



Objetivo

El estudiante segmentará sílabas en palabras.

Materiales

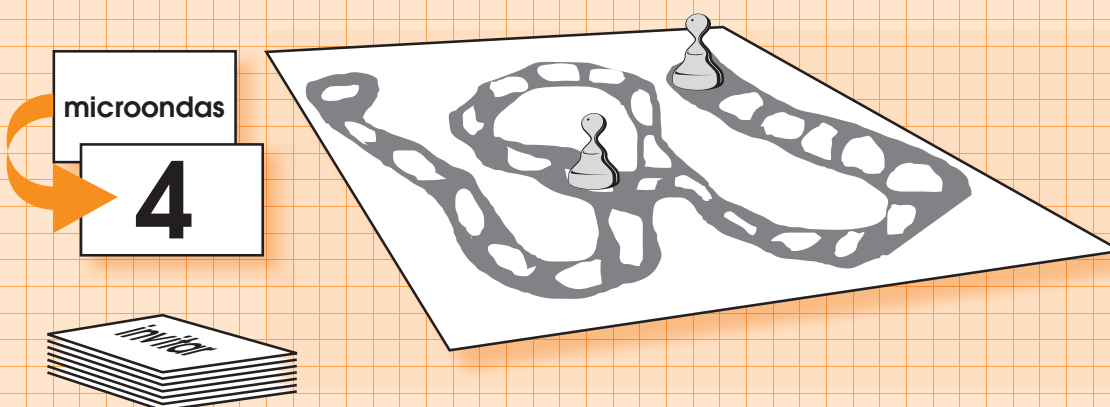
- ▶ Tablero de juego Serpiente de sílabas
- ▶ Tarjetas de palabras
Escribe el número de sílabas en el reverso de las tarjetas de palabras.
- ▶ Piezas de juego (p. ej., fichas)

Actividad

Los estudiantes cuentan las sílabas de las palabras jugando un juego.

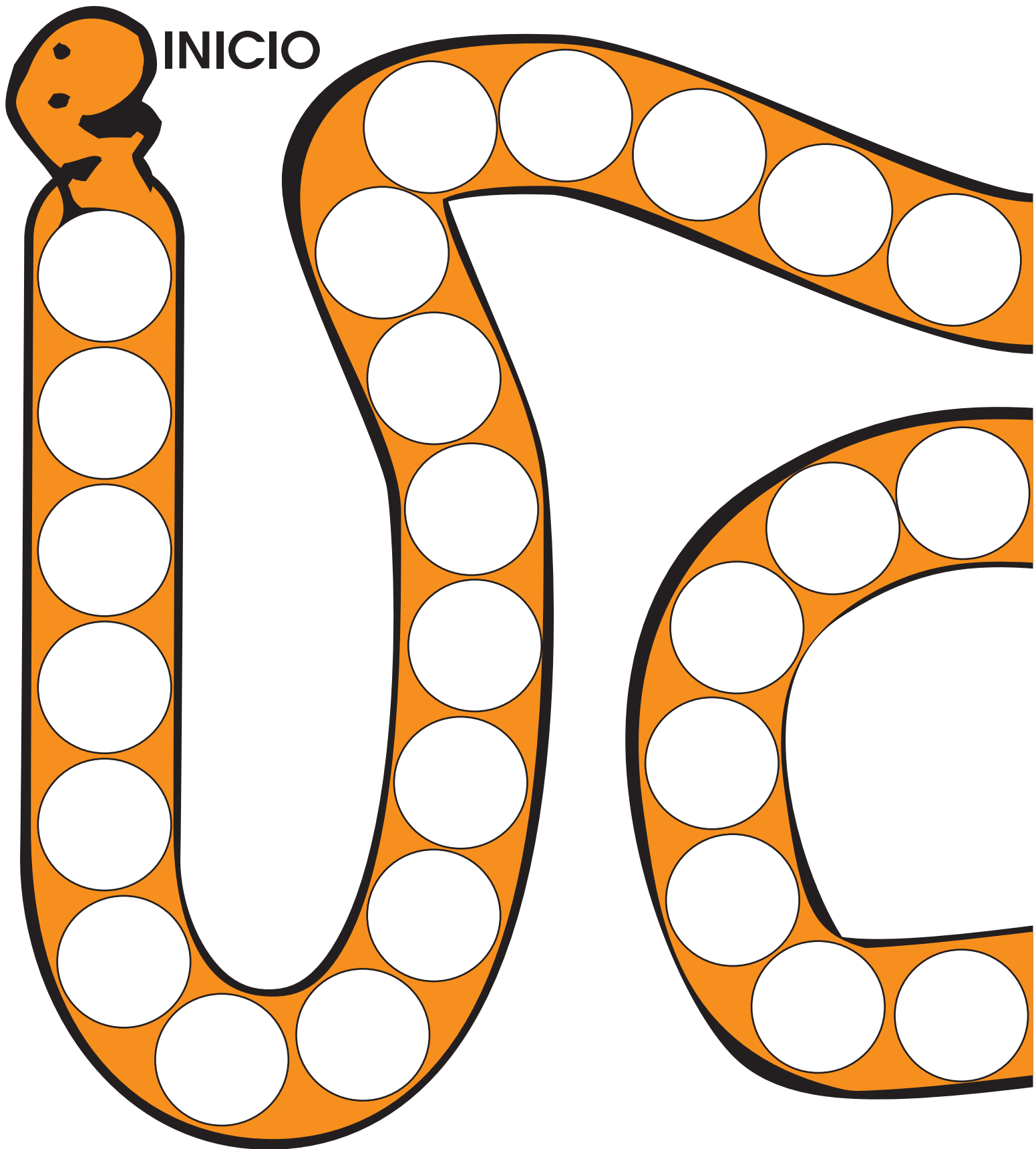
1. Coloquen el tablero y la pila de tarjetas de palabras boca arriba sobre una superficie plana.
2. Los estudiantes colocan las fichas en la posición de INICIO del tablero.
3. Por turnos, los estudiantes seleccionan la tarjeta superior y leen la palabra.
4. Repitan la palabra separándola por sílabas. Cuenten e indiquen el número de sílabas.
5. Revisa la parte de atrás de la tarjeta para ver el número de sílabas. Si es correcto, muevan la ficha el mismo número de espacios en el tablero que el número de sílabas de la palabra. Si es incorrecto, dejen la ficha donde está y el siguiente estudiante toma su turno. Las tarjetas de palabras se colocan al final de la pila para ser utilizadas de nuevo.
6. El juego continúa hasta que todos los estudiantes lleguen al final del tablero.
7. Evaluación por pares

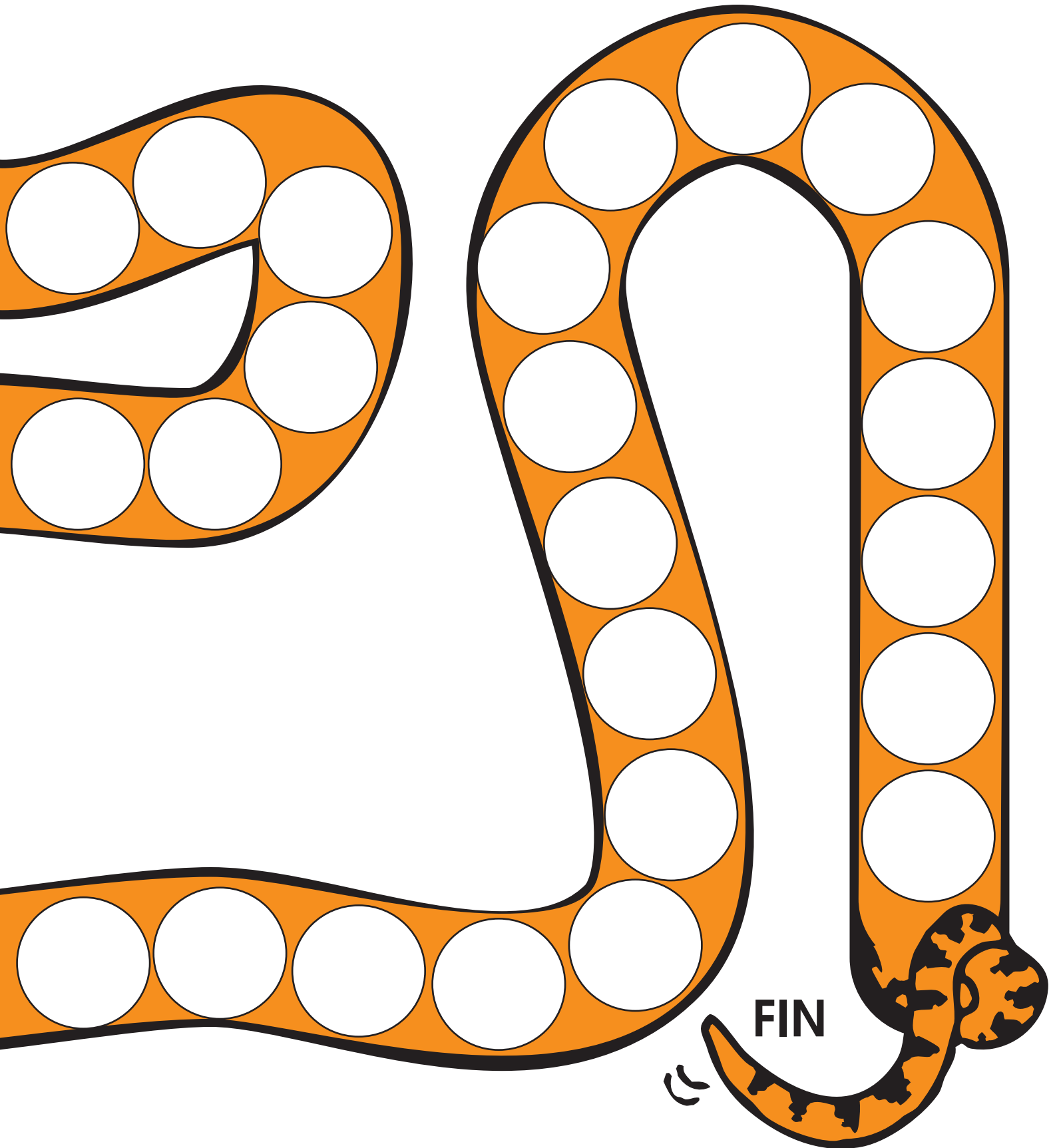
“Microondas, mi-cro-on-das. Tiene cuatro sílabas.”



Extensiones y Adaptaciones

- ▶ Crea otras tarjetas de palabras para usar en el juego.





recto

observar

juego

más

pavimentar

pensamiento

extender

error



invitar

instalar

sierra

despierto

guardaespaldas

dudar

contemplar

candidato



Fónica

La Serpiente de Sílabas

P. 03 | es

microondas

verano

transporte

información

confidencial

prohibido

experiencia

permanentemente



risa

sirena

caricatura

normal

sótano

valle

hongo

torbellino



vertical

accidental

monumento

hospital

instrumento

celebrar

mistificar

cuádruple

