

# BINGO DE VOCALES

Trabajamos conciencia fonémica  
y principio alfabético



Coloca

1



# INSTRUCCIONES

**OBJETIVO GENERAL:** Mejorar o desarrollar la conciencia fonémica.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Conocer e identificar los distintos sonidos/articulemas vocales.

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD 1:

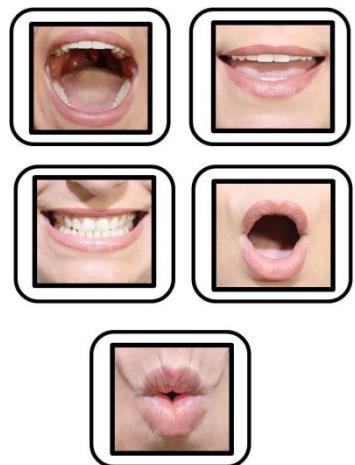
En este archivo os proporcionamos el material necesario para jugar al bingo de las vocales. Consta de 10 imágenes de las vocales y 12 cartones de bingo. Para utilizar el material se aconseja:

1. Imprimir tanto los articulemas de las vocales como los 6 cartones del bingo.
2. Recortar las tarjetas y plastificar si queremos que perdure en el tiempo.
3. Necesitaremos algún objeto para señalizar los articulemas en el cartón.(gomets, fichas de parchís...).
4. A continuación, repartiremos un cartón a cada uno o formaremos grupos. Mezclaremos las tarjetas de los articulemas y las colocaremos boca abajo.
5. Sacaremos una tarjeta y nombraremos el sonido en voz alta.
6. Cada jugador/a mirará **si en su cartón tiene el sonido que se ha nombrado**. Si es así, colocará la ficha encima del sonido.
7. El jugador o jugadores que rellenen antes todas las casillas del cartón ganará la partida y será el que nombre los sonidos en la siguiente partida.

**NOTA:** si disponemos de dos copias de los articulemas de las vocales no es necesario sacar las tarjetas para jugar, sólo los cartones



CARTÓN



TARJETAS PARA RECORTAR Y NOMBRAR



EJEMPLO ACTIVIDAD RESUELTA

# INSTRUCCIONES

**OBJETIVO GENERAL:** Mejorar o desarrollar la conciencia fonémica.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Identificar el fonema/articulema inicial

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD 2:

En este archivo os proporcionamos el material necesario para jugar al bingo de las vocales. Consta de 30 imágenes o pictogramas que comienzan por vocal. y 12 cartones de bingo. Para utilizar el material se aconseja:

1. Imprimir tanto los pictogramas como los 6 cartones del bingo.
2. Recortar las tarjetas y plastificar si queremos que perdure en el tiempo.
3. Necesitaremos algún objeto para señalizar los articulemas en el cartón.(gomets, fichas de parchís...).
4. A continuación, repartiremos un cartón a cada uno o formaremos grupos. Mezclaremos las tarjetas de pictogramas y las colocaremos boca abajo.
5. Sacaremos un pictograma y nombraremos el nombre en voz alta.
6. Cada jugador/a mirará si en su cartón tiene el sonido **por el que empieza la palabra que se ha nombrado**. Si es así, colocará la ficha encima del sonido.
7. El jugador o jugadores que rellenen antes todas las casillas del cartón ganará la partida y será el que nombre los sonidos en la siguiente partida.

## TARJETAS PARA NOMBRAR (PICTOGRAMAS):

Página 1: enano-amarillo-oro-ojo-elefante-avión

Página 2: araña-uno-iglú-ogro-oso-oveja

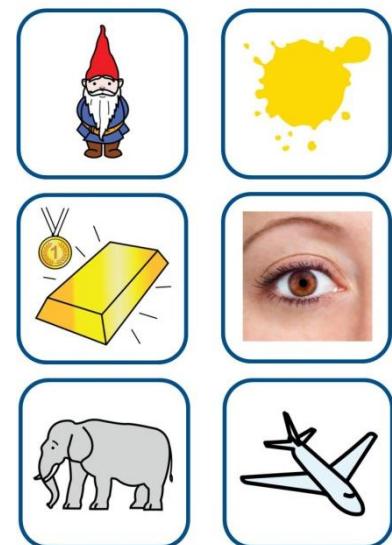
Página 3: iglesia-abeja-oca-humo-ola-azul

Página 4: isla-indio-ala-helado-estrella-ajo

Página 5: escalera-esponja-armario-árbol-amapola-ombligo



CARTÓN



TARJETAS PARA RECORTAR Y NOMBRAR



EJEMPLO ACTIVIDAD RESUELTA

# INSTRUCCIONES

**OBJETIVO GENERAL:** Mejorar o desarrollar el principio alfabetico.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Asociar fonema-grafema.

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD 3:

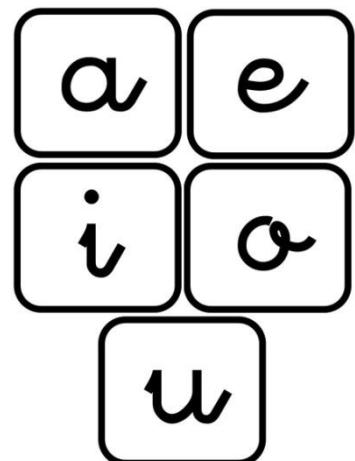
En este archivo os proporcionamos el material necesario para jugar al bingo de las vocales. Consta de 10 imágenes de los grafemas vocales ( 5 mayúsculas y 5 minúsculas) y 12 cartones de bingo. Para utilizar el material se aconseja:

1. Imprimir tanto los tarjetas con los grafemas vocales como los 6 cartones del bingo.
2. Recortar las tarjetas y plastificar si queremos que perdure en el tiempo.
3. Necesitaremos algún objeto para señalizar los articulemas en el cartón.(gomets, fichas de parchís...).
4. A continuación, repartiremos un cartón a cada uno o formaremos grupos. Mezclaremos las tarjetas de los grafemas y las colocaremos boca abajo.
5. Sacaremos una tarjeta y **nombraremos el sonido del grafema o letra** en voz alta.
6. Cada jugador/a mirará **si en su cartón tiene el sonido que se ha nombrado**. Si es así, colocará la ficha encima del sonido.
7. El jugador o jugadores que rellenen antes todas las casillas del cartón ganará la partida y será el que nombre los grafemas en la siguiente partida.

**NOTA:** si disponemos de dos copias de los grafemas de las vocales no es necesario sacar las tarjetas para jugar , sólo los cartones.



CARTÓN



TARJETAS PARA RECORTAR Y NOMBRAR



EJEMPLO ACTIVIDAD RESUELTA

# TARJETAS PARA RECORTAR ACTIVIDAD 1



A



E



I



O



U

# BINGO DE VOCALES



Virginia Mansilla Rodríguez

Belinda Haro Castilla

# BINGO DE VOCALES



Virginia Mansilla Rodríguez

Belinda Haro Castilla

# BINGO DE VOCALES



Virginia Mansilla Rodríguez

Belinda Haro Castilla

# BINGO DE VOCALES



Virginia Mansilla Rodríguez

Belinda Haro Castilla

# BINGO DE VOCALES



Virginia Mansilla Rodríguez

Belinda Haro Castilla

# BINGO DE VOCALES



Virginia Mansilla Rodríguez

Belinda Haro Castilla

# BINGO DE VOCALES



Virginia Mansilla Rodríguez

Belinda Haro Castilla

# BINGO DE VOCALES



Virginia Mansilla Rodríguez

Belinda Haro Castilla

# BINGO DE VOCALES



Virginia Mansilla Rodríguez

Belinda Haro Castilla

# BINGO DE VOCALES



Virginia Mansilla Rodríguez

Belinda Haro Castilla

# BINGO DE VOCALES



Virginia Mansilla Rodríguez

Belinda Haro Castilla

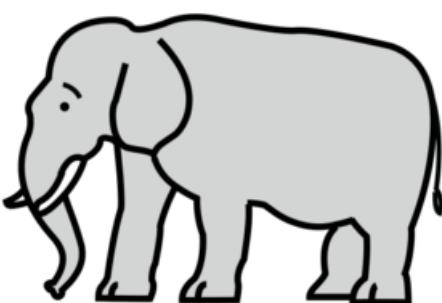
# BINGO DE VOCALES



Virginia Mansilla Rodríguez

Belinda Haro Castilla

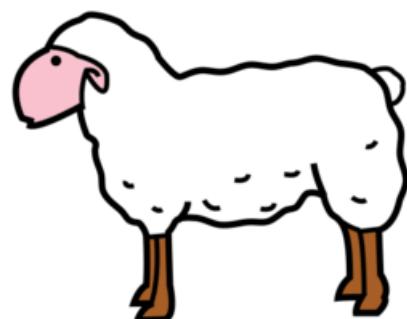
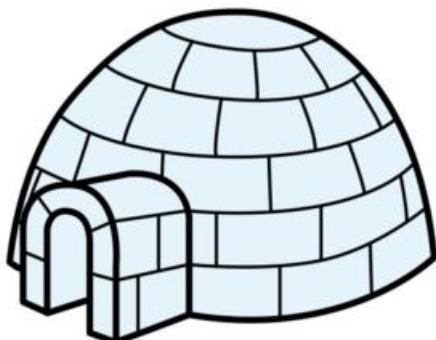
# PICTOGRAMAS PARA RECORTAR ACTIVIDAD 2- 1



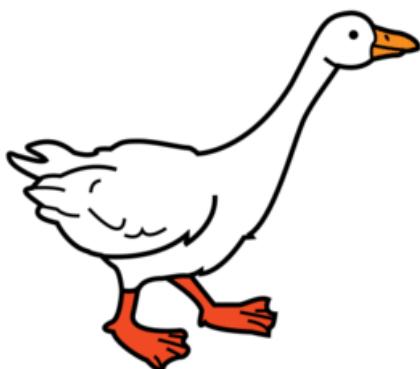
# PICTOGRAMAS PARA RECORTAR ACTIVIDAD 2- 2



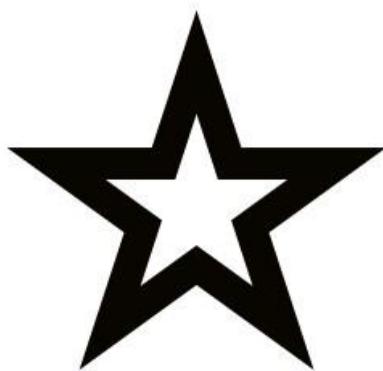
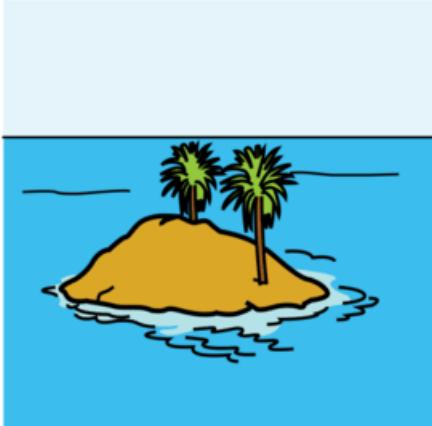
1



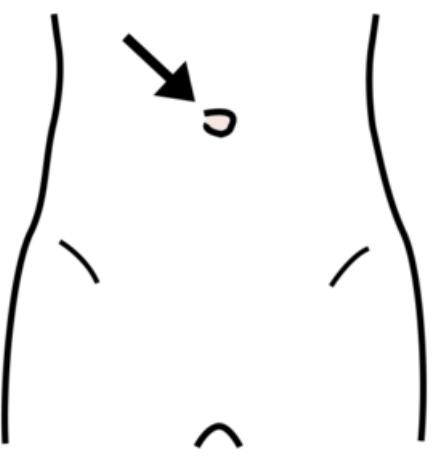
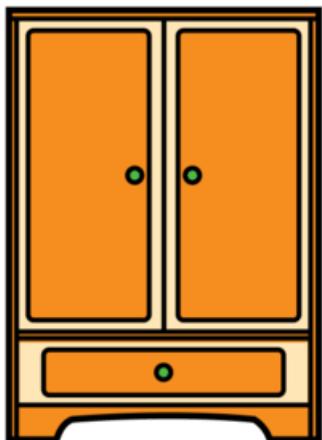
# PICTOGRAMAS PARA RECORTAR ACTIVIDAD 2- 3



# PICTOGRAMAS PARA RECORTAR ACTIVIDAD 2- 4



# PICTOGRAMAS PARA RECORTAR ACTIVIDAD 2-5



# TARJETAS PARA RECORTAR ACTIVIDAD 3

a

e

i

o

u

# TARJETAS PARA RECORTAR ACTIVIDAD 3

A

E

I

O

U

## Imágenes y pictogramas

Autores/as posiciones fonemas: Comunicar\_Nos

No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original. Registradas bajo licencia.



Autor pictogramas: Sergio Palao

- Procedencia: ARASAAC (<http://arasaac.org>)
- Licencia: CC (BY-NC-SA)
- Propiedad: Gobierno de Aragón



<https://www.soyvisual.org/>

### Otras Imágenes y pictogramas:



[www.freepik.es](http://www.freepik.es)  
[www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)

No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

## Realiza y produce

Coordina: Belinda Haro Castilla

 <http://siembraestrellas.blogspot.com.es/>

  @siembraestrellas

### Integrantes del equipo de trabajo:

- Rosario Porcel Bueno
- María Villaescusa Jiménez
- Virginia Mansilla Rodríguez
- Patricia González Núñez
- Mariana Martín Castillo
- M<sup>a</sup> Victoria Ropero López
- María Blanco Casillas
- Leticia Aguilera Vela
- Ana Isabel Montes Castillo
- Cristina García Rodríguez
- Irene Ocaña Castillo
- Virginia Aragón Jiménez
- Luisa Jiménez de la Blanca
- María Jesús Fernández Rojas
- Ángela Salvador Ruiz
- Virginia Alonso Sánchez

 [comunicarnosayl@gmail.com](mailto:comunicarnosayl@gmail.com)  
  @comunicarnosayl

Gracias por compartir