PALABRAS EN JUEGO

ALFABETIZACIÓN INICIAL

• REGLAS DE JUEGOS •

#PrioridadEducación

INVERTIMOS EN FUTURO

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 / 2021.
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.

Presentación

A la comunidad educativa:

En esta oportunidad, queremos compartir con ustedes *Palabras en juego*, la propuesta que desarrollamos desde el Ministerio de Educación para docentes y estudiantes de Nivel Inicial y Primer Ciclo de la Escuela Primaria de la Ciudad.

La alfabetización inicial es fundamental para la construcción de todo futuro aprendizaje. Por eso, creamos esta iniciativa que complementa el material *Leer y escribir con juegos y canciones*, en el marco del Plan de Alfabetización, para brindar alternativas que diversifican y amplían las oportunidades de interactuar con materiales escritos desde una dimensión lúdica.

Palabras en juego reúne un conjunto de materiales didácticos diseñados para contribuir con el aprendizaje de las prácticas de lectura y escritura y contiene opciones de juegos de cartas, dominó, letras móviles, entre otros, con orientaciones para docentes.

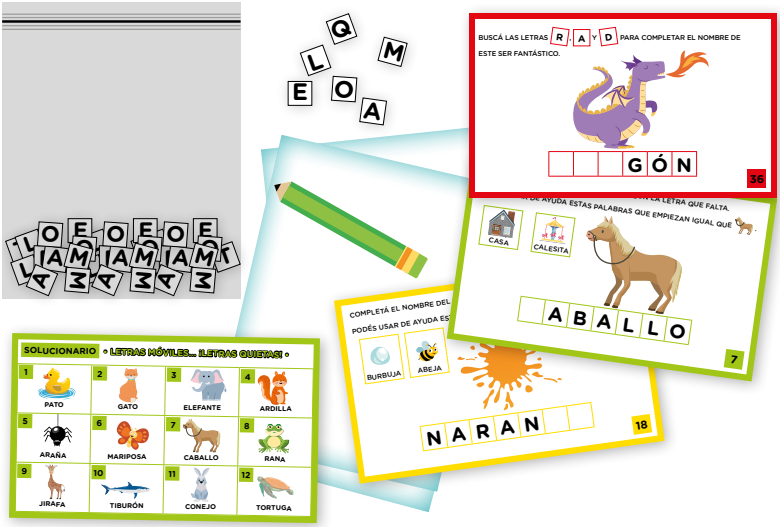
Esperamos que esta herramienta se enriquezca con su experiencia y las nuevas propuestas que surjan cuando las palabras se pongan en juego en las aulas y en los recreos.

Soledad Acuña
Ministra de Educación
de la Ciudad de Buenos Aires

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

Letras móviles... ¡letras quietas!

Letras móviles... ¡letras quietas! tiene 50 tarjetas de distintos colores (verde, amarillo y rojo) y un juego de letras móviles (una bolsa con 120 letras).



Cantidad de participantes: dos equipos de 2 jugadores/as cada uno.

Objetivo: armar correctamente las palabras propuestas en las tarjetas con las letras disponibles en la bolsa.

¿Qué se necesita para jugar?

- Una bolsa con letras móviles.
- Tarjetas.
- Lápiz y papel para anotar los puntos.
- El solucionario.

El/La docente establece cuáles son las tarjetas que se usan para jugar (verdes, amarillas o rojas).

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

¿Cómo se juega?

1. Se colocan las tarjetas en un pilón, boca abajo.
2. Se prepara sobre la mesa un juego de letras móviles.
3. El equipo que comienza toma la tarjeta que está arriba del pilón y arma, con las letras móviles, la palabra que allí se propone. Cuando considera que su palabra está bien escrita, anuncia: "¡Letras quietas!" y el otro equipo corrobora si es correcta mirando el solucionario.

- Si lo es, el equipo que armó bien la palabra se anota 2 puntos.
- Si la palabra está mal escrita, recibe una nueva oportunidad. Si esta vez lo logra, se anota 1 punto y, si no, pierde el turno.

4. El juego termina cuando alguno de los equipos obtiene 5 puntos, o bien, cuando ya se pusieron en juego todas las tarjetas del pilón. En este último caso, gana el equipo que más puntos acumuló hasta ese momento.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

Cartas de animales

Cartas de animales puede jugarse en tres versiones (“memotest”, “por turnos” y “veloz”). El mazo tiene 27 cartas: 9 ilustradas y 18 con palabras (9 palabras que aparecen dos veces cada una). En cada versión del juego se indica cuántas cartas se deben utilizar.

Versión memotest

Cantidad de participantes: 2 a 4

Objetivo: armar parejas de cartas uniendo las ilustraciones de los animales con sus nombres.

¿Qué se necesita para jugar?

- Se utiliza parte del mazo: 9 cartas de ilustraciones de animales y 9 cartas de nombres de esos animales, sin cartas repetidas.
- El solucionario.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

¿Cómo se juega?

1. En un sector, se colocan boca abajo las cartas con ilustraciones. En otro, las cartas con los nombres de los animales, también boca abajo. Es conveniente ordenar las cartas en filas y columnas.
2. Quien juega primero da vuelta dos cartas, una de cada sector. Si hay correspondencia, las levanta y gana otro turno de juego. Si no la hay, las coloca boca abajo nuevamente en su lugar y juega el/la siguiente participante.
3. El juego termina cuando no quedan cartas por levantar. Gana quien logra levantar más parejas de cartas.

Versión por turnos

Cantidad de participantes: 2 o 3

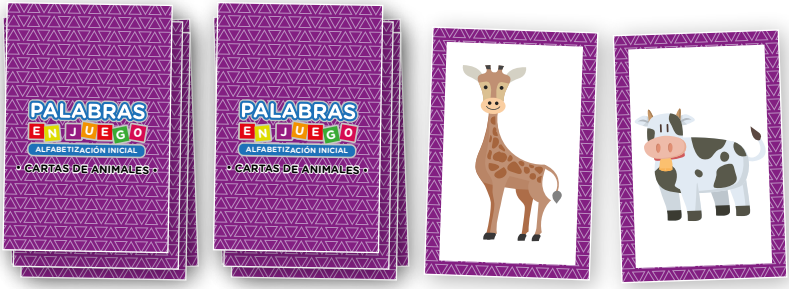
Objetivo: armar parejas de cartas uniendo las ilustraciones de los animales con sus nombres.

¿Qué se necesita para jugar?

- Se utiliza parte del mazo: 9 cartas de ilustraciones de animales y 9 cartas de nombres de esos animales, sin cartas repetidas.
- El solucionario.

¿Cómo se juega?

1. Se arma un pilón con las cartas ilustradas y otro con las cartas de nombres.
2. Se reparten tres cartas de nombres a cada participante. Luego, se dan vuelta dos cartas del pilón con ilustraciones y se las coloca sobre la mesa.



3. Quien juega primero mira si entre las cartas que tiene en la mano está el nombre de alguno de los animales que se ven en las cartas que están sobre la mesa.
   - Si hay coincidencia, levanta la ilustración, la junta con el nombre del animal y pone las dos cartas en un pilón a su derecha. En los próximos turnos, cada vez que arme una pareja, la irá sumando a ese mismo pilón. Antes de cerrar su turno, el/la participante da vuelta una nueva ilustración para que siempre queden dos animales a la vista sobre la mesa.
   - Si no tiene ninguna carta que coincida con la ilustración, levanta una nueva del mazo de nombres. Si esta vez hay coincidencia, levanta la carta correspondiente. Si no, juega el/la siguiente participante.
4. El juego termina cuando un/a jugador/a se queda sin cartas en la mano, o bien cuando ya no se pueden levantar más cartas de la mesa. Gana quien consigue quedarse sin cartas en la mano o, si esto no ocurre, quien haya armado más pares de cartas.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

Versión veloz

Cantidad de participantes: 2

Objetivo: acumular la mayor cantidad posible de cartas, uniendo las ilustraciones de los animales con sus nombres.

¿Qué se necesita para jugar?

- Se utiliza todo el mazo: 9 cartas ilustradas y 18 de nombres de animales.
- El solucionario.

¿Cómo se juega?

1. Se arma un pilón con las cartas que tienen ilustraciones y otro con las cartas que contienen los nombres de los animales.
2. Se reparten tres cartas de nombres a cada participante (siempre deben tener tres cartas con nombres de animales en la mano; cuando ponen una en juego, deben reponerla).
3. A la cuenta de tres, se da vuelta una carta ilustrada y los/as participantes deben ver si tienen el nombre correspondiente en su mano.
   - Si hay coincidencia, la carta con el nombre se arroja sobre la de la ilustración del animal. Quien lo haga, lleva las cartas que están sobre la mesa a su pilón personal. Si los/as dos participantes arrojan el nombre correcto, quien lo haga primero es quien se lleva todas las cartas. Si alguien arroja una palabra incorrecta, debe recogerla.
   - Si nadie tiene el nombre correcto, se da vuelta otra ilustración.
4. El juego termina cuando nadie puede levantar la ilustración que está a la vista sobre la mesa o cuando ya no quedan cartas ilustradas en el pilón. Gana quien forma el pilón más grande con las cartas que levantó de la mesa.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

Cada cosa en su lugar

El dominó **Cada cosa en su lugar** puede jugarse en tres versiones: con frutas, prendas de vestir o útiles escolares. Cada dominó tiene 26 fichas con palabras, ilustraciones y comodines. Las fichas "comodín" se pueden asociar con cualquier palabra o imagen.

Cantidad de participantes: 2 a 4

Objetivo: hacer corresponder, según la versión del dominó, los nombres de las frutas, las prendas de vestir o los útiles escolares con sus correspondientes ilustraciones, los nombres entre sí o las ilustraciones entre sí.

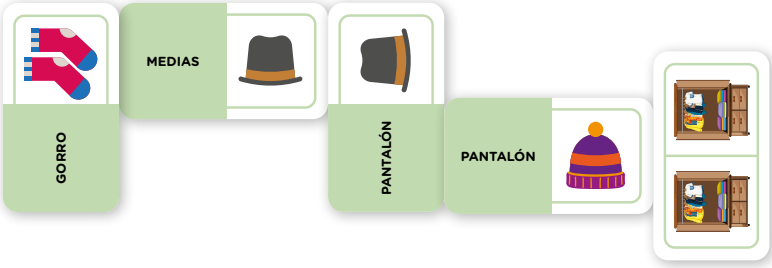
¿Qué se necesita para jugar?

- Las 26 fichas de dominó de la versión elegida.
- El solucionario.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

¿Cómo se juega?

1. Se colocan todas las fichas boca abajo y se mezclan. Cada participante levanta cuatro fichas. Las que sobran se dejan a un costado y conforman el pozo.
2. Se coloca una de las fichas del pozo boca arriba en el centro de la mesa.
3. Si es posible, quien juega primero coloca una de sus fichas en uno de los dos extremos de la que está sobre la mesa, haciendo coincidir:
   - nombre con ilustración,
   - nombre con nombre,
   - ilustración con ilustración,
   - nombre o ilustración con el comodín.

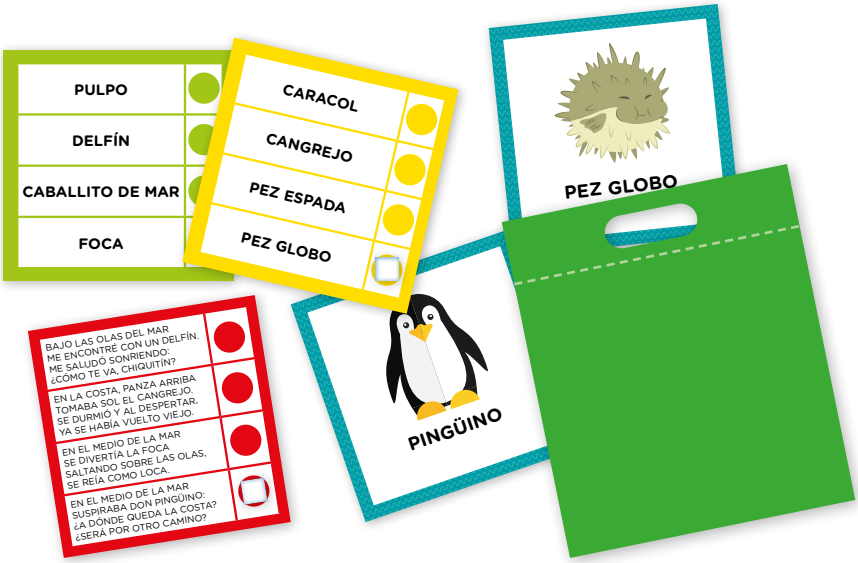


   - Una vez que lo hace, su turno termina y continúa el/la siguiente participante. Las nuevas fichas se colocan siempre en los extremos libres.
   - Si un/a participante no puede hacer coincidir ninguna de sus fichas, debe "robar" una del pozo. Si sigue sin poder colocar ninguna, pasa el turno al siguiente participante.
   - Si se generan dudas sobre si están bien las correspondencias entre los nombres y las ilustraciones, se puede recurrir al solucionario.
4. El juego termina cuando uno/a de los/as participantes se queda sin fichas. Gana quien coloca su última ficha sobre la mesa.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

Lotería acuática

Lotería acuática tiene 54 cartones (18 de cada color: verde, amarillo y rojo) y una bolsa con 13 tarjetas para "cantar" los nombres de los animales acuáticos.



Cantidad de participantes: 3 a 40. Se puede jugar de manera individual o en parejas.

Objetivo: colocar fichas sobre los casilleros de los cartones a medida que se "canten" los nombres de las tarjetas y coincidan con los que aparecen en el cartón de cada participante.

¿Qué se necesita para jugar?

- La bolsa que contiene las tarjetas con nombres e ilustraciones de animales.
- Un cartón para cada participante o pareja.
- Fichas (tapitas, porotos, papelitos, etc.).

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

¿Cómo se juega?

1. Se elige al participante que va a "cantar", es decir, quien tiene la tarea de leer en voz alta, una a una, las tarjetas que va sacando de la bolsa.
2. Se establece si el juego será individual o en parejas, y se reparte un cartón a cada participante o pareja de participantes.
3. Quien "canta" saca una tarjeta de la bolsa y lee el nombre del animal. Los/as participantes se fijan si lo tienen en su cartón. De ser así, colocan una ficha en el casillero correspondiente.
   - El/La cantador/a puede dar pistas para ayudar en la búsqueda de los nombres de los animales en el cartón, por ejemplo, decir con qué letra empieza la palabra o con cuál termina.
   - Quienes tienen los cartones rojos deben buscar los nombres de los animales entre los versos de las coplas. Por ejemplo, si quien canta dice "foca", la ficha se coloca sobre el casillero que tiene la copla con ese animal.

4. Al final del turno, el/la cantador/a muestra la tarjeta que sacó. Quienes pusieron una ficha corroboran si el nombre escrito en el cartón corresponde al cantado. Si no había correspondencia, tienen que sacar la ficha del cartón. Además, si un/a participante descubre que sí tenía en su cartón el animal cantado, debe poner una ficha en ese casillero.
5. El juego termina cuando un/a participante o pareja de participantes completa un cartón. También se puede seguir jugando por el segundo y tercer puesto. Gana quien completa primero su cartón (cuando el/la cantador/a nombró a todos los animales que están allí).

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

Tesoro de palabras

Tesoro de palabras puede jugarse en dos versiones ("letras móviles" y "lápiz y papel"). Este juego incluye 17 tarjetas de categorías y 90 monedas (30 de oro, 30 de plata y 30 de bronce). Para jugarlo, se utilizan los equipos de letras móviles de la caja *Palabras en juego* o lápiz y papel, según la versión.

Versión letras móviles

Cantidad de participantes: 2 a 4. Se puede jugar de manera individual o en parejas.

Objetivo: armar palabras pertenecientes a una categoría determinada.

¿Qué se necesita para jugar?

- Tarjetas de categorías.
- Equipos de letras móviles.
- Monedas.
- Cronómetro.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

¿Cómo se juega?

1. Cada participante o pareja tendrá preparado su equipo de letras móviles sobre la mesa.
2. Se coloca una tarjeta de categoría boca arriba y se activa el cronómetro por 5 minutos.
3. Los/as participantes deben armar una palabra de la categoría que se menciona en la tarjeta.
   - Pueden elegir las letras entre todas las disponibles o bien decidir qué palabra van a escribir primero y que el/la docente les dé las letras necesarias para armarla, junto con 3 más para que decidan cuáles utilizar.
4. Cuando termina el tiempo, cada participante lee lo que escribió y puede revisar para agregar, sacar o cambiar letras. Luego, el/la docente lee las palabras y entrega las monedas.
   - Cada participante recibe:
   - una moneda de oro (3 puntos) por cada palabra escrita con todas las letras en el orden correcto,
   - una moneda de plata (2 puntos) si la palabra tiene todas las letras pero hay errores en el orden y
   - una moneda de bronce (1 punto) si a la palabra le faltan letras.
5. El juego termina luego de tres o cuatro rondas. Gana quien obtiene más puntos al terminar de jugar esas rondas.

Versión lápiz y papel

Cantidad de participantes: 2 a 4. Se puede jugar de manera individual o en parejas.

Objetivo: escribir listas de palabras pertenecientes a una categoría determinada.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

¿Qué se necesita para jugar?

- Tarjetas de categorías.
- Lápiz y papel.
- Monedas.
- Cronómetro.

¿Cómo se juega?

1. Cada participante o pareja tendrá preparado un lápiz y una hoja en blanco para escribir.
2. Se coloca una tarjeta de categoría boca arriba sobre la mesa y se activa el cronómetro por 5 minutos.
3. Los/as participantes deben escribir la mayor cantidad de palabras de la categoría que se menciona en la tarjeta.
4. Cuando termina el tiempo, cada participante lee lo que escribió y puede revisar para agregar, sacar o cambiar letras.
5. Cada participante lee en voz alta las palabras de su lista y tacha las que fueron también escritas por otro/a.
6. Después de haber tachado las palabras, el/la docente lee las restantes y entrega las monedas.
   - Cada participante recibe:
   - una moneda de oro (3 puntos) por cada palabra escrita con todas las letras en el orden correcto,
   - una moneda de plata (2 puntos) por cada palabra escrita con todas las letras, pero con errores en el orden y
   - una moneda de bronce (1 punto) por cada palabra a la que le faltan letras.
7. El juego termina luego de tres o cuatro rondas. Gana quien obtiene más puntos al terminar de jugar esas rondas.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

Vamos Buenos Aires