GOC)

Mariana Rodríguez

Coordinación general: Alejandro Sciarrillo.

Coordinación didáctica y de especialistas: Flavia Caldani y Eugenia Heredia.

Especialistas de Prácticas del Lenguaje: Analía Elisa Klinger y María Forteza.

Agradecemos la lectura crítica de este material a los equipos pedagógicos de la Dirección de Educación Primaria, la Dirección de Educación Inicial, la Dirección de Educación Especial y la Dirección de Escuelas Normales Superiores.

Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales (DGPLEDU)

Coordinación general: Silvia Saucedo.

Coordinación editorial: Marcos Alfonzo.

Asistencia editorial: Leticia Lobato.

Corrección: Diego Kochmann (DGEGE).

Edición: Brenda Rubinstein.

Diseño de maqueta y diagramación: Marcela Jiménez.

Imágenes: FreePik.

ISBN: en trámite.

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente.

Se prohíbe la reproducción de este material para venta u otros fines comerciales.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum / 2022.

Carlos H. Perette y Calle 10, s/n. - C1063 - Barrio 31 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2021 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.

Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

ÍNDICE

¿Cuál es el propósito de la caja *Palabras en juego. Alfabetización inicial*?

¿Cómo planificar y gestionar la clase con la caja *Palabras en juego*?

¿Cómo se vincula la caja *Palabras en juego* con otras propuestas de la jurisdicción?

¿Qué juegos se incluyen en la caja *Palabras en juego*?

Orientaciones didácticas para jugar

Letras móviles... ¡letras quietas!

Cartas de animales

Cada cosa en su lugar

Lotería acuática

Tesoro de palabras

¿Cuál es el propósito de la caja *Palabras en juego. Alfabetización inicial*?

La caja incluye diferentes materiales y propuestas de juegos focalizados en el trabajo con el **sistema de escritura**. Es, en este sentido, un recurso más a disposición de las y los docentes para ser usado en los espacios de Prácticas del Lenguaje que se dediquen a plantear situaciones de lectura y escritura que promuevan la adquisición del sistema. Específicamente, se pueden abordar los siguientes **contenidos curriculares**:

Prácticas de lectura y adquisición del sistema de escritura

- Identificación, localización e interpretación poniendo en juego lo que se sabe que dice con las marcas provistas por el texto: ¿cuál es cuál?, ¿dónde dice? y ¿qué dice?

Prácticas de escritura y adquisición del sistema de escritura

- Resolución de problemas de escritura que requieren tomar decisiones a nivel del sistema: aspectos conceptuales (cuántas letras, cuáles y en qué orden).

Los juegos fueron elaborados de manera tal de poder presentar situaciones desafiantes a niñas y niños que se encuentran en diferentes momentos en relación con el proceso de construcción de la alfabetización, ya que están diseñados considerando la heterogeneidad propia de todo grupo. Por lo tanto, es un propósito del material colaborar con la tarea docente para la **diversificación de la enseñanza**.

Esta característica hace posible que *Palabras en juego* pueda utilizarse en todo el primer ciclo. A su vez, puede resultar un material adecuado para intensificar las situaciones de enseñanza en torno al sistema de escritura con las y los estudiantes de segundo ciclo que todavía no escriban de manera alfabética o no lean convencionalmente.

Los juegos incluidos se presentan como algunos ejemplos posibles a partir de los cuales cada docente podrá plantear diferentes variantes, crear otros nuevos o sumar aquellos que suele realizar en situaciones de reflexión sobre el sistema de escritura. En esta dirección, es un propósito del material promover el **intercambio entre docentes** y la **producción colectiva de recursos** que puedan compartirse entre diferentes grados.

¿Cómo planificar y gestionar la clase con la caja *Palabras en juego*?

La caja contiene juegos diferentes para realizar en pequeños grupos, cada uno de los cuales, a su vez, o bien presenta variables o bien niveles de dificultad (en este último caso, identificados con colores). Cada docente podrá decidir si proponer **el mismo juego a toda la clase** –para hacer posible esta opción se incluyen varios ejemplares de cada juego– o si plantear **juegos diferentes a distintos subgrupos**.

En ambos casos, resulta clave garantizar que todos/as conozcan previamente los juegos: los materiales, la dinámica, las reglas y todo lo que resulte necesario para que puedan sostener la situación con cierto grado de **autonomía**. De esta manera, será posible para el/la docente dedicar su atención a un grupo por vez e **intervenir** para potenciar las discusiones e intercambios, mientras el resto del grado continúa jugando.

Un elemento central en la gestión de la clase es **cómo agrupar** a las niñas y los niños y **qué variante del juego** proponerles según sus **niveles de conceptualización** del sistema de escritura. Es por eso que resulta clave conocer en qué nivel se encuentra cada estudiante. Para ello, se sugiere implementar previamente actividades como las propuestas en el material *Progresiones de los aprendizajes* para realizar una toma de escritura ([actividad 2](#)) y para observar y registrar las estrategias de lectura ([actividad 1](#), [actividad 2](#) y [actividad 3](#)).

En el siguiente cuadro se establece la correlación entre los niveles en relación con el [sistema de escritura](#) y la [lectura](#), y los materiales de la caja.

<p>Si el/la niño/a produce escrituras de Nivel I indiferenciadas o diferenciadas y al leer no toma en cuenta las características de la escritura para anticipar qué dice, en los juegos que incluyen niveles, proponer los materiales verdes.</p>	<p>Si el/la niño/a produce escrituras de Nivel II silábicas y al leer suele considerar la letra inicial y/o la longitud o toma en consideración varias letras para confirmar o rechazar sus anticipaciones, en los juegos que incluyen niveles, proponer los materiales amarillos.</p>	<p>Si el/la niño/a produce escrituras de Nivel II silábico-alfabéticas o cuasi-alfabéticas y comienza a leer de manera convencional, en los juegos que incluyen niveles, proponer los materiales rojos.</p>
--	---	--

Esas intervenciones serán las que efectivamente instalen **situaciones de reflexión** sobre el sistema de escritura que promuevan avances en las conceptualizaciones infantiles. **No es la mera participación en el juego la que genera progresos en la alfabetización, sino la tarea planificada y gestionada por cada docente antes, durante y después de jugar.** En el último apartado de este documento se ofrecen algunos ejemplos a modo de orientación.

¿Cómo se vincula la caja *Palabras en juego* con otras propuestas de la jurisdicción?

Tal como se ha señalado, los juegos están diseñados para trabajar específicamente en situaciones que promuevan la reflexión sobre el **sistema de escritura**. Comparten esta focalización con las fichas de [Leer y escribir con juegos y canciones](#). Se trata de propuestas que se complementan y a partir de las cuales, por ejemplo, podría diseñarse una actividad habitual a sostener una o dos veces por semana.

Para abordar los contenidos curriculares del área resulta imprescindible dedicar las demás horas de Prácticas del Lenguaje al trabajo con proyectos y secuencias que pongan en juego las **prácticas de lectura y escritura en el contexto de la literatura, del estudio y de la participación ciudadana**. Tanto en el [Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Primer ciclo. Prácticas del Lenguaje](#) como en los materiales de la serie [Estudiar y Aprender \(tomo 1 y tomo 2\)](#) se pueden consultar ejemplos variados de propuestas en los tres ámbitos.

Organizar el horario semanal de modo tal de garantizar esta **simultaneidad**, permitirá a los niños y a las niñas avanzar como lectores/as y escritores/as, ampliando sus aprendizajes sobre el lenguaje escrito y progresando en la adquisición del sistema de escritura.

¿Qué juegos se incluyen en la caja *Palabras en juego*?

Nombre del juego	Cantidad de ejemplares	Material para docentes	Repositorio digital
Letras móviles... iletras quietas!	1 (50 tarjetas, diferenciadas en tres niveles con sus solucionarios)	Orientaciones didácticas para jugar	Reglas de juego Tarjetas verdes Tarjetas amarillas Tarjetas rojas Letras móviles
Cartas de animales	6 mazos con sus solucionarios. tres versiones de dinámica de juego	Orientaciones didácticas para jugar	Reglas de juego Cartas de juego Solucionarios
Cada cosa en su lugar	3 temáticas, dos ejemplares de cada una con sus solucionarios	Orientaciones didácticas para jugar	Reglas de juego Fichas útiles escolares Fichas prendas de vestir Fichas frutas Solucionarios

Lotería acuática	1 (54 cartones, diferenciados en tres niveles)	Orientaciones didácticas para jugar	Reglas de juego Cartones verdes Cartones amarillos Cartones rojos Tarjetas
Tesoro de palabras	17 tarjetas de categorías con dos versiones de dinámica de juego	Orientaciones didácticas para jugar	Reglas de juego Tarjetas con categorías Monedas

En las orientaciones de cada juego se presentan sus características generales, las variantes o niveles de dificultad y algunas intervenciones docentes para hacer antes, durante y después de jugar. Como ya se ha dicho, son estas intervenciones las que convierten al material en un recurso posible para la adquisición del sistema de escritura.

Orientaciones didácticas para jugar

Letras móviles... ¡letras quietas! ■■■■■■

Este juego plantea propuestas de escritura de palabras con letras móviles que implican la reflexión sobre el sistema de escritura. Se presenta en tres niveles de complejidad creciente, identificables por su marco verde, amarillo o rojo. A su vez, todas las tarjetas están numeradas. Se sugiere que, en la medida de lo posible, se presenten en orden a los/as alumnos/as.

En este juego, las consignas de las tarjetas permiten reflexionar sobre distintos problemas:

- En las tarjetas verdes, se enfoca la reflexión sobre la letra inicial o final de una palabra. En algunos casos, se dan dos letras para que los/as niños/as decidan cuál va. En otras tarjetas, se pide completar tanto la letra inicial como la final de una palabra y se brindan las dos letras, de modo que tienen que decidir cuál poner en cada lugar.
- En las tarjetas amarillas se reflexiona sobre la escritura de sílabas simples (consonante + vocal). Hay propuestas para ordenar las letras que las componen y propuestas para armar palabras en las que todas las sílabas son de este tipo. En este caso, se dan las letras justas para que los/as alumnos/as puedan concentrarse en su orden. En algunas tarjetas se brindan palabras que comparten la sílaba de inicio o final para que los/as estudiantes las tomen como fuente de información.
- Las tarjetas rojas permiten reparar en las sílabas complejas, especialmente sobre aquellas que se componen con consonante, vocal, consonante o con consonante, consonante, vocal. Para esto, se propone armar sílabas o palabras con las letras

justas y armar palabras a partir de otras de la familia. Una de las tarjetas invita a la escritura de una lista de palabras a partir de una dada.

Materiales

- 50 tarjetas (12 verdes, 14 amarillas y 24 rojas).
- Letras móviles.
- Solucionarios (verde, amarillo y rojo).



Antes de jugar

Se agrupa a los/as niños/as de acuerdo con su nivel de conceptualización del sistema de escritura, se despeja el área de juego y se prepara lápiz y papel para anotar el puntaje. El/La docente reparte por mesas un equipo de letras móviles y las tarjetas del color que considera más apropiado para cada agrupamiento (ver cuadro). Luego, explica la dinámica del juego mostrando una de las tarjetas.

Durante el juego

Mientras circula por los grupos de trabajo, la/el docente releva las discusiones que se suscitan en torno a la escritura de palabras y realiza algunas intervenciones tales como pedir a los/as niños/as que lean la palabra armada siguiendo con el dedo o que expliciten qué pensaron para resolver la propuesta de la tarjeta. También puede proponer consultar el solucionario para saldar dudas.

Después de jugar

El/La docente elige alguna de las discusiones ocurridas al interior de los grupos para repensarla con quienes trabajaron con el mismo color y analizar en qué radicaba la dificultad y cómo podía resolverse. Por ejemplo, la escritura de la sílaba del medio de la palabra ESTRELLA en la tarjeta 38 puede generar estos modos de resolución: TRE

y TER. Es interesante discutir, con quienes jugaron con las tarjetas rojas, en cuál de los dos dice “tre”. Una posibilidad es pensar y escribir otras palabras que tengan esa sílaba para poder compararlas, como POSTRE y TRÉBOL.

También es posible habilitar un espacio para conversar sobre qué tarjetas resultaron más fáciles y más difíciles de resolver y discutir por qué.

Cartas de animales ■■■■■■

En este juego se propone una situación de lectura por sí mismos/as de un número acotado de palabras del campo semántico “animales”, ya que son muy conocidos por chicos y chicas y tienen una presencia destacada en la literatura infantil.

Este juego se presenta en tres versiones, con dificultad creciente de lectura: *Memotest*, *Por turnos* y *Veloz*. Cada docente decide qué versión del juego ofrece a cada estudiante, teniendo en cuenta las estrategias lectoras que despliega. Dado que en el *Memotest* se hace corresponder una sola palabra con una sola imagen, se sugiere que lo jueguen quienes, al leer, todavía no toman en cuenta las características de la escritura para anticipar qué dice. Es importante que tengan el solucionario a disposición para que puedan usarlo como fuente segura de información.

La versión del juego *Por turnos* permite reflexionar sobre mayor cantidad de palabras a la vez pero sin la variable del tiempo en juego, por eso se sugiere para quienes, al momento de leer, consideran la letra inicial y/o la longitud para anticipar o rechazar sus anticipaciones. La versión *Veloz* es propicia para quienes ya toman en consideración varias letras o están comenzando a leer de manera convencional.

En este juego, la cantidad de cartas es una variable didáctica. Cada versión se puede simplificar acotando el número de palabras. Se sugiere, por ejemplo, jugar con un repertorio de solo cinco palabras para quienes todavía no toman en cuenta las características de la escritura para anticipar qué dice.

Materiales

- Mazo de 27 cartas.
- Solucionario.



Antes de jugar

Para el desarrollo de este juego es conveniente que el/la docente agrupe a los/as alumnos/as por niveles próximos de lectura. Tras distribuir las mesas convenientemente y despejarlas, el/la docente muestra, una tras otra, las nueve cartas con ilustraciones para que los/as niños/as digan qué animal representan, de modo que todos/as sepan qué palabras están en juego. Luego, explica el objetivo general del juego mostrando una correspondencia ilustración-palabra. A medida que reparte los mazos por las mesas, explica las reglas de la versión que va a jugar cada grupo.

Durante el juego

La/El docente circula por las mesas relevando las discusiones que se dan al interior de los grupos para definir si las correspondencias son correctas o no, o bien interviene para que se reflexione sobre las estrategias de lectura: “¿Cómo te diste cuenta de que ahí dice jirafa?”, proponiendo que lean señalando con el dedo cómo dice “jirafa”, invitando a explicitar cómo decidieron entre dos o tres opciones. En cada pareja o equipo de juego se proponen discusiones distintas según los niveles de lectura.

Después de jugar

A partir de las discusiones relevadas, el/la docente organiza una puesta en común para sistematizar las distintas estrategias de lectura que aparecieron, como analizar las letras iniciales o finales, si tienen o no alguna letra cuyo valor sonoro se conoce, entre otras posibles. Para dejar registro de lo trabajado en los cuadernos o en el ambiente alfabetizador, se puede escribir qué aprendieron ese día, o bien, una lista de recomendaciones para ganar.

Cada cosa en su lugar

En este dominó se propone una situación de lectura por sí mismos/as de un número acotado de palabras pertenecientes a un campo semántico determinado según la versión: frutas, útiles escolares o ropa.

Materiales

- 26 fichas.
- Solucionario.



Antes de jugar

En este juego es importante que el/la docente agrupe a los/as niños/as por niveles próximos de lectura para favorecer el intercambio de ideas y la explicitación de las estrategias lectoras utilizadas.

Una vez despejadas las mesas de modo que haya lugar para colocar las fichas, el/la docente explica las reglas de juego y reparte los materiales.

Durante el juego

El/La docente se aproxima a los distintos grupos para proponer reflexiones sobre las estrategias de lectura que niños y niñas ponen en juego para establecer correspondencias entre las palabras y las imágenes, y colocar la ficha correcta.

Algunas discusiones que se pueden abrir al interior de los grupos:

- En la versión con frutas, se puede proponer un contraste entre UVAS y MANDARINA y preguntar cómo se dan cuenta de dónde dice cada cosa. Quienes todavía se centran principalmente en aspectos cuantitativos de la escritura, probablemente reparen en cuál de las dos palabras es más larga o más corta para determinar dónde dice UVAS y dónde MANDARINA. Cuando estos/as estudiantes explicitan que repararon en la diferencia de longitud para encontrar cada palabra, resulta una oportunidad para quienes todavía no relacionan la emisión sonora con la escritura para que adviertan que “cuando digo más, escribo más”. Esta misma situación puede replicarse en las otras versiones comparando REGLA con GOMA DE BORRAR o GORRO con PANTALÓN.
- Para quienes, al leer, toman en cuenta algunas características de la escritura, se puede proponer un contraste entre palabras que comienzan con distintas letras, para que puedan centrarse en la diferencia entre las iniciales, como entre REGLA y TIJERA o entre REMERA y CAMISA. También se puede proponer un contraste entre palabras cuyas iniciales sean las mismas, de modo que necesariamente las niñas y los niños tengan que buscar otros indicios para determinar dónde dice cada cosa, tal como ocurre entre CUADERNO y CARTUCHERA o, con un grado mayor de dificultad, entre MANDARINA y MANZANA, que comparten las tres primeras letras.

A su vez, cuando el/la docente circula por las mesas va relevando comentarios interesantes para retomar luego con el grupo total y conversar sobre algunas de las estrategias lectoras desplegadas en cada equipo.

Después de jugar

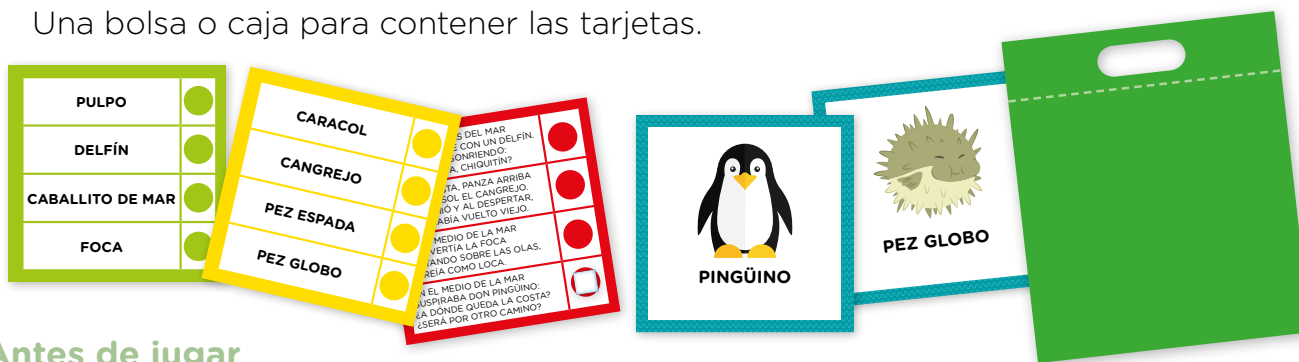
La/El docente puede socializar algunas de las discusiones dadas al interior de los grupos. Por ejemplo, contar que algunos/as alumnos/as le dijeron que para darse cuenta de qué ficha jugar, miraban la primera letra. Luego, pone en juego la estrategia con dos palabras que comienzan con distinta letra, por ejemplo, con NARANJA y PERA. Entre todos/as, analizan si centrarse en la inicial es suficiente para saber cuál es cuál. A continuación, propone un nuevo contraste entre GUANTE y GORRO, con la intención de hacer notar que, en este nuevo caso, reparar solo en el comienzo no es suficiente y pregunta al grupo en qué más se pueden fijar para saber dónde está escrito el nombre de cada prenda de vestir.

Lotería acuática

Esta lotería se puede jugar con toda la clase o en pequeños grupos. El juego plantea una situación de lectura por sí mismos/as de una serie de nombres de animales acuáticos. Los cartones de juego presentan tres niveles con dificultad creciente de lectura, que se identifican por el color de su marco: verde, amarillo y rojo. Cada docente decide qué color de cartón ofrece a cada estudiante, teniendo en cuenta las estrategias lectoras que despliega según se describe en el cuadro.

Materiales

- 54 cartones (un cartón por alumno/a o por pareja).
- 13 tarjetas con los nombres de los animales acuáticos y sus ilustraciones.
- Una bolsa o caja para contener las tarjetas.



Antes de jugar

El/La docente explica las reglas del juego, comenta que se trata de una lotería sobre animales acuáticos y muestra, una a una, las trece tarjetas que se sacarán de la bolsa diciendo en voz alta los nombres allí escritos. Muestra, además, un cartón de cada color y explicita que los cartones amarillos y verdes tienen los nombres de cuatro animales acuáticos, pero que, en los rojos, esos nombres están “escondidos” dentro de las coplas. Lee una para ver si los/as niños/as descubren de qué animal se trata.

El/La docente también decide quién va a estar a cargo de “cantar” los nombres de los animales. Puede hacerlo él/ella, un/a niño/a o bien alternar entre estas opciones. Finalmente, se entregan los cartones de acuerdo a los distintos niveles de lectura teniendo en cuenta que las palabras de los cartones verdes comienzan con letras distintas y tienen distinta longitud, que en los cartones amarillos hay una dupla de palabras que comparten la inicial y que en los cartones rojos, los nombres de los animales forman parte de un texto versificado breve.

Durante el juego

Si el/la docente cumple el rol de “cantador/a”, además de leer en voz alta las palabras y dar un momento para que los chicos y las chicas se fijen si la tienen en su cartón, puede dar pistas para ayudar a encontrarla. Entre otras intervenciones, puede ofrecer como ayuda una palabra que comience como el nombre cantado, escribirla en el pizarrón y leerla en voz alta señalando con el dedo. Por ejemplo, si sacó CARACOL, puede escribir CARAMELO. Esta reflexión se puede hacer también con palabras que formen parte del ambiente alfabetizador.

En el caso de que sea un/a alumna quien asuma el papel del “cantador/a”, las intervenciones docentes se adecuan a su nivel de lectura. Si el niño o la niña aún no lee convencionalmente, la ilustración de la tarjeta funciona como contexto gráfico, es decir que le permite anticipar qué dice. El/La docente puede pedirle que, a medida que lea la palabra, la vaya señalando con el dedo. Si el/la cantador/a ya lee de manera convencional, las intervenciones se orientan a la elaboración de buenas pistas para ayudar a sus compañeros/as, tales como decir la letra inicial o final, con qué otra palabra comparte “un pedacito” o si el nombre está compuesto por más de una palabra.

Mientras los chicos y las chicas buscan los nombres de los animales acuáticos en sus cartones, el/la docente se acerca a las mesas para proponer distintas situaciones de reflexión sobre las estrategias de lectura utilizadas.

Algunas reflexiones que el/la docente puede promover:

- Con quienes juegan con los cartones verdes se pueden contrastar palabras de distinta longitud, como DELFÍN y CABALLITO DE MAR, para analizar si los/as alumnos/as consideran los aspectos cuantitativos de la escritura al momento de leer e invitar a hacerlo.
- Con quienes juegan con los cartones amarillos se pueden contrastar nombres de animales con iniciales iguales para que los/as estudiantes atiendan a otros indicios para encontrar el nombre que buscan. Así sucede con TIBURÓN y TORTUGA, por ejemplo, ya que atender solo a la T no permite desentrañar dónde está escrito cada nombre y hace falta reparar en otras letras.

- Los cartones rojos instalan una situación de lectura por localización en tanto los nombres de los animales forman parte de un texto breve con rima. Se puede solicitar a los/as niños/as que señalen dónde están los nombres de los animales en cada copla y hacer notar que se ubican siempre al final del segundo verso.

Después de jugar

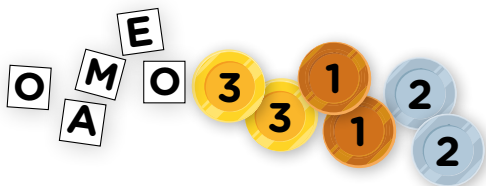
El/La docente comparte con los/as niños/as que trabajaron con el mismo color algunas de las reflexiones realizadas durante el juego para poner en evidencia la diversidad de estrategias de lectura que están a disposición. Puede, además, plantear una situación de escritura por dictado al docente y armar —para que quede en el aula y forme parte del ambiente alfabetizador— un afiche de recomendaciones para encontrar rápidamente los nombres de los animales en los cartones.

Tesoro de palabras

Este juego plantea una situación de escritura que puede realizarse en dos versiones diferentes: *Letras móviles* y *Lápiz y papel*. En la versión *Letras móviles*, el desafío consiste en escribir una palabra utilizando todas las letras y colocándolas en el orden correcto. En *Lápiz y papel*, el desafío es escribir una lista de palabras de un mismo campo semántico.

Materiales

- 17 tarjetas con consignas.
- Letras móviles o lápiz y papel.
- Monedas de oro, plata y bronce.
- Cronómetro



Antes de jugar

El/La docente decide si todo el grupo juega a la misma versión de **Tesoro de palabras** o si es conveniente que unos/as jueguen a *Letras móviles* y otros/as a *Lápiz y papel*, teniendo en cuenta los distintos tiempos que puede implicar la situación de escritura para sus estudiantes. Para explicar las reglas generales del juego, muestra y lee una de las tarjetas y propone hacer una ronda de elementos de esa categoría “sin repetir y sin soplar”. Luego, entrega una tarjeta a cada grupo para que hagan lo mismo. Así

queda planteada una situación de lectura por sí mismos/as del nombre de la categoría en la que las ilustraciones de la tarjeta funcionan como contexto gráfico para realizar anticipaciones. Al decir ejemplos de la categoría, se comprende mejor la dinámica del juego y se va construyendo un repertorio de palabras posibles para escribir luego.

Durante el juego

Una vez terminada cada ronda, el/la docente puede propiciar el intercambio al interior de los grupos para que revisen, entre todos/as, las escrituras de cada jugador/a y discutan si las aceptan como correctas o no.

En la versión *Letras móviles*, el/la docente puede plantear también diferentes problemas de escritura:

- Presentar el uso de todo el equipo de letras para que cada niño/a tenga que elegir “cuántas, cuáles y en qué orden” necesita para formar la palabra que decidió escribir.
- Consultar a cada niño/a qué palabra quiere escribir y entregarle las letras justas y dos o tres que no correspondan. El problema es el mismo que en el caso anterior, pero está acotada la decisión de “cuántas y cuáles”.
- Utilizar el mismo procedimiento pero dando las letras justas. En este caso, la niña o el niño solo tiene que resolver un problema de “orden”.

En la versión *Lápiz y papel*, la/el docente puede proponer un intercambio de listas entre jugadores/as para revisar las escrituras. En esta situación puede plantear la revisión de alguna palabra en particular que presente cierto desafío de acuerdo al nivel de conceptualización.

Después de jugar

De esas discusiones que tuvieron lugar en los grupos, el/la docente elige aquellas que considera más potentes para socializar y llegar a acuerdos grupales. Algunos ejemplos y otras opciones de propuestas para continuar la reflexión después del juego se pueden consultar en [Leer y escribir con juegos y canciones](#) (páginas 61 y 62).

Se puede proponer una situación de lectura por sí mismos/as y ofrecer una lista escrita de seis elementos de una categoría incluyendo un “intruso” que no pertenece a la misma para que los/as niños/as descubran cuál es.

VERDURAS (ejemplo)

TOMATE	LECHUGA	CEBOLLA
PEPINO	LECHUZA	ZANAHORIA



Luego de jugar a **Tesoro de palabras**, se pueden utilizar las tarjetas con categorías para preparar otros juegos. Una posibilidad es que a partir de una tarjeta escriban un listado de palabras para jugar al tradicional Ahorcado. De esta manera se acota la cantidad de palabras en juego. En las primeras vueltas, puede ser el/la docente quien elija una palabra de la lista para mostrar la dinámica del juego.



Vamos Buenos Aires