

Pruebe estas actividades divertidas en casa para apoyar el desarrollo de la alfabetización de su niño de 3 a 5 años de edad!

Palabras que riman con el cuerpo

Rimar es la capacidad de agrupar palabras con un sonido final en común, como casa, taza y masa. Encontrar palabras que rimen puede apoyar el desarrollo de la lectura y el deletreo. Juegue este juego de palabras que riman con el cuerpo para ayudar a su niño a aprender a hacer rimas.

MATERIALES:

Este juego no lleva materiales, pero antes de jugar, quizás le sea útil pensar algunas palabras que rimen con varias partes del cuerpo. Por ejemplo, “cabeza” rima con fortaleza, destreza, nobleza, belleza, mesa y Teresa.

INSTRUCCIONES:

1. Dígale a su niño que usted señalará una parte del cuerpo y luego dirá algunas palabras. Su niño tendrá que decir si las palabras riman con la parte del cuerpo señalada. Por ejemplo, “ojo” rima con “manejo”, pero no rima con “perro”.
2. *Ampliación:* haga que su niño piense palabras que rimen mientras usted señala las partes del cuerpo. Por ejemplo, “oreja” rima con “lenteja”, “almeja”, “oveja”, “pareja” y “abeja”.

Espejito, espejito, ¿cuántas sílabas tiene?

Una **sílaba** es una unidad de pronunciación con un sonido vocal. Saber cómo dividir las palabras en sílabas podrá ayudar a los niños con el deletreo en el futuro. Puede determinar cuántas sílabas hay en una palabra por la cantidad de veces que baja el mentón cuando dice la palabra. Use un espejo para que su niño vea cuántas veces baja el mentón al decir las distintas palabras.

MATERIALES:

Para esta actividad, necesitará un espejo y las palabras que quiera usar (p. ej.: nombres, animales, comidas, superhéroes).

INSTRUCCIONES:

1. Párese frente al espejo con su niño o usen un espejo de mano para verse la cara (también pueden usar la función para *selfies* del teléfono móvil como si fuera un espejo).
2. Explíquelo a su niño que dirán algunas palabras juntos y contarán cuántas veces baja el mentón cuando las dice [p. ej.: Hulk (1), Bat-man (2), Sú-per-man (3)]. Esa es la cantidad de sílabas que tiene la palabra.
3. Digan cada una de las palabras al espejo y idiviértanse contando las sílabas!
4. *Ampliación:* hagan que esta actividad sea todavía más divertida cambiando la voz para cada palabra que digan. Por ejemplo, digan “brócoli” con voz de robot o “cacahuete” con voz espeluznante.

Una historia tonta con sonidos

Reconocer la **aliteración** (palabras que empiezan con el mismo sonido) es una destreza importante previa a la escritura. ¡Diviértase con su niño al crear una **historia tonta con sonidos**!

MATERIALES:

Este juego no lleva materiales, pero sería útil seleccionar un sonido con el cual trabajar, como /s/.

INSTRUCCIONES:

1. Elija un sonido para trabajar, como /s/. Haga el sonido con su niño.
2. Dígale que tiene que tocarse la nariz cada vez que escuche el sonido.
3. Luego comience a contarle una historia con muchas palabras que empiecen con /s/. Por ejemplo, “Sara, la serpiente salvaje salió a silbar con Silvio, el sapo sabio”. Puede hacer énfasis en el sonido inicial para ayudar a que su niño lo note.
4. *Ampliación:* que su niño agregue detalles al cuento pensando sus propias palabras que empiecen con el sonido elegido.