



Jugar con las palabras ayuda a los niños y niñas a desarrollar habilidades utilizadas en la lectura. Los juegos que presentamos a continuación son beneficiosos no solo para aprender inglés, sino también para el español, lo que apoya el bilingüismo de su hijo (a).

A continuación algunas maneras de jugar con las palabras:

- Estirando sus sonidos
- Mezclando los sonidos para formar palabras
- Identificando los sonidos inicial, medio y final de las palabras

**TIP:** Si no está seguro (a) de cómo se pronuncia una palabra en inglés puede usar nuestros recursos digitales Mango, Rosetta Stone o Google. En este último puede colocar algo así: ¿Cómo se dice 'sol' en inglés?

## Juego 1: ¿Cuál es la palabra?

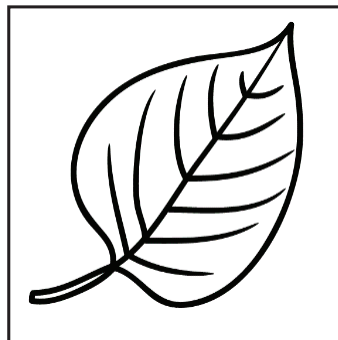
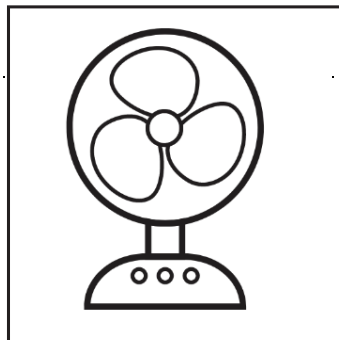
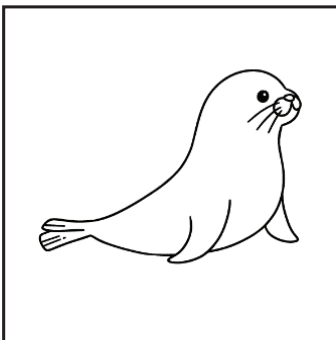
Aquí hay algunos ejemplos de cómo interactuar y hablar con tu hijo (a) usando imágenes.

Tenemos cuatro imágenes aquí: seal (foca), fan (ventilador), leaf (hoja) y nut (nuez). Voy a estirar una de las palabras. La palabra es ffffffaaaaaaannnnn – repite conmigo: ffffffaaaaaaannnnn. ¿Cuál palabra es esa? ¿Puedes señalarla? ¡Correcto es “Fan”! “Fan” significa ventilador en español.

**Intenta con las otras palabras. Luego, ¡intenta hacer la actividad aún más desafiante!**

Tenemos imágenes de cuatro cosas aquí. ¿Cuál de estas imágenes comienza en inglés con el sonido ssssss? ¡Correcto – Seal! “Seal” significa foca en español! “Seal” comienza con el sonido ssssss. ¿Y qué pasa con este sonido – nnnnnnn – ¿qué palabra en estas imágenes termina con el sonido – nnnnnnn en inglés? ¡Correcto, “Fan” (ventilador)!

**Usa este mismo concepto para jugar con otras palabras y sonidos.**



## Diversión Con la Caja de Sonidos

Las cajas de sonidos son una manera simple de practicar la identificación de sonidos en palabras. Todo lo que necesitas es una caja de sonidos (una está incluida en el kit) y un poco de plastilina. Aquí hay algunos juegos que puedes jugar con una caja de sonidos.



## Juego 2: Aplasta el Sonido

1. Haz que tu hijo (a) haga tres bolitas de plastilina y ponga una bolita en cada caja.
2. Piensa en una palabra en inglés con tres sonidos, como sun (sol), seed (semilla), van (furgoneta), moon (luna), etc.
3. Di la palabra “Sun” (sol en español) lentamente, estirando los sonidos. Haz que tu hijo (a) aplaste la bola de plastilina a medida que se dice cada sonido: ssss (aplastar la bolita en la primera caja), uuuuu (aplastar la bola en la segunda caja), nnnnn (aplastar la bola en la tercera caja).
4. Después de que todos los sonidos hayan sido aplastados, haz que tu hijo (a) arrastre su dedo sobre la flecha de izquierda a derecha y mezcle los sonidos juntos: ssssuunnn – ¡Sun!

## Juego 3: Descomponiendo palabras

Una vez que tu hijo (a) esté cómodo (a) mezclando sonidos en palabras como en los juegos 1 y 2, prueba este. Este juego es para practicar tomar una palabra y descomponerla en sonidos. Comienza con palabras en inglés que tengan dos o tres sonidos.

1. Pregunta a tu hijo (a) si puede estirar la palabra en inglés “Mad” (mmm aaaa ddd). Mad es “loco” en inglés.
2. Pregúntales cuántos sonidos escuchan en la palabra (en este caso - tres).
3. Haz que pongan un trozo de plastilina en cada caja para cada sonido (m – a – d).
4. Luego, prueba una palabra en inglés de dos sonidos como “In” - iiiii nnnn. Esta palabra recibe dos trozos de plastilina.

## Juego 4: ¿Dónde esta el Sonido?

En este juego, tu hijo (a) aplastará el trozo de plastilina que corresponde al sonido inicial, medio o final de una palabra. Comienza con sonidos iniciales, luego prueba con sonidos finales y, finalmente, enfrenta los sonidos medios; esos pueden ser los más difíciles. Aquí hay un ejemplo de cómo funciona el juego:

1. Coloca un trozo de plastilina en cada caja.
2. Elige una palabra en inglés con dos o tres sonidos, por ejemplo, “Fin” (aleta de pez). Pregunta a tu hijo (a): “¿Dónde está el sonido ffff en la palabra “Fin”? ¿Está al principio, en el medio o al final de la palabra? Estiramos la palabra: fffffiiiiinnn.” Pasa tu dedo por la flecha debajo de las cajas mientras estiras la palabra.
3. Luego, pregunta: “¿En qué caja está el sonido fff? ¡Correcto – en la primera caja. ¡Aplástalo!” Cuando se elige la caja correcta, ¡pueden aplastar la plastilina!