

PROYECTO: TWISTER SILÁBICO

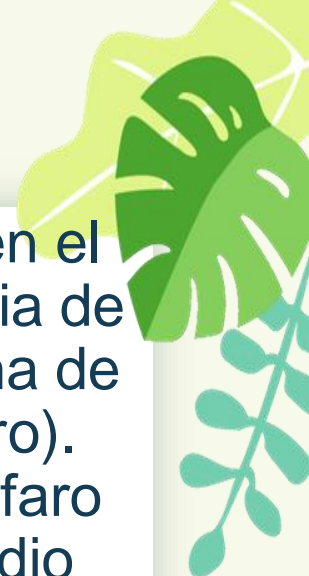
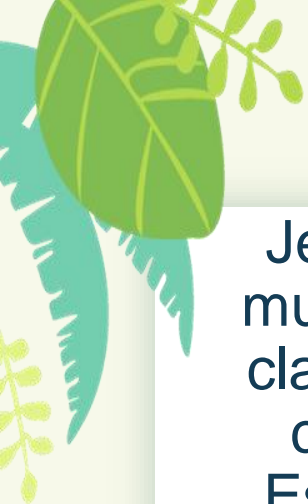
GRADO: 1°

ASIGNATURA: LENGUA MATERNA.
ESPAÑOL

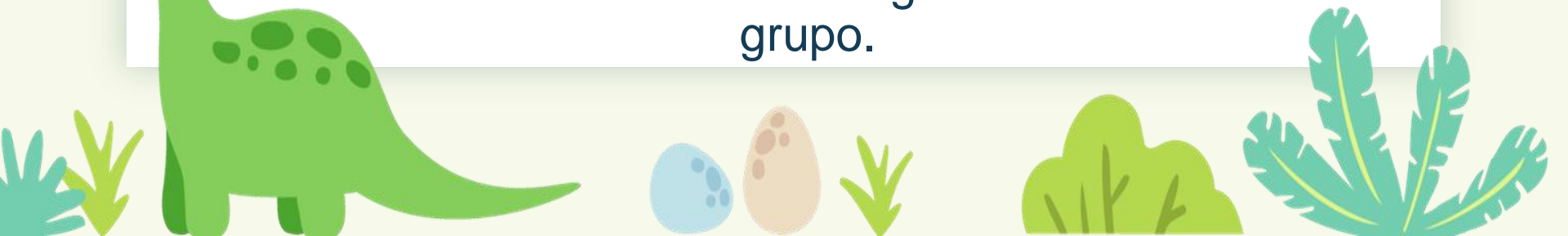

APRENDIZAJE ESPERADO: IDENTIFICA Y LEÉ
SÍLABAS PARA FORMAR PALABRAS

AUTOR: JESSICA NAVA MARTÍNEZ

FECHA DE ELABORACIÓN: OCTUBRE DE 2019



Jessica Nava Martínez nací el 28 de abril de 1992 en el municipio de Valle de Bravo, en el seno de una familia de clase media, mi madre Felisa Martínez Cardoso (Ama de casa), mi padre José Manuel Nava Urzúa (Jardinero). Estudie el preescolar en el jardín de niños “David Alfaro Siqueiros”, la primaria en la escuela “Joaquín Arcadio Pagaza”, la secundaria en la E.S.T.I.C. No. 31 “Gral. Lázaro Cárdenas”. Curse la preparatoria en la escuela Anexa a la Normal de Valle de Bravo; estudie la Licenciatura en Ciencias de la Educación en el Colegio de Estudios de Posgrado de la Ciudad de México egresando en el año 2014 titulándome por excelencia académica. Realice el examen de oposición asignándome en la escuela “Constitución Mexicana” de Rincón Vivero, Santo Tomas en la cual laboro con categoría se Profesor frente a grupo.



The background is a light green color with a repeating pattern of various colorful dinosaurs and plants. The dinosaurs include a pink pterosaur, a green long-necked dinosaur, a purple triceratops, an orange T-Rex, a red Stegosaurus, a blue long-necked dinosaur, and a green long-necked dinosaur. There are also several green leaves and a brown egg. The text "TWISTER SILÁBICO" is centered in a white box.

TWISTER SILÁBICO

20/Junio/2020

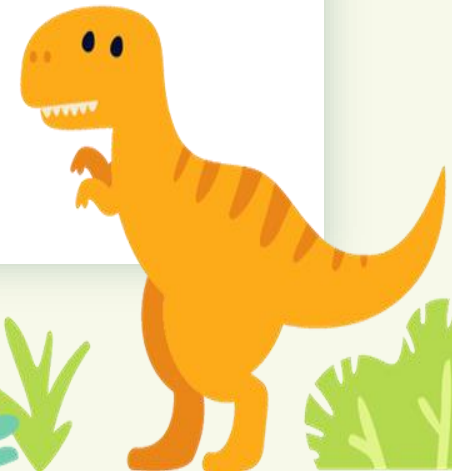
APRENDIZAJE ESPERADO

Identifica y lee silabas para formar palabras.



OBJETIVO DEL JUEGO

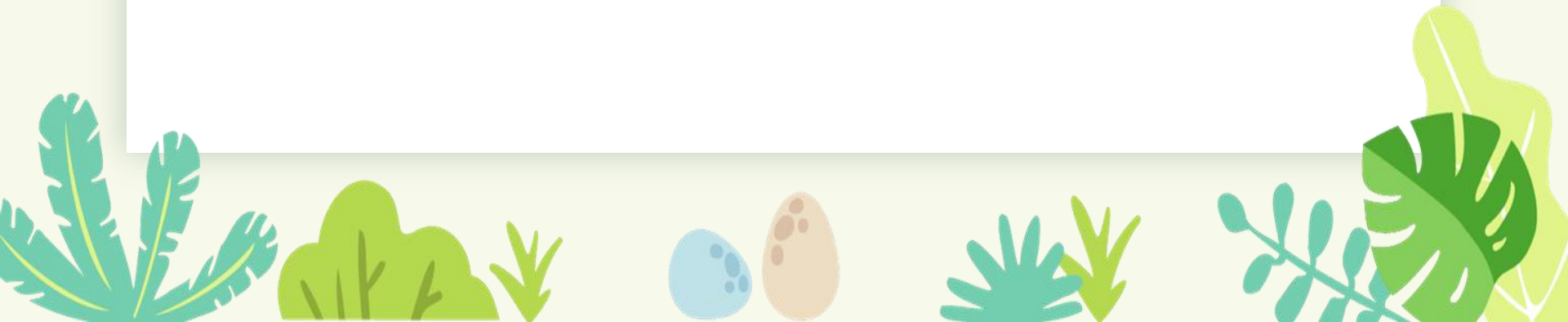
Colocar la mano y/o el pie en la sílaba indicada sin dejar que tu cuerpo toque el piso.





MATERIALES

- Tapete con cuatro filas y cuatro columnas de cinta contactel.
- Círculos con sílabas y al reverso cinta contactel.
- Dado con las partes del cuerpo a utilizar.
- 3 Dados con sílabas a utilizar.

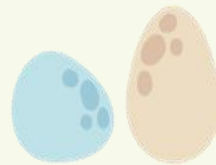




Nava,J.(2020).Ilustración del tapete del juego.

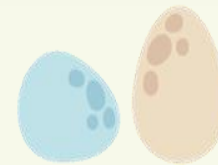


Nava,J.(2020).Ilustración de silabas.



INSTRUCCIONES DEL JUEGO

1. Elige a una persona para que haga de árbitro. Esta persona se encargará de tirar los dados, anunciar los movimientos y supervisar el juego. Recuerden que deben turnarse para que todos puedan jugar, ya que algunos jugadores preferirán ser quienes determinen el curso del juego desde afuera mientras que otros preferirán pasar más tiempo jugando sobre el tapete.





2. Colóquense sobre el tapete. Tengan en cuenta que deben quitarse los zapatos. El árbitro no debe pisar el tapete.

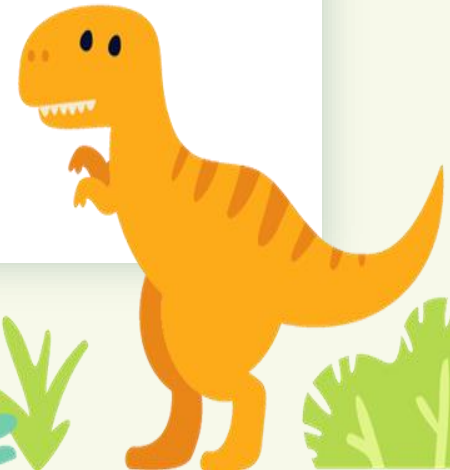
Para un juego con dos jugadores: colóquense frente a frente en extremos opuestos del tapete, sobre la palabra “TWISTER” y la palabra “SILÁBICO”.

Para un juego con tres o cuatro jugadores: los dos jugadores mas deberán de colocarse frente a frente en extremos opuestos del tapete mirando al centro.

3. Tira los dados. El árbitro debe tirar los dados y anunciar cuál es la sílaba y la parte del cuerpo que indique. Luego, el árbitro deberá de tirar nuevamente los dados y anunciara a otro jugador la silaba y la parte del cuerpo. Por ejemplo: "Pie derecho, sílaba ma", "Mano izquierda, en ta".



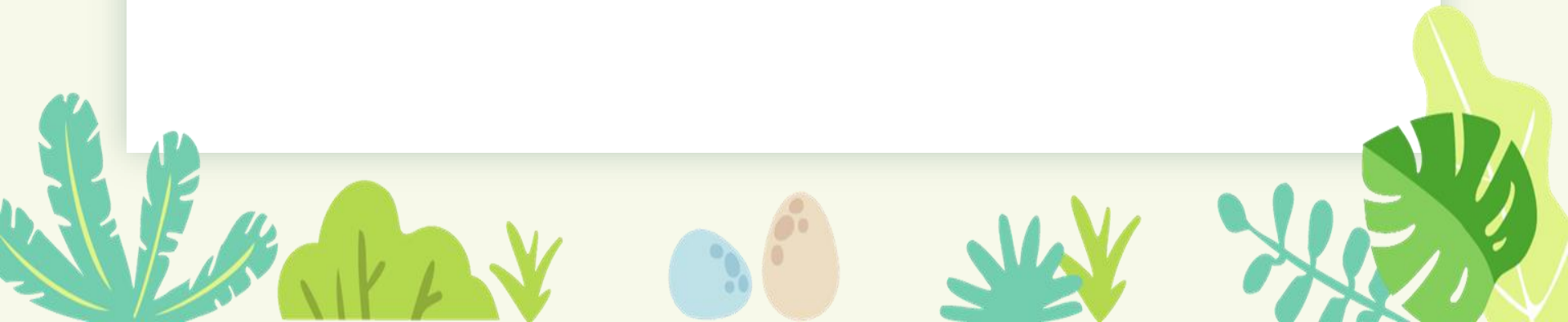
4. Coloca la mano o el pie indicados en la sílaba correspondiente. Todos los jugadores deben identificar la sílaba que les tocó y supervisar si el participante está en lo correcto. Si el dado apunta hacia una mano o un pie que ya hayas colocado sobre una sílaba, debes trasladarlos hacia la otra.





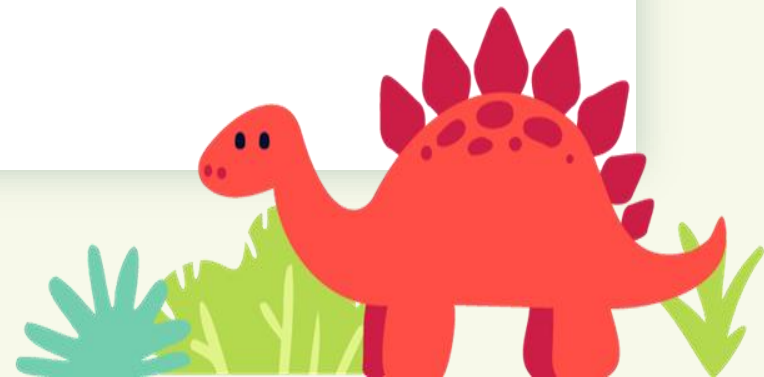
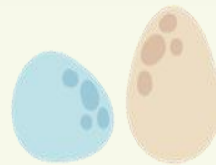
5. Trata de no caerte. Un jugador quedará eliminado de esa ronda del juego si cae o si una de sus rodillas o codos entra en contacto con el tapete. Ganará la ronda el último jugador que quede sobre el tapete. Solo puedes tocar el tapete con las manos o con los pies.

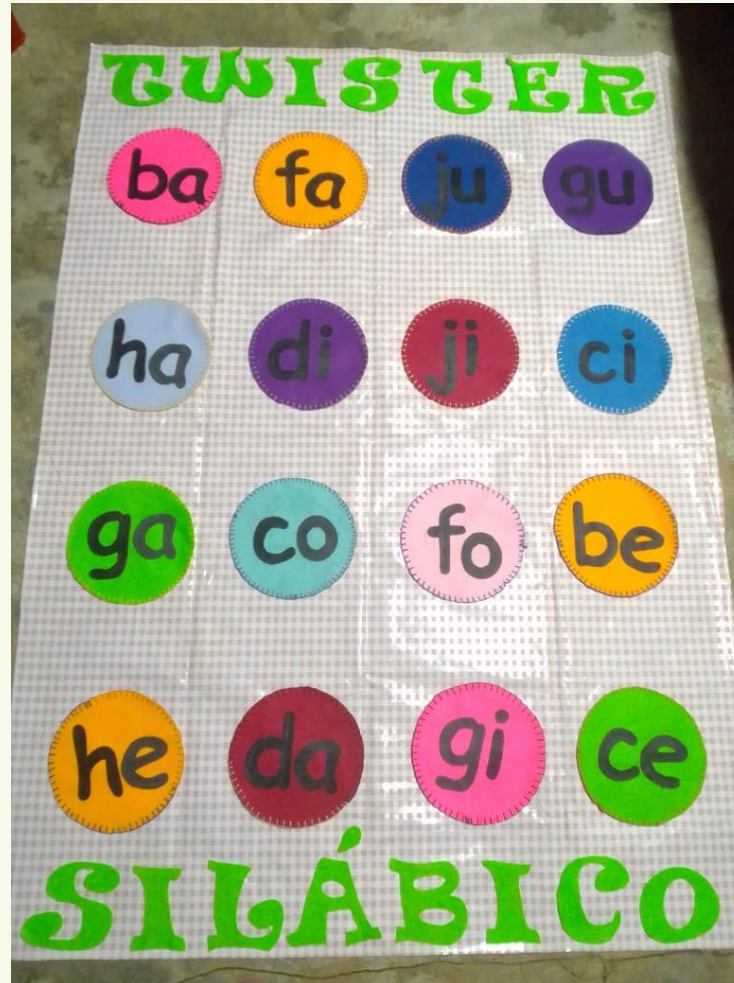
Recuerden siempre turnarse para que el jugador que haga las veces de árbitro también pueda jugar. Pueden establecer la regla de que el primer jugador que caiga será el árbitro durante la siguiente ronda.



VARIACIÓN

Se pueden realizar tarjetas de palabras de 2 sílabas y formarlas con 2 partes del cuerpo. Por ejemplo: palabra “mano” con mano derecha y pie izquierdo.





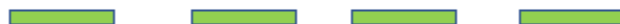
Nava,J.(2020).Ilustración forma 1.Identificación de sílabas.



ANEXOS

1 METRO

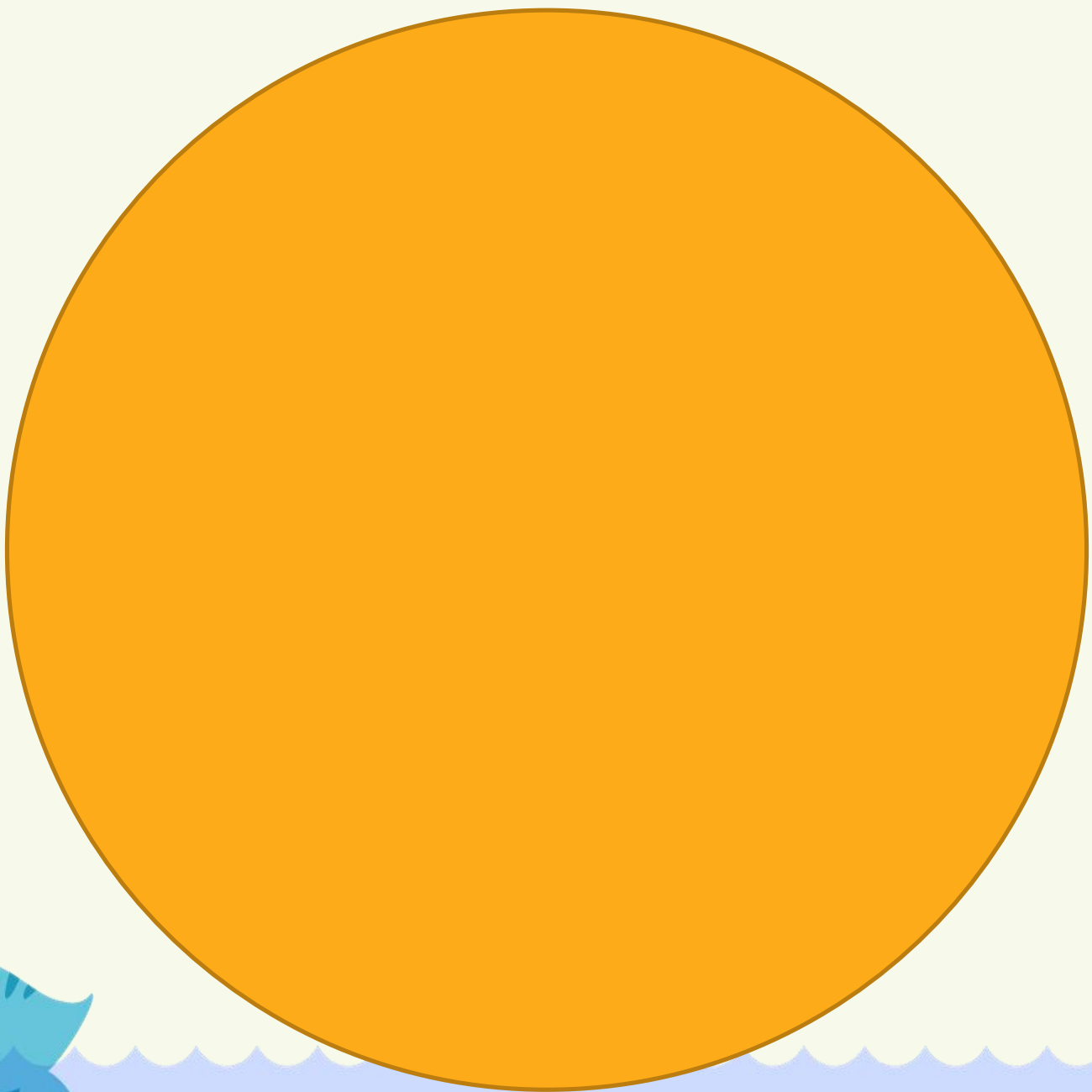
T w i s t e r



1.40 METROS

S I L Á B I C O





MOLDE

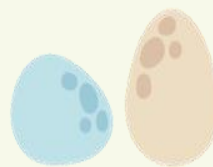


IZQUIERDA

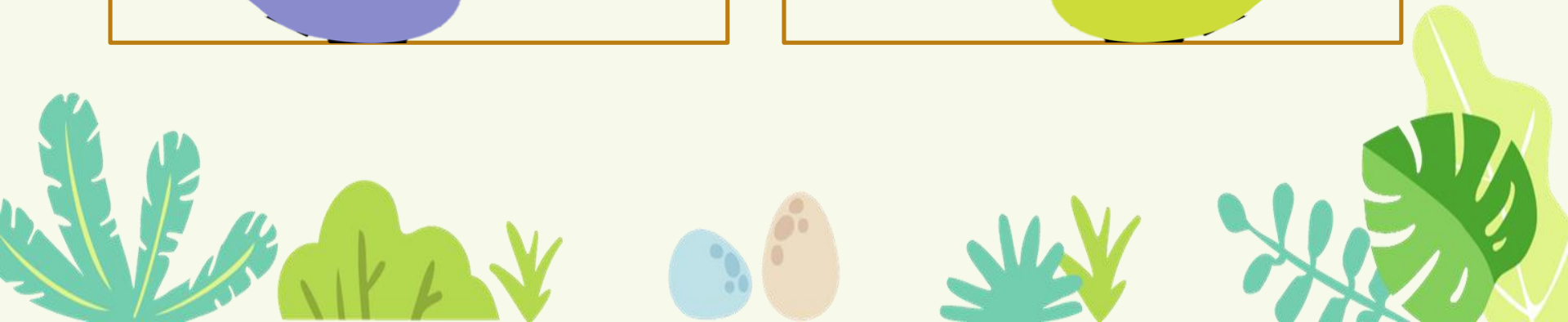


DERECHA

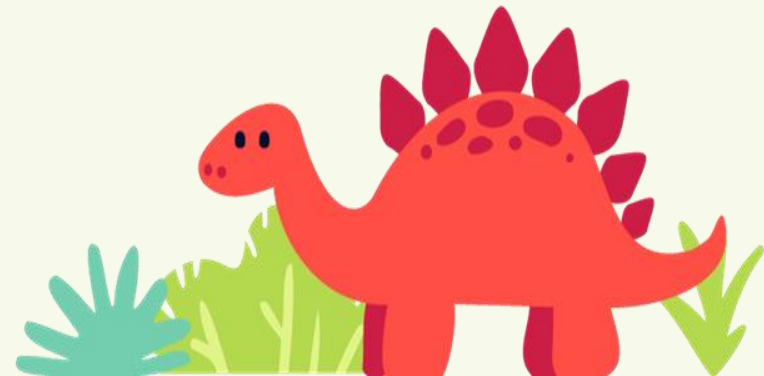
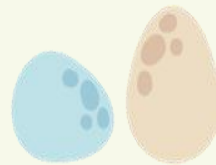
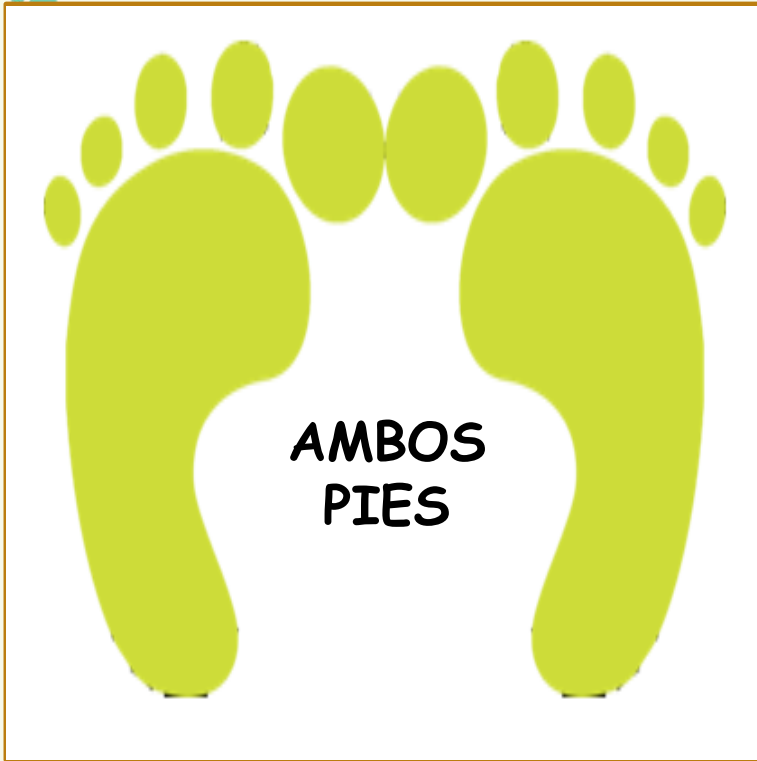
CARAS DEL DADO.



CARAS DEL DADO.

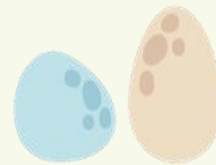


CARAS DEL DADO.



https://www.pinterest.com/pin/486529565991833162/?nic_v1=1a2ohhE%2B33at%2BkC20UNatBIHmMJlvCdjX3bXaaWH%2BLoFvCR8bql9zf5vBwGUmIAFbN

<https://es.wikihow.com/jugar-Twister>



CONCLUSIONES

Esta estrategia fue aplicada durante el ciclo escolar 2019-2020 en el mes de octubre, fue una agradable experiencia el ver como los niños iban aplicando sus conocimientos al reconocer las letras que ya habíamos trabajado en clase en sesiones anteriores, ver como los niños se entusiasmaban al buscar y ubicar diferentes silabas en el juego y el como les ayudaban a sus compañeros que les costaba mas trabajo identificarlas. Esta estrategia se utilizo ya que a los niños les gusto mucho y les sirvió hasta para relajarse y el trabajar en equipo.

Una de las situaciones mas agradables fue el ver la alegría y el entusiasmos de los niños cada que les decía o veían que sacábamos el juego, ellos solos se organizaban por equipos y empezaban a elegir el orden de participación de cada uno, en el momento del juego en el que alguno se atorara o se le dificultaba era ayudado y orientado.

Después de jugar se llevaban una gran experiencia así como un reforzamiento de silabas y palabras creándoles así forma divertida de aprender a leer.

