



# JUGANDO CON LAS PALABRAS



Propuesta de proyecto para la alfabetización inicial



## Autoridades

---

Presidente de la Nación

**Mauricio Macri**

Jefe de Gabinete de Ministros

**Marcos Peña**

Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

**Alejandro Finocchiaro**

Secretario de Gobierno de Cultura

**Pablo Avelluto**

Secretario de Gobierno de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva

**Lino Barañao**

Titular de la Unidad de Coordinación General del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

**Manuel Vidal**

Secretaria de Innovación y Calidad Educativa

**Mercedes Miguel**

Subsecretario de Coordinación Administrativa

**Javier Mezzamico**

Directora Nacional de Innovación Educativa

**María Florencia Ripani**

## Objetivo

---

Promover el aprendizaje de la escritura, tanto en su expresión como en su interpretación, en las etapas iniciales de la educación obligatoria, en el marco del Plan Aprender Conectados.

## Destinatarios

---

Se propone para niñas y niños de sala de 5 años, de Nivel Inicial, que sepan escribir su nombre. Se puede usar también en primer grado de Primaria.

## Relación con los NAP de Nivel Inicial

---

Esta propuesta se enmarca en los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios de Nivel Inicial, en tanto busca promover la alfabetización inicial, reconociendo la importancia del lenguaje para el acceso a los conocimientos y para recrear las prácticas culturales, y, a la vez, posibilitar el ingreso a otros mundos posibles.

Su sentido es también propiciar la comunicación y expresión a través de los diferentes lenguajes verbales y no verbales, brindando un ámbito confiable que ofrezca oportunidades para adquirir seguridad en los recursos propios, en la relación con los otros y que promueva el conocimiento del mundo cultural.

También facilita la articulación con el Nivel siguiente, compatibilizando las estrategias pedagógicas y didácticas.

## Contenidos

---

Las actividades incluidas en esta propuesta están orientadas a promover:

- Lectura de palabras.
- Comprensión y producción oral.
- Escucha comprensiva de consignas de tarea escolar.
- Identificación del nombre propio y el de los compañeros.
- Reconocimiento de letras y escritura del nombre propio.

## JUGANDO CON LAS PALABRAS

Propuesta de proyecto para la alfabetización inicial

- Comprensión de la relación palabra escrita e imagen
- Escritura de textos en colaboración con el docente.
- Escritura de palabras que conforman un texto.
- Revisión de la propia escritura.

## Recursos

- Aula digital Aprender Conectados Nivel Inicial
- Presentaciones:
  1. PALABRAS CLAVE, JUGANDO CON LAS PALABRAS.



2. LOTERÍA, JUGANDO CON LAS PALABRAS.



# Desarrollo del proyecto

## Consideraciones generales

Este proyecto se propone para chicos no alfabetizados, que transitan etapas iniciales en la escuela y que sepan escribir su nombre. Su desarrollo se recomienda para sala de 5 años del Nivel Inicial y primer grado de Primaria, pero se podrá trabajar también con otros grupos, dependiendo de sus posibilidades.

El proyecto está integrado por diversas actividades. En esta guía se van a incluir propuestas orientadoras para articular su desarrollo, que serán adaptadas por cada docente, en función del contexto de la comunidad educativa.

Las actividades apuntan fundamentalmente al desarrollo de hipótesis que los niños y las niñas se formulan acerca de este contenido, donde se pondrá el acento en la escritura como sistema de representación y no como simple código de transcripción fonema-grafema.

La modalidad de trabajo propuesta es en equipos, para que las niñas y niños puedan interactuar entre ellos.

El tipo de letra sugerida para las producciones es IMPRENTA MAYÚSCULA.

## Debate disparador

Para iniciar la actividad, se propone que el docente invite a las alumnas y alumnos a hacer aportes sobre sus ideas sobre la escritura:

- ¿Por qué escribimos?
- ¿Es importante escribir?
- ¿Te gustaría escribir?

## Escritura del nombre propio

El docente convocará a las niñas y niños a escribir su Nombre Propio (NP) en una hoja en imprenta mayúscula. Cada uno leerá su nombre y lo compartirá con sus compañeros.

Esta actividad se puede realizar con el uso de la *notebook* conectada al proyector. Se abre la aplicación de procesador de texto o presentaciones del paquete LibreOffice y se invita a cada alumno a escribir su nombre en la computadora. Estas prácticas siempre se hacen en imprenta mayúscula y se invita a los alumnos y alumnas a encontrar similitudes y diferencias en la escritura de sus nombres y el de sus compañeros.

Luego de que todos pasaron a escribir su NP, se invita a los chicos y chicas a identificar el nombre más corto, el más largo, los que empiezan igual, los que terminan igual, etc. Se sugiere registrar y compartir los descubrimientos con la *notebook* y el proyector o pizarra digital interactiva, e invitar a las niñas y niños a participar y a ser reconocidos por sus pares. Por ejemplo, pueden

## JUGANDO CON LAS PALABRAS

Propuesta de proyecto para la alfabetización inicial

acercarse a la pantalla a leer sus nombres y ser aplaudidos por sus compañeras y compañeros al finalizar.

Esto se puede complementar con un análisis del todo y las partes del nombre propio. Se sugiere que el docente registre el trabajo.

### Palabras clave

Para esta actividad se usará el recurso "PALABRAS CLAVE, JUGANDO CON LAS PALABRAS", que presenta todas las letras del abecedario a través de una lista de palabras clave. En este recurso, con formato de presentación, cada palabra, ordenada alfabéticamente, se presenta en una diapositiva, acompañada con una ilustración. Además, se destaca la letra con la que comienza. Las letras con fonemas distintos van separadas aunque formen parte de una sola en el abecedario. Ejemplo: "C" de casa y "CH" de chorizo.

Las palabras clave que se presentan son: ÁRBOL, BARCO, CASA, CHORIZO, DEDO, ELEFANTE, FOCA, GATO, HAMACA, ISLA, JARRO, KOALA, LIMÓN, LLAVE, MANO, NIDO, ÑOQUIS, OSO, PELOTA, QUESO, RATÓN, SALAME, TOMATE, UVA, VACA, WINDSURF, XILOFÓN, YEGUA, ZAPATOS.

Se recorre el recurso "ABECEDARIO, JUGANDO CON LAS PALABRAS" para reconocimiento de cada imagen y palabra escrita. Las palabras clave presentan cada letra con su grafía y su sonido. Son útiles para evitar el uso de su nombre, que puede resultar confuso. Se puede referir a "la de barco", sin dar su nombre.

Se puede convocar a niñas y niños a identificar palabras divertidas, aburridas, ricas, para jugar, para regalarle a un amigo o amiga, para hacer magia, etc. Como cierre, se los invita a reflexionar sobre la actividad.

### Loterías de palabras

Para realizar esta actividad se usará el recurso "LOTERÍA, JUGANDO CON LAS PALABRAS". Esta presentación incluye tarjetas de seis ilustraciones y palabras agrupables en loterías y pertenecientes al mismo universo vocabular.

Se incluyen:

- **ANIMALES:** FOCA, GATO, VACA, LEÓN, RATÓN, ABEJA.
- **FRUTAS:** BANANA, PERA, UVAS, MELÓN, MANZANA, DURAZNO.
- **VEHÍCULOS:** BICICLETA, BARCO, TRICICLO, AVIÓN, CAMIÓN, AUTO.
- **JUGUETES:** PELOTA, SOLDADITOS, CAMITA, TÍTERE, MUÑECA, CAMIONCITO.
- **ALIMENTOS:** GALLETITAS, PAN, QUESO, SALAME, POSTRE, MERMELADA.
- **HERRAMIENTAS:** TENAZA, MARTILLO, PALA, PINZA, SERRUCHO, HACHA.

## JUGANDO CON LAS PALABRAS

Propuesta de proyecto para la alfabetización inicial

Se propone hacer la actividad con un equipo por vez. Se proyecta de a uno los universos de palabras para que los integrantes del equipo los exploren y expliciten sus hipótesis.

Para comenzar, con una actividad sencilla, se propone seleccionar dos ilustraciones y dos palabras escritas y que los chicos y chicas identifiquen con cuál se corresponde cada una, arrastrándolas con el mouse. Se invita a niños y niñas a que expresen sus opiniones. El trabajo es individual pero se puede consultar con el equipo. Se continúa así hasta que todos los integrantes del equipo jueguen. Luego se pasa al otro equipo.

En etapas más avanzadas, se presenta la actividad trabajando con más tarjetas, hasta realizarla con las seis que integran el universo vocabular.

Los criterios de corrección no son del tipo cartesiano (sí o no), porque se trabaja con hipótesis, es decir con conceptualizaciones. De este modo, se puede decir "qué interesante", "qué bueno lo que estás pensando", o devoluciones similares. Si no logra resolver la situación, se puede proponer "esto es muy difícil, lo vamos a dejar para cuando seas más grande". Siempre hay que valorar la opinión de los niños y las niñas.

Para finalizar la actividad, se elabora una breve oración con una de las palabras de la lotería o con el registro de la actividad. Los chicos le dictan al docente lo que tiene que escribir con la *notebook* y que verán proyectado. Lo copian y hacen un dibujo sobre lo actuado. Puede hacerse en papel o con las tabletas, con la aplicación TuxPaint.

**APRENDER  
CONECTADOS**



Ministerio de Educación,  
Cultura, Ciencia y Tecnología  
Presidencia de la Nación