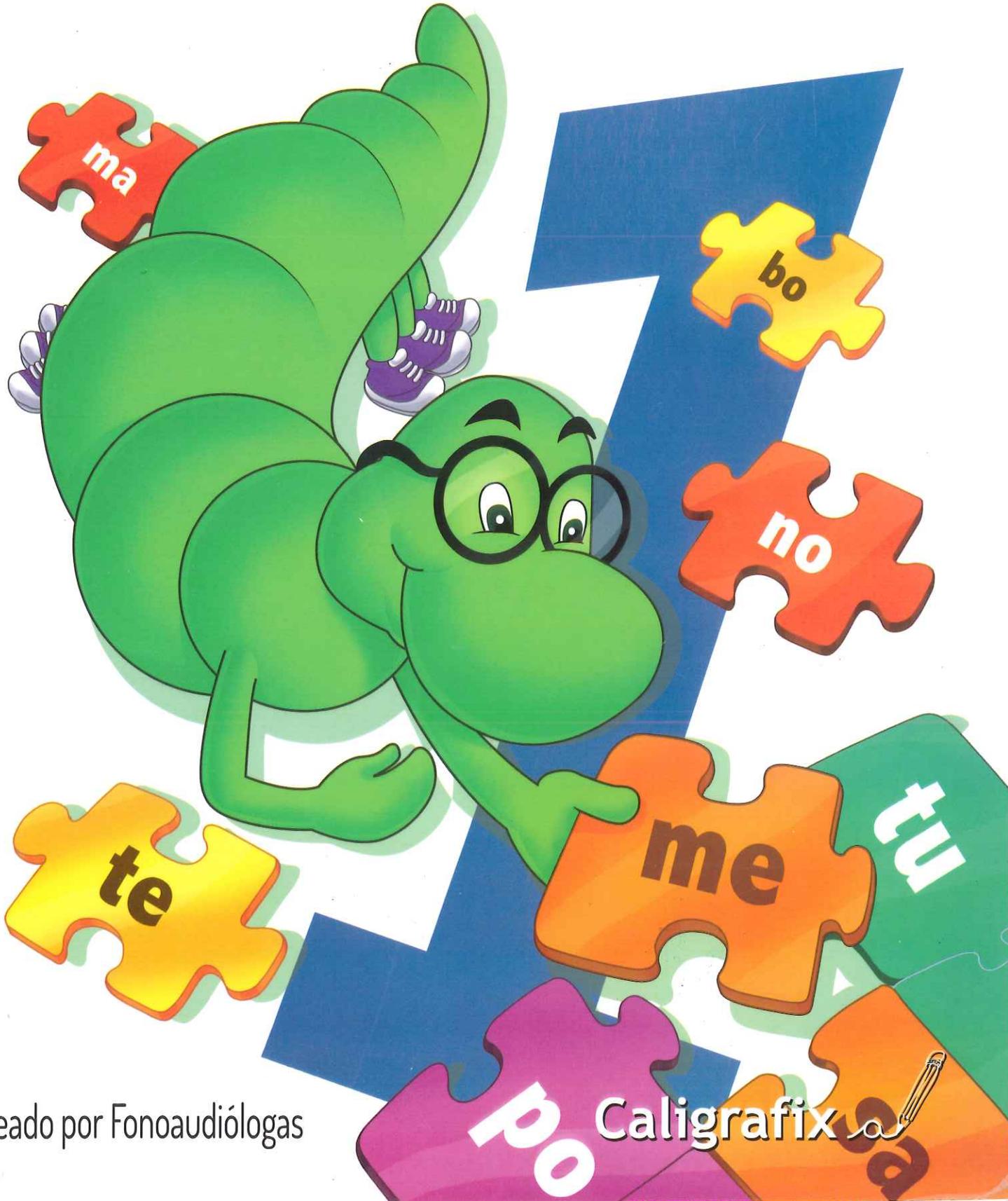


Preescolar

JUGANDO CON LOS SONIDOS 1

CAMINO A LA LECTOESCRITURA



Creado por Fonoaudiólogas

Caligrafix 

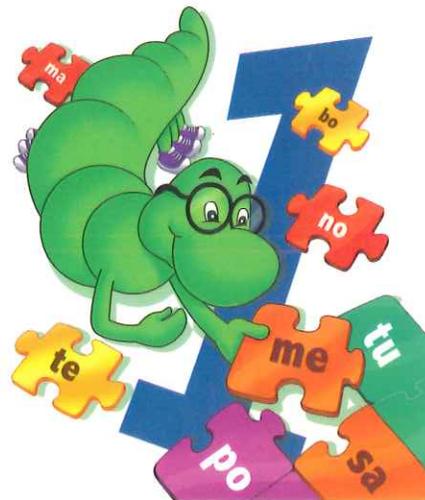


“**Jugando con los sonidos 1**” surge de la iniciativa de un grupo de fonoaudiólogas de la Universidad de Chile, quienes, motivadas por la necesidad de contar con material de apoyo lingüístico específico, desarrollaron “Jugando con los sonidos 1”, “Jugando con los sonidos 2” y “Jugando con los sonidos 3”.

El objetivo de esta serie de libros, es facilitar a través de diferentes actividades; el desarrollo de la **conciencia fonológica**, habilidad fundamental para la organización del lenguaje oral y un importante precursor para el aprendizaje de la lectura y escritura.

Se trata de un texto inédito, que proporciona a los educadores, profesores, terapeutas y familia un material de trabajo con actividades para niños en etapa preescolar y escolar.

Este libro, destinado para nivel **preescolar**, está dirigido a niños que recién comienzan el aprendizaje de la conciencia fonológica. Es por ello que las diversas actividades encontradas en su interior comienzan desde los primeros niveles de desarrollo de la conciencia fonológica. Es muy importante que el aprendizaje de los contenidos iniciales esté consolidado para que sobre ellos se asienten otros más complejos como los que se encuentran en el libro “Jugando con los sonidos 2” y posteriormente en “Jugando con los sonidos 3”.



Caligrafix



“Jugando con los sonidos” cuenta con el respaldo de la Escuela de Fonoaudiología de la Universidad de Chile y de la Carrera de Fonoaudiología de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

JUGANDO CON LOS SONIDOS 1



HOLA, SOY GUS.
TE ACOMPAÑARÉ EN TUS
ACTIVIDADES Y JUNTOS
JUGAREMOS CON LOS
SONIDOS.

Mi nombre es:

Mi curso es:

Mi colegio o jardín es:

Mi teléfono es:

En caso de emergencia avisar a:

.....

Autoras:

Claudia Arenas Ampuero: Fonoaudióloga titulada Universidad de Chile. Fundadora de fonoaudiologa.cl.

Catalina Hernández Riveros: Fonoaudióloga titulada Universidad de Chile. Diplomada en Neuropsicología Infantil (PUC). Diplomada en Actualización en Síndrome de Déficit Atencional (PUC).

Magdalena Muñoz Montes: Fonoaudióloga titulada Universidad de Chile. Diplomada en Docencia en Medicina (PUC). Subdirectora de Docencia de la Carrera de Fonoaudiología de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Daniela Rojas Contreras: Fonoaudióloga titulada Universidad de Chile. Diplomada en Neuropsicología Infantil (PUC). Diplomada en Intervención fonoaudiológica en personas que consultan por tartamudez (U. San Sebastián). Académico Escuela de Fonoaudiología de la Universidad de Chile.

Michelle Scaramelli Soiza: Fonoaudióloga titulada Universidad de Chile. Diplomada en Coaching Integral (Inpact).

Loreto Tobar Villegas: Fonoaudióloga titulada Universidad de Chile. Diplomada en Trastorno Específico del Lenguaje (U. de Chile).

Todas las autoras poseen experiencia en la intervención de niños que se encuentran en etapa preescolar y escolar, tanto en el contexto educativo como clínico.

Ilustración: Fernando Urcullo Muñoz

Diseño y

Diagramación: Alberto Sánchez Muñoz

Editorial: Caligrafix

Agradecimientos a:

Doctora y lingüista **Carmen Julia Coloma**. Académico e investigadora de la Escuela de Fonoaudiología de la Universidad de Chile.

ISBN 978-956-9254-22-2
Primera edición Marzo 2014.
Lote Sal 2014-03
Impreso en Salesianos Impresores

Copyright © 2014 Caligrafix EIRL
Prohibida la reproducción total o parcial.

Íconos de instrucciones

Contenido o habilidad que se trabaja

Clave de color:

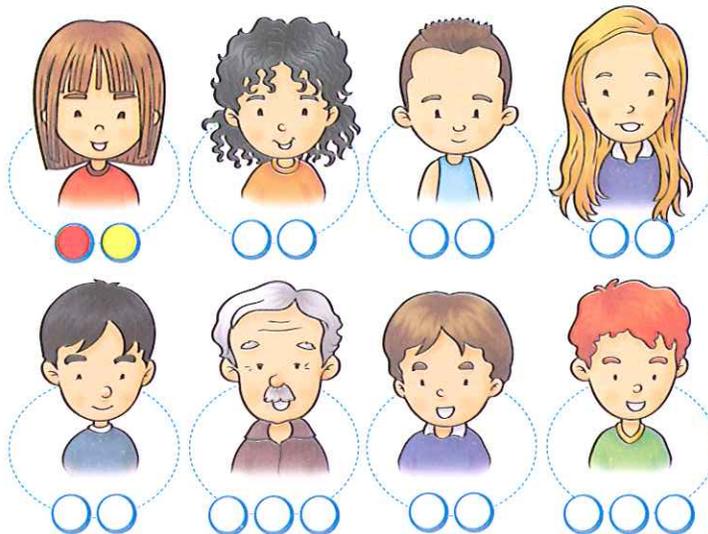
En cada color se encuentra un número o letra que señala lo que el niño o la niña debe pintar de ese color.

Contador: Se utiliza para tener un registro de los elementos encontrados en la actividad.



Registro de conteo

A E I O U Secuencia vocálica



Actividad complementaria: Tarea adicional a la central, diseñada para desarrollar otros niveles del lenguaje.



Observa los tipos y colores de pelo. Reconoce la vocal de cada sílaba y pinta los círculos según la clave de color, como en el ejemplo.

Liso, crespo, corto, largo, negro, canoso, café, colorín

Actividad Complementaria

¿Qué tipo y qué color de pelo tienes tú? Dibújate en el recuadro.

65

Guía para el adulto: Señala los nombres de los dibujos presentes en la actividad. En algunos casos es un apoyo que orienta cómo realizar la actividad. Siempre va en color verde.

Guía para el niño: Contiene la instrucción de la actividad. Siempre va en color negro.

Ícono: Representa la acción que el niño o la niña debe realizar.



CONCIENCIA FONOLÓGICA

“Jugando con los sonidos” es una serie de tres libros que han sido creados con el propósito de desarrollar la conciencia fonológica de una manera lúdica y entretenida. Lo anterior busca motivar a los niños a ser partícipes del mundo de los sonidos y a mostrarse activos en su proceso de aprendizaje.

¿Qué es la “Conciencia Fonológica”?

En términos sencillos, se puede entender como “Conciencia Fonológica” a la habilidad para reflexionar y manipular de manera consciente segmentos del lenguaje oral. Existen dos niveles de conciencia fonológica: uno de ellos es la conciencia silábica y el otro es la conciencia fonémica. Ellos serán descritos al comienzo de sus respectivas unidades.

¿Por qué es importante desarrollar la conciencia fonológica?

Porque cumple un rol fundamental en el proceso de adquisición de la lectoescritura. De hecho existen numerosas investigaciones* que demuestran una relación positiva entre la habilidad del niño para discriminar los sonidos que componen la palabra oral y su éxito en la lectura y escritura.

Al desarrollar la conciencia fonológica, el niño descubre que las palabras orales están formadas por sílabas y que estas, a su vez, se conforman por fonemas (sonidos). Es así como aprenden a discriminar los sonidos iniciales y finales de las palabras, las secuencias de sonidos que las constituyen y a formar palabras con sonidos diferentes. Todo ello les permite a los niños adquirir las reglas de correspondencia entre fonema – grafema.

El desarrollo de la conciencia fonológica despierta gran interés en padres y profesores dado que, como se mencionó previamente, facilita la escritura y una lectura fluida.

¿Cuándo podemos empezar a estimular la conciencia fonológica?

Desde los 3 años de edad podemos empezar gradualmente a trabajar esta habilidad. Es trascendental que sea abordada desde etapas preescolares para facilitar el proceso de aprendizaje de lectoescritura esperado en primero básico.

¿Cómo utilizar el libro “Jugando con los sonidos”?

Las actividades son abordadas de manera específica según la edad del niño, es por ello que se ha considerado la elaboración de tres libros. Si bien en todos se busca desarrollar habilidades de conciencia fonológica, cada uno de ellos tiene un enfoque diferente y se plantean actividades con distinto grado de complejidad.

Es por este motivo que los libros 1 y 2 se sugieren para etapas preescolares y el libro 3 se propone para primero básico. Se recomienda trabajar cada libro siguiendo el orden de sus páginas, puesto que las actividades están ordenadas según nivel de dificultad. De esta manera, al completar el tercer libro el niño tendrá mayores habilidades para poder llevar a cabo un adecuado proceso lector.

¿Qué otras ventajas ofrece este libro?

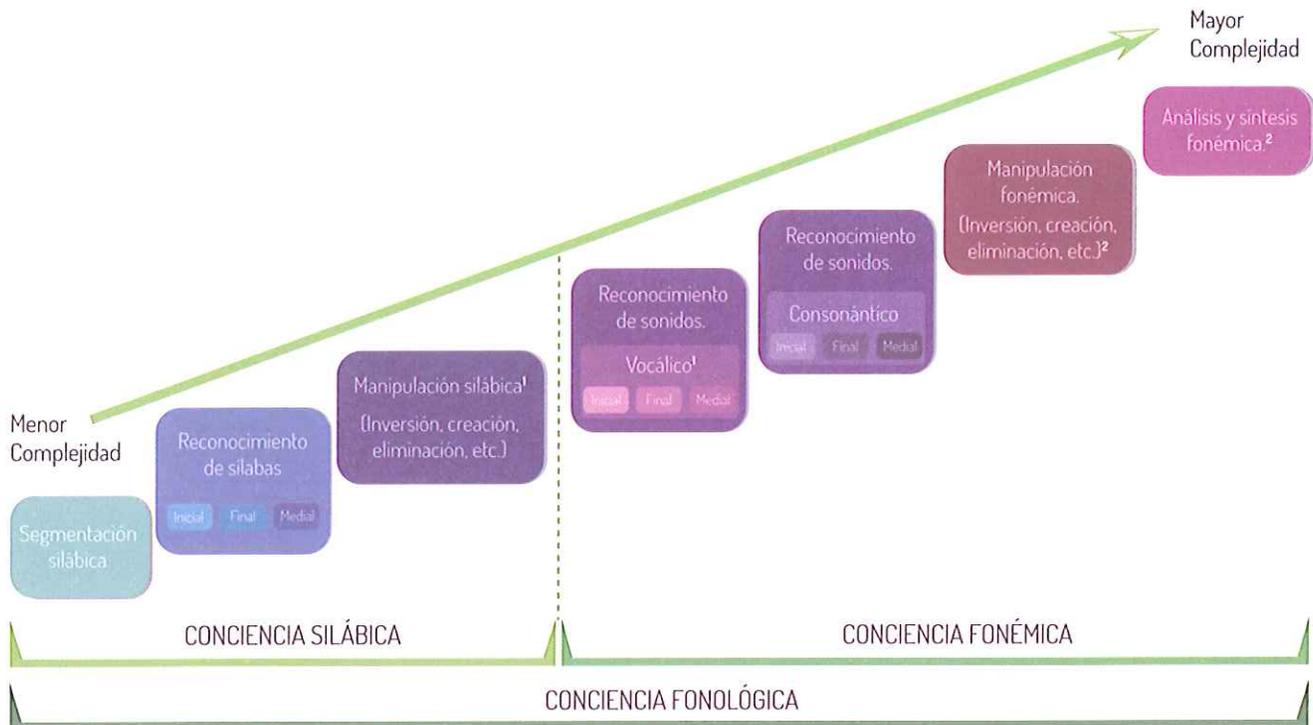
Las actividades que se encuentran en estos libros se caracterizan por estimular habilidades cognitivas, como atención y memoria. Junto a esto, favorece el desarrollo de vocabulario según el currículum escolar.

Estos libros además se pueden utilizar como un apoyo importante en niños que presentan dificultades en el desarrollo del lenguaje, puesto que favorecen la organización del lenguaje oral.

* Referencias de las investigaciones en www.caligrafix.cl

¿Cómo se desarrollan las habilidades de conciencia fonológica?

En el siguiente cuadro se grafica el desarrollo de la conciencia fonológica según complejidad ascendente, de acuerdo a la experiencia clínica y pedagógica de las autoras y a las investigaciones existentes.



^{1,2} Dependiendo del grado de dificultad de la actividad, estas habilidades pueden trabajarse de forma paralela.

Finalmente es importante señalar que existen otros aspectos del lenguaje oral no abordados directamente que son importantes trabajar en los niños y niñas, entre ellos los aspectos narrativos y sintácticos que contribuyen junto a la conciencia fonológica al éxito en la lectura no solamente expresiva, sino que también comprensiva. Es por ello que estos libros deben ser utilizados como una herramienta más de apoyo al logro de los aprendizajes que esperamos en los niños y no abandonar otros aspectos del lenguaje oral.

Conciencia silábica

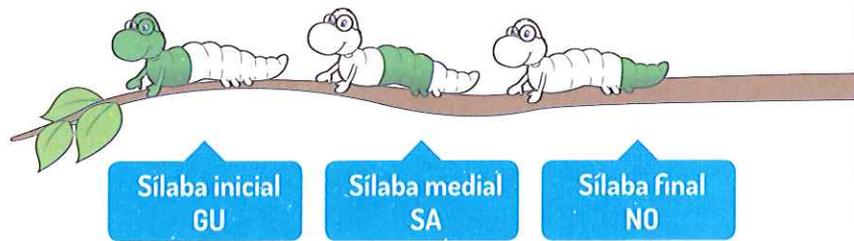
Descripción:

Es la habilidad para reflexionar y manipular las sílabas de una palabra. Por lo tanto, la unidad de análisis es la sílaba.

La sílaba está constituida por un núcleo vocálico, una coda y un ataque. El ataque (consonante o consonantes ubicado antes del núcleo) y la coda (consonante o consonantes ubicado después del núcleo) son opcionales, por lo tanto, existen sílabas que solo están conformadas por un núcleo. En cuanto a su estructura, se postula que la sílaba básica es la que está conformada por ataque + núcleo (PA-SA). Otros tipos de sílabas frecuentes en el español son: ataque + núcleo + coda (PAN-TE-RA) y ataque complejo (dos consonantes) + núcleo (PLA-TO).

Por otra parte, una palabra puede estar formada por una sílaba (PAN) o por varias sílabas como es el caso de (CO-CO-DRI-LO).

El desarrollo de la conciencia silábica surge en forma gradual junto a la adquisición del lenguaje durante la etapa preescolar. Comienza desde los 3 años de edad y a los 4 años los niños ya pueden jugar con las sílabas.





Jacinta está en la plaza y está aprendiendo a aplaudir las palabras. Ayúdala a aplaudir los juegos que se observan.

Columpio, helicóptero, resbalín, pozo, bicicleta, tren.



MA-MÁ



PA-PÁ



HER-MA-NA



HER-MA-NO



BE-BÉ



A-BUE-LI-TA



A-BUE-LI-TO

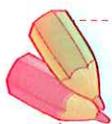
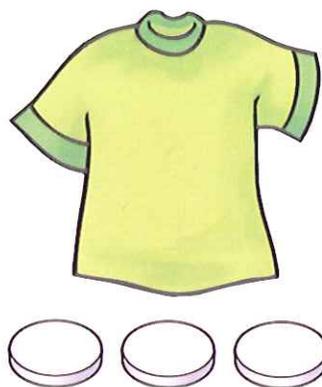
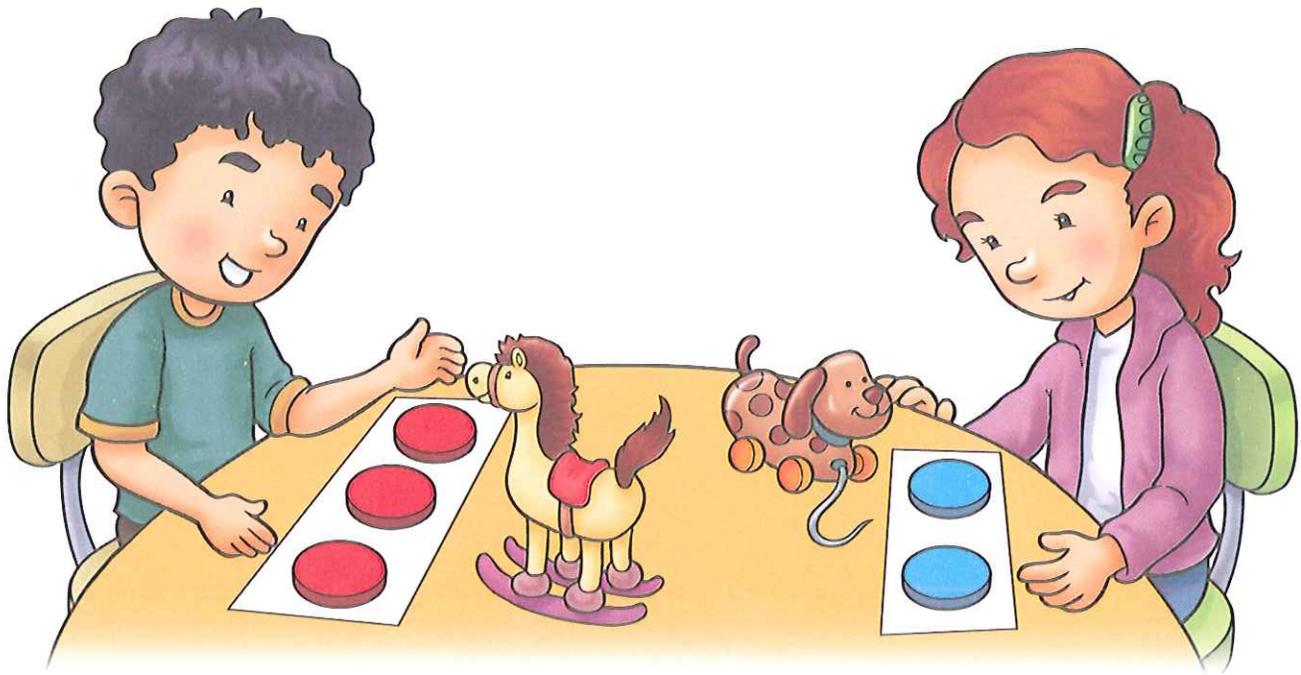


Observa los integrantes de esta familia y descubre quiénes son. Da un aplauso por cada sílaba y luego píntalos.

Mamá, papá, hermana, hermano, bebé, abuelita, abuelito.

Actividad Complementaria

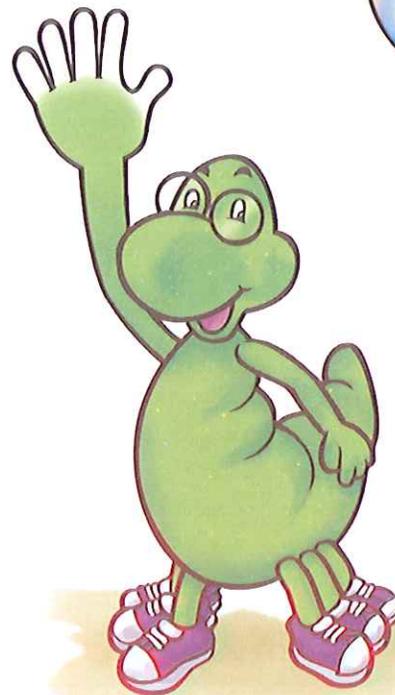
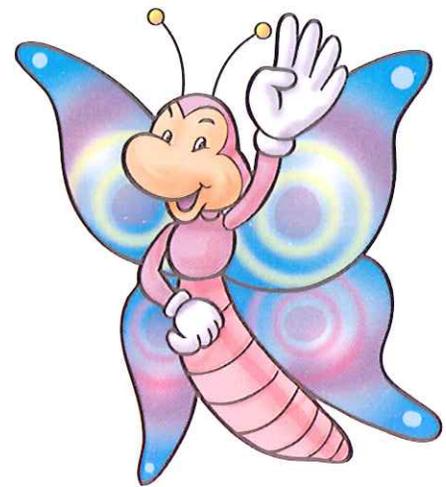
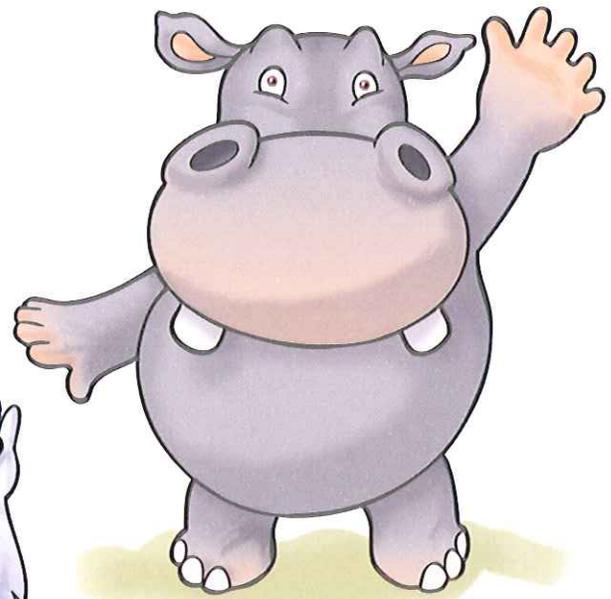
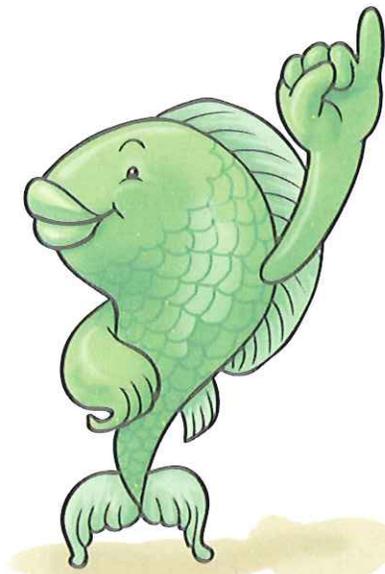
¿Quiénes forman parte de tu familia? Márcalos con una cruz.



¡Juguemos a contar sílabas! Busca fichas, porotos, monedas o algún otro elemento que puedas contar. Por cada sílaba que tenga la palabra coloca una ficha y cuenta cuántas sílabas tiene. Luego pinta la cantidad de fichas que corresponde.

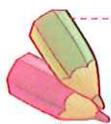
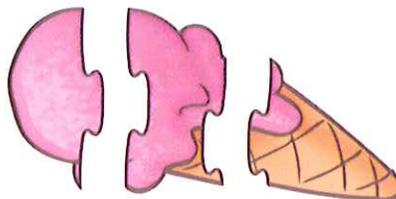
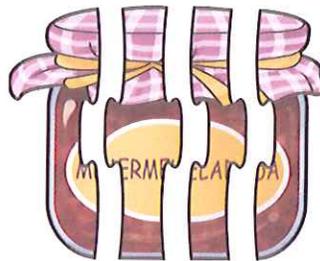
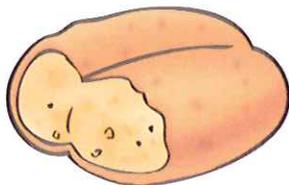
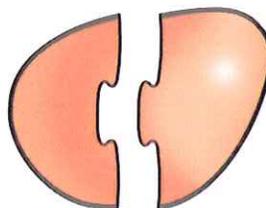
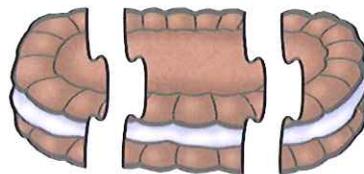
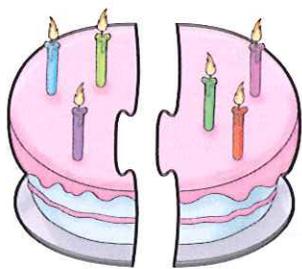
Caballo, perro, copa, polera, mochila, coche.





Observa las manos de los animales, fíjate que cada uno muestra el número de sílabas que tiene su nombre. Pinta la cantidad de dedos que debe mostrar el gusano, según la cantidad de sílabas de su nombre.

Pez, hipopótamo, gallina, chancho, gusano, mariposa.



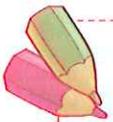
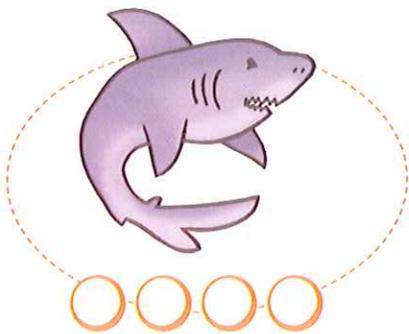
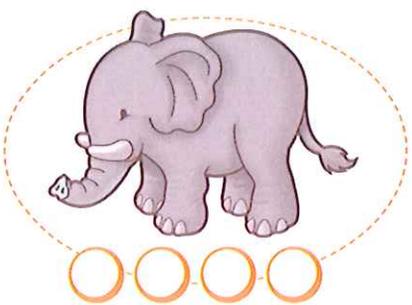
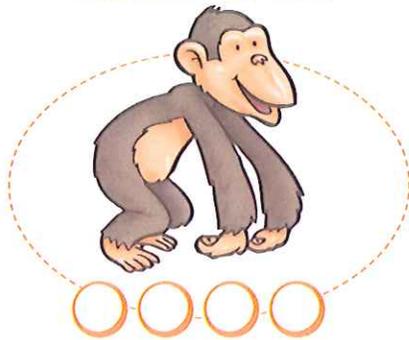
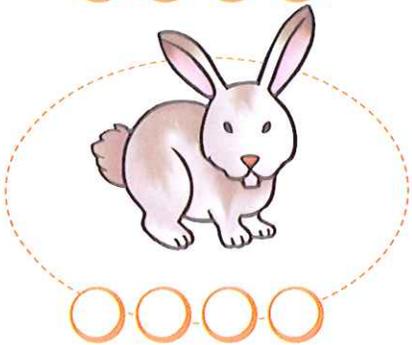
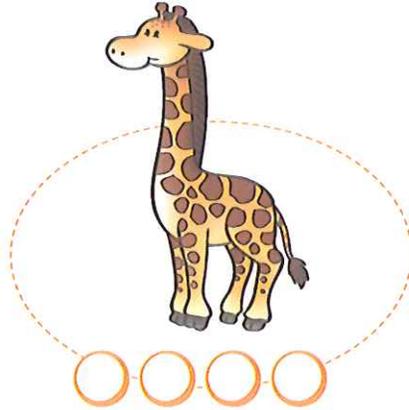
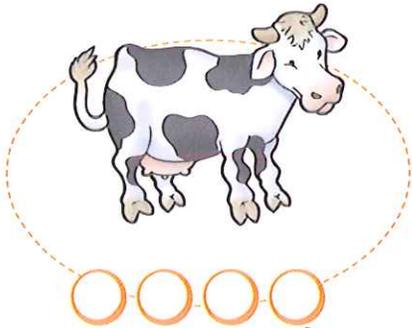
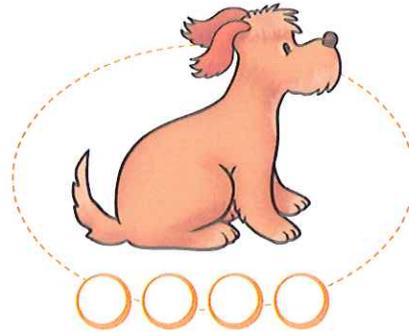
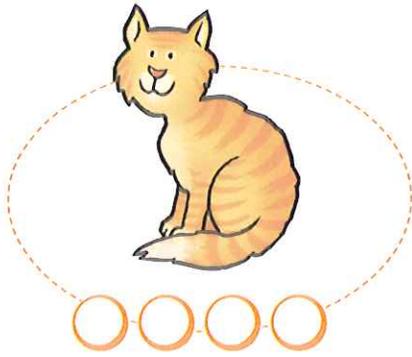
Observa los alimentos, están separados en sílabas. Cuenta cuántas sílabas tiene cada palabra y pinta la cantidad de círculos que corresponde.

Torta, galleta, miel, huevo, pan, mermelada, sopa, helado.



Actividad Complementaria

¿A qué grupo pertenecen estos dibujos? Tacha los alimentos que no son saludables.



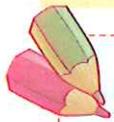
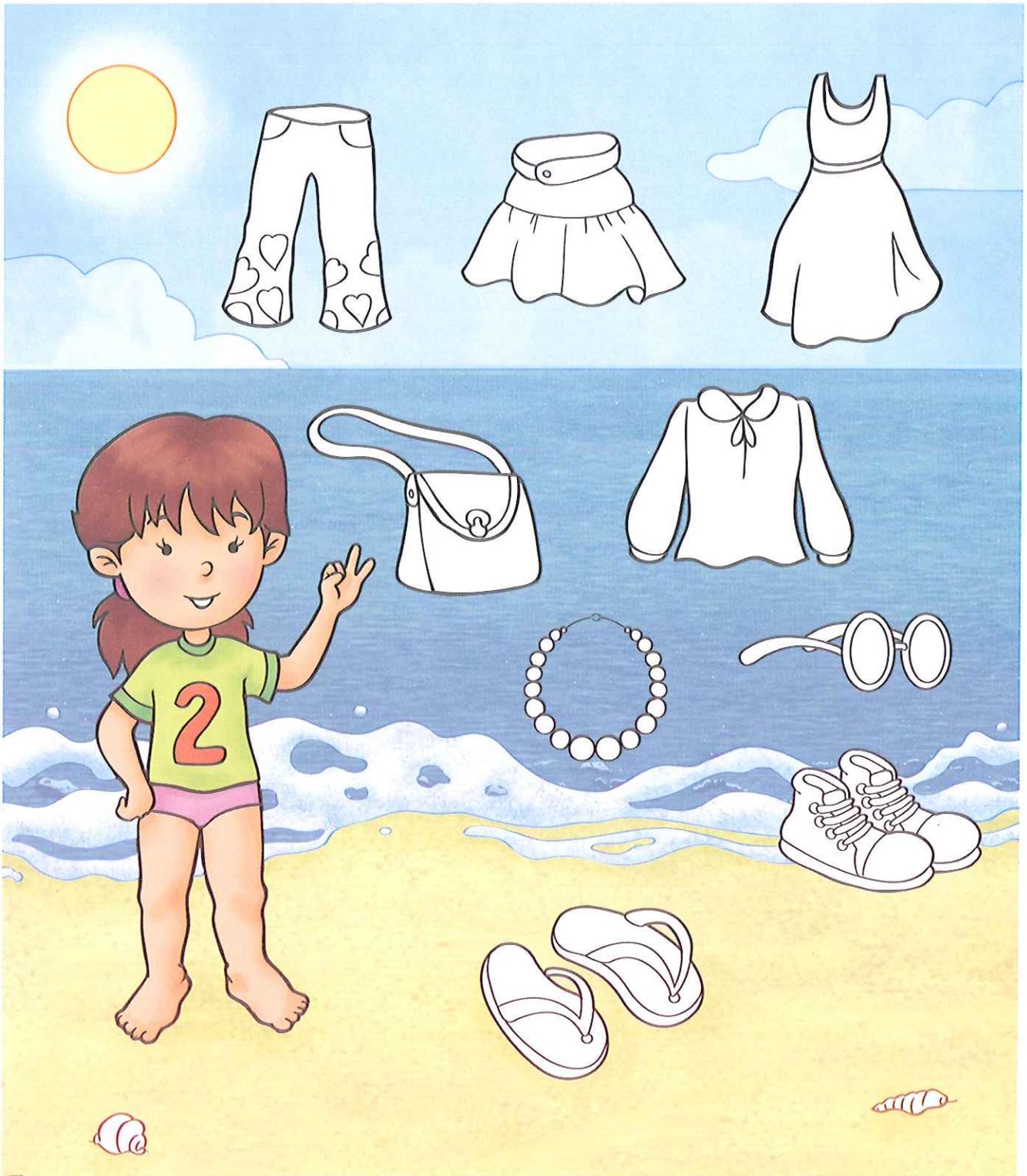
Cuenta cuántas sílabas tiene cada palabra y pinta la cantidad de círculos que corresponde.

Gato, perro, vaca, jirafa, conejo, mono, elefante, tiburón.



Actividad Complementaria

¿A qué grupo pertenecen estos dibujos? Tacha el único animal que vive en el agua.



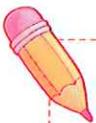
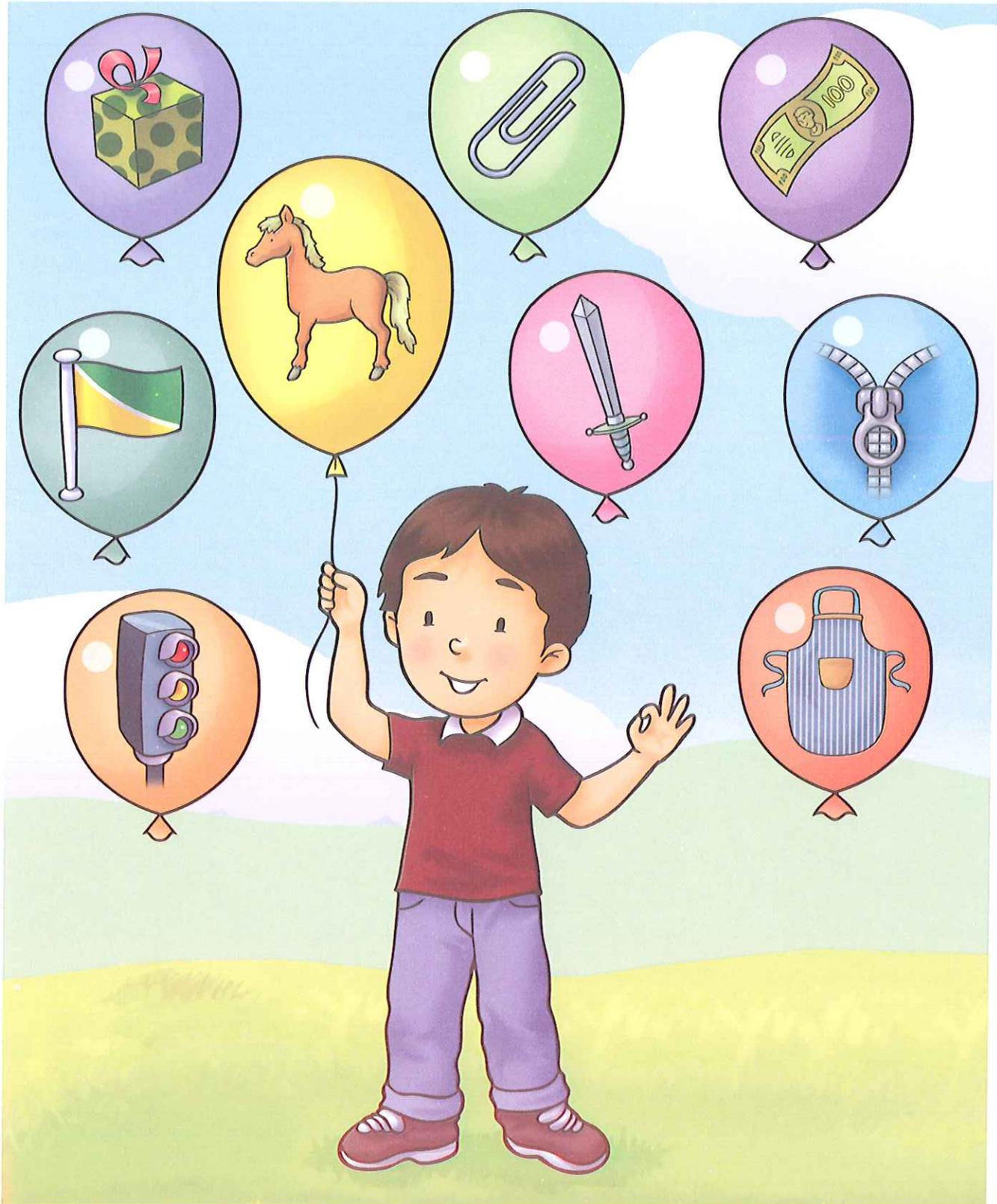
La niña va a la playa, ayúdala a vestirse. Pinta las prendas de vestir y accesorios que tienen dos sílabas.

Pantalón, falda, vestido, cartera, blusa, collar, lentes, zapatillas, chalas.



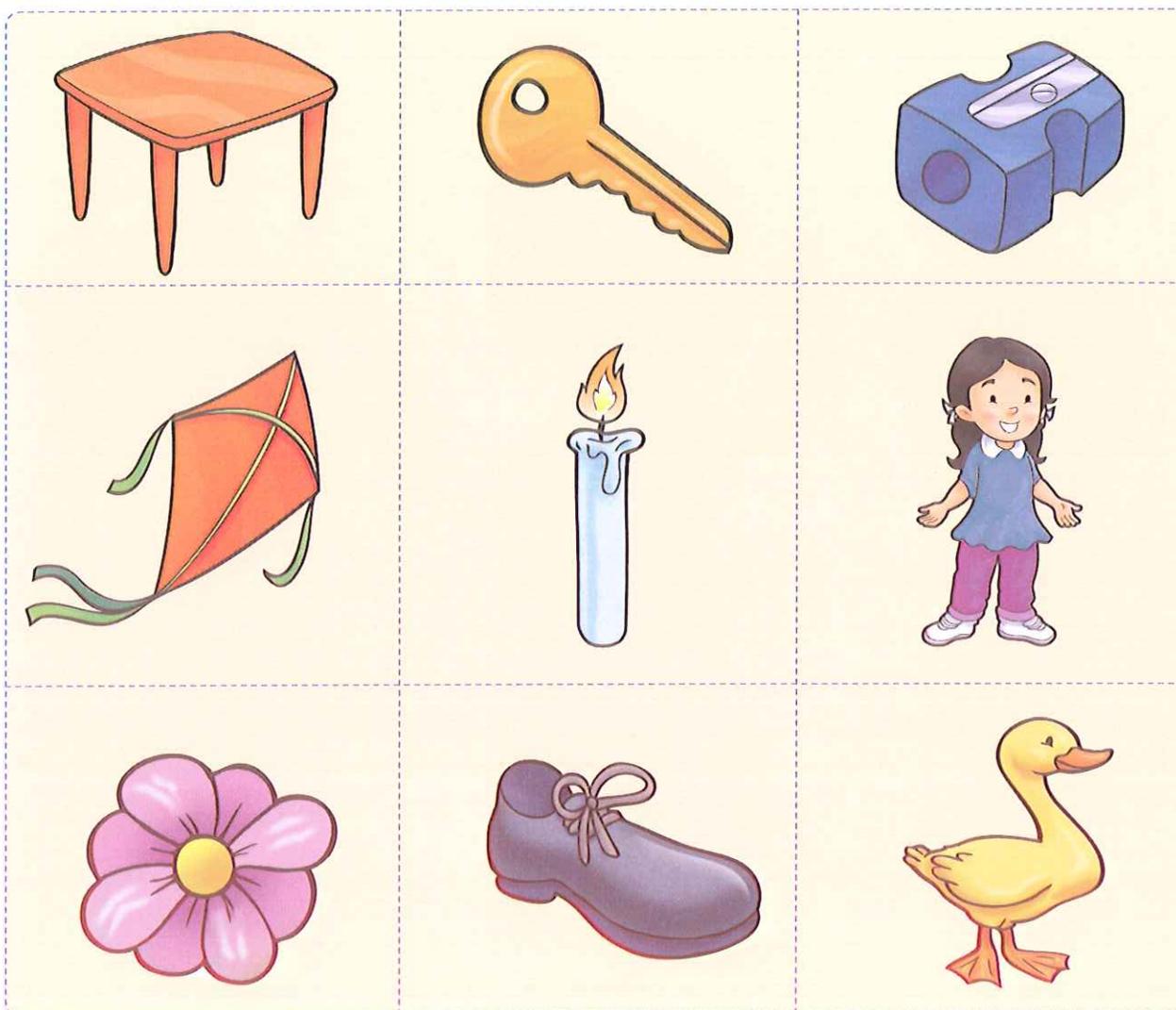
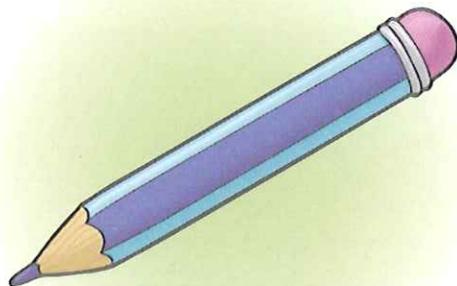
Actividad Complementaria

¿En qué estación del año se puede utilizar cada prenda pintada? Nombra prendas de vestir que usamos en invierno.



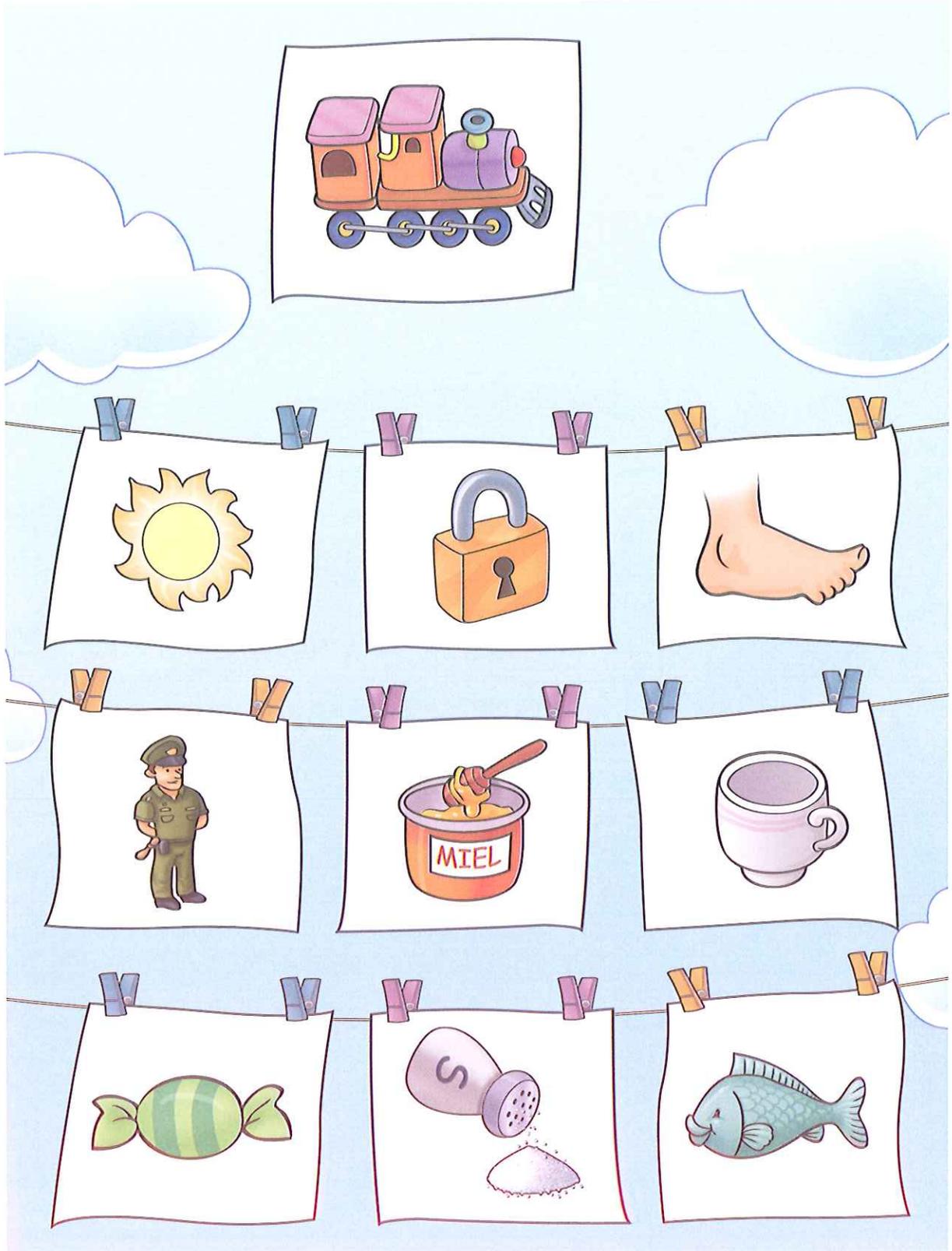
¡A Vicente se le escapan los globos! Ayúdalo a alcanzar los globos que tienen dibujos de tres sílabas, como CA-BA-LLO. Únelos a su mano.

Regalo, clip, billete, bandera, caballo, espada, cierre, semáforo, delantal.



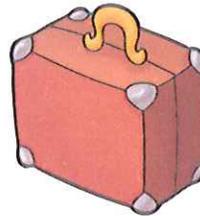
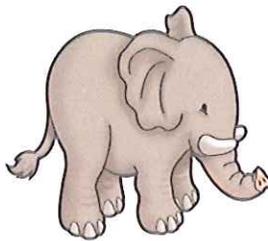
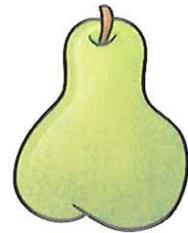
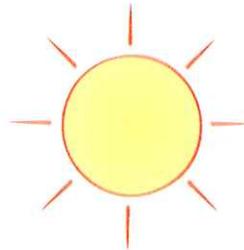
Marca con una cruz los dibujos que tienen la misma cantidad de sílabas que LÁPIZ.

Lápiz, mesa, llave, sacapuntas, volantín, vela, niña, flor, zapato, pato.



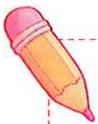
Marca con una cruz los dibujos que tienen la misma cantidad de sílabas que TREN.

Tren, sol, candado, pie, carabinero, miel, taza, dulce, sal, pez.



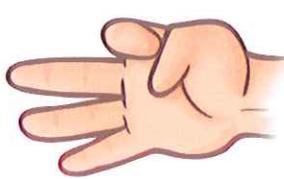
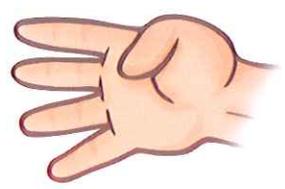
Cuenta cuántas sílabas tiene la primera palabra de cada fila. Marca con una cruz los dibujos que tienen la misma cantidad de sílabas que el modelo.

Bota, robot, luna, sol, pera, computador, ampolleta, elefante, maleta, mochila, fantasma, bebé, vestido, cocina, micrófono.



En la juguetería se perdieron los precios. Cuenta cuántas sílabas tiene cada juguete y dibuja en la etiqueta tantos palitos como sílabas tenga, como en el ejemplo.

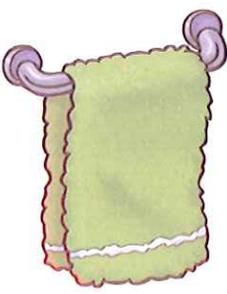
Volantín, paracaídas, marioneta, avión, muñeca, pelota, palitrosques, trompo, robot, tren.

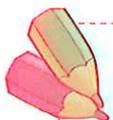
			



Pega cada sticker en la mano que corresponde según la cantidad de sílabas.

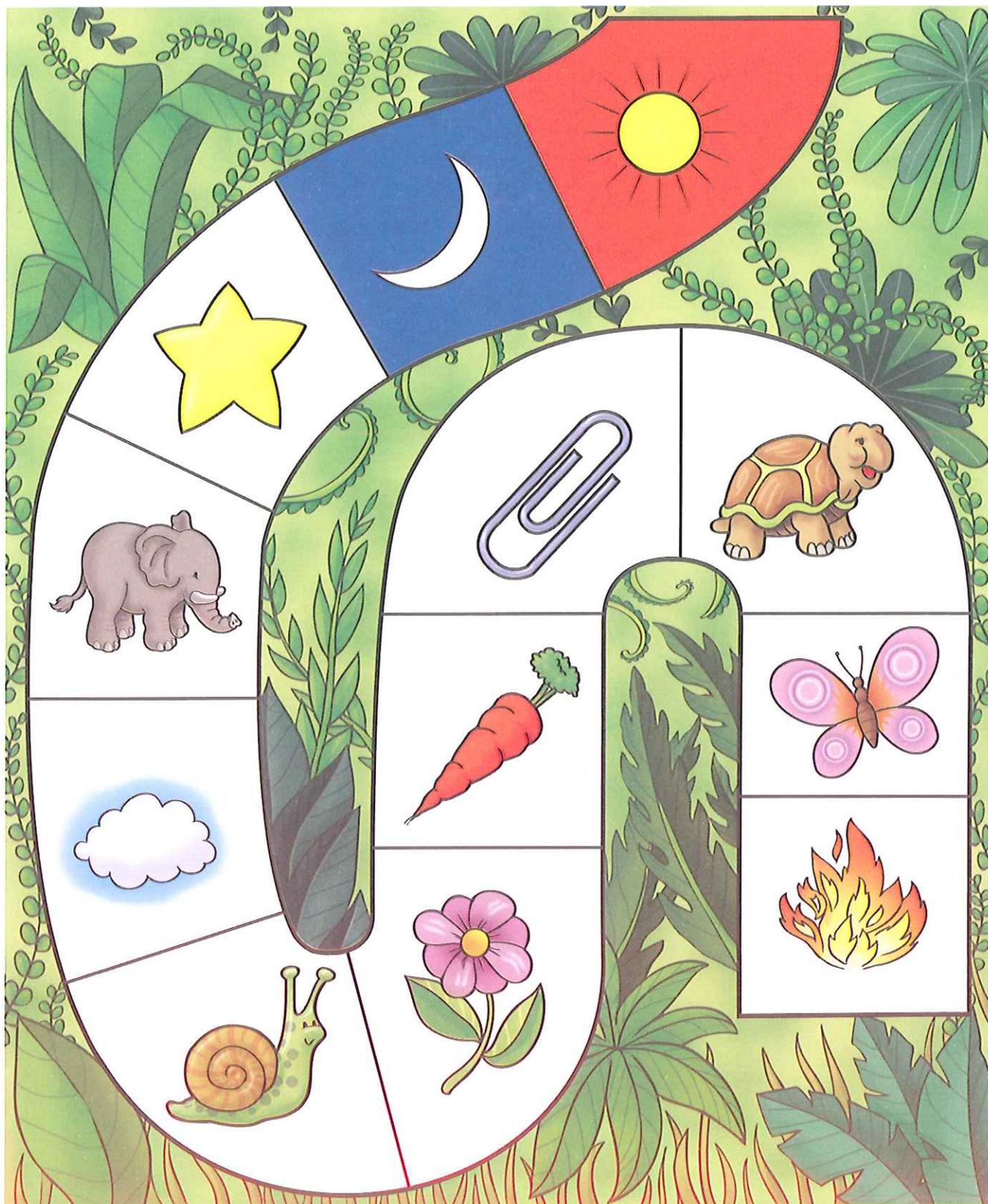
Clip, pelota, dado, paraguas, taza, lavadora, vela, pie, mamadera, frutilla, cinturón, guantes, bus, micrófono, flan, remolino.

 <ol style="list-style-type: none"> 1 2 3 4 5 	 <ol style="list-style-type: none"> 1 2 3 4 5
 <ol style="list-style-type: none"> 1 2 3 4 5 	 <ol style="list-style-type: none"> 1 2 3 4 5
 <ol style="list-style-type: none"> 1 2 3 4 5 	 <ol style="list-style-type: none"> 1 2 3 4 5
 <ol style="list-style-type: none"> 1 2 3 4 5 	 <ol style="list-style-type: none"> 1 2 3 4 5



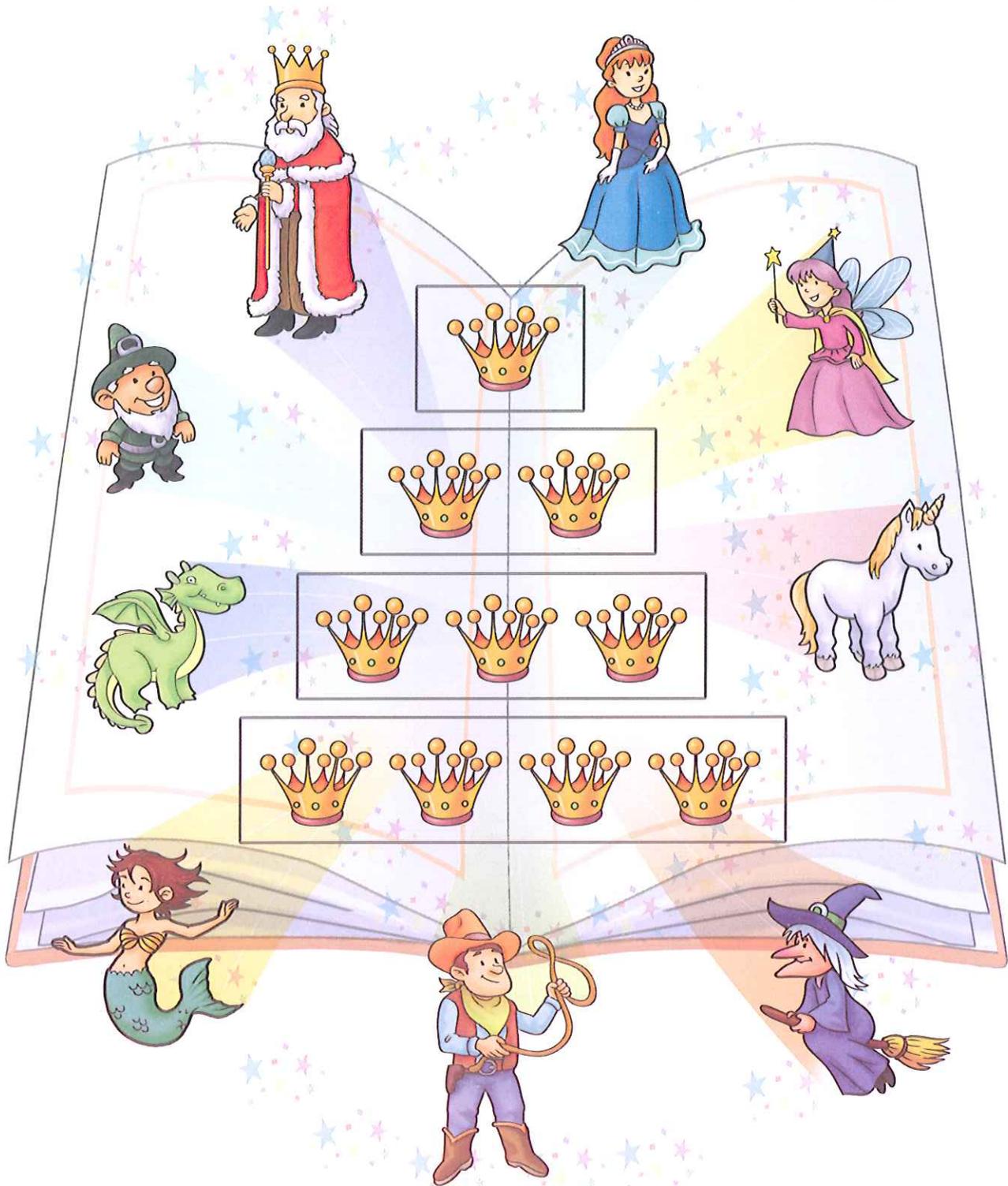
Observa los objetos del hogar. Cuenta cuántas sílabas tiene cada palabra y pinta el número que corresponde.

Lámpara, lavadora, plancha, aspiradora, reloj, ventana, toalla, radio.



Completa el tablero. Cuenta cuántas sílabas tiene cada palabra y pinta el tablero según la clave de color. Sigue el modelo.

Sol, luna, estrella, elefante, nube, caracol, flor, zanahoria, clip, tortuga, mariposa, fuego.



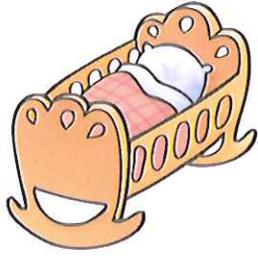
¡Los personajes del cuento vienen a jugar! Cuenta cuántas sílabas tiene cada personaje y únelos a la cantidad de coronas según corresponde.

Rey, princesa, hada, unicornio, bruja, vaquero, sirena, dragón, enano.

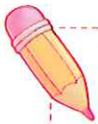
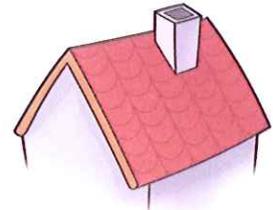
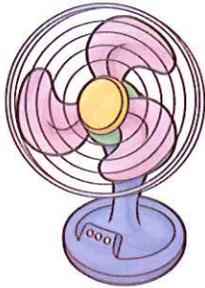
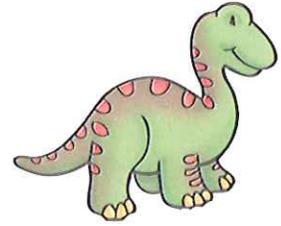
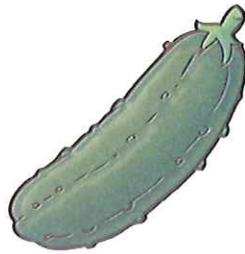
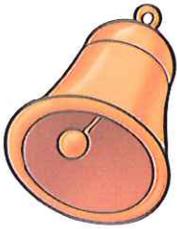
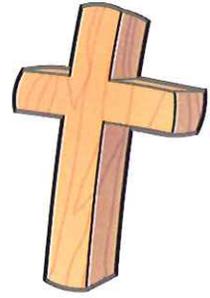
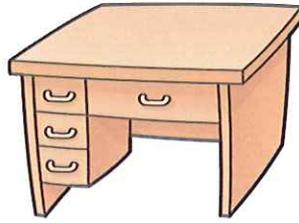
Actividad Complementaria

¿Cuál es tu cuento favorito? Comenta qué personajes participan en la historia.

Segmentación silábica

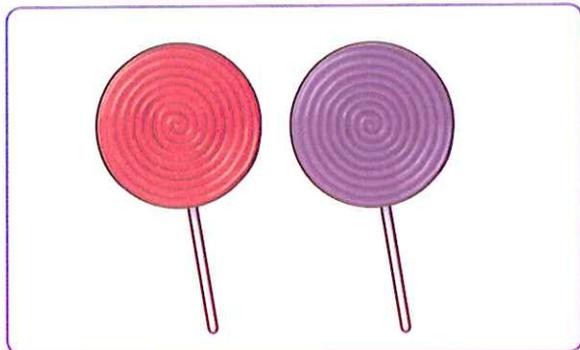
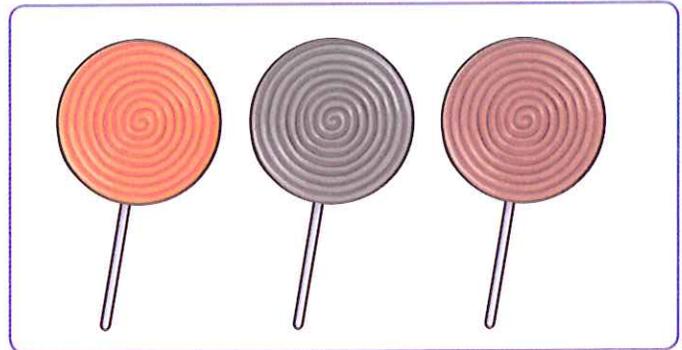
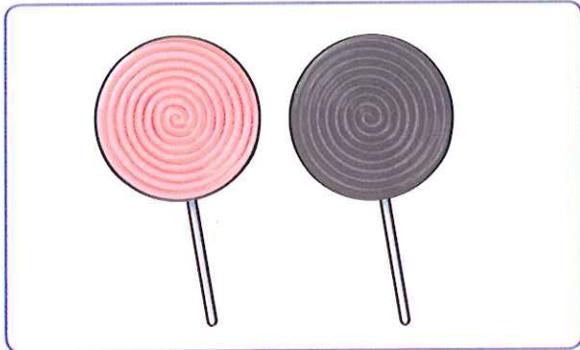
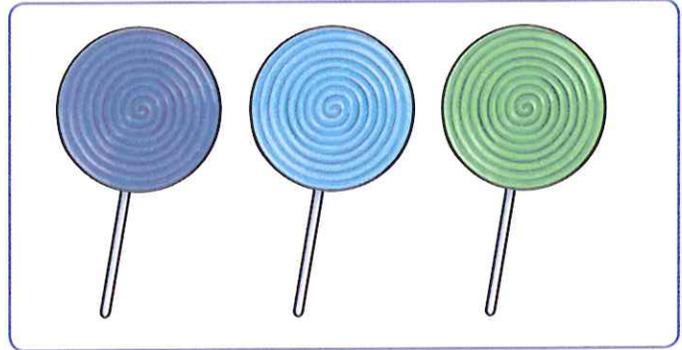
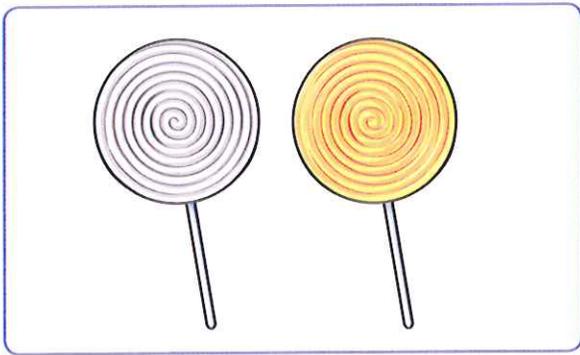


2



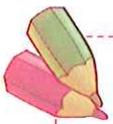
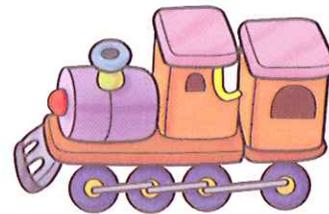
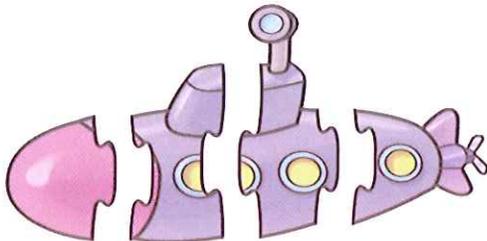
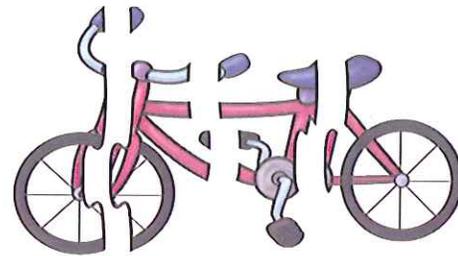
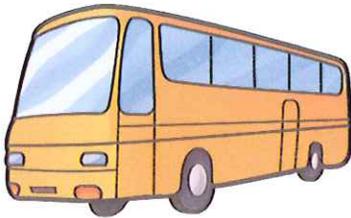
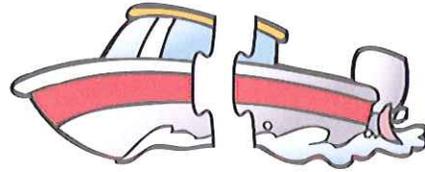
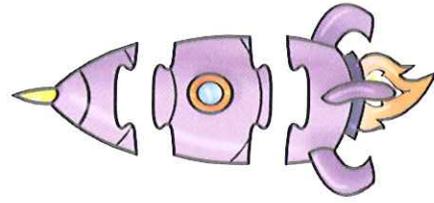
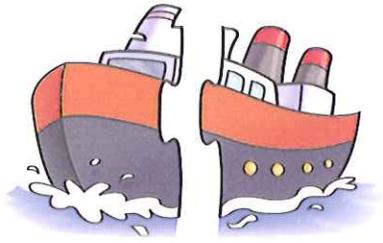
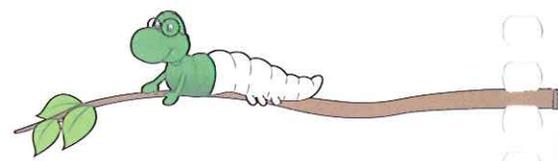
Escribe debajo de cada dibujo el número de sílabas que tiene cada palabra, como en el ejemplo. Encierra la palabra que tiene 5 sílabas.

Cuna, escritorio, príncipe, cruz, campana, pepino, lavadora, dinosaurio, ventilador, flor, carabinero, techo.



En cada rectángulo, cuenta cuántas sílabas tiene cada color y marca con una cruz el color con más sílabas.

Blanco, amarillo, azul, celeste, verde, rosado, negro, naranja, gris, café, rojo, morado.



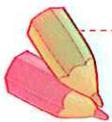
Nombra la primera sílaba de cada palabra. Pinta el primer círculo, que representa la sílaba inicial.

Barco, cohete, helicóptero, lancha, bus, bicicleta, submarino, tren.



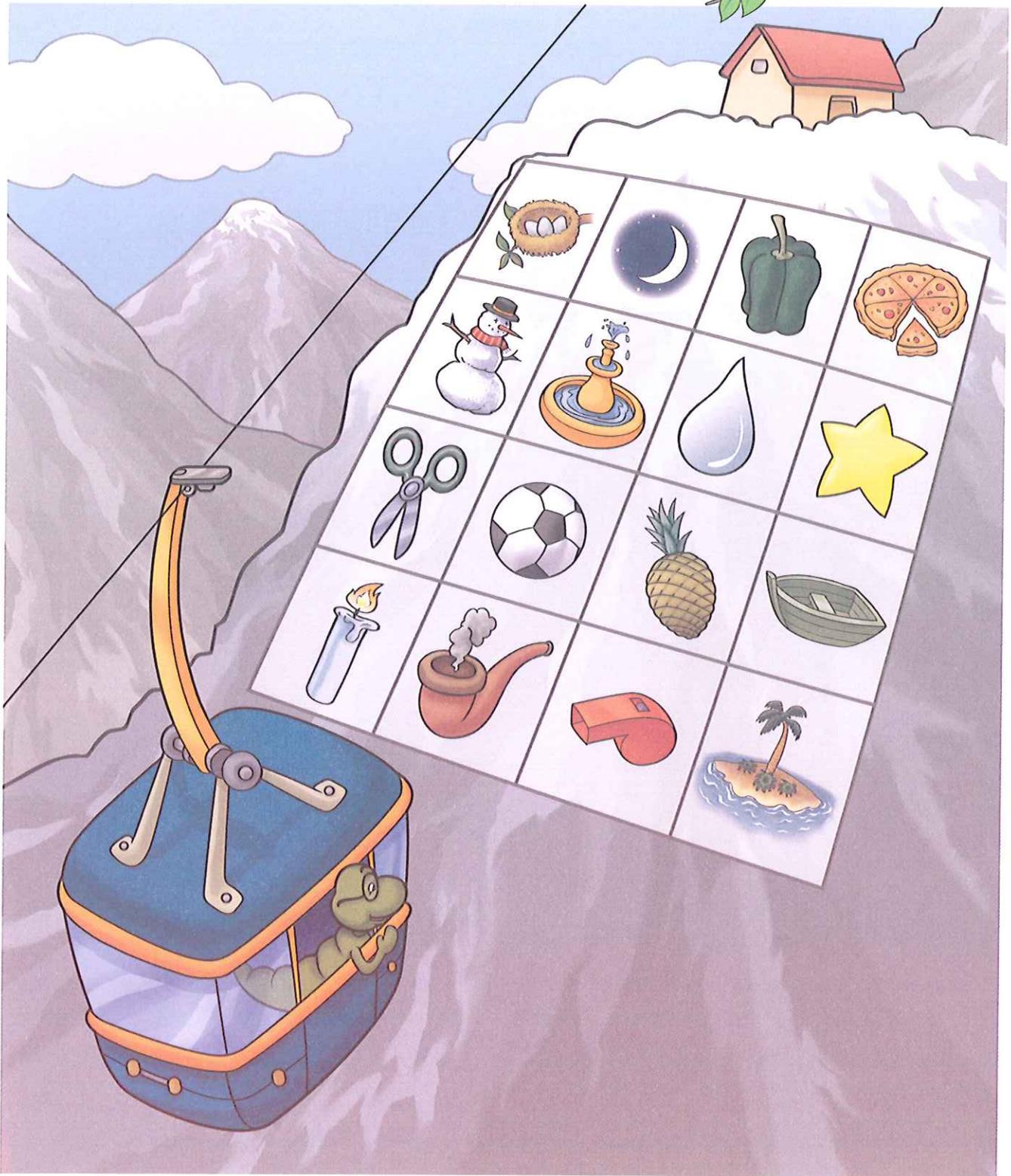
Actividad Complementaria

¿A qué grupo pertenecen estos dibujos? Nombra medios de transporte aéreos.



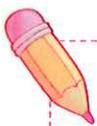
El caballo quiere comer solo los chocolates que empiezan con **CA**, igual que caballo. Pinta con rojo los bombones que comienzan con la sílaba **CA**.

Foca, camión, cadena, pera, ballena, caracol, carretilla, casa, bicicleta.



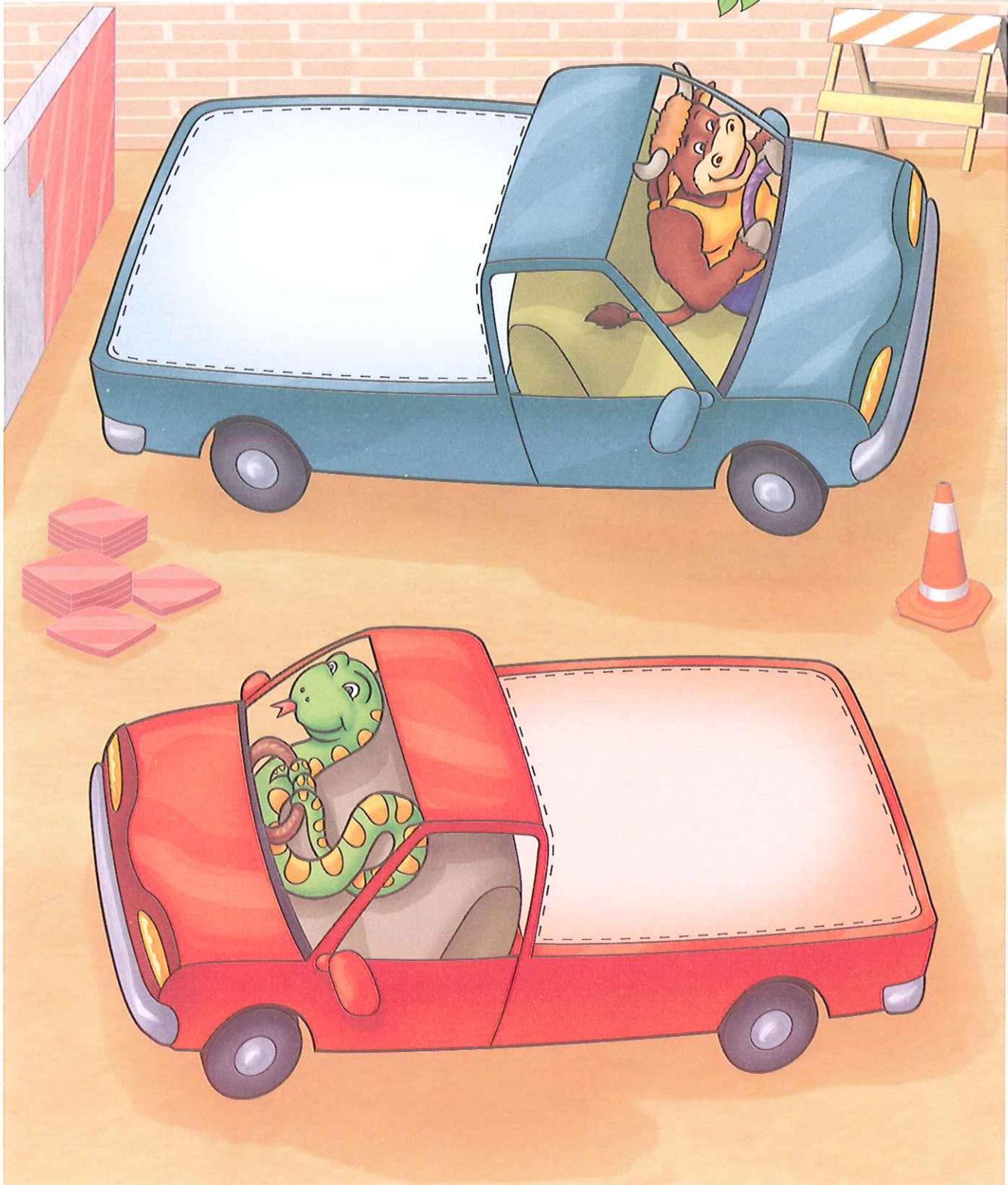
¡Gus va camino a la montaña! Descubre el recorrido que debe seguir el funicular marcando con una cruz las palabras que comienzan con la sílaba **Pi**.

Nido, luna, pimentón, pizza, mono de nieve, pileta, gota, estrella, tijera, pelota, piña, bote, vela, pipa, pito, isla.



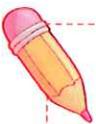
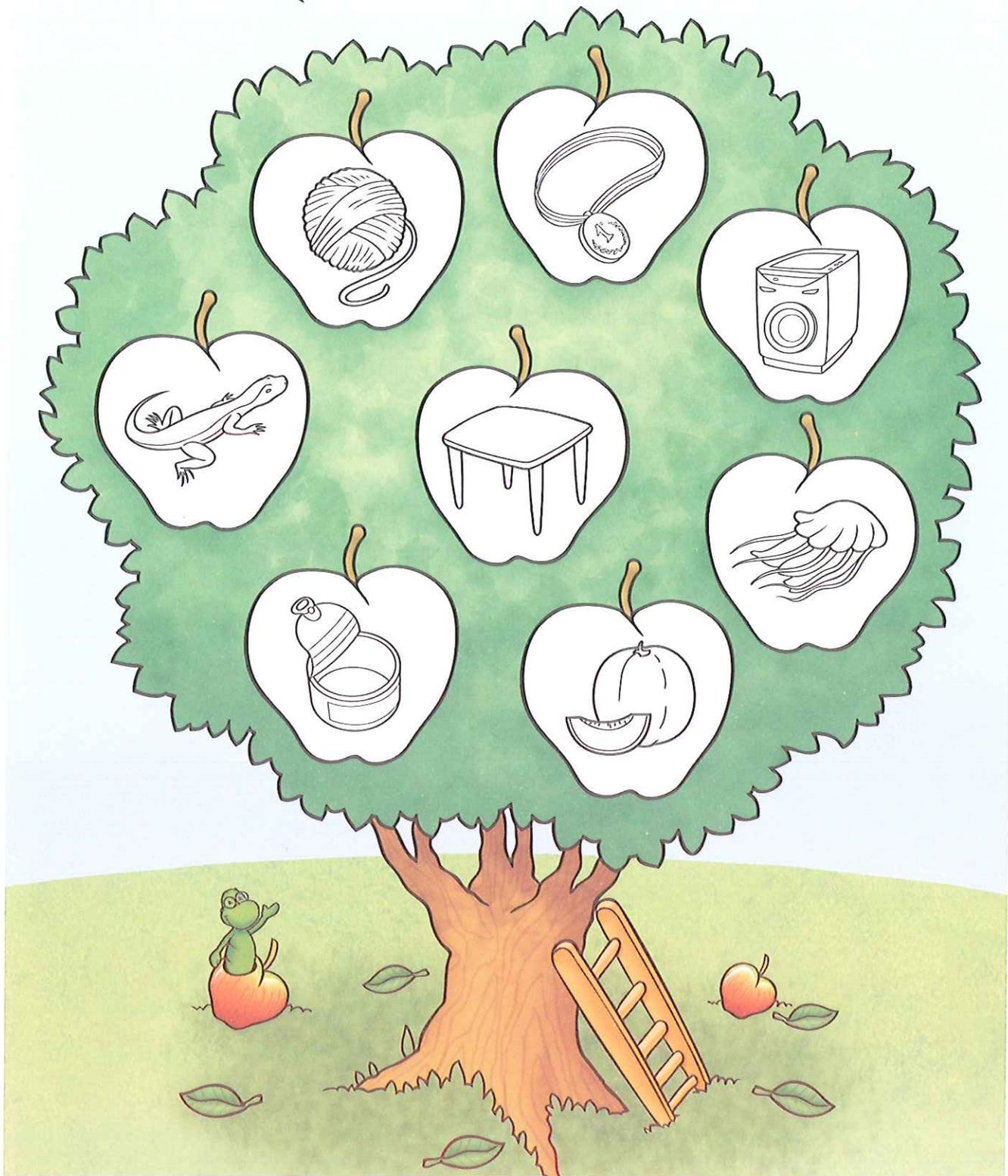
Las arañas Papa y Mimi perdieron algunos objetos en su telaraña. Une a Papa los objetos que comienzan con **PA** y a Mimi los que empiezan con **MI**, igual que sus nombres.

Paraguas, paleta, micrófono, lana, pala, micro, microscopio, minero, molino, pelota, patines.



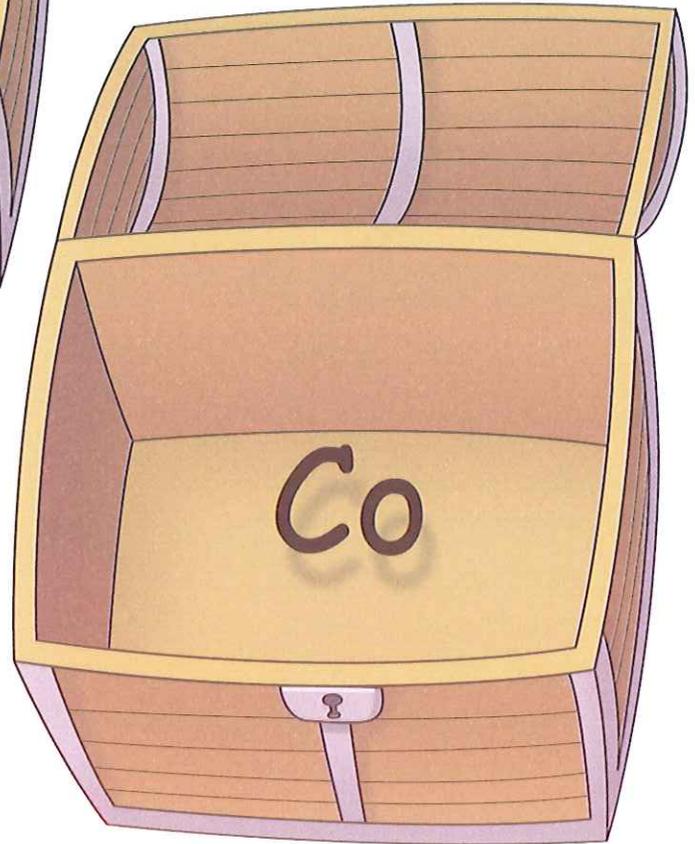
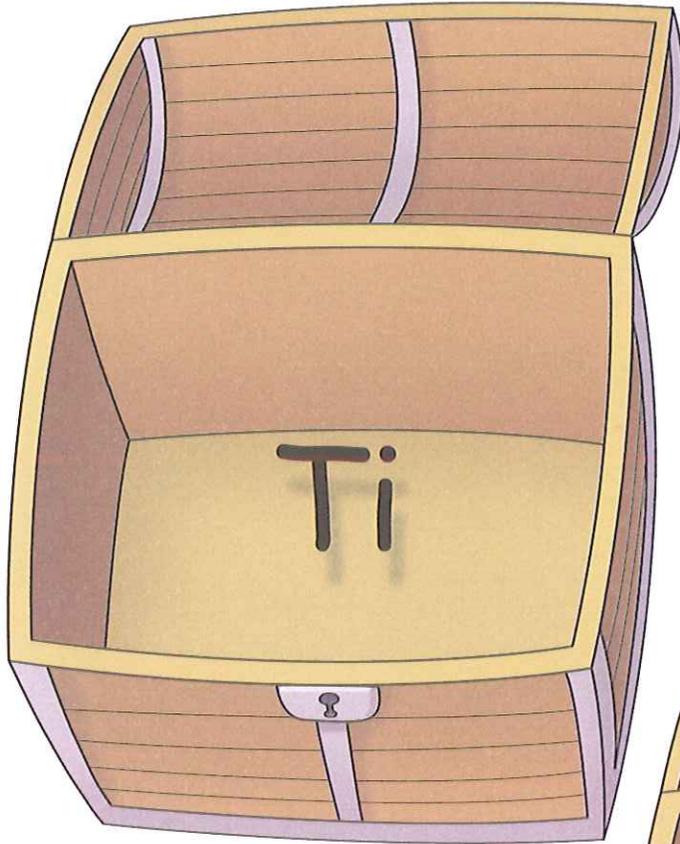
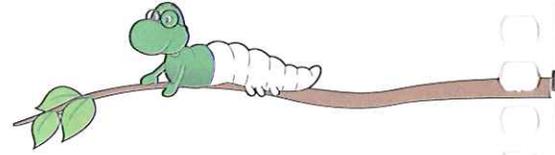
Toro comienza con **TO** y culebra comienza con **CU**. Pega cada sticker en la camioneta que corresponde, según su sílaba inicial.

Cuna, toalla, topo, cuchillo, tomate, cuchara, tobogán, cubo.



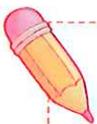
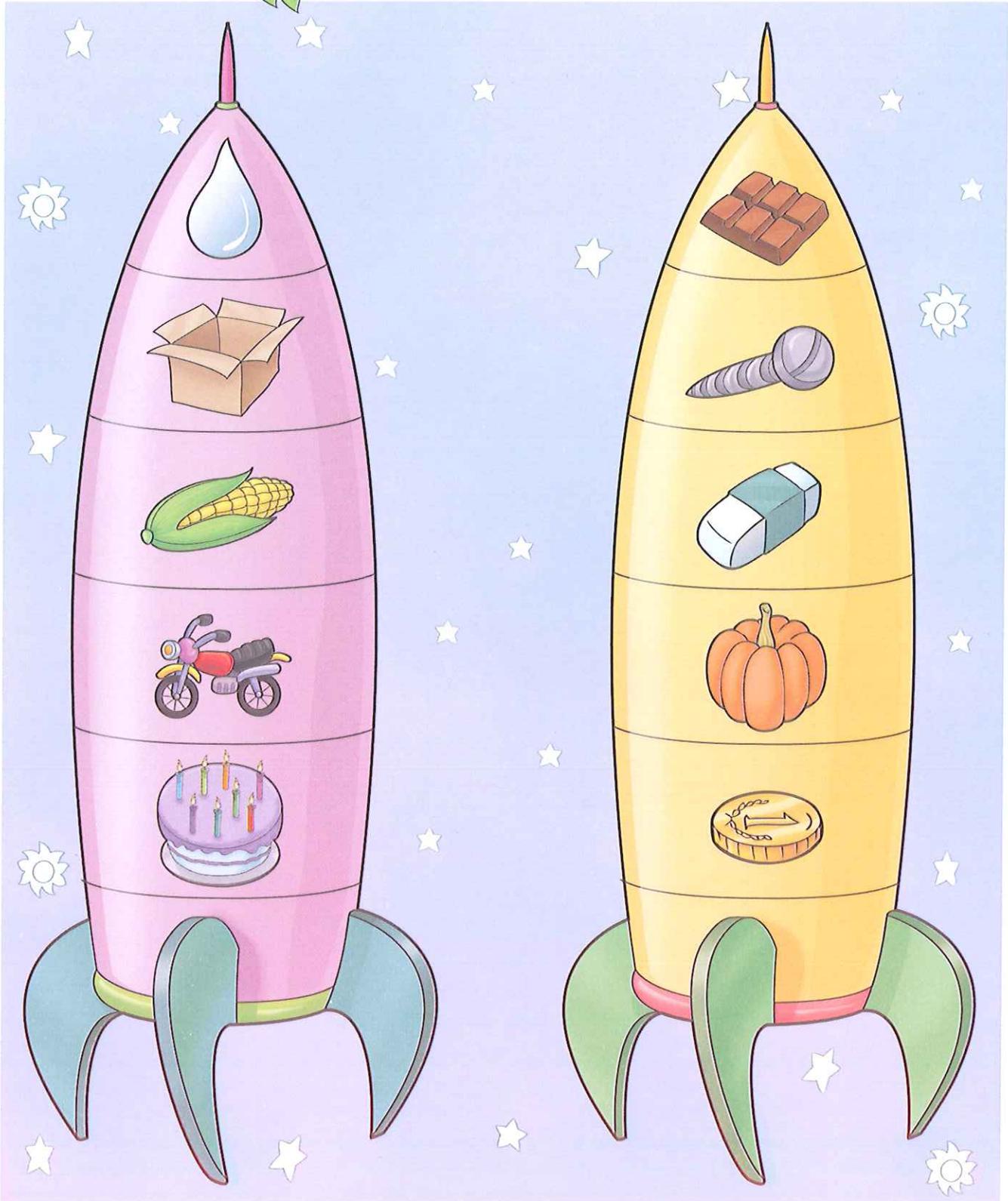
El árbol está lleno de manzanas. Descubre cuáles son verdes y cuáles son rojas, pintando con rojo las palabras que empiezan con **LA** y con verde las que comienzan con **ME**.

Lana, medalla, lavadora, lagartija, mesa, medusa, lata, melón.

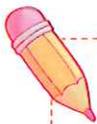
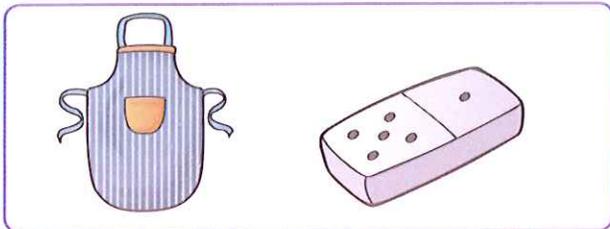
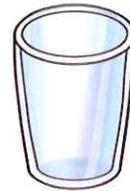
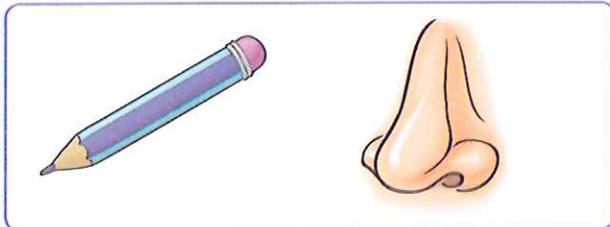
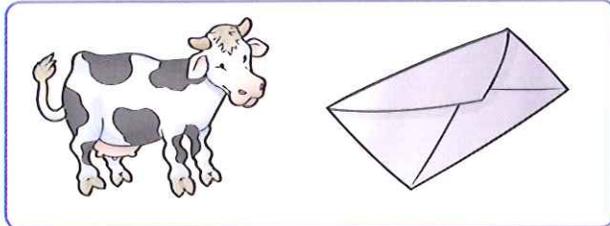
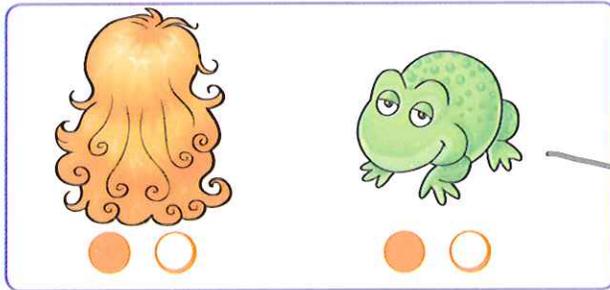


El cofre de arriba dice **TI** y el de abajo dice **CO**. Pega cada sticker en el cofre que corresponde, según su sílaba inicial.

Tiburón, cocodrilo, litere, tijera, corazón, copa, colador, tigre, corona.

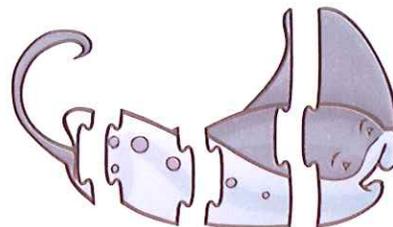
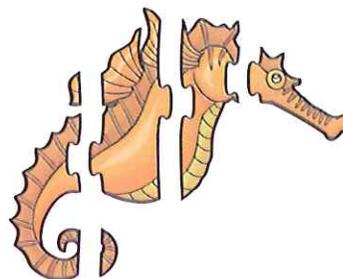
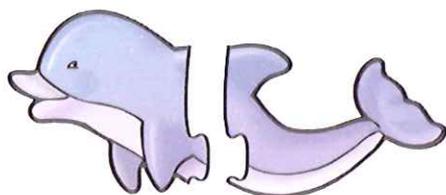
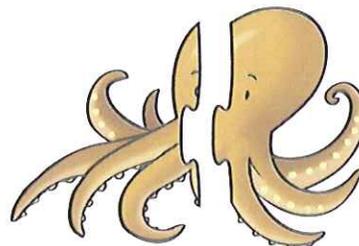
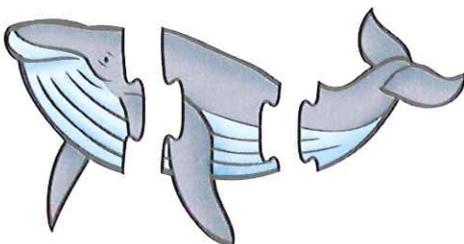
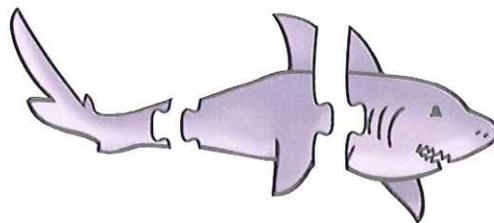
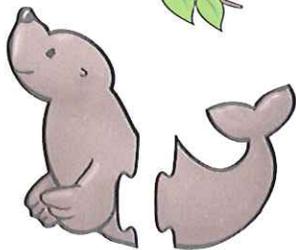
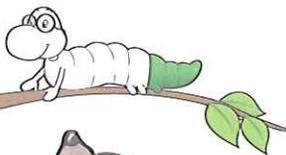


Observa los dibujos de ambos cohetes. Une las palabras que comienzan con la misma sílaba.
 Gota, chocolate, caja, tornillo, choclo, goma, moto, calabaza, torta, moneda.



¡A encontrar la palabra escondida! Une las primeras sílabas de cada dibujo y descubre la palabra que se forma. Únela con su dibujo, como en el modelo.

Pelo, sapo, dedo, vaca, sobre, pesa, lápiz, nariz, ola, canasta, mamá, vaso, delantal, dominó, cama, oso, lata, lana.

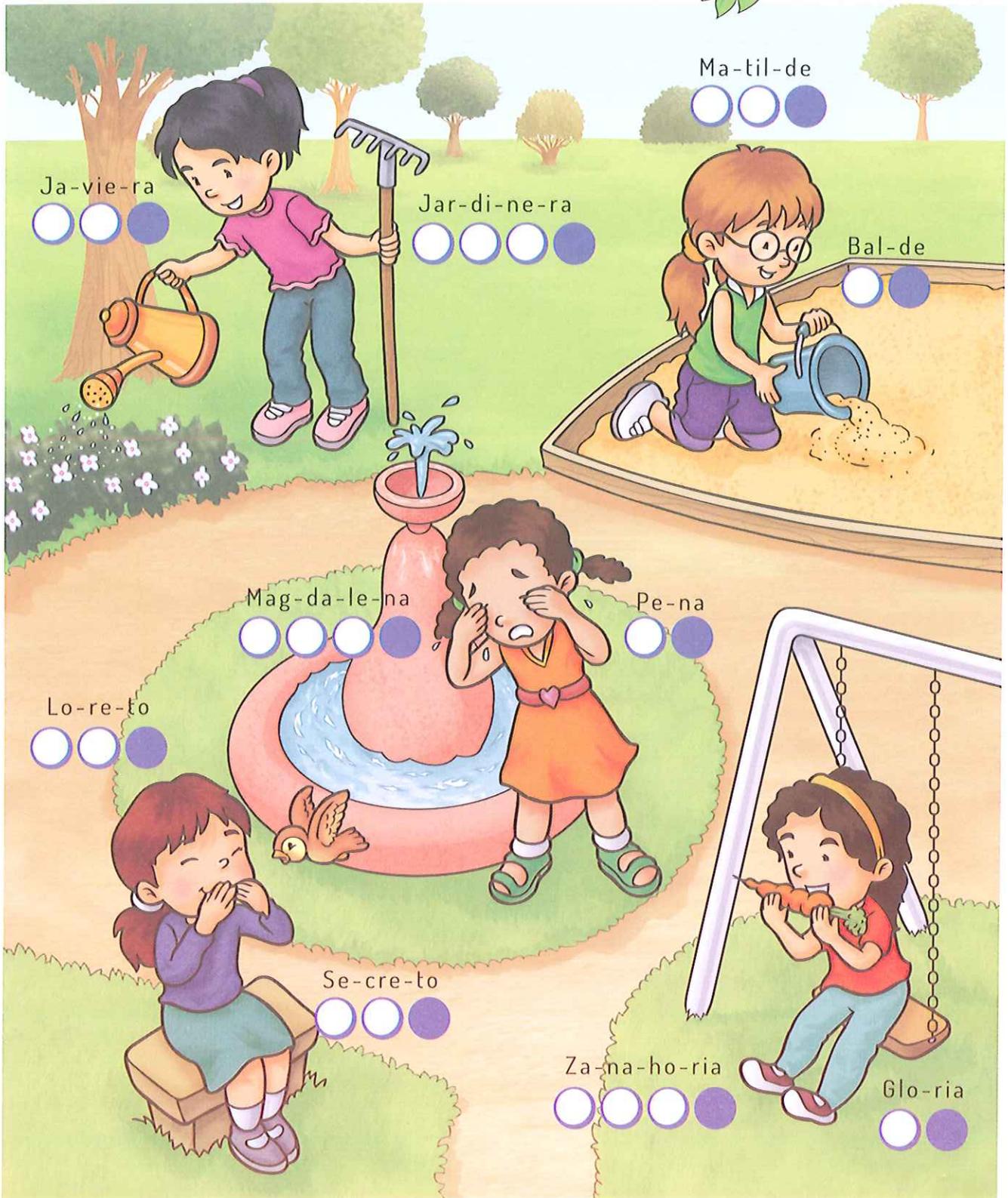


Nombra la última sílaba de cada palabra. Pinta el último círculo, que representa la sílaba final.
Foca, tiburón, ballena, pulpo, delfín, caballito (de mar), tortuga, mantarraya.



Actividad Complementaria

¿A qué grupo pertenecen estos dibujos? Coméntalo.



Ja-vie-ra



Jar-di-ne-ra



Ma-til-de



Bal-de



Mag-da-le-na



Pe-na



Lo-re-to



Se-cre-to



Za-na-ho-ria



Glo-ria



Los niños están en el parque. Escucha con atención las siguientes oraciones y fíjate cómo suenan las últimas sílabas. ¡Suenan igual!

Javiera es jardinera, Magdalena tiene pena, Matilde juega con un balde, Gloria come zanahoria, Loreto escucha un secreto.



Una tortuga con una verruga come una...



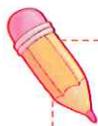
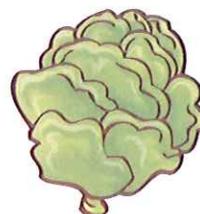
Un ratón bien preguntón usa un...



Un grillo muy pillo se robó un...

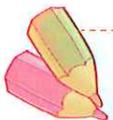


Una vaca muy flaca se come una...



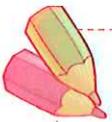
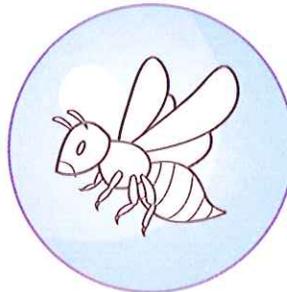
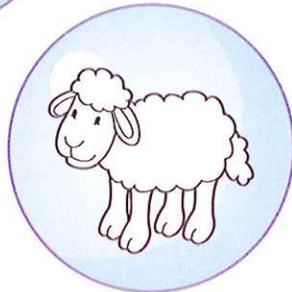
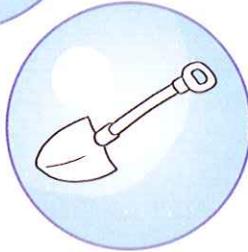
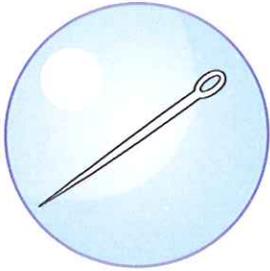
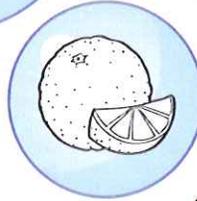
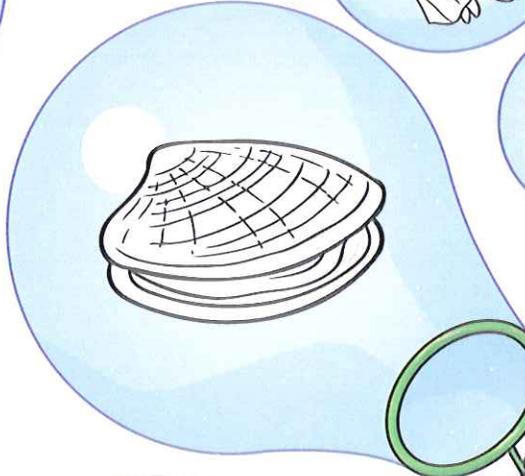
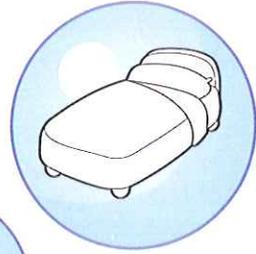
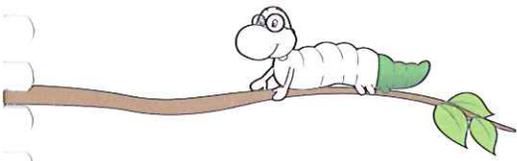
Escucha la oración que se forma al unir con una línea las palabras que tienen la misma sílaba final.

Tortuga, espinaca, ratón, anillo, grillo, bastón, vaca, lechuga.



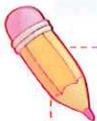
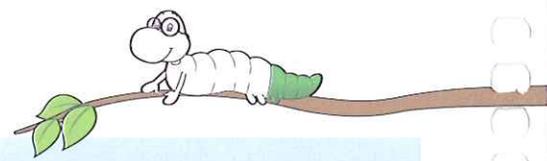
El gorila enamorado quiere llegar al otro lado para encontrarse con su amada. Solo puede colgarse de las lianas que terminan en la sílaba **DO**, pinta las lianas que le sirven para llegar.

Nido, dado, loro, candado, pelota, vestido, mani, escudo.



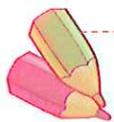
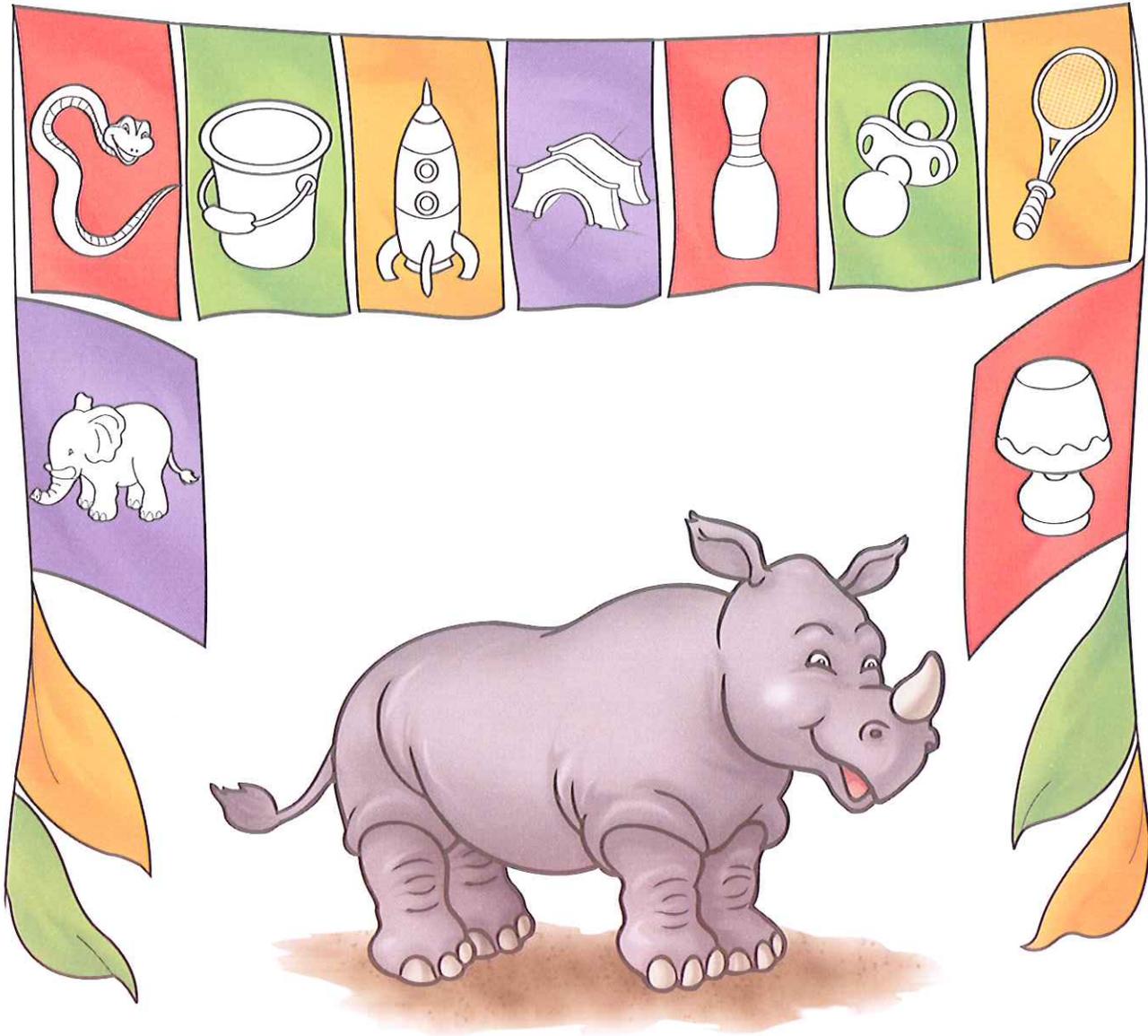
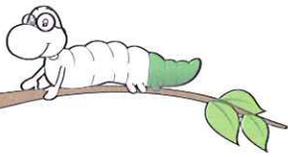
Burbuja termina con **JA**. Pinta los dibujos que terminan con la sílaba **JA**, igual que burbuja.

Empanada, bruja, cama, almeja, naranja, aguja, camisa, castor, pala, oveja, abeja.



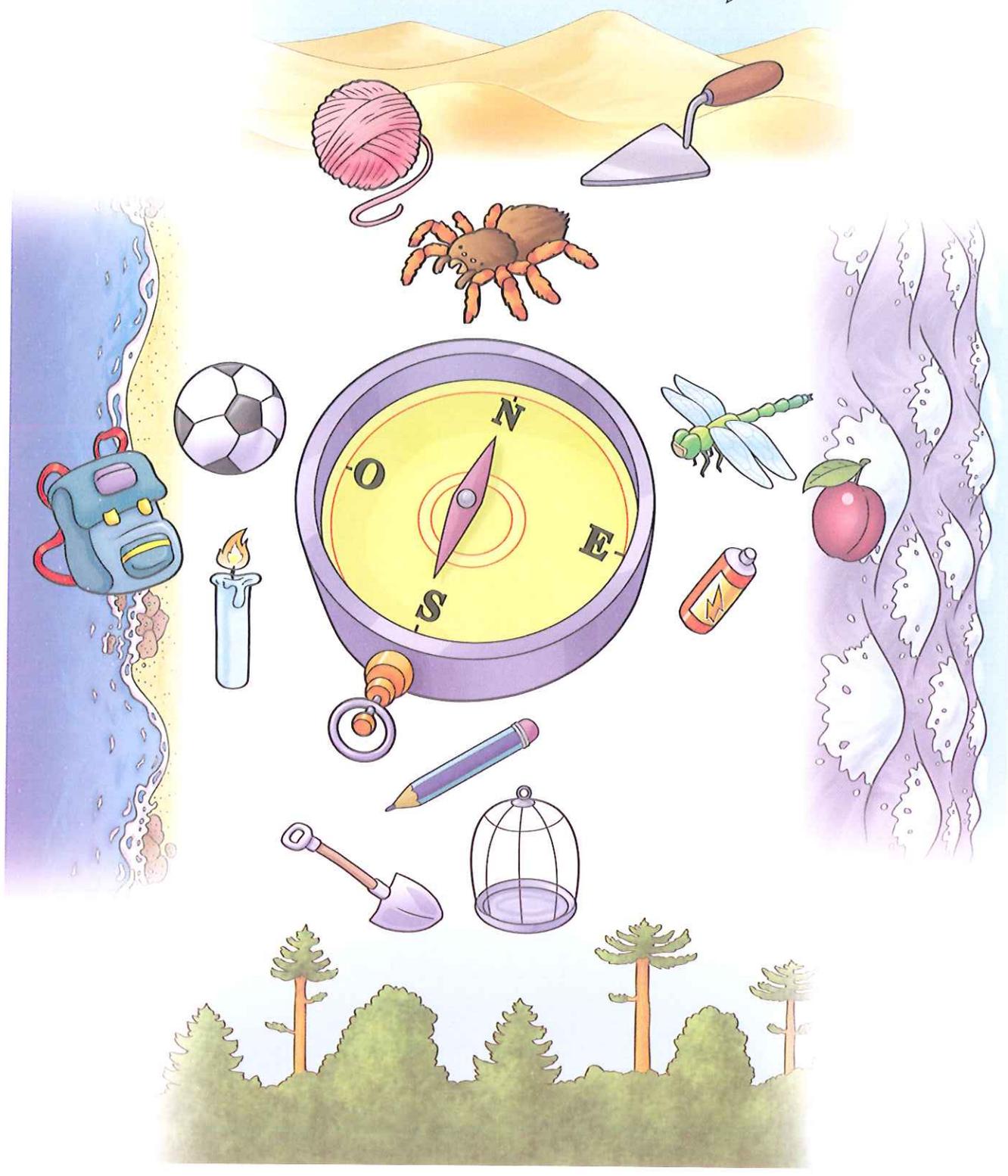
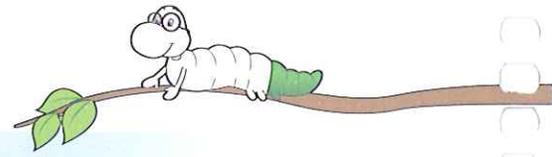
El pelicano y la ardilla quieren comer alimentos que terminen igual que sus nombres. Une los alimentos que terminan en **NO** con el pelicano y los que terminan en **LLA** con la ardilla. Algunos quedarán sin unir.

Sopaipilla, plátano, pepino, zapallo, gusano, rábano, cebolla, frutilla, mantequilla, manzana.



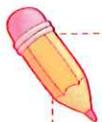
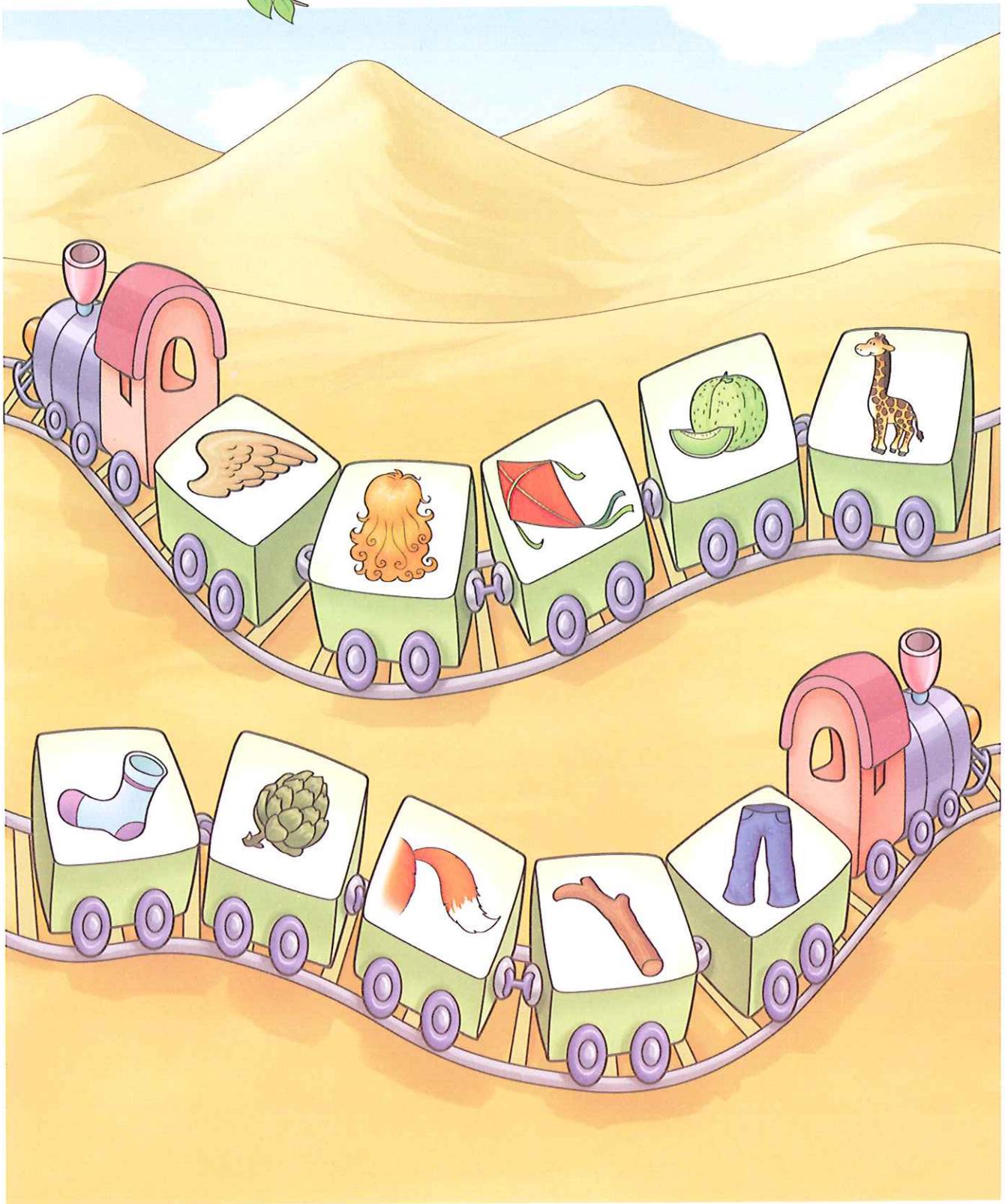
Pinta todos los dibujos que tienen la misma sílaba final que RINOCERONTE.

Elefante, serpiente, balde, cohete, puente, palitroque, chupete, raqueta, lámpara.

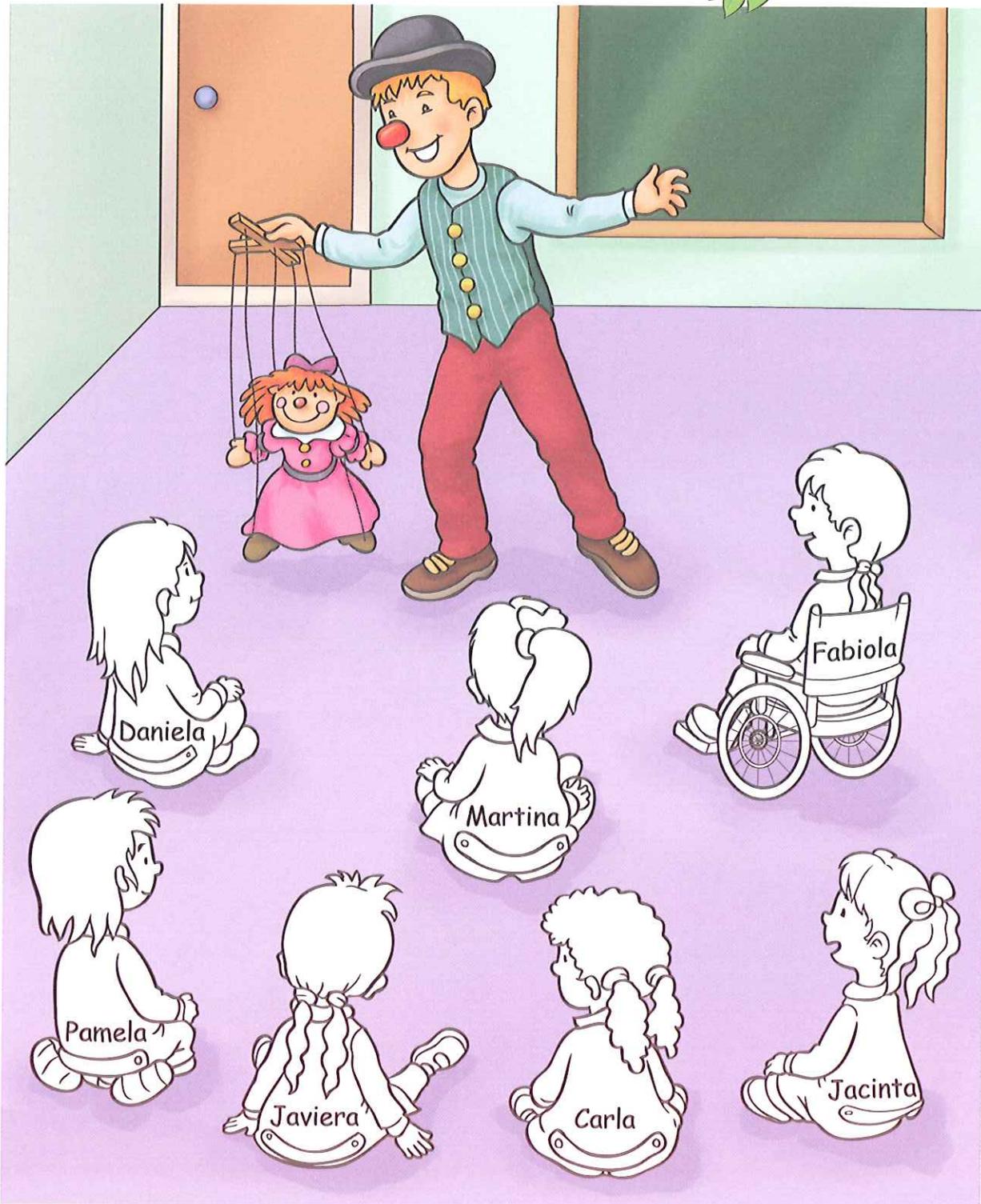
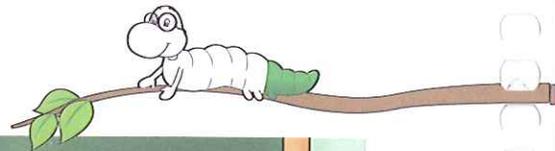


La brújula debe apuntar hacia el grupo de dibujos que terminan con **LA**, como brújula. Enciérralos.

Lana, tarántula, espátula, libélula, ciruela, pila, pala, lápiz, jaula, mochila, pelota, vela.



Observa los vagones de ambos trenes. Une las palabras que tienen la misma sílaba final.
 Ala, pelo, volantín, melón, jirafa, calcetín, alcachofa, cola, palo, pantalón.

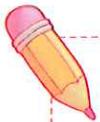
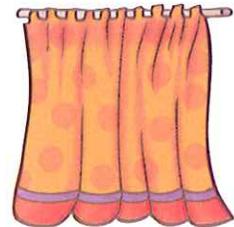
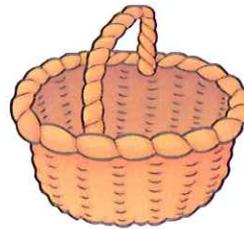
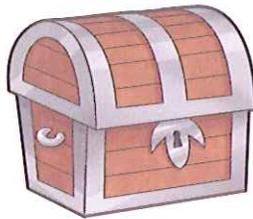
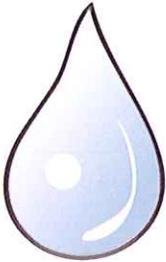
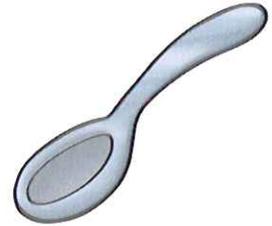
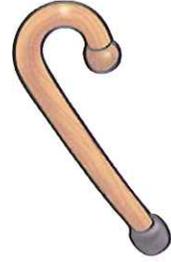
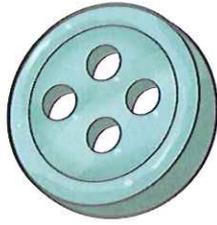
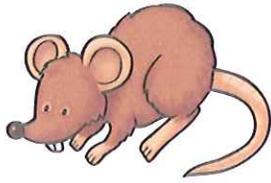


La marioneta se llama Gabriela y quiere bailar con las niñas que tienen un nombre terminado con **LA**, como Gabriela. Encuéntralas y píntalas.

Daniela, Martina, Fabiola, Pamela, Javiera, Carla, Jacinta.

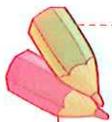
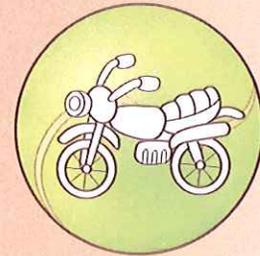
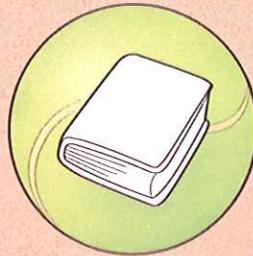
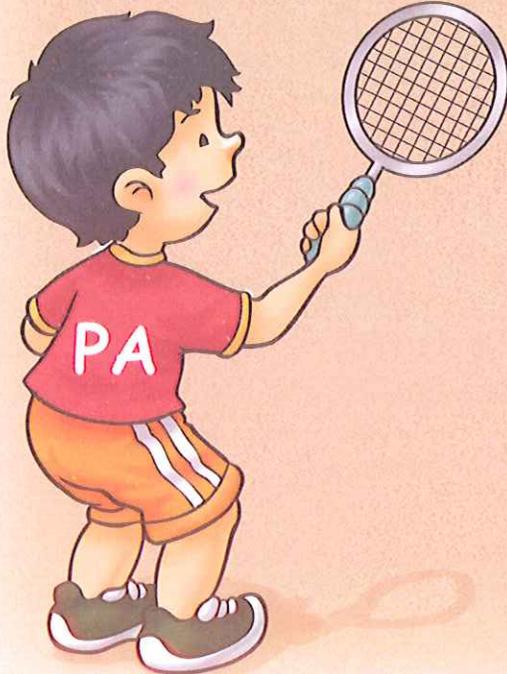
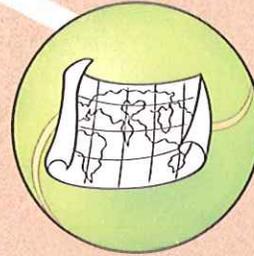
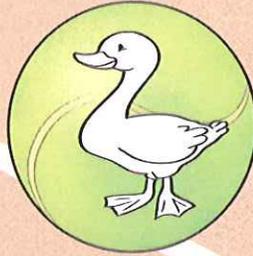
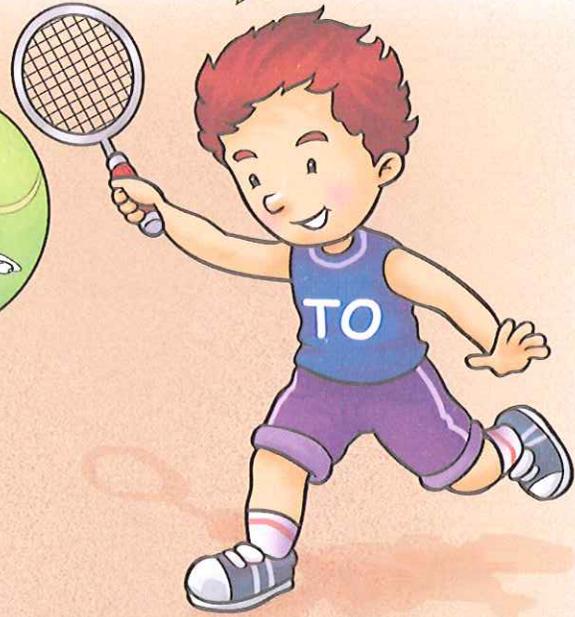
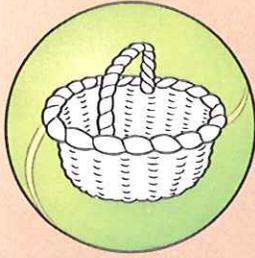
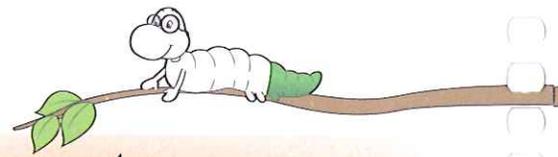
Actividad Complementaria

¿Has visto alguna obra de marionetas o títeres? Coméntalo.



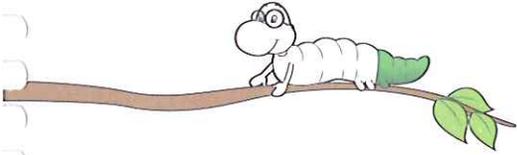
Descubre la sílaba final de los dibujos. Encierra el intruso de cada fila.

Ratón, botón, árbol, bastón, cartera, mora, auto, cuchara, gota, cofre, canasta, bicicleta, zapatilla, cebolla, estrella, cortina.



¡Juguemos tenis! Los jugadores perdieron sus pelotas. Pinta de color rojo los dibujos que terminan con **PA** y de color azul los que terminan con **TO**. Algunas pelotas quedarán sin pintar.

Canasto, computador, pato, carpa, mapa, sopa, libro, moto.



--	--	--	--

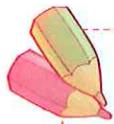
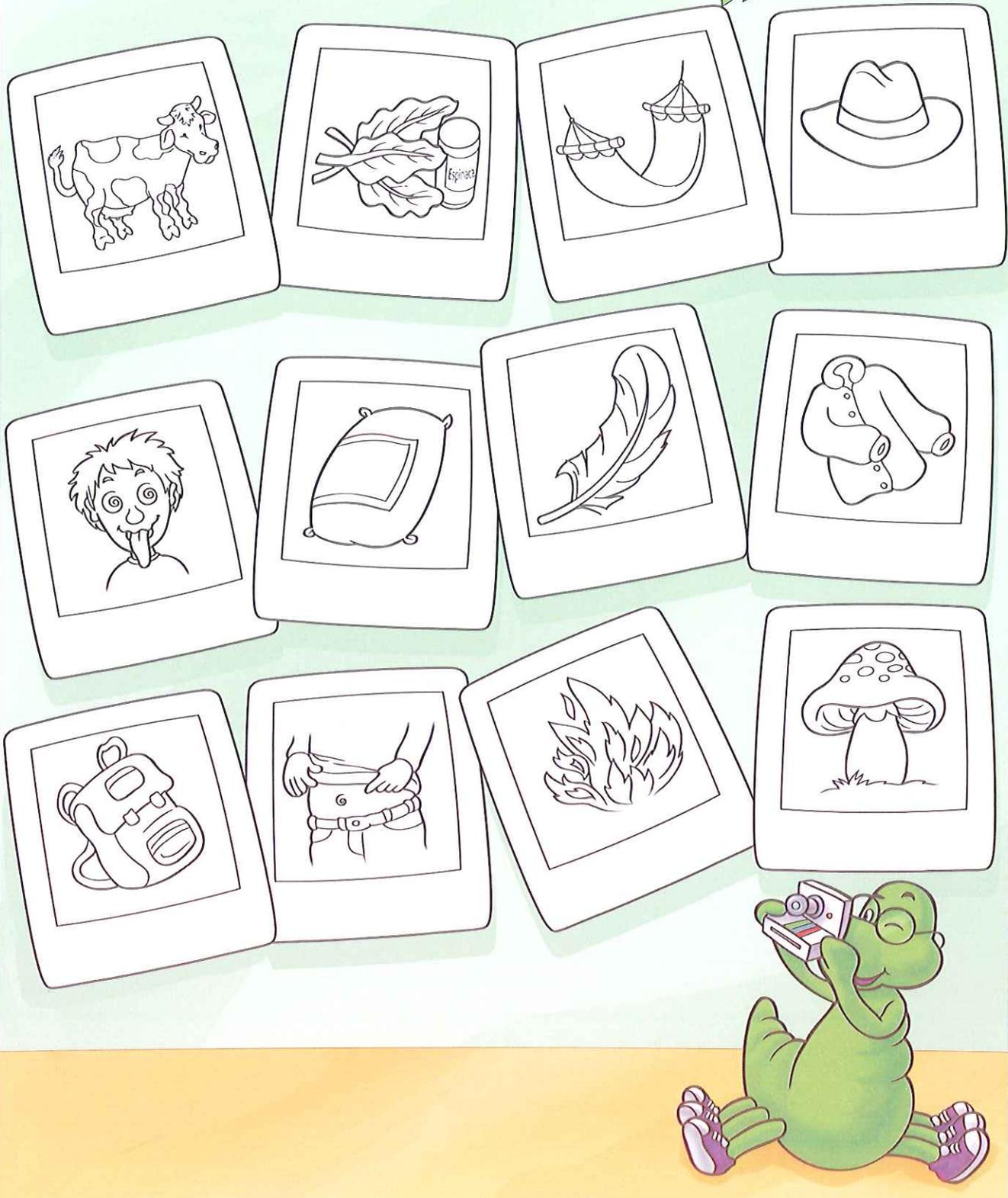
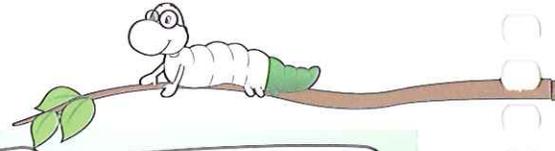
--	--	--	--

--	--	--	--



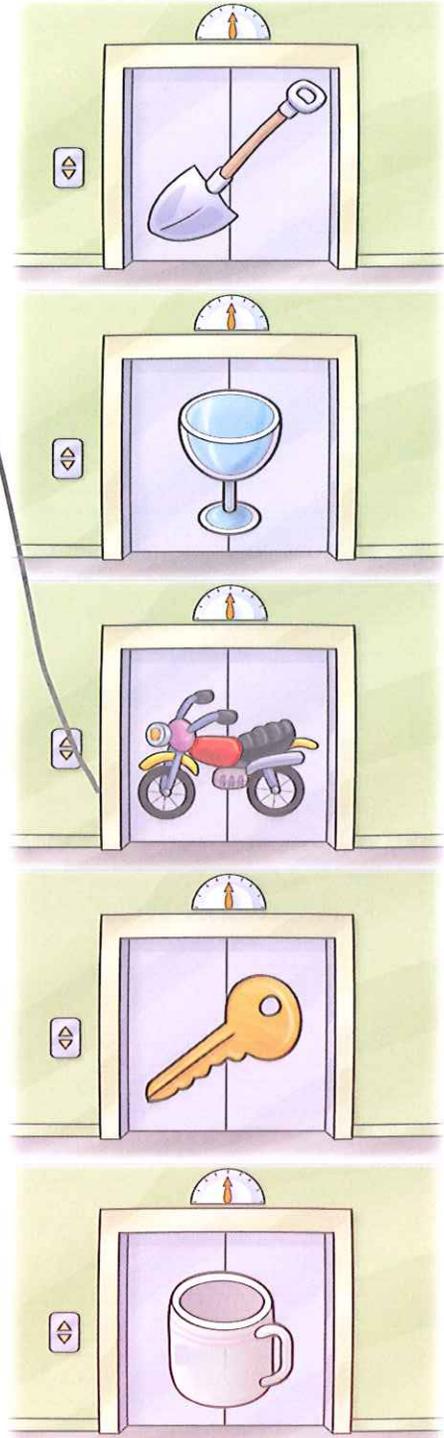
Pega cada sticker junto al dibujo que tenga la misma sílaba final.

Muñeca, panqueque, queso, bolso, bosque, mosca, palitroque, maraca, ganso, vaso, emboque, foca.



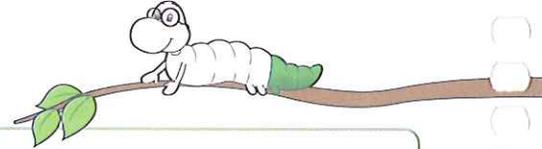
Mira las fotos que ha sacado Gus. Descubre la sílaba final de las fotos y pinta el intruso de cada fila.

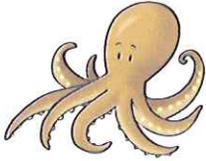
Vaca, espinaca, hamaca, sombrero, loco, saco, pluma, chaleco, mochila, ombligo, fuego, hongo.



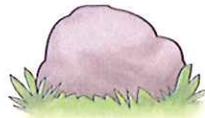
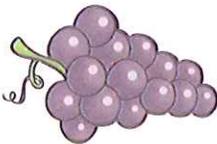
¡A encontrar la palabra escondida! Junta las últimas sílabas de cada dibujo y descubre la palabra que se forma. Únela con su dibujo como en el ejemplo.

Humo, gato, pala, bota, calzón, copa, ardilla, nieve, moto, sopa, abuela, llave, arco, mapa, tazón.





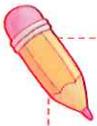
¡A descubrir la palabra escondida! Une las últimas sílabas de cada dibujo y dibuja la palabra que se forma en cada recuadro.

Pulpo, amarillo, pollo, moto, aro, ropa, foto, buzo, gorro, uva, roca, lechuga, zapato.



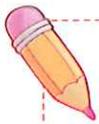
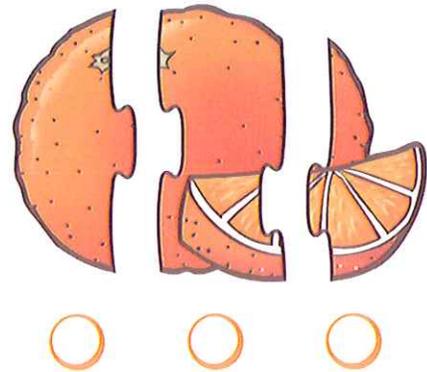
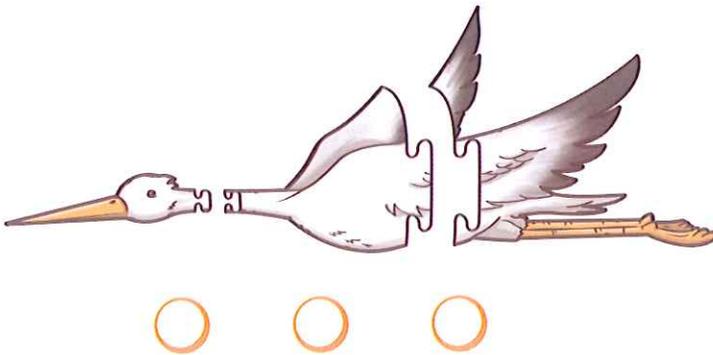
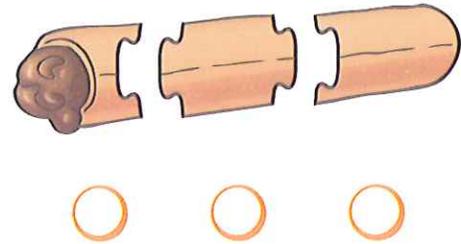
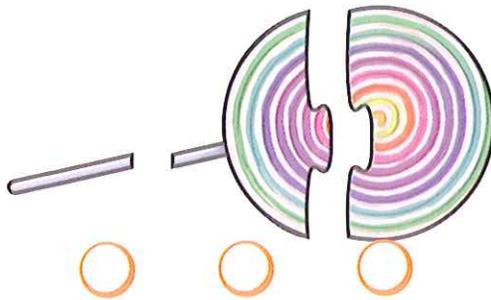
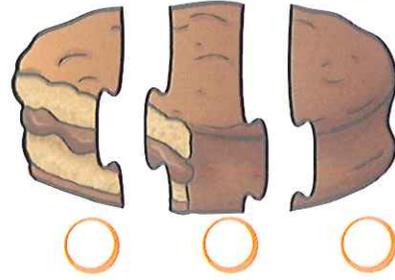
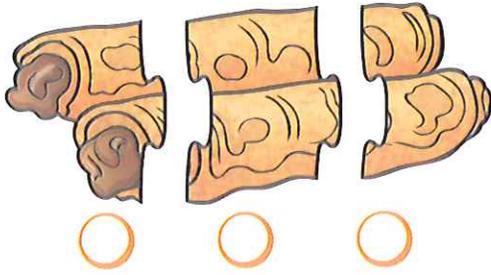
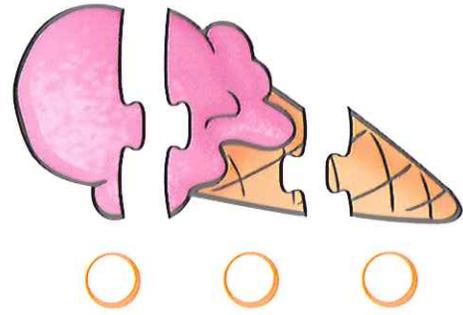
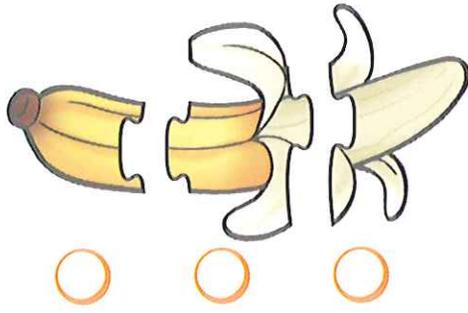
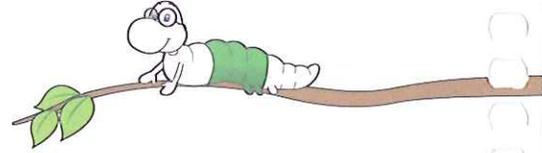
Actividad Complementaria

¿A qué grupo pertenecen las palabras escondidas? Comenta dónde vive cada uno.



Los caracoles tienen hambre y andan en busca de sus hojas. Une cada caracol con el dibujo que comienza con su sílaba final.

Abanico, libélula, cocina, corazón, brócoli, sacapuntas, camisa, jarro, oreja, nariz.



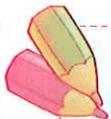
Nombra la sílaba del medio en cada palabra. Pinta el círculo del medio, que representa la sílaba medial.

Plátano, helado, panqueques, alfajor, paleta, cuchufli, cigüeña, naranja.



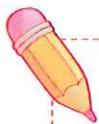
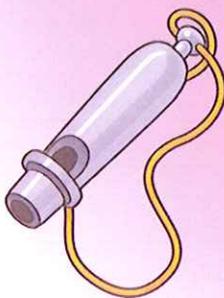
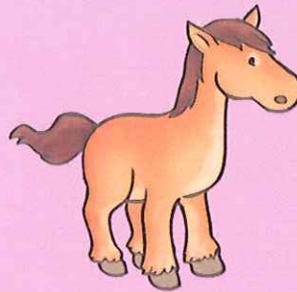
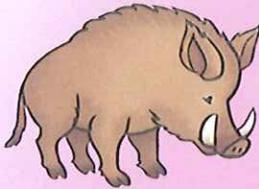
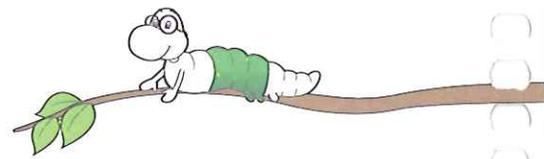
Actividad Complementaria

¿A qué grupo pertenecen estos dibujos? Descubre y encierra el intruso.



Es invierno y está nevando. Pinta con azul los copos de nieve que tienen la sílaba medial **PA** y con rojo los que tienen la sílaba medial **DE**.

Cadena, zapallo, madera, campana, mapache, bandeja, espada, pandero.



Marca con una cruz los dibujos que tienen la sílaba medial **BA** y encierra los dibujos que tienen la sílaba medial **MI**. Quedarán dibujos sin marcar ni encerrar.

Camino, corbata, jabalí, amigos, botella, camisa, caballo, silbato, camilla, basura.

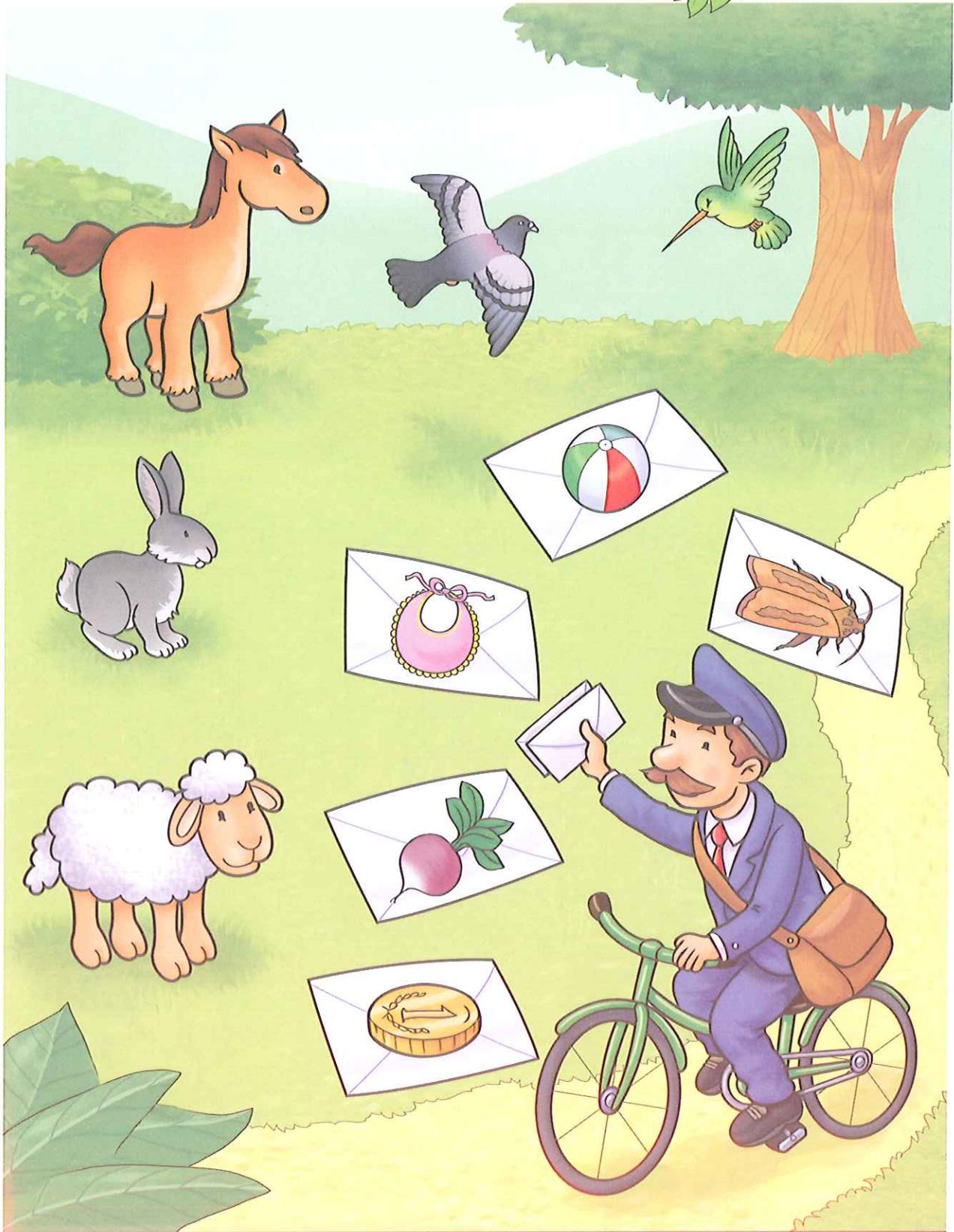
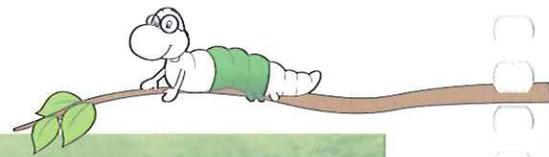


¡Es día de cumpleaños! Ayuda a ordenar los regalos, uniendo los que tienen la misma sílaba medial.

Paleta, chupete, palines, pantalón, guitarra, polera, chaqueta, raqueta, espejo, castillo.

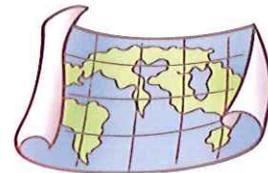
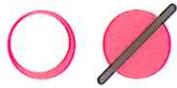
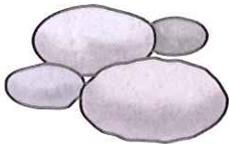
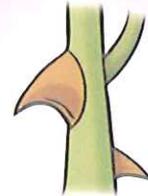
Actividad Complementaria

¿Recuerdas el regalo que recibiste el día de tu cumpleaños? Dibújalo en el paquete de abajo.



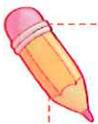
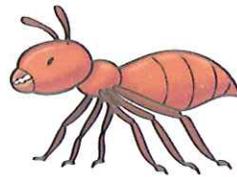
¡Ha llegado carta! ¿Para quién? Une cada carta con el animal que tiene la misma sílaba medial.

Caballo, paloma, colibrí, conejo, babero, pelota, polilla, oveja, rábano, moneda.



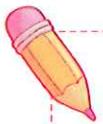
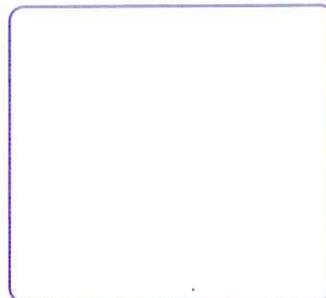
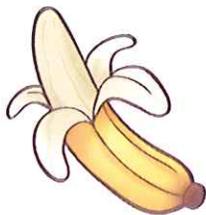
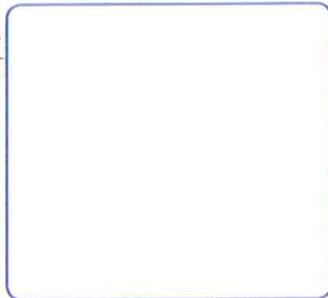
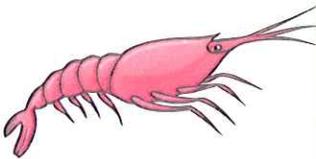
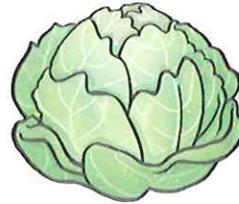
Gus se comió las últimas sílabas de las palabras. Descubre la palabra que queda y únelas con una línea al dibujo que corresponde.

Golpe, espina, piedra, llave, mapache, pie, llavero, gol, espinaca, mapa.



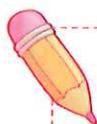
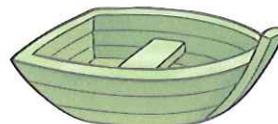
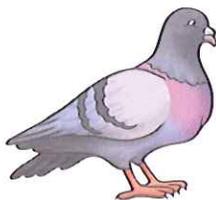
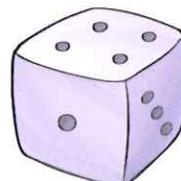
Ha llegado el otoño y el viento sopló y sopló hasta que se volaron las primeras sílabas de las palabras. Descubre la palabra que queda si sacamos la primera sílaba. Dibújala en el recuadro.

Vacuna, hormiga, máscara, membrillo, cometa.



¡Quitemos sílabas! Descubre la palabra que queda si sacamos la sílaba tachada. Dibuja la palabra que se forma en el recuadro, como en el ejemplo.

Pelota, pelo, pájaro, repollo, camarón, pantalón, plátano.



¡Quitemos sílabas! Descubre la palabra que queda si sacamos la sílaba tachada. Únela con una línea al dibujo que corresponde.

Botella, cara, coliflor, dado, paloma, bote, candado, flor, carabinero, palo.

Conciencia fonémica

Descripción:

Es la habilidad que permite reflexionar y manipular los fonemas que constituyen una palabra.

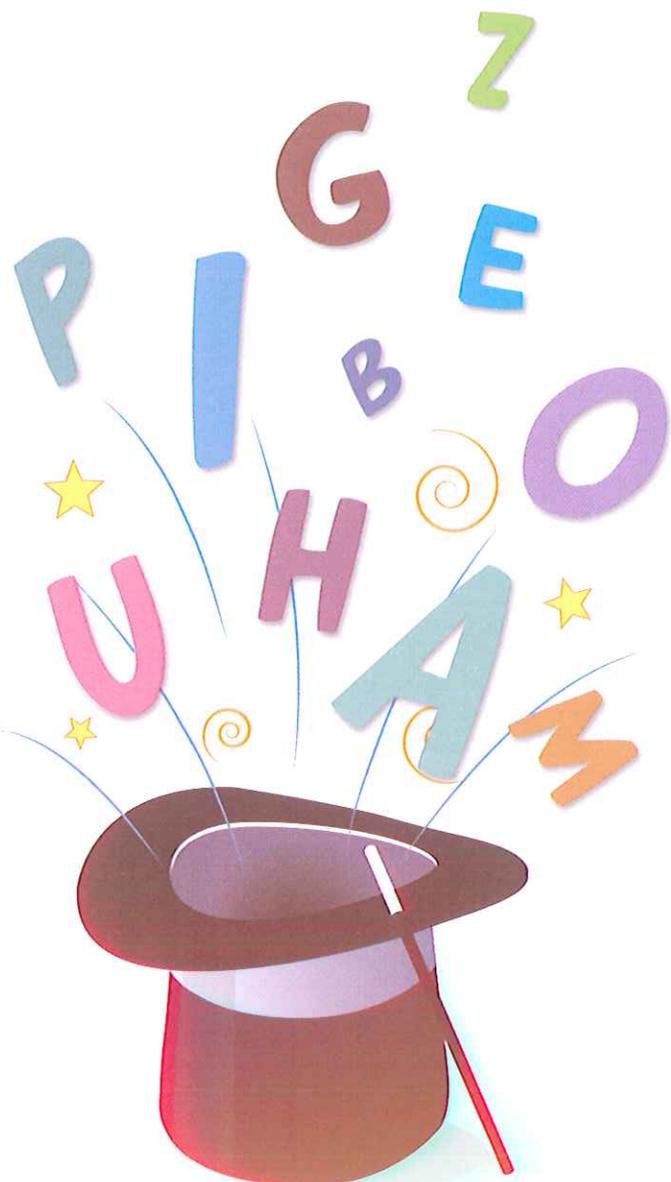
El fonema en términos prácticos se entiende como el sonido de una letra.

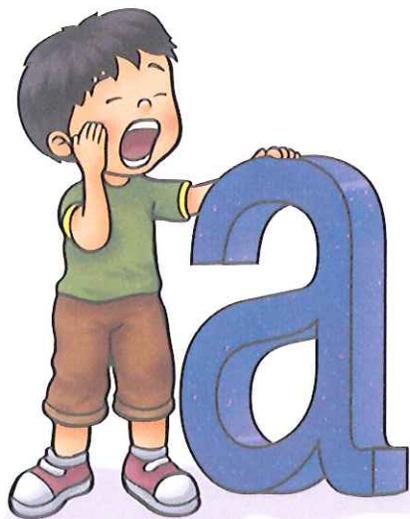
El "sonido" no es lo mismo que el "nombre de la letra", por lo que cada vez que trabajemos con las siguientes páginas, debemos hacerlo con el sonido de la letra. Ejemplo: Si una palabra comienza con M hay que decirle al niño "mmmm" y no nombrarla como "eme". Por esta razón la H al no tener sonido propio, en algunas actividades no fue considerada. Ejemplo: el sonido inicial de HILO es I.

En un inicio se recomienda trabajar alargando los sonidos de las palabras. Por ejemplo si queremos encontrar el sonido M en una palabra, una ayuda para el niño es decir MMMIEL en vez de MIEL.

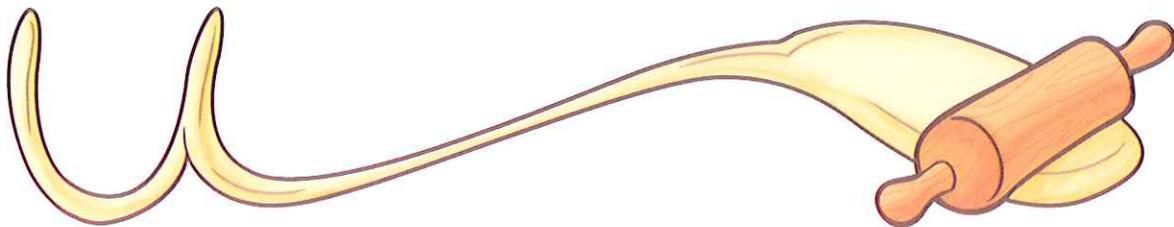
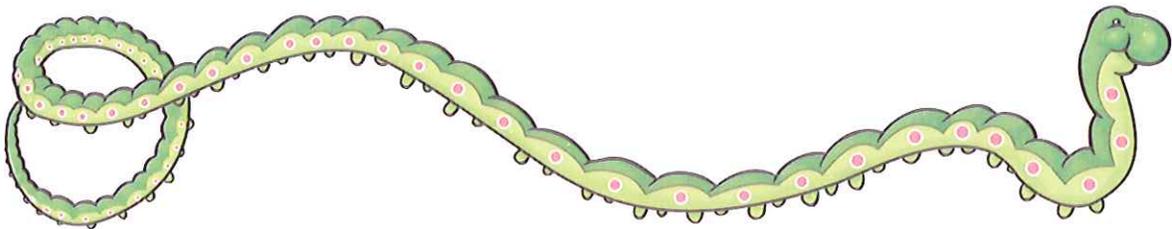
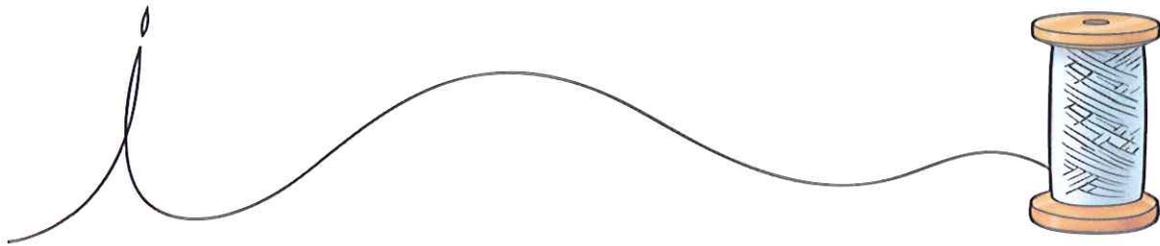
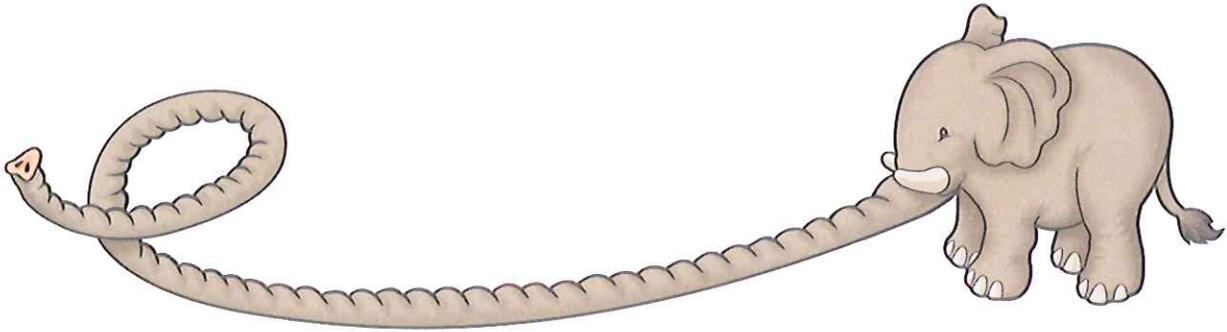
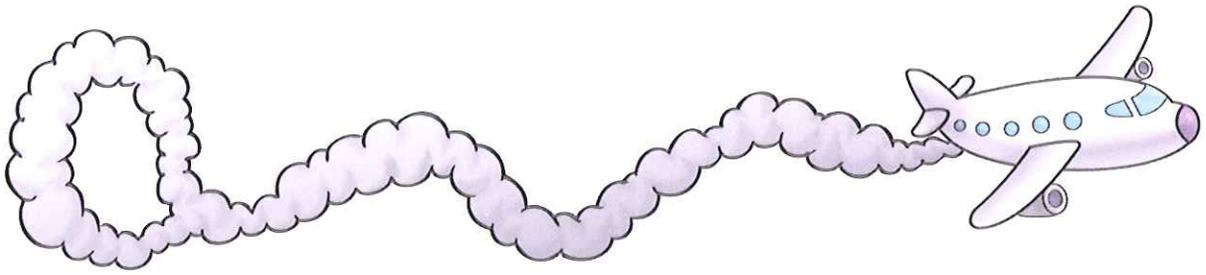
Hay letras que tienen el mismo sonido. Por ejemplo en KILO y CASA el primer sonido en ambos casos es igual: K. Esta concordancia de sonidos ocurre a veces entre los siguientes grupos de letras: / S-Z-C / K-Q-C / LL-Y /.

El desarrollo de este nivel se ve acelerado por el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura. A los 5 años de edad los niños ya comienzan a jugar con los sonidos.



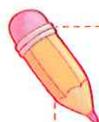


Vamos a aprender las vocales, mira cada dibujo y repite el sonido que hace cada personaje. El niño grita **AAAA**... La oveja dice **EEEE**... La niña llora **IIII**... El viejito pascuero se ríe **OOOO** y El fantasma nos asusta **UUUU**...



Sigue la forma de cada vocal con tu dedo mientras haces el sonido inicial de cada palabra.
Ejemplo: Aaaaaaavión.

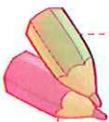
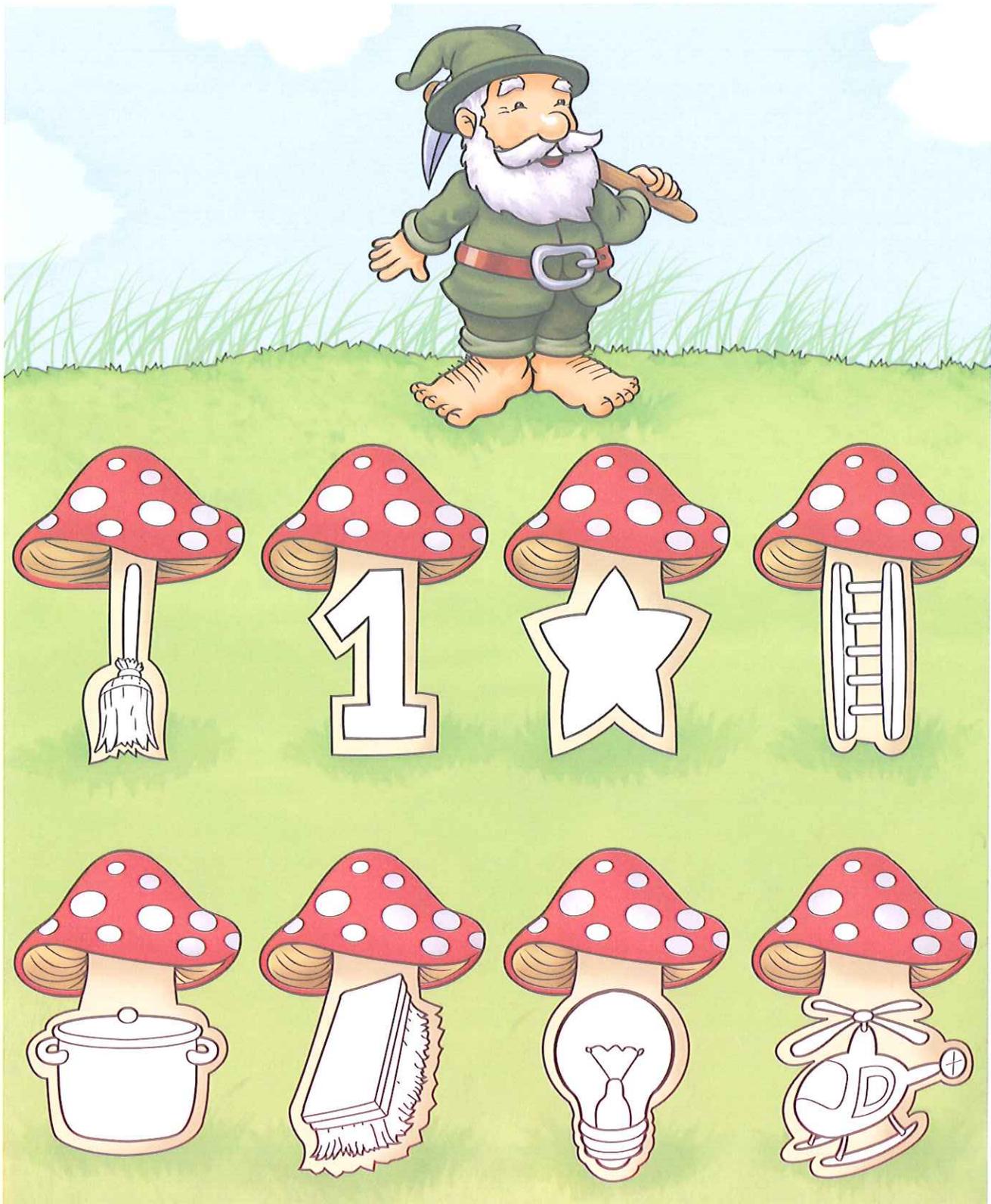
Avión, elefante, hilo, oruga, uslero.



El tiburón se quebró los dientes porque comió objetos que comienzan con la vocal **A**.
Descubre cuáles son y márcalos con una cruz.

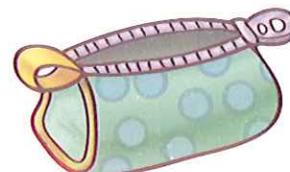
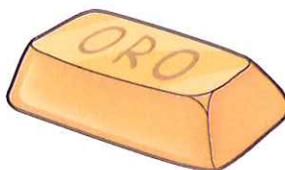
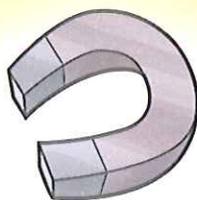
Dado, anillo, aguja, oro, abanico, pala, escalera, acordeón.





Enano empieza con E. Ayudemos al enano a encontrar los hongos que empiezan con la vocal E. Píntalos.

Escoba, uno, estrella, escalera, olla, escobilla, ampollita, helicóptero.



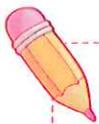
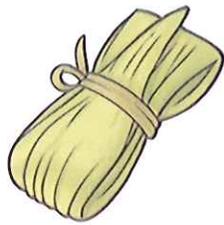
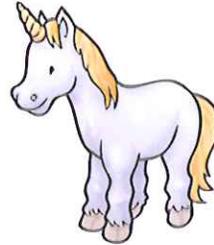
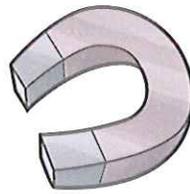
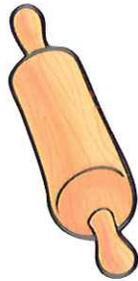
Gus busca los dibujos que comienzan con el sonido I. Márcalos con una cruz.

Hilo, imán, alcancía, moneda, enchufe, indio, iguana, oro, insectos, iglesia, impermeable, estuche.



¡Vamos a pescar! Descubre con qué vocal comienza la palabra OSO y une a la caña de pescar todos los dibujos que comienzan igual.

Hormiga, topo, oreja, ojo, oruga, hoja, abejas, moto, peces, tiburón, ornitorrinco, araña, orangután.

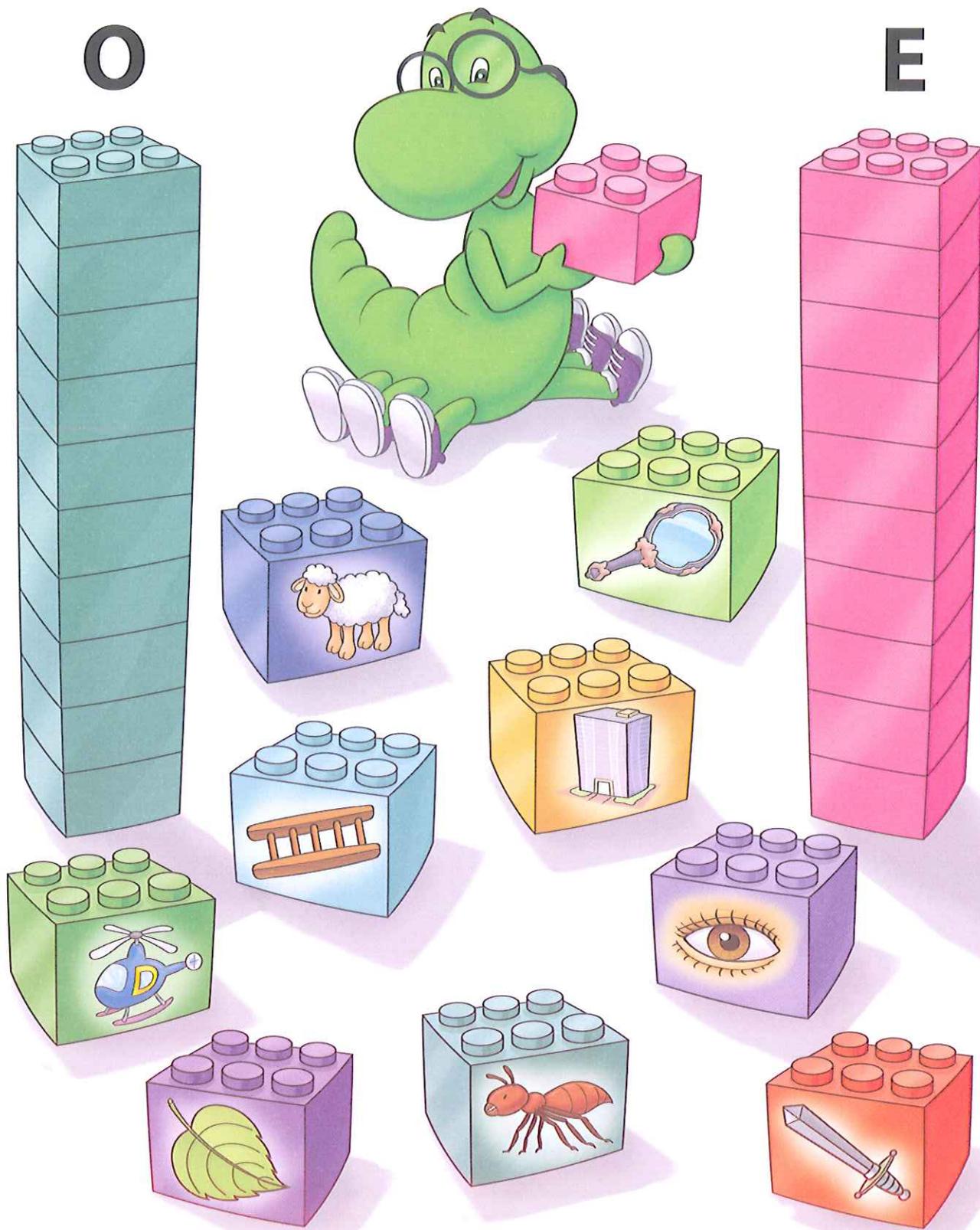


Encierra los dibujos que comienzan con el sonido **U** y descubre la letra que se forma. Luego repasa las letras **U** que se encuentran alrededor.

Humo, embudo, uña, uslero, imán, unicornio, humita, uno, uniforme.

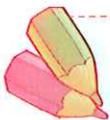
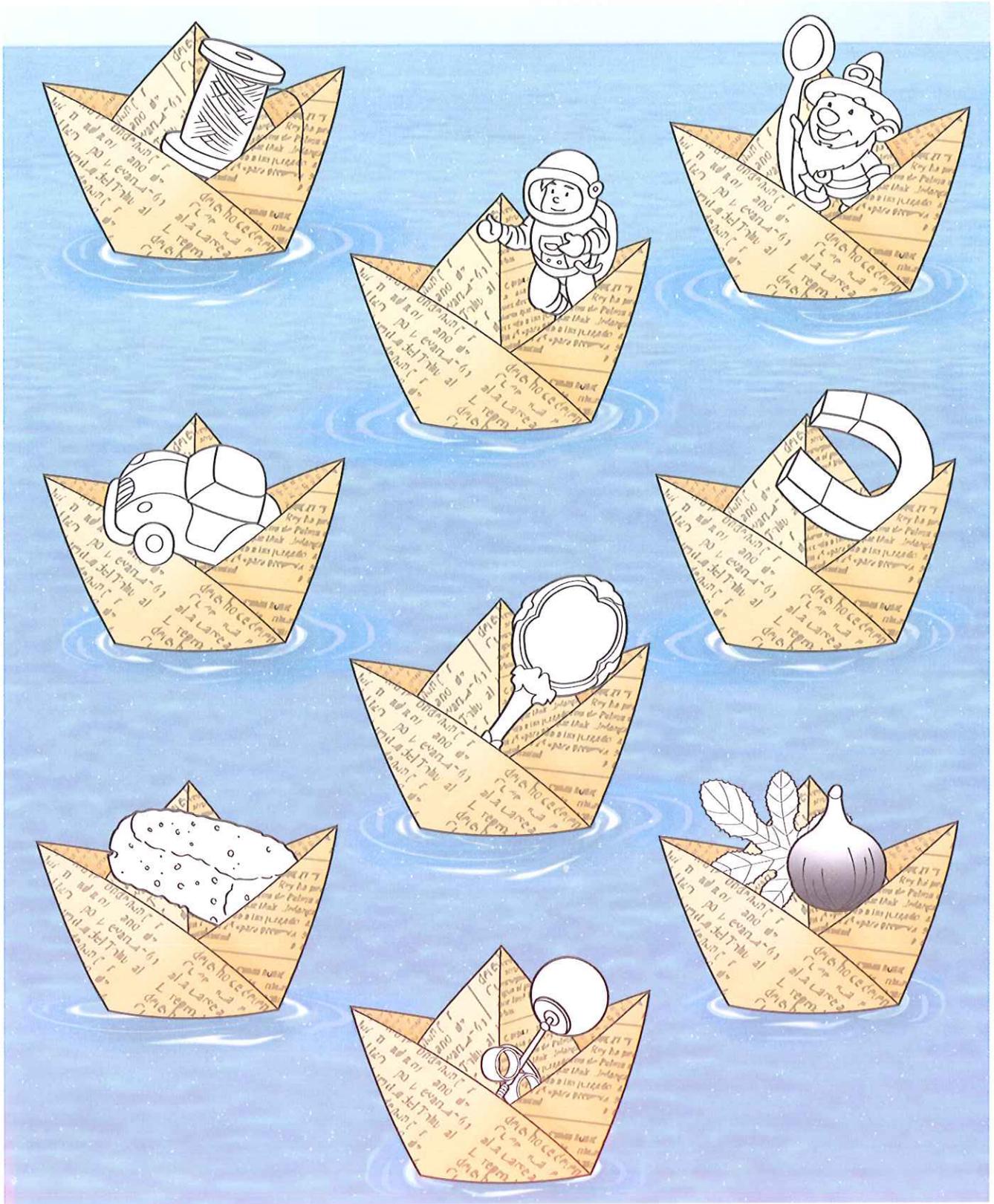
O

E



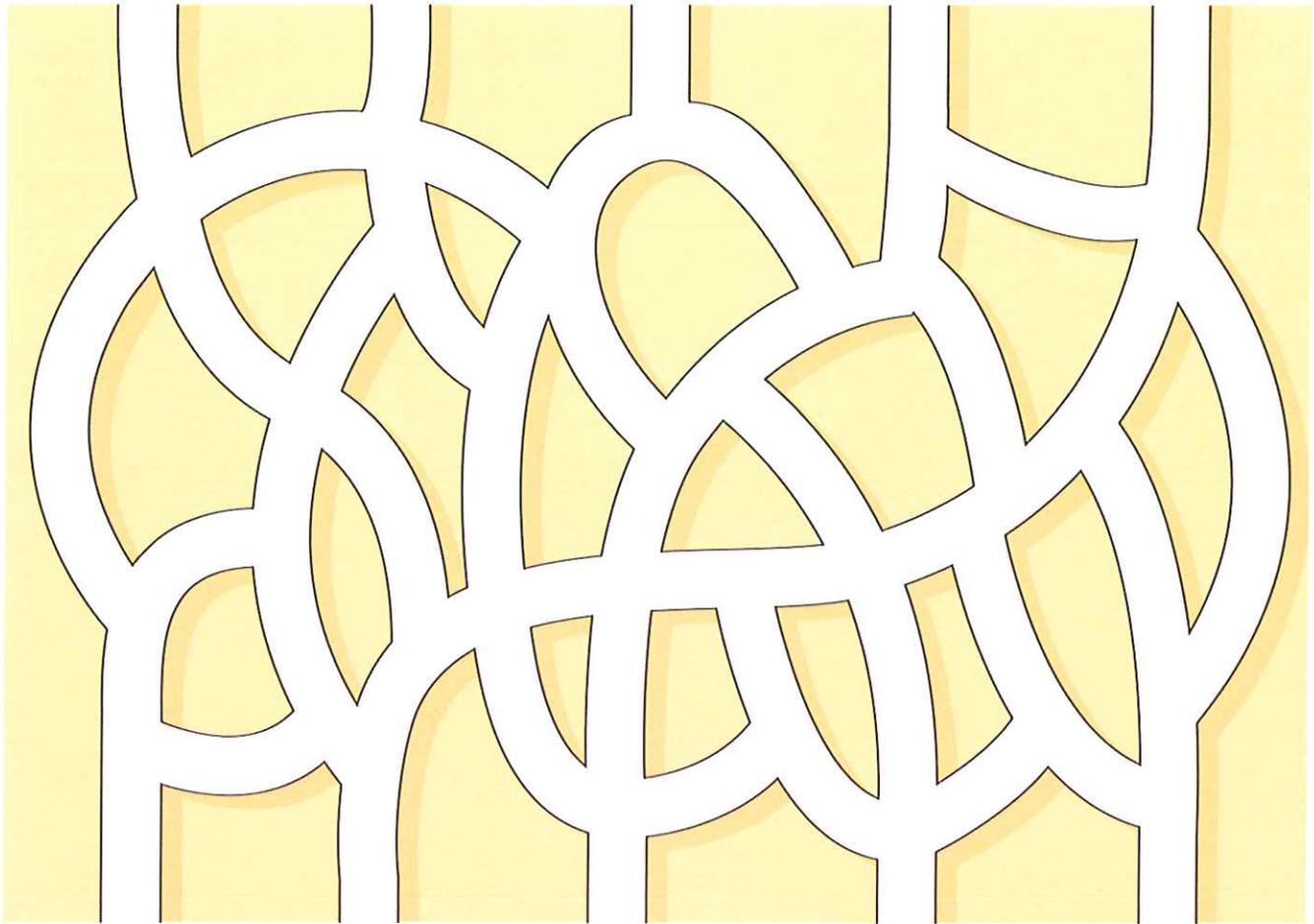
Ayuda a Gus a ordenar sus legos. Une los dibujos a la torre que corresponda según su sonido inicial.

Oveja, espejo, escalera, edificio, helicóptero, ojo, hoja, hormiga, espada.



Encierra los dibujos que empiezan con **A**. Pinta los que comienzan con **E**. Marca con una cruz los que empiezan con **I**.

Hilo, astronauta, enano, auto, espejo, imán, esponja, aro, higo.



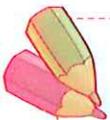
a

e

i

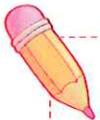
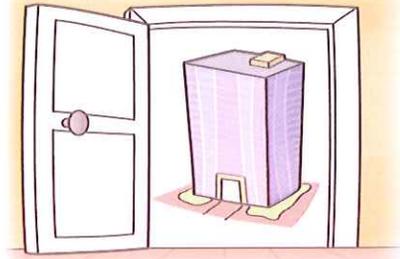
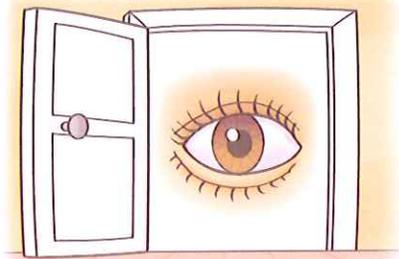
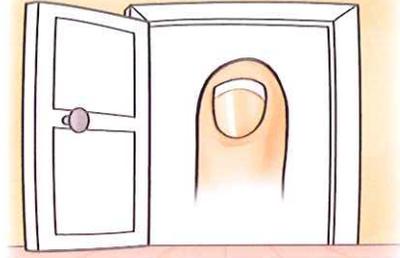
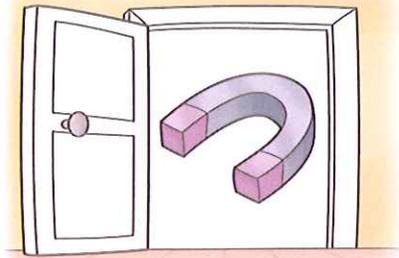
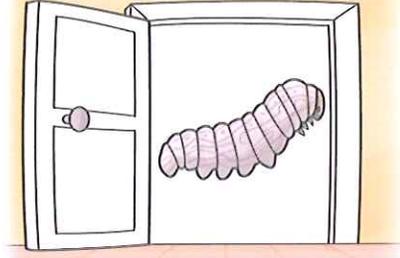
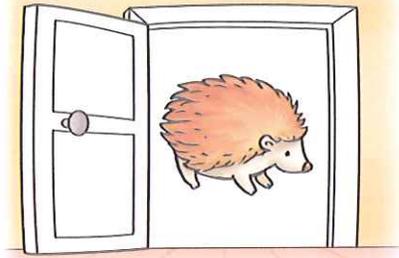
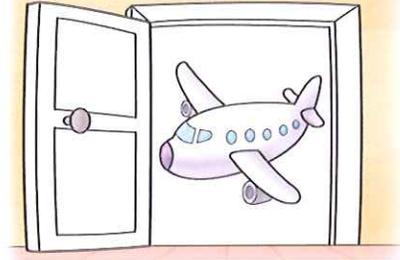
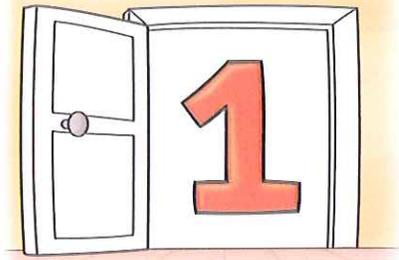
o

u

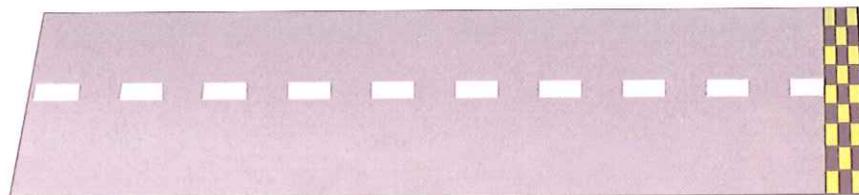
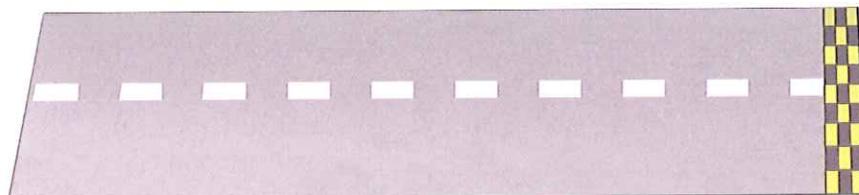
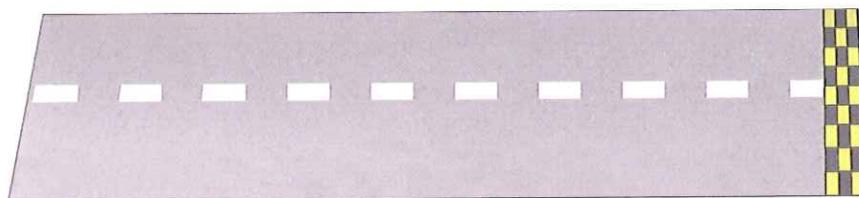
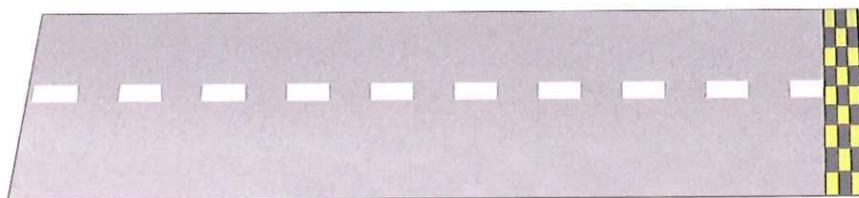
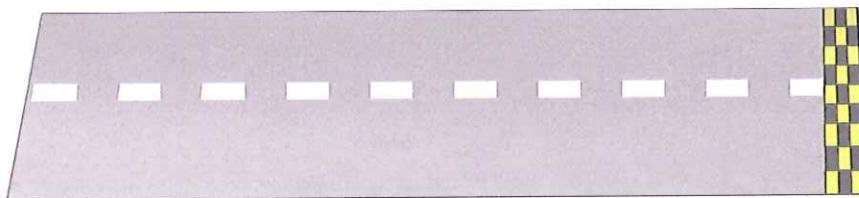


Descubre con que sonido comienza cada dibujo. Traza el recorrido desde el dibujo hasta la vocal correspondiente.

Isla, uva, ala, esqueleto, oreja.

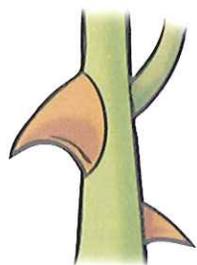


Juntemos las parejas. Une con una línea los dibujos que comienzan con la misma vocal.
Uno, avión, ajo, indio, erizo, oruga, imán, uña, ojo, edificio.



Carrera de animales. Descubre la vocal con la que comienza cada animal y pega en su pista los dibujos que comienzan igual. ¿Qué animal gana?

Araña, elefante, iguana, oso, urraca, extraterrestre, ángel, oruga, embudo, uva, espárragos, ornitorrinco, ala, unicornio, imán, iglú.



A E I O U



A E I O U



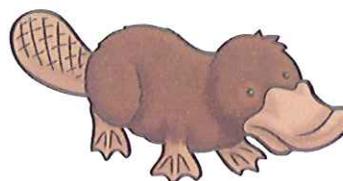
A E I O U



A E I O U



A E I O U



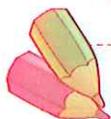
A E I O U

1

A E I O U

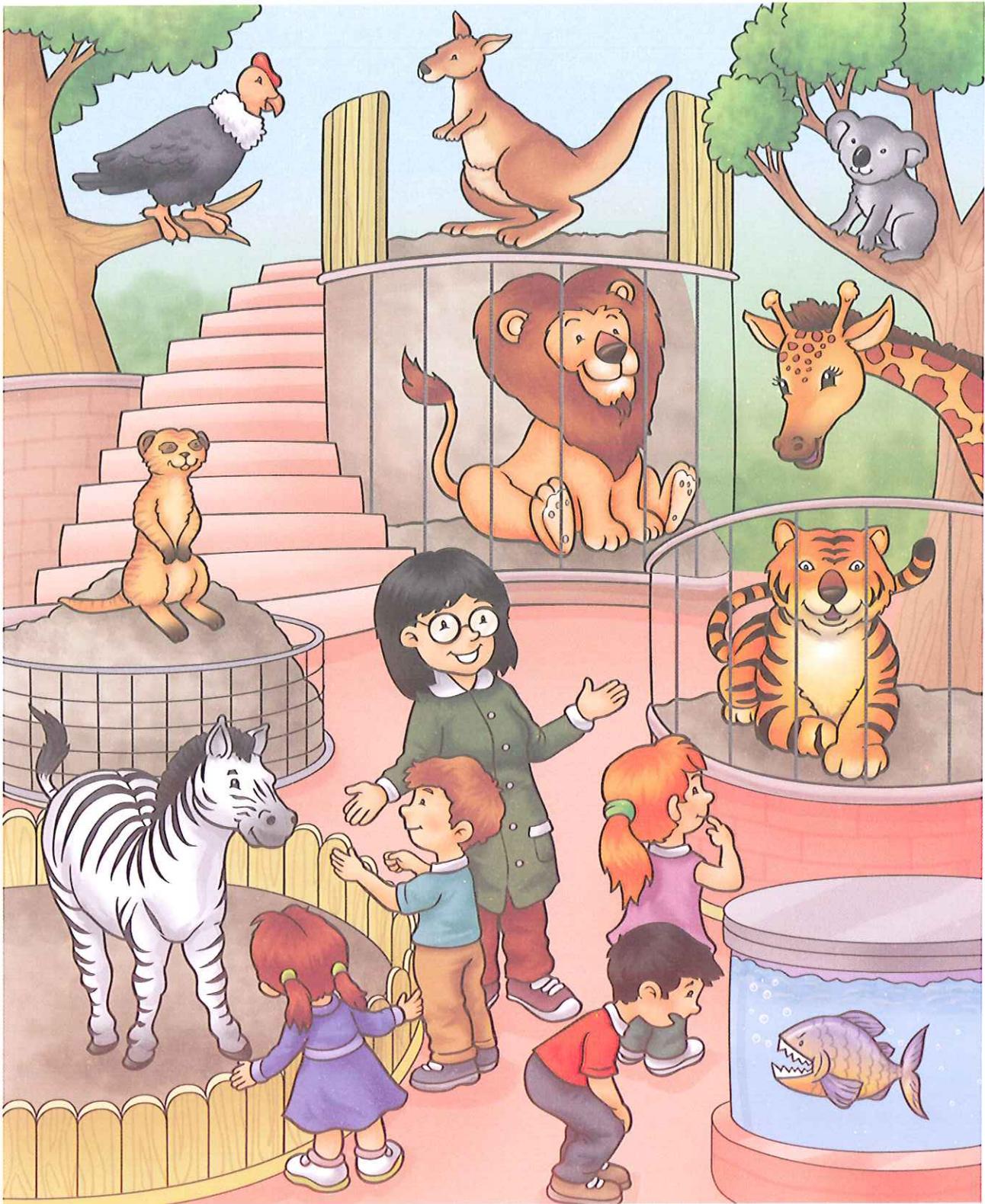


A E I O U



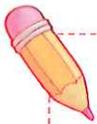
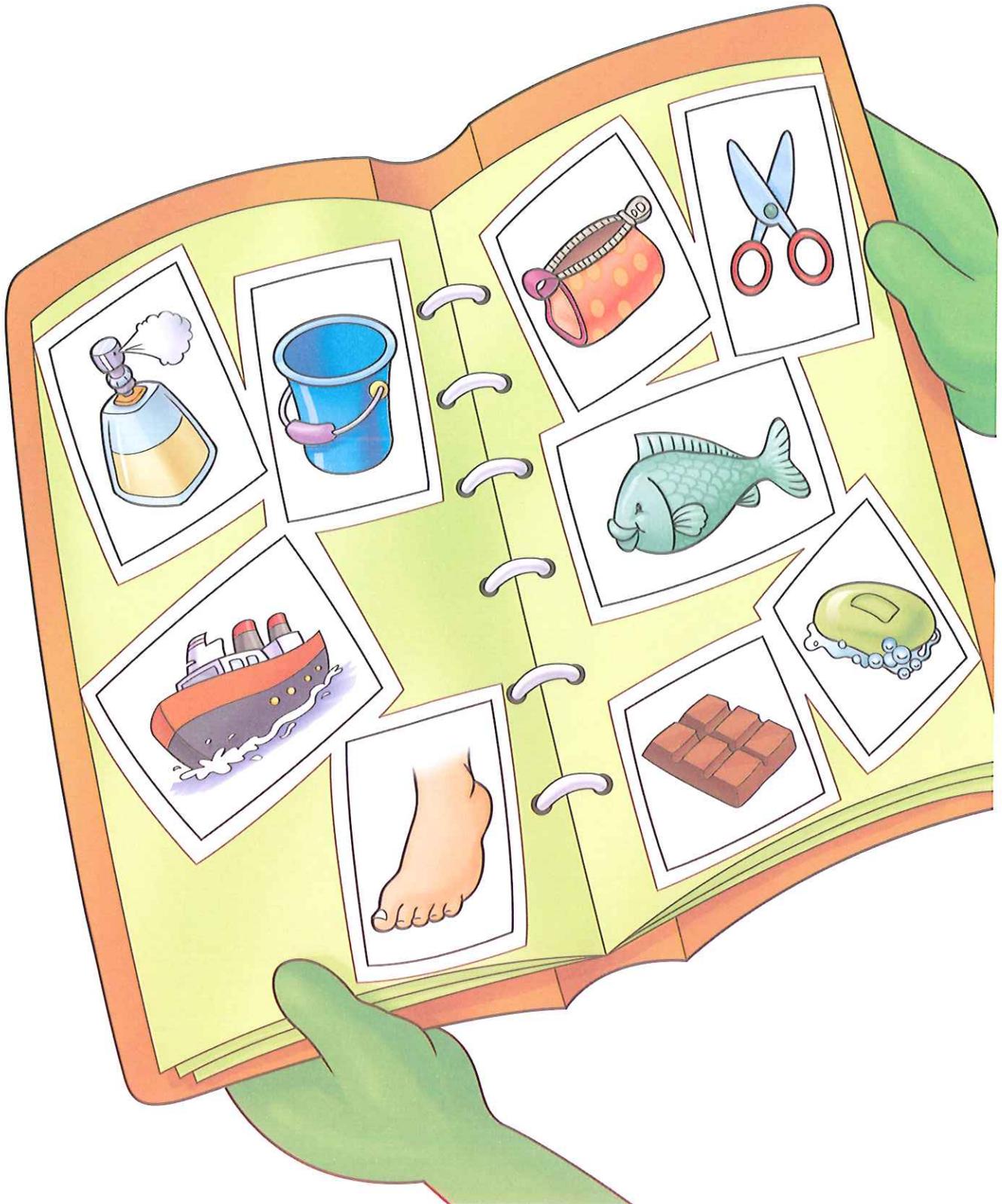
Identifica la vocal inicial de cada dibujo y luego pínjala.

Espina, impermeable, ancla, ampolleta, indio, ornitorrinco, uno, esqueleto.



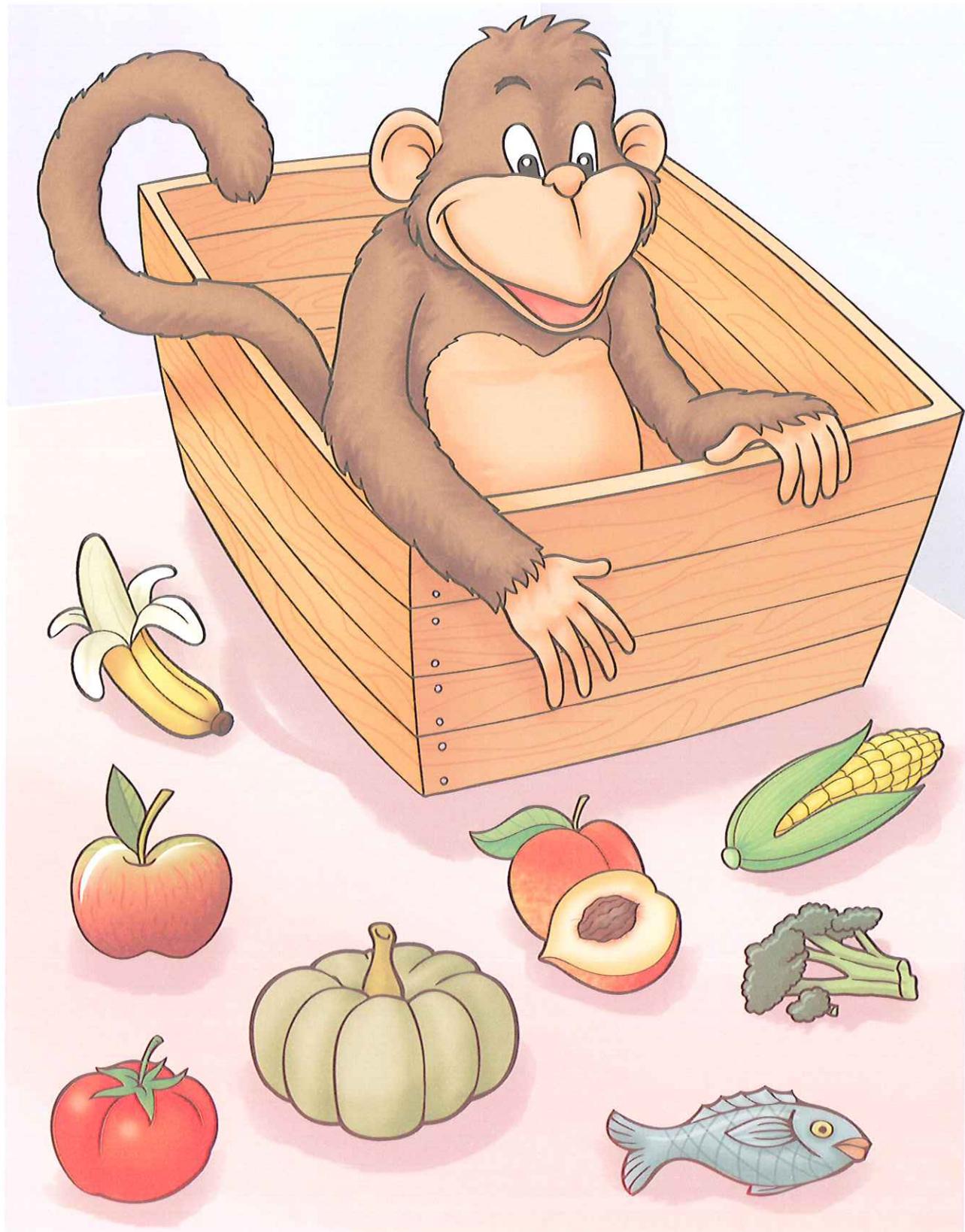
La profesora recorre el zoológico con sus estudiantes, solo visitarán los animales que terminan con la vocal **A**. Enciérralos. Cada vez que encuentres un dibujo regístralo en el cuadro blanco, marcando una raya donde corresponda.

Cóndor, canguro, koala, suricata, león, jirafa, tigre, cebra, piraña.



Gus observa su álbum de fotos. Debe llevar al colegio las fotos que terminan con la vocal E, márcalas con una cruz.

Perfume, balde, estuche, lijera, barco, pez, pie, chocolate, jabón.



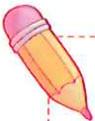
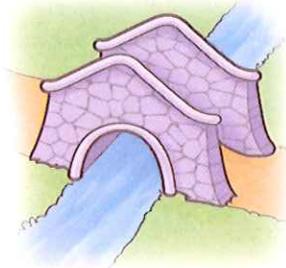
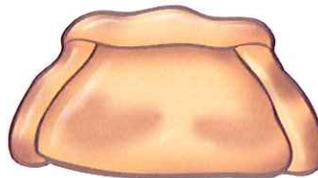
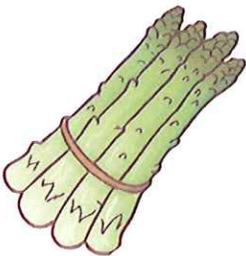
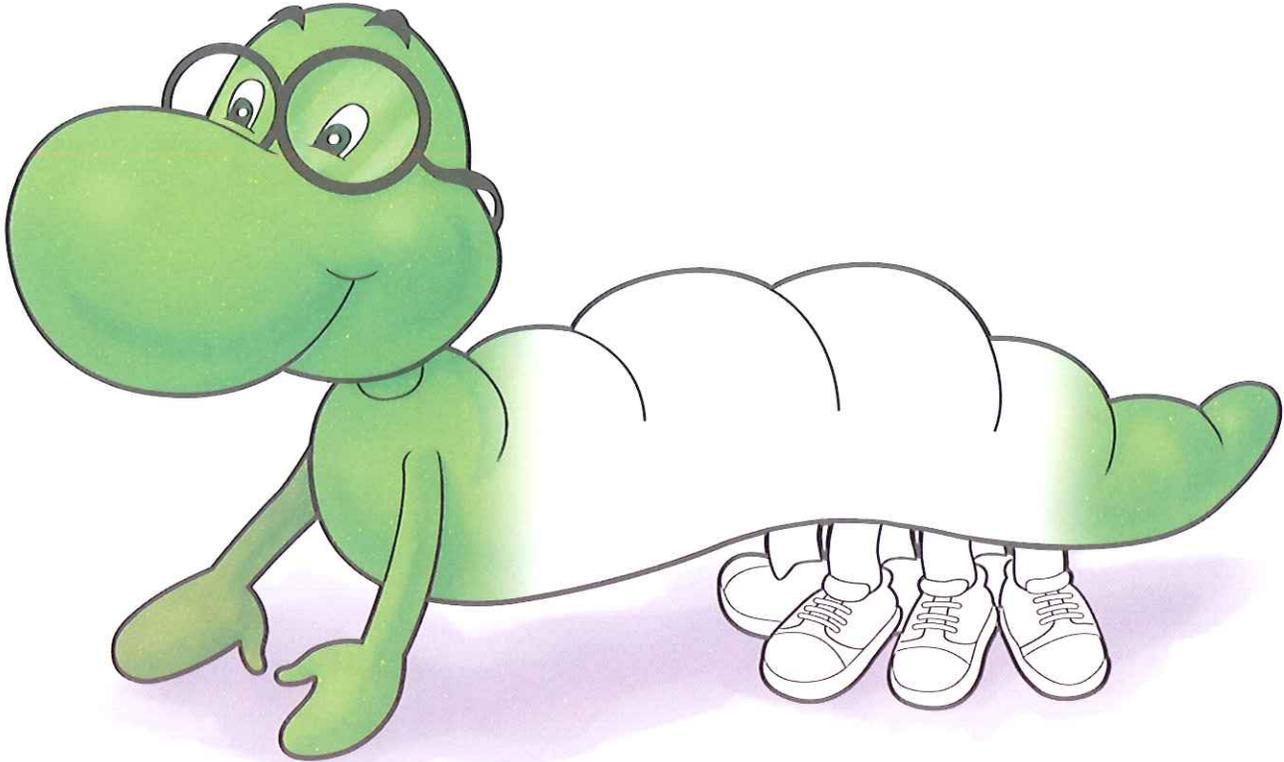
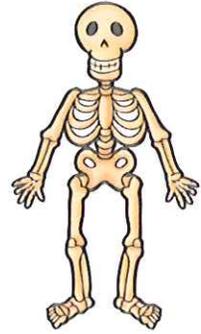
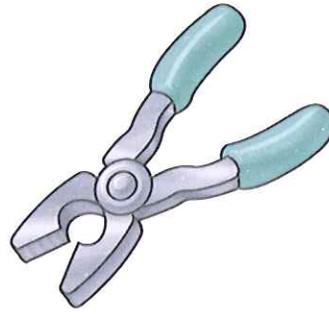
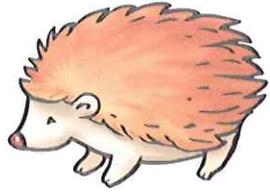
El mono quiere meter en su caja los alimentos que terminan con la vocal **O**, como su nombre. Encierra los dibujos terminados con **O**.

Plátano, manzana, durazno, choclo, tomate, zapallo, brócoli, pescado.



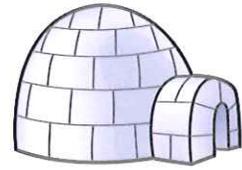
¡Los niños deben encontrar sus bolsos! Une cada niño con el dibujo que termina con la misma vocal de su bicicleta.

Cohete, chaleco, pelota, maní, bambú.



Une los dibujos que empiezan con la vocal **E** a la cabeza de Gus y los dibujos que terminan con **E** a su cola.

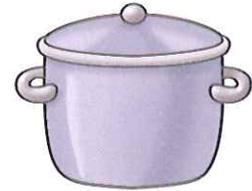
Patente, erizo, alicata, esqueleto, espárragos, balde, empanada, puente.



--	--

--	--

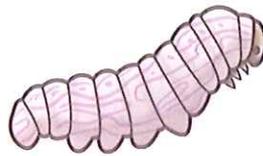
--	--



--	--

--	--

--	--



--	--

--	--

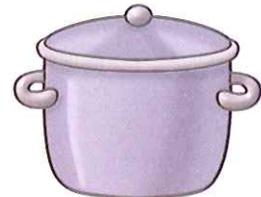
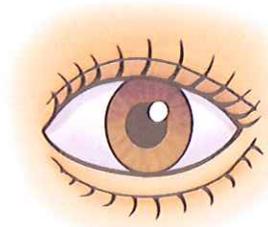
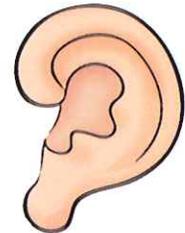
--	--



Descubre la vocal inicial y final de cada dibujo. Luego escribe la vocal en el recuadro correspondiente.

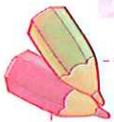
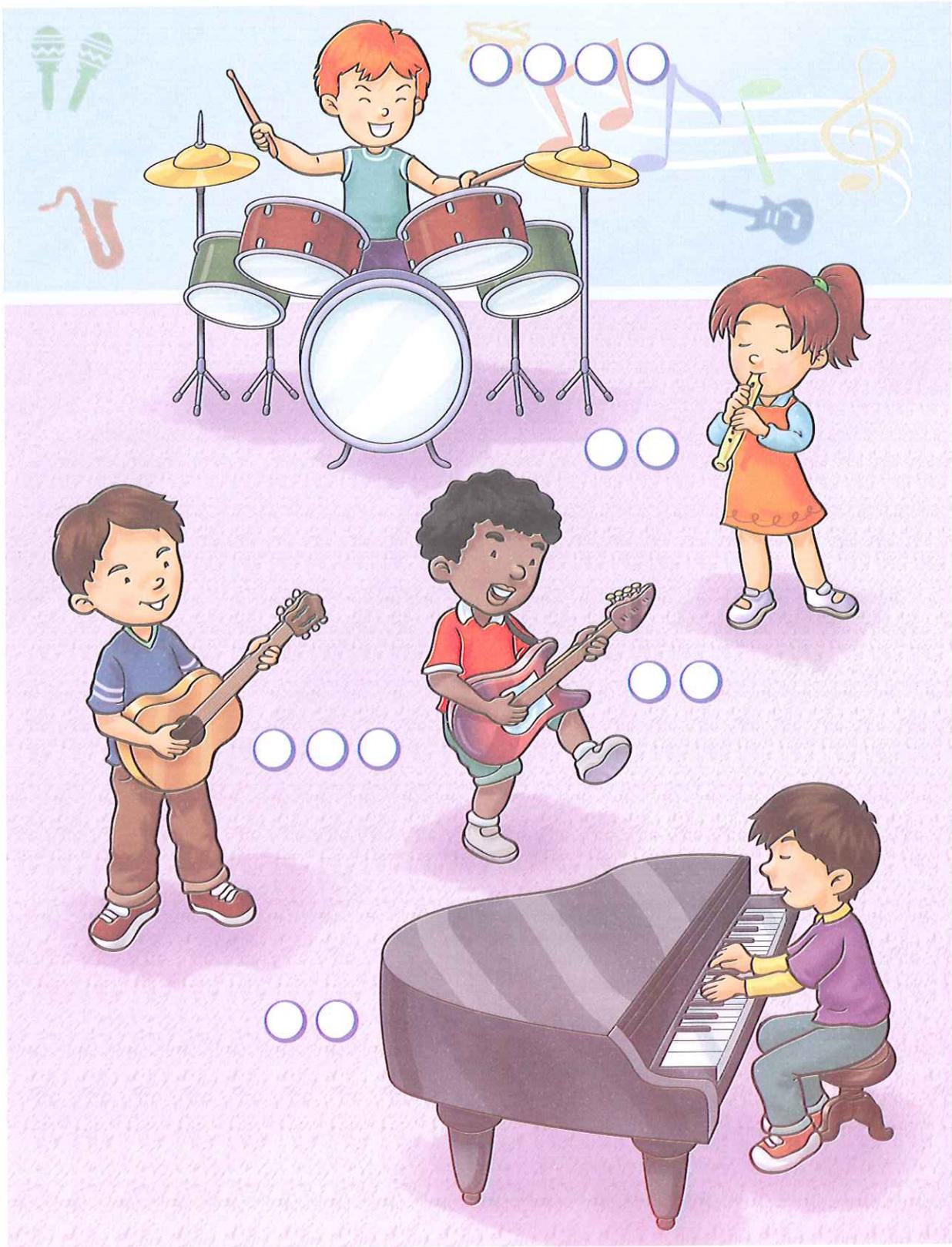
Arpa, estrella, iglú, espejo, anillo, olla, indio, oruga, oreja.

O _ _ A



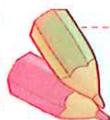
Encierra las palabras que comienzan con la vocal **O** y terminan con **A**, como ola.

Osa, auto, avión, oreja, anillo, ostra, ojo, olla, espantapájaros, oveja, uña, oruga.



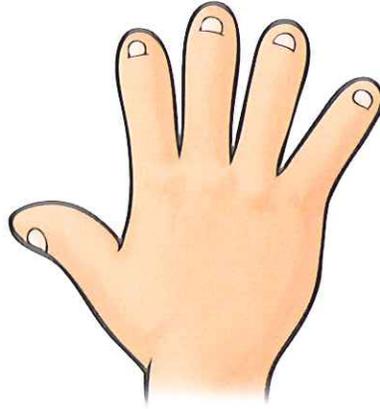
Nombra los instrumentos musicales y pinta las sílabas que tienen la vocal **A**.

Batería, flauta, guitarra, bajo, piano.

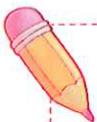
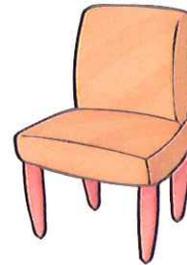
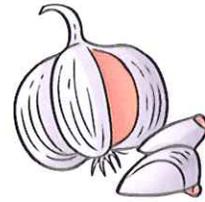
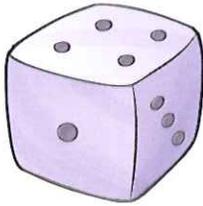


¡Penales! El equipo que tiene más vocales **U** ganará el partido. Descubre el equipo ganador, pintando las sílabas que tienen **U** en cada palabra.

Camello, luna, lavadora, dulce, nube, tortuga, muñeca.



MANO

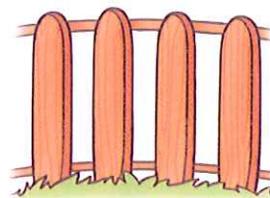
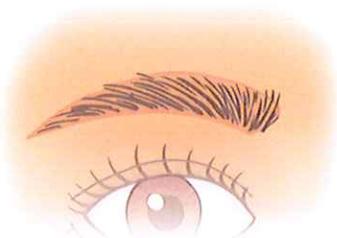
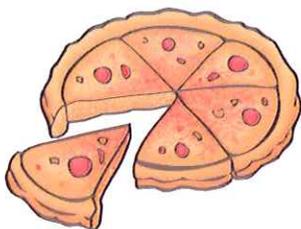
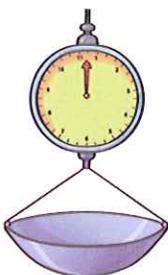
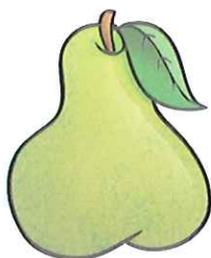


Encierra los dibujos que tengan la misma secuencia vocálica que el modelo.

Mano, dado, foto, ajo, brazo, faro, silla, gato, casa, tambor.

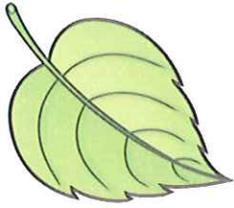


MESA

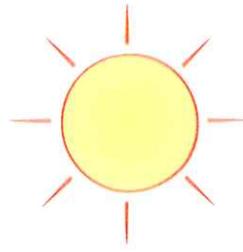


Marca con una cruz los dibujos que tengan la misma secuencia vocálica que el modelo.

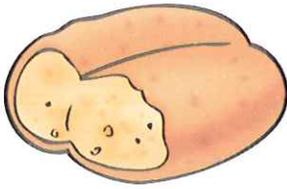
Mesa, pera, vela, casco, pesa, pizza, perla, pato, ceja, reja.



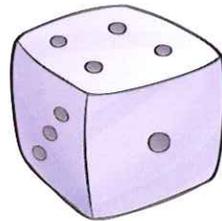
H O J A



S _ L



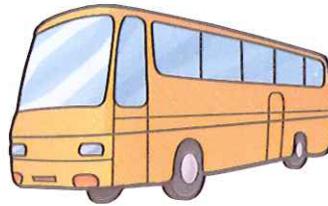
P _ N



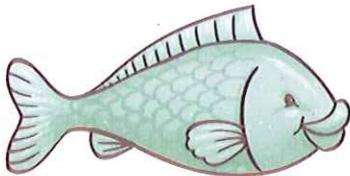
D _ D _



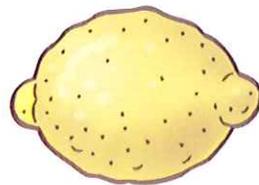
P _ N _



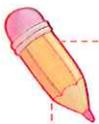
B _ S



P _ Z

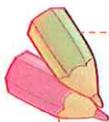
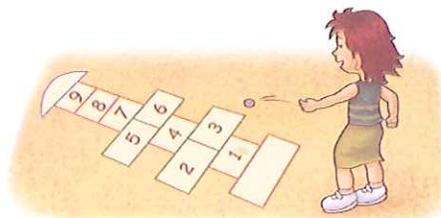
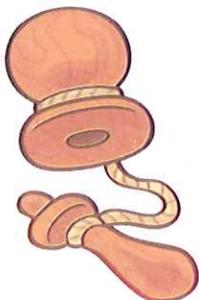
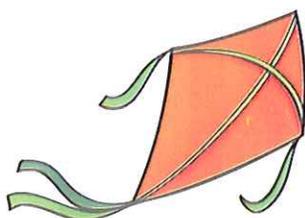


L _ M _ N



Descubre las vocales que se encuentran en cada palabra según la clave de color y luego escríbelas en su espacio correspondiente, como en el ejemplo.

Hoja, sol, pan, dado, pino, bus, pez, limón.



Observa los juegos típicos de Chile. Nombra la vocal de cada sílaba y pinta los círculos según la clave de color, como en el ejemplo.

Bolitas, volantín, yoyo, trompo, ronda, emboque, luche.

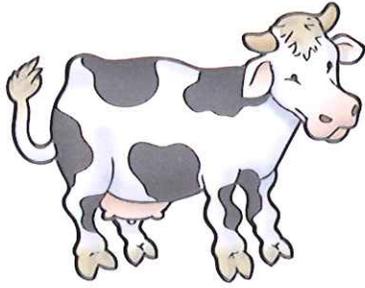
A

E

I

O

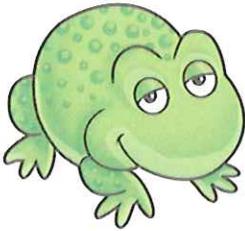
U



M _ _



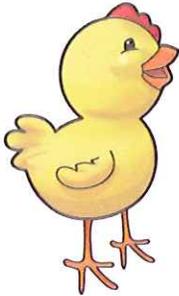
B _ _



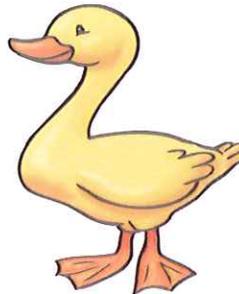
C R _ _ K



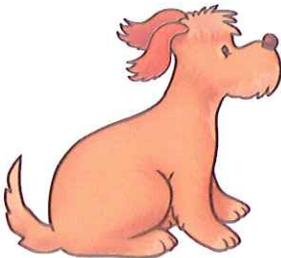
M _ _ _



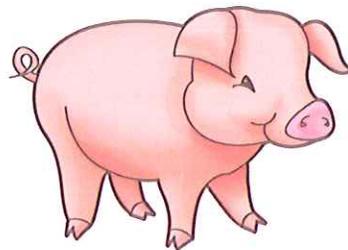
P _ _



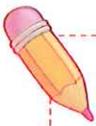
C _ _ K



G _ _ _



_ _ N K



Completa los sonidos que hacen los animales con las vocales correspondientes. Si necesitas apoyo fíjate en las vocales que están arriba.

La vaca dice MUU, la oveja dice BEE, la rana dice CROAK, el gato dice MIAU, el pollo dice PIO, el pato CUAK, el perro GUAU, el chanco OINK.

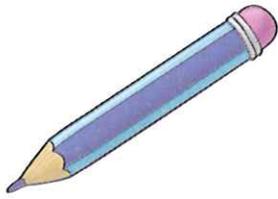
A

E

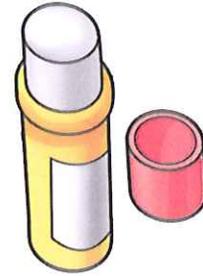
I

O

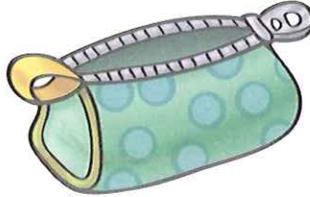
U



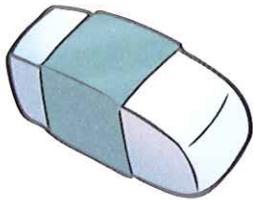
L _ P _ Z



P _ G _ M _ N T _



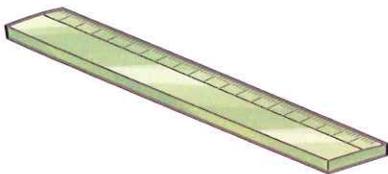
_ S T _ C H _



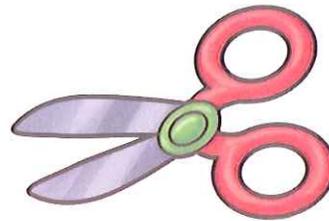
G _ M _



P L _ M _ N



R _ G L _



T _ J _ R _

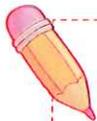
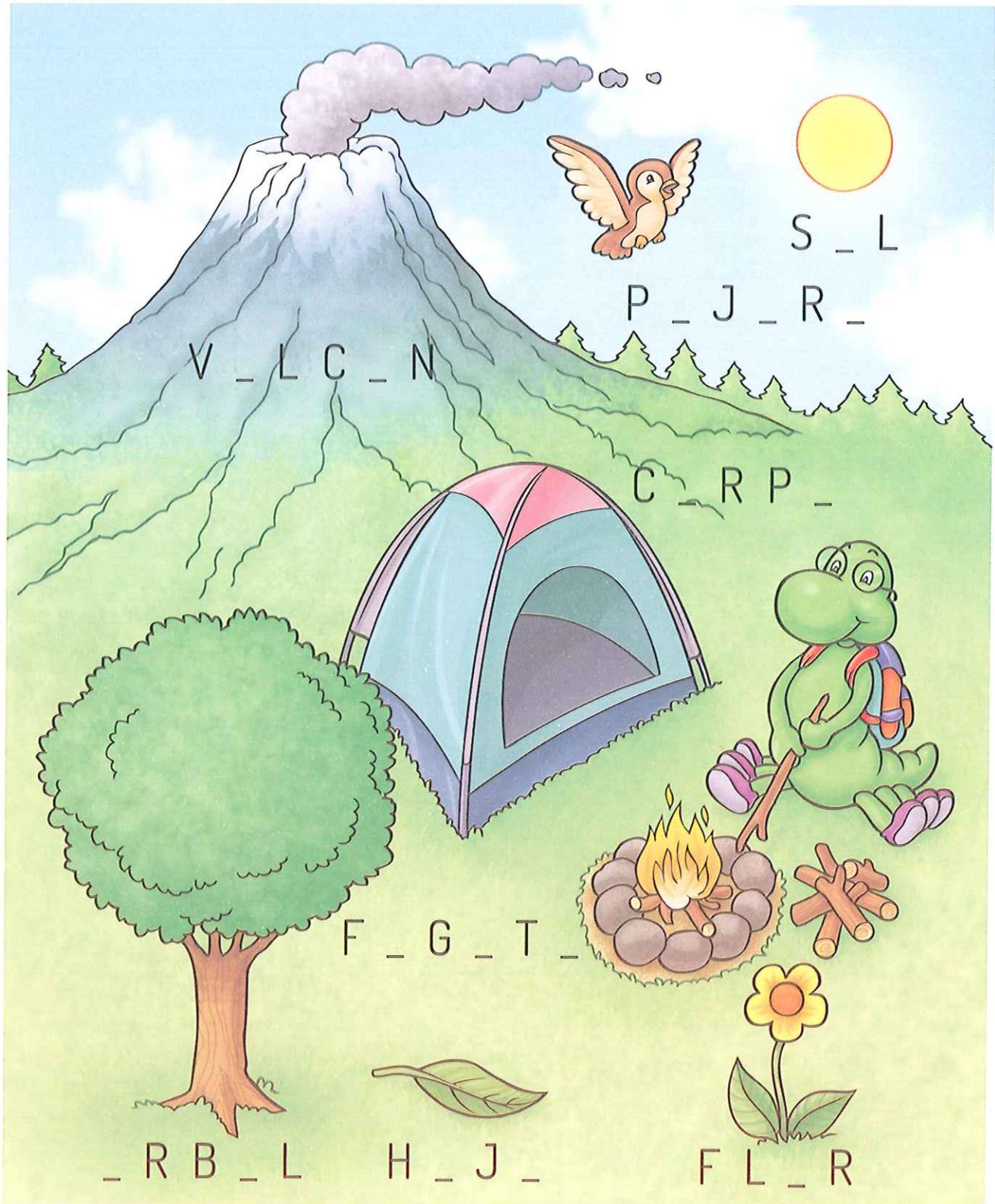


Descubre las vocales que faltan en cada palabra y luego escríbelas en su espacio correspondiente. Si necesitas apoyo fíjate en las vocales que están arriba.

Lápiz, pegamento, estuche, goma, plumón, regla, tijera.

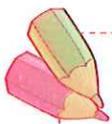
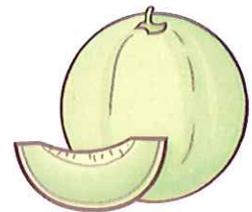
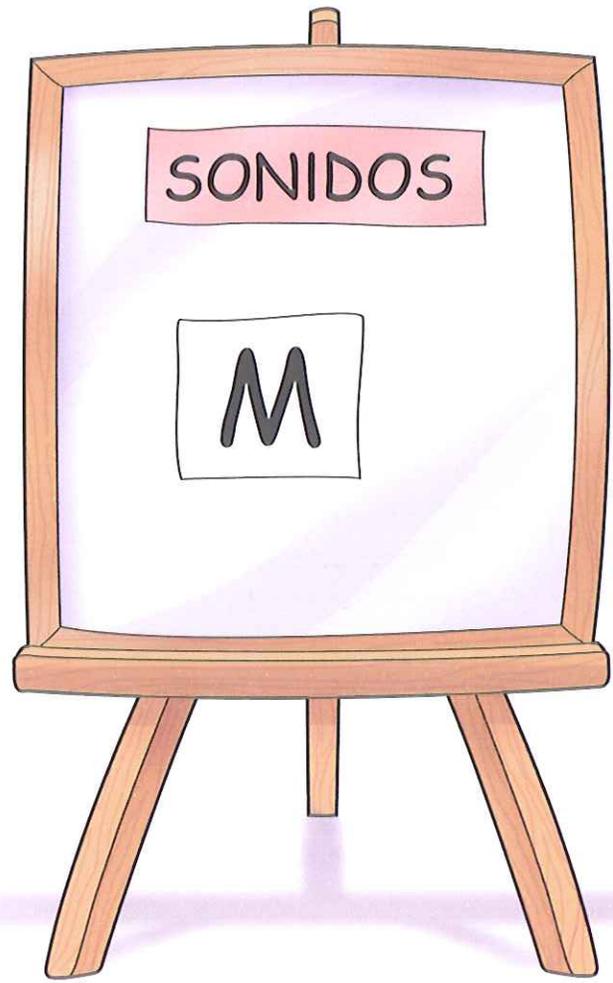
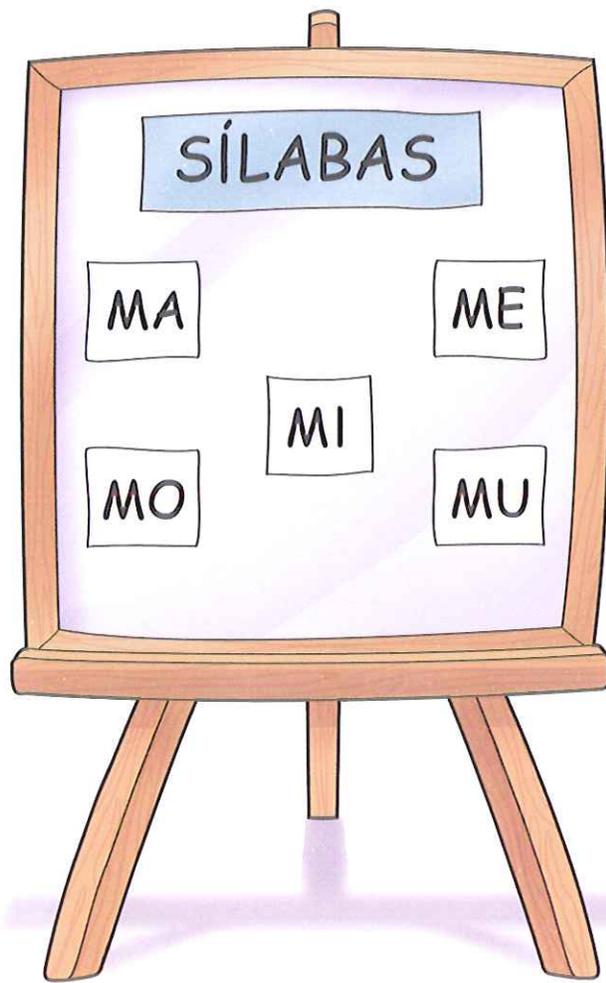
Actividad Complementaria

¿A qué grupo pertenecen estos dibujos? Coméntalo.



Gus se fue de campamento. Observa los dibujos y escribe las vocales que faltan en las palabras. Si necesitas apoyo fíjate en las vocales que están arriba.

Volcán, pájaro, sol, carpa, fogata, árbol, hoja, flor.



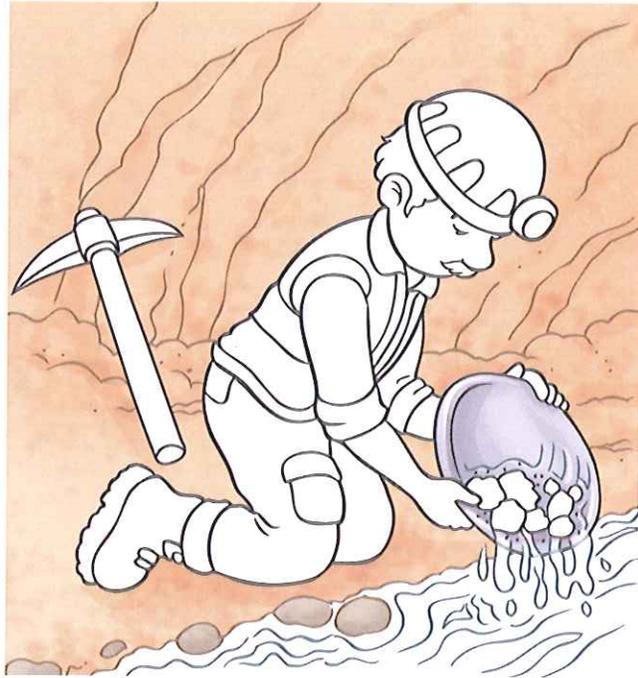
Escucha el sonido y las sílabas que te dirán. Une con una línea azul cada dibujo con su sílaba inicial y con una línea roja con su sonido inicial.

Muñeca, micrófono, mono, mano, melón.

1.



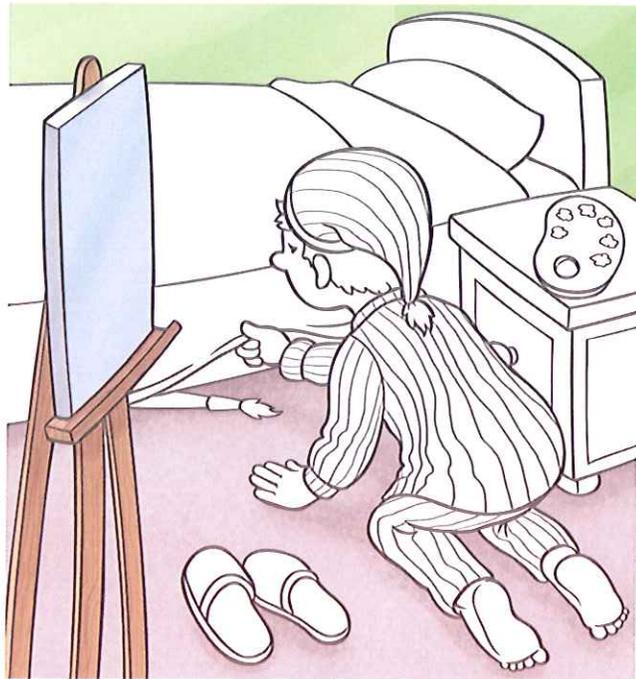
El minero lava con sus manos el mineral en el manantial.



2.



El pintor en pijama busca el pincel debajo de la cama.



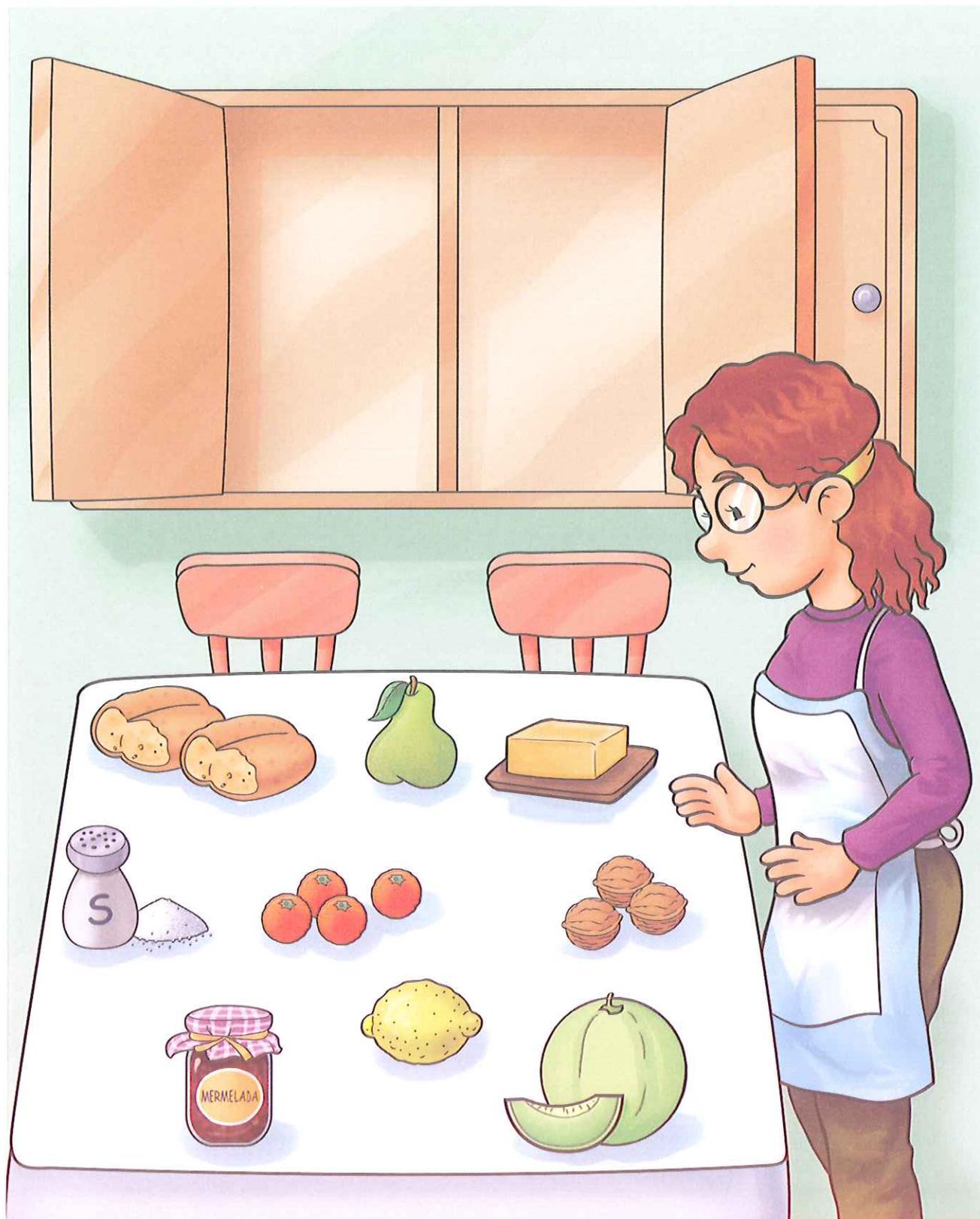
1. Pinta los dibujos que comienzan con el sonido **M**.
2. Pinta los dibujos que comienzan con el sonido **P**.

Minero, manos, mineral, manantial, pintor, pijama, pincel, pantuflas.



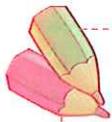
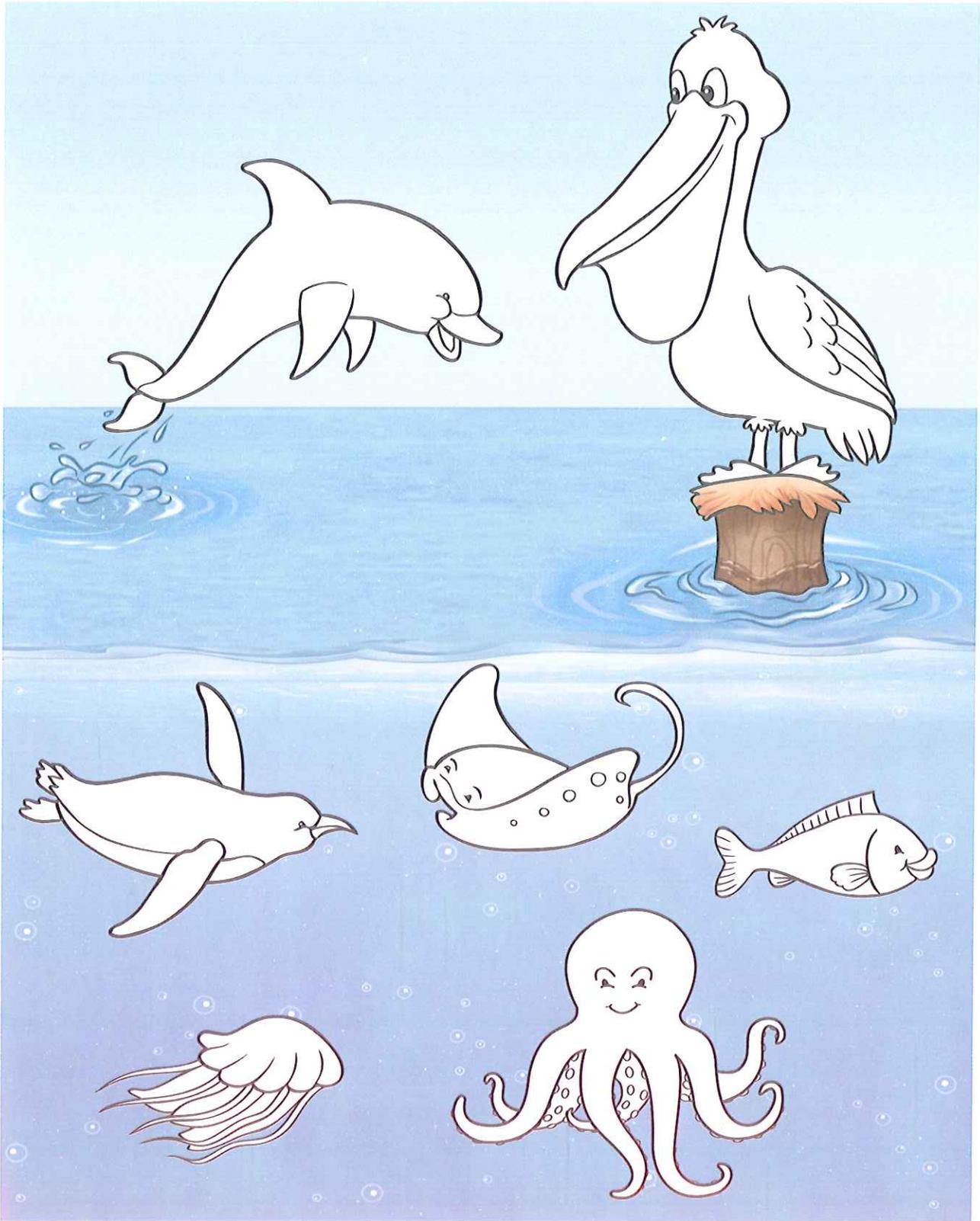
Actividad Complementaria

¿Cómo suenan estas letras? Decóralas con papeles de colores.



La mamá debe guardar en el mueble todos los alimentos que comienzan con el sonido **M** como mamá. Enciérralos.

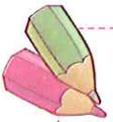
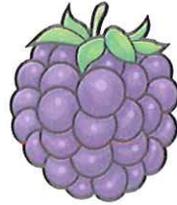
Marraquetas, pera, mantequilla, sal, mandarinas, nueces, mermelada, limón, melón.



Observa los seres vivos que están en el océano. Pinta los animales que comienzan con el sonido **P**.

Delfin, pelicano, pingüino, mantarraya, pez, medusa, pulpo.





En cada fila, encierra con negro el dibujo que comienza con **P** como pantera y con rojo el que comienza con **M** como manzana.

Pantera, martillo, pala, mora, pera, manzana, pelota, muñeca, moto, palines.



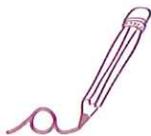
Actividad Complementaria

¿A qué grupo pertenecen los dibujos de cada fila? Coméntalo.

¡HASTA PRONTO!
NOS VEMOS EN EL PRÓXIMO LIBRO

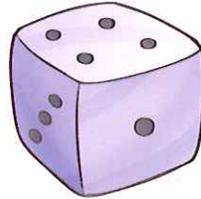
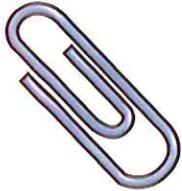


Caligrafix



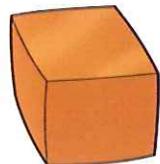
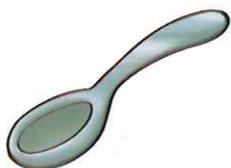
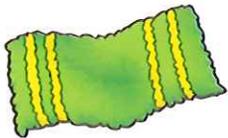
JUGANDO CON LOS SONIDOS 1



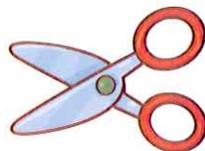
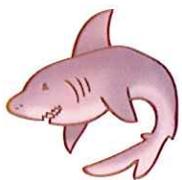




Stickers de página 30

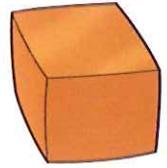
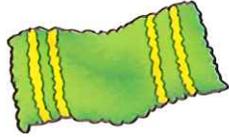
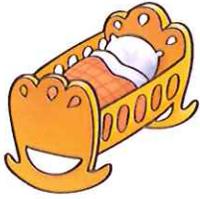


Stickers de página 32

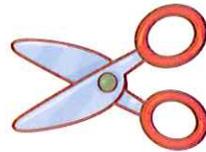
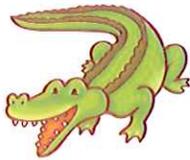
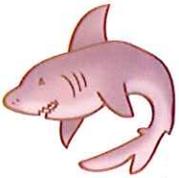




Stickers de página 30

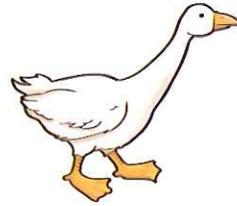
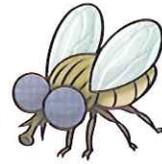


Stickers de página 32





Stickers de página 47



Stickers de página 73

