

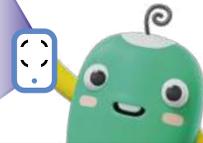
JUGANDO ^{CON} LOS SONIDOS

GUÍA DIDÁCTICA

2



PLEIQ



¡Escanea el QR, descarga la app y aprende con educación aumentada!



TABLA DE CONTENIDOS



ESTE ES UN ÍNDICE INTERACTIVO.
HAZ CLIC EN EL CONTENIDO PARA
ACCEDER A LA PÁGINA.

PRESENTACIÓN.....	3
CONCIENCIA FONOLÓGICA.....	4
DESCRIPCIÓN DE LAS PÁGINAS E ÍCONOS DEL CUADERNO.....	6
ESTRATEGIAS DE APOYO AUDITIVO, VISUAL Y KINÉSICO.....	7
ESTRATEGIAS DE APOYO TÁCTIL/KINÉSICO.....	8
INTRODUCCIÓN.....	9
PROPUESTAS DIDÁCTICAS Y SOLUCIONES: CONCIENCIA SILÁBICA.....	10
PROPUESTAS DIDÁCTICAS Y SOLUCIONES: CONCIENCIA FONÉMICA.....	62
MATERIAL COMPLEMENTARIO PARA IMPRIMIR.....	134

Segmentación silábica	
Actividad introductoria.....	10
Soluciones:	
Página 8.....	11
Página 9.....	13
Página 10.....	14
Página 11.....	15
Página 12.....	17
Página 13.....	18
Página 14.....	20
Página 15.....	21
Página 16.....	22
Página 17.....	24

Sílaba inicial	
Actividad introductoria.....	25
Soluciones:	
Página 18.....	26
Página 19.....	27
Página 20.....	29
Página 21.....	31
Página 22.....	32
Página 34.....	33

Sílaba final	
Actividad introductoria.....	34
Soluciones:	
Página 23.....	35
Página 24.....	36
Página 25.....	37
Página 26.....	39
Página 27.....	40
Página 29.....	41
Página 30.....	42
Página 31.....	43
Página 32.....	45
Página 33.....	46

Sílaba medial	
Actividad introductoria.....	47
Soluciones:	
Página 35.....	48
Página 36.....	49
Página 37.....	51
Página 38.....	52

Manipulación silábica	
Actividad introductoria.....	53
Soluciones:	
Página 39.....	54
Página 40.....	56
Página 41.....	57
Página 42.....	59
Página 43.....	60
Página 44.....	61

Sonido inicial vocálico	
Actividad introductoria.....	62
Soluciones:	
Página 46.....	63
Página 47.....	65
Página 48.....	66
Página 49.....	67
Página 50.....	69
Página 51.....	70
Página 52.....	71
Página 53.....	72
Página 54.....	73
Página 55.....	74
Página 56.....	75

Sonido final vocálico	
Actividad introductoria.....	77
Soluciones:	
Página 57.....	78
Página 58.....	79

Sonido medial vocálico	
Actividad introductoria.....	81
Soluciones:	
Página 59.....	82
Página 60.....	83

Secuencia vocálica	
Actividad introductoria.....	84
Soluciones:	
Página 61.....	85
Página 62.....	86
Página 63.....	87
Página 64.....	88
Página 65.....	90
Página 66.....	91
Página 67.....	92
Página 68.....	93
Página 69.....	94

Sílaba - sonido	
Actividad introductoria.....	95
Soluciones:	
Página 70.....	96

Sonido inicial consonántico	
Actividad introductoria.....	97
Soluciones:	
Página 71.....	98
Página 72.....	99
Página 73.....	100
Página 74.....	102
Página 75.....	103
Página 76.....	105
Página 77.....	106
Página 78.....	108
Página 79.....	110
Página 86.....	111

Sonido final consonántico	
Actividad introductoria.....	112
Soluciones:	
Página 81.....	113
Página 82.....	114
Página 83.....	115

Sonido medial consonántico	
Actividad introductoria.....	117
Soluciones:	
Página 84.....	118
Página 85.....	119
Página 87.....	121

Manipulación consonántica*	
Actividad introductoria.....	122
Soluciones:	
Página 88.....	123

Síntesis fonémica	
Actividad introductoria.....	124
Soluciones:	
Página 89.....	125
Página 90.....	126
Página 91.....	127
Página 92.....	128
Página 95.....	129

Análisis fonémica	
Actividad introductoria.....	131
Soluciones:	
Página 93.....	132

PRESENTACIÓN

Jugando con los sonidos es una serie de tres cuadernos cuya finalidad es estimular la conciencia fonológica, habilidad precursora de la lectoescritura, que contribuye a la iniciación a la lectura, además de desarrollar habilidades para organizar el lenguaje oral. La serie está compuesta por:

Jugando con los sonidos 1 (JCS1)

Jugando con los sonidos 2 (JCS2)

Jugando con los sonidos 3 (JCS3)

Esta línea de productos contiene una propuesta metodológica lúdica y entretenida con actividades organizadas con dificultad ascendente a medida que se avanza en sus páginas, lo que desafía al *niño a nuevos aprendizajes. Esto les permite conocer paulatinamente la organización de las sílabas y los sonidos en las palabras, siguiendo un orden de complejidad gradual.

Los cuadernos **Jugando con los sonidos** tienen una propuesta metodológica flexible, adaptable a la diversidad de realidades, contextos educativos y complementario a cualquier currículum escolar. Potencian funciones cognitivas como la atención, la memoria, lenguaje y también desarrollan el vocabulario y contenidos semánticos de acuerdo al nivel de desarrollo del niño. Este cuaderno consta de dos partes: la primera que trabaja la conciencia silábica y la siguiente que aborda la conciencia fonémica. Esto ocurre en los tres cuadernos **Jugando con los sonidos**, pero en cada uno de ellos existe distinta cantidad y nivel de complejidad para las actividades, acorde al nivel educativo en el que se sugieren.

Jugando con los sonidos 2 (JCS2), para niños a partir de los 5 años de edad, enfatiza en el reconocimiento de sonidos vocálicos, con actividades de segmentación silábica, reconocimiento de sílabas (inicial, medial y final), manipulación silábica, reconocimiento de sonido vocálico y consonántico (inicial, medial y final) de variados fonemas, análisis y síntesis fonémico.

Estos cuadernos pueden ser utilizados por madres, padres, cuidadores o por profesionales de la educación y de la salud tales como: educadoras de párvulos, docentes y terapeutas del lenguaje, entre otros.

Este material fue desarrollado por un equipo de seis fonoaudiólogas tituladas de la Universidad de Chile con una importante experiencia en intervención en niños

*En esta guía didáctica se usarán los términos genéricos “niño”, “niños”, “compañero” y “compañeros” para hacer referencia a ambos géneros.

CONCIENCIA FONOLÓGICA

¿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 desde el punto de vista de la decodificación. De hecho existen numerosas [investigaciones](#) que demuestran una relación positiva entre la habilidad del niño para identificar 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 identificar 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.

La conciencia fonológica facilita el aprendizaje de la lectoescritura, puesto que desarrolla las habilidades necesarias y la base para que el aprendizaje lector se dé de manera natural en el niño.

¿Cuándo podemos empezar a estimular la conciencia fonológica?

Desde los 3 años de edad podemos comenzar a trabajar gradualmente esta habilidad a nivel de sílaba, lo cual permitirá que los niños adquieran mayor conciencia acerca de las sílabas que forman las palabras. Es importante que el desarrollo de la conciencia fonológica sea abordado desde etapas preescolares para facilitar así el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, que se dará en etapas posteriores.

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

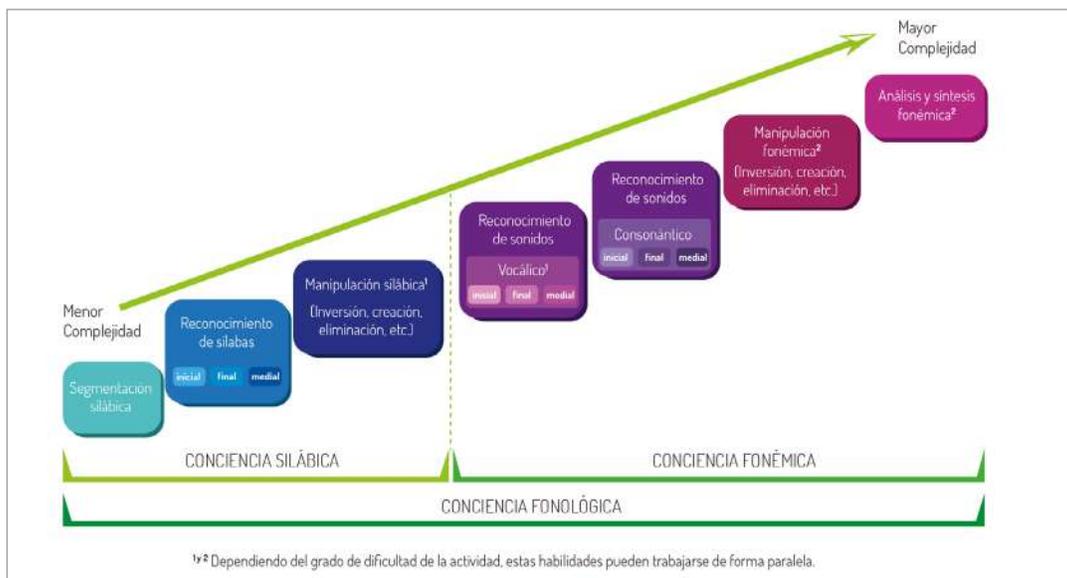
Los cuadernos **Jugando con los sonidos** están graduados en tres niveles para organizar su utilización, según las competencias que presente cada niño y la estimulación que haya recibido previamente. Si bien, en todos se busca desarrollar habilidades de conciencia fonológica, cada uno de ellos tiene un enfoque diferente y se plantean actividades con distinto grado de complejidad. Se recomienda trabajar cada cuaderno con la mediación de un adulto y siguiendo el orden de sus páginas, puesto que las actividades están ordenadas según el nivel de dificultad. Es importante también, considerar que, antes de pasar de uno a otro contenido/habilidad, el niño debe manejar bien el contenido previo, por lo que, si terminadas las actividades correspondientes aún no lo logra, se sugiere crear otras actividades con el fin de apoyarlo para que consiga manejarlo. Es por esto que, al momento de elegir el cuaderno a utilizar, se debe considerar el nivel y ritmo de aprendizaje en que se encuentra cada niño. En **Jugando con los sonidos 2**, se aborda la conciencia silábica y fonémica de manera equitativa.

Los cuadernos **Jugando con los sonidos** están graduados en tres niveles para organizar su utilización, según las competencias que presente cada niño y/o la estimulación que haya recibido previamente.

Es por este motivo que los cuadernos 1 y 2 se sugieren para niños a partir de los 4 y 5 años de edad y el cuaderno 3 se propone para niños a partir de los 6 años de edad.

¿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.



Finalmente, es relevante señalar que existen otros aspectos del lenguaje oral no abordados directamente que son importantes de 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 cuadernos de actividades 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.

DESCRIPCIÓN DE LAS PÁGINAS E ÍCONOS DEL CUADERNO

Clave de color
Señala el número o letra que se debe colorear.

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

▢ ▢ ▢ ▢

Registro de conteo

Marcador PleIQ
Elemento gráfico para ser escaneado con la aplicación PleIQ.

Ícono actividad interactiva
Identifica que la página entrega una experiencia interactiva con la aplicación PleIQ.

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

Íconos
Representan la acción que el niño debe realizar.

- Colorear - Trazar a color
- Trazar - Dibujar
- Escuchar
- Nombrar - Repetir
- Recortar y pegar
- Pegar calcomanías

Contenido o habilidad que se trabaja.

Sonido inicial consonántico **R** **V** **C**

El niño está en el hospital. Colorea los objetos que comienzan con R, V y C según la clave de color.
Ventana, cortinas, calendario, reloj, mesita, radio, camilla, vaca, ruedas, vaso, caja, remedio, etc.

Actividad complementaria
¿Has estado en un hospital alguna vez? Cuenta por qué.

Caligrafix

Actividad complementaria
Tarea adicional a la central, diseñada para desarrollar otros niveles del lenguaje, en su mayoría semánticos.

Guía para el adulto
Señala los nombres de los dibujos presentes en la página. En algunos casos es una información que orienta sobre cómo realizar la actividad. Siempre va en color verde.

DESAFÍO

Páginas que ofrecen un mayor reto, pues involucran de manera simultánea más de un contenido de conciencia fonológica y ponen a prueba diversas habilidades cognitivas. Estas actividades no son un requisito para seguir avanzando en las siguientes páginas del cuaderno.

ESTRATEGIAS DE APOYO AUDITIVO, VISUAL Y KINÉSICO

Es importante considerar que, además de introducir los aprendizajes con el tipo de actividades que en esta guía se proponen, hay ciertas conductas que el docente siempre debe tener en cuenta al momento de trabajar conciencia fonológica en el aula. La idea es que en todos los contenidos intente apoyar a los estudiantes a través de estrategias de tipo visual, auditivas y táctil/kinésicas.

Se ha desarrollado la presente guía con diferentes oportunidades de entradas de aprendizaje, siguiendo el propósito del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) “cuyo fin es maximizar las oportunidades de aprendizaje de todos los estudiantes considerando la amplia gama de habilidades, estilos de aprendizaje y preferencias”, por lo que resulta pertinente y necesario implementar estrategias que faciliten el aprendizaje de todos los niños y niñas.

Estrategias de apoyo auditivo

Independiente del contenido el docente siempre puede entregar ayudas e ir graduándolas según la necesidad de cada niño a través de lo auditivo. Por ejemplo, si se trata de segmentar palabras, es importante que estas sean verbalizadas con pausas entre las sílabas y más lento. En el caso del reconocimiento de sílabas: la sílaba que se aborde puede ser producida con mayor volumen y mayor extensión que las que no se están trabajando. Lo mismo se puede realizar cuando se reconocen vocales o fonemas determinados dentro de una palabra, dando énfasis a lo que se quiere destacar. Estas ayudas pueden enfatizarse o atenuarse lentamente dependiendo de los avances observados en los estudiantes.

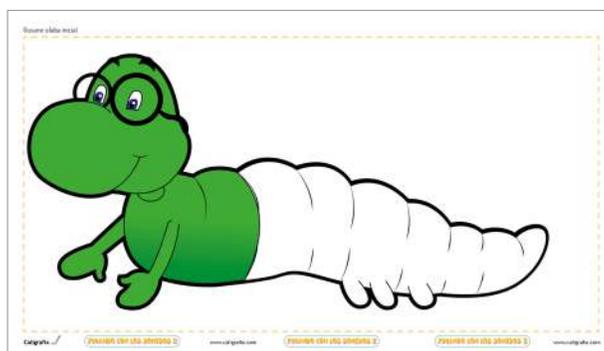
Estrategias de apoyo visual

Lo visual es una herramienta que en todos los contenidos debe ser utilizada, ya que trabajar con los sonidos es algo muy abstracto por lo que se recomienda un apoyo visual para poder aumentar las entradas de estos nuevos aprendizajes.

Por ejemplo, en el caso de la segmentación silábica, históricamente se ha abordado a través de aplausos, los cuales no se pueden volver a contar o a analizar una vez ya realizados, por lo que se propone contar sílabas a través de elementos concretos tales como fichas, porotos o los dedos (entre otros). Estos mismos objetos servirán para reconocer posteriormente sílabas, ya que se puede mostrar la ficha, el poroto o el dedo que se desea que el niño identifique.

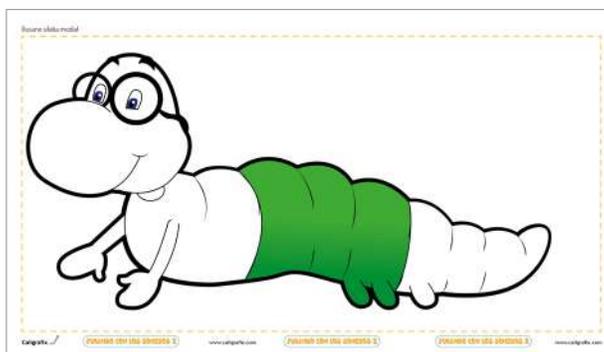
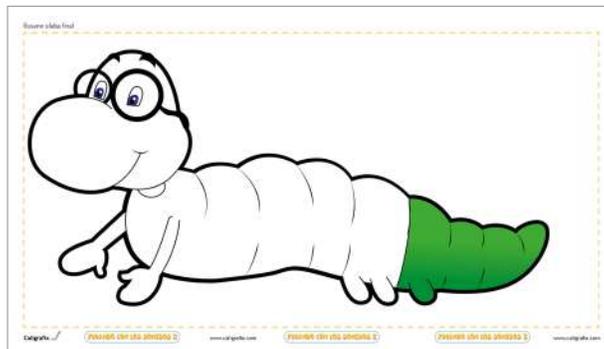
Otro apoyo transversal para reconocer sílabas es utilizar el gusano imprimible al que se puede acceder en nuestro sitio web o mediante los links correspondientes ([Gusano sílaba inicial](#) - [Gusano sílaba final](#) - [Gusano sílaba medial](#)) ya que constantemente recordará a los niños lo que se está trabajando.

Estos gusanos se deben recortar y pegar en la sala según el contenido que se esté abordando. Por ejemplo, si se está trabajando sílaba inicial, se debe poner el “Gusano sílaba inicial”. Al colocarlo, se le dice a los niños que la palabra “gusano” tiene 3 sílabas y la coloreada es la sílaba inicial que suena “gu”. Se propone que este material quede de apoyo durante todo el tiempo que se trabaje el contenido. Se verá así:



Material complementario: Gusano sílaba inicial (p. 134) - Gusano sílaba final (p. 137) - Gusano sílaba medial (p. 140)

Cuando se aborde el contenido de sílaba final se debe ocupar el material “Gusano sílaba final” de la misma forma, al igual que con el “Gusano sílaba medial”.



ESTRATEGIAS DE APOYO TÁCTIL/KINÉSICO

Se recomienda incorporar este tipo de estrategias de manera transversal. Un ejemplo de este apoyo se puede dar en el contenido de segmentación. El niño puede segmentar con su propio cuerpo (por ejemplo la palabra CAMISA en “ca” se toca la cabeza, en “mi” se toca la barriga y en “sa” se toca las rodillas) y después se le pregunta: “¿Cómo se llama la sílaba que sonó en tu cabeza?” Esto genera una contribución a la cantidad de entradas con las que estamos tratando de que los niños aprendan.

Además, cuando se han utilizado elementos concretos para representar sílabas o sonidos, el estudiante posteriormente puede manipularlos para reconocer alguno de ellos en particular.

INTRODUCCIÓN

La presente guía tiene por objetivo ser un material complementario a las actividades propuestas en **Jugando con los sonidos 2**. El propósito es mostrar a los docentes algunas estrategias probadas y que han resultado apropiadas en el contexto del aula para introducir cada nuevo contenido o habilidad en los niños.

Se proponen estas ideas ya que el empleo de material concreto o experiencias vivenciales resulta un buen medio para que los niños comprendan la base del nuevo contenido, el que posteriormente, a través de las páginas del cuaderno, se sigue reforzando. Se propone este tipo de estrategias como una manera de transformar algo abstracto como “las sílabas y los sonidos” en algo concreto y, en consecuencia, más fácil de incorporar.

Estructura y componentes de la guía didáctica

En la presente guía, se plantea para cada contenido y/o habilidad, una tabla y una actividad introductoria (indicando materiales y posibles lugares de realización). Posteriormente se indican las soluciones de las páginas que abordan el contenido presentado.

La tabla contiene la siguiente información:

Contenido/habilidad	Se menciona puntualmente el contenido o habilidad a trabajar en la sesión. (Extraído de la propuesta del libro JCS2)
Objetivo de aprendizaje	Es el objetivo de la sesión, enfocado en el contenido/ habilidad a trabajar en cada página.
Páginas	Se indica el número de las páginas que desarrolla ese contenido en el cuaderno JCS 2.

A continuación se detallan actividades previas para cada contenido, por lo que se invita al docente a revisar las sugerencias sin olvidar que cualquier otro tipo de ayuda ya sea auditiva, táctil, visual y/o kinésica puede contribuir a que las sílabas y los sonidos se vuelvan algo concreto y manipulable por los niños.

Asimismo se presentan las soluciones a las actividades del cuaderno **Jugando con los sonidos 2**, en las que se ha etiquetado los estímulos y las respuestas, cuando corresponda, con el fin de facilitar el trabajo del docente.

PROPUESTAS DIDÁCTICAS Y SOLUCIONES: CONCIENCIA SILÁBICA

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, un ataque y una coda. El ataque (consonante o consonantes ubicadas antes del núcleo) y la coda (consonante o consonantes ubicadas 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 (SO-LAR). 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.

Segmentación silábica

Contenido/habilidad	Segmentación silábica
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como segmentación y conteo de sílabas.
Páginas	8 a 17

Actividad introductoria

Materiales: fichas, tapas de botellas, círculos de papel u otro material concreto a elección.

Lugar: sala de clases, biblioteca.

Para comenzar, explique al grupo/curso, que aprenderán a contar las sílabas de una palabra.

Invite a dos voluntarios a pasar adelante, frente al resto de sus compañeros, a que representen las sílabas de una palabra con los objetos que estarán encima de la mesa. Nombre una palabra bisilábica, por ejemplo: "casa", e invite a poner los círculos de papel según la cantidad de sílabas. Luego, pida a todo el grupo/curso que nombren la sílaba tocando cada círculo, por ejemplo: "ca" (dedo índice en el primer círculo) y "sa" (dedo índice en el segundo círculo). Procure que en primera instancia sea lento y dejando una pequeña pausa entre las dos sílabas, de esta manera los niños podrán percibir el espacio entre ambas sílabas y considerarlas diferentes. Cuando los niños ya comprendan el ejercicio, puede ir reduciendo esa pausa.

Continúe la dinámica con distintas palabras de 2 sílabas, luego 3 y 5; finalmente con 4 y 5 sílabas, y ejemplificando con los niños.

Soluciones:

Página 8



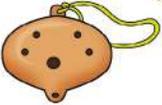
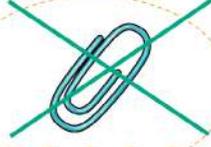
Conta cuántas sílabas tiene cada palabra y colorea la cantidad de círculos que corresponda.
Flauta, metalófono, piano, acordeón, ocarina, guitarra, clip, armónica, trompeta, violín.

Actividad interactiva









PIA - NO

FLAU - TA

ME - TA - LÓ - FO - NO

GUI - TA - RRA

A - COR - DE - ÓN

O - CA - RI - NA

CLIP

AR - MÓ - NI - CA

TROM - PE - TA

VIO - LÍN

¿A qué grupo pertenecen estos dibujos? Encuentra y tacha el intruso.

Pertenecen al grupo de los instrumentos musicales.
El intruso es el clip.

Marcador página 8

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso y colorear cada círculo según la cantidad de sílabas que tenga cada elemento.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar





El niño tiene frío, ayúdalo a vestirse. Une las prendas de vestir que tengan 3 sílabas al cuerpo del niño.

Gorro, guante, short, camisa, chaqueta, bufanda, pijama, pantalón, abrigo, zapato.



¿A qué grupo pertenecen estos dibujos? Nombra otras prendas de vestir.

Pertenecen al grupo de las prendas de vestir.

Respuesta abierta al nombrar otras, tales como: vestido, chanclas, polera, camisa, polerón, buzo.



Descubre la cantidad de sílabas que tienen los dibujos de cada fila. Encierra el dibujo que tiene una cantidad de sílabas diferente.

Llave, flor, botón, casa, robot, cruz, tren, flan, fantasma, castillo, plancha, koala, veterinario, rinoceronte, refrigerador, bicicleta.

 LLA - VE	 FLOR	 BO - TÓN	 CA - SA
 RO - BOT	 CRUZ	 TREN	 FLAN
 FAN - TAS - MA	 CAS - TI - LLO	 PLAN - CHA	 KO - A - LA
 VE - TE - RI - NA - RIO	 RI - NO - CE - RON - TE	 RE - FRI - GE - RA - DOR	 BI - CI - CLE - TA



El cocinero debe preparar un banquete. ¡Ayúdalo a repartir los alimentos!
Cuenta cuántas sílabas tiene cada palabra y une los dibujos a la olla correspondiente.
Miel, ensalada, brócoli, pastel, pizza, lechuga, huevo, hamburguesa, nuez, pescado, pan.

Actividad Interactiva

¿Cuáles de estos alimentos son buenos para la salud? Encierra los alimentos saludables.

Respuesta abierta. Algunos alimentos mencionados pueden ser: miel, ensalada, brocoli, lechuga, huevo, nuez, pescado.

Marcador página 11

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso y buscar los alimentos que tengan la cantidad de sílabas indicadas.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar





El vendedor quiere colorear los cajones. ¡Ayúdalo! Cuenta cuántas sílabas tiene cada vegetal y colorea los cajones según la clave de color.

Tunas, chirimoyas, lechuga, granadas, coliflor, guayabas, kiwis, berenjenas, alcachofas, melón, arándanos, papas.

2 3 4

TU - NAS	CHI - RI - MO - YAS	LE - CHU - GA	GRA - NA - DAS
CO - LI - FLOR	GUA - YA - BAS	KI - WIS	BE - REN - JE - NAS
AL - CA - CHO - FAS	ME - LÓN	A - RÁN - DA - NOS	PA - PAS

¿Cuáles de estos vegetales son frutas? Marca con una cruz los cajones que tienen frutas.

Marcan: tunas, chirimoyas, granadas, guayabas, kiwi, berenjenas, melón, arándanos.



Lucas fue a visitar el centro de rescate animal y quiere saber cuántas sílabas tienen estos animales. Cuenta las sílabas que tiene cada uno y escribe el número en su etiqueta. Camaleón, pingüino, culebra, hurón, erizo, loro, hámster, caca-túa, perro, gato, conejo, escarabajo, tortuga.

Animales y sus sílabas:

- CA - MA - LE - ÓN (4)
- PIN - GÜI - NO (3)
- CU - LE - BRA (3)
- HU - RÓN (2)
- E - RI - ZO (3)
- LO - RO (2)
- HÁMS - TER (2)
- CA - CA - TÚ - A (4)
- PE - RRO (2)
- GA - TO (2)
- CO - NE - JO (3)
- ES - CA - RA - BA - JO (5)
- TOR - TU - GA (3)

¿Qué animal crees tú que no podría estar en un centro de rescate animal? Comenta por qué y táchalo.

Respuesta abierta, lo importante son los argumentos que se den.

Marcador página 13

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso y escuchar el elemento el cual también es presentado en imagen e identificar la cantidad de sílabas que tiene seleccionando el número.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar





Observa el paisaje. Pega las calcomanías de la página 97 en el cielo, en la tierra o en el mar, según la cantidad de sílabas que tiene cada palabra.

Auto, velero, barco, bicicleta, submarino, avión, helicóptero, moto, tren, cohete.

Nota: el auto y la moto pueden intercambiar su ubicación.



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

Pertenecen a los medios de transporte.

Otros medios de transporte terrestre son: camión, camioneta, bus, micro, etc.



Ayuda a Gus a terminar su cuadro. Cuenta cuántas sílabas tiene cada palabra y colorea según la clave de color.

Billete, nuez, pie, cigüeña, palmera, bellota, pluma, lancha, manguera, puerta, toro, ballena, lima, trompo, globo, muela, zanahoria, aspiradora, rinoceronte, refrigerador, esqueleto, mariposa, teléfono.

1 2 3 4 5

NUEZ
BI-LLE-TE
PIE
CI-GÜE-ÑA
PAL-ME-RA
BE-LLO-TA
LAN-CHA
PLU-MA
PUER-TA
TO-RO
MAN-GUE-RA
LI-MA
TROM-PO
GLO-BO
MUE-LA
AS-PI-RA-DO-RA
ZA-NA-HO-RIA
RE-FRI-GE-RA-DOR
ES-QUE-LE-TO
RI-NO-CE-RON-TE
MA-RI-PO-SA
TE-LÉ-FO-NO



Ayuda a Gus a corregir su tarea. Cuenta cuántas sílabas tiene cada palabra, colorea las correctas y haz una cruz en las incorrectas.

Cinturón, rey, chupón, lavadora, sacapuntas, autobús, taza, fantasma.

Actividad Interactiva

	 CIN-TU-RÓN ○ ○	 REY ○
	 LA-VA-DO-RA ○ ○ ○ ○	 SA-CA-PUN-TAS ○ ○ ○
	 TA-ZA ○ ○	 FAN-TAS-MA ○ ○ ○

Marcador página 16

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, escoger un objeto, identificar el círculo que tiene la cantidad de sílabas correcta y colorear el objeto.

Habilidades trabajadas:

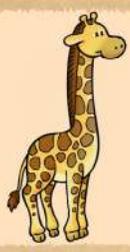
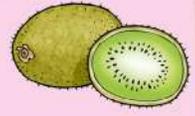
Identificar - evocar - expresar - razonar



Página 17



Cuenta las sílabas de cada palabra y encierra, en cada fila, el dibujo que tenga más sílabas.
Jirafa, foca, pez, payaso, jinete, estilista, tren, triciclo, barco, cereza, mango, kiwi.

JI - RA - FA 	FO - CA 	PEZ 
		
PA - YA - SO	JI - NE - TE	ES - TI - LIS - TA
		
TREN	TRI - CI - CLO	BAR - CO
		
CE - RE - ZA	MAN - GO	KI - WI

¿Qué nombre le pondrías a cada grupo? Coméntalo.

Respuesta esperada: Animales / Oficios / Medios de transporte / Frutas.

Sílaba inicial

Contenido/habilidad	Sílaba inicial
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como la identificación de sonidos iniciales.
Páginas	18 a 22 y 34*

*Para realizar esta actividad el estudiante debe conocer también el contenido de "Sílaba final".

Material transversal: [Gusano sílaba inicial](#).

Actividad introductoria

Materiales: [Gusano sílaba inicial](#), caja de cartón y diferentes elementos para agregar a la caja.

Lugar: sala de clases o patio del establecimiento.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será reconocer la sílaba inicial de las palabras.

Invite a al grupo/curso a introducir en una caja, diferentes objetos personales o útiles escolares que tengan disponibles en la sala de clases, por ejemplo: regla, cuaderno, lápiz, tijeras, goma, cepillo, pasta, etc.

Para ejemplificar saque un objeto de la caja nombrando solo la primera sílaba y al mismo tiempo dé un salto para dar un apoyo concreto al niño y diga: "yo saqué de la caja un LA" (y salte). Pida voluntarios para salir adelante a sacar un objeto de la caja y a nombrar la primera sílaba del objeto elegido y al mismo tiempo dar un salto.

Material complementario: [Gusano sílaba inicial \(p. 134\)](#)

Soluciones:

Página 18

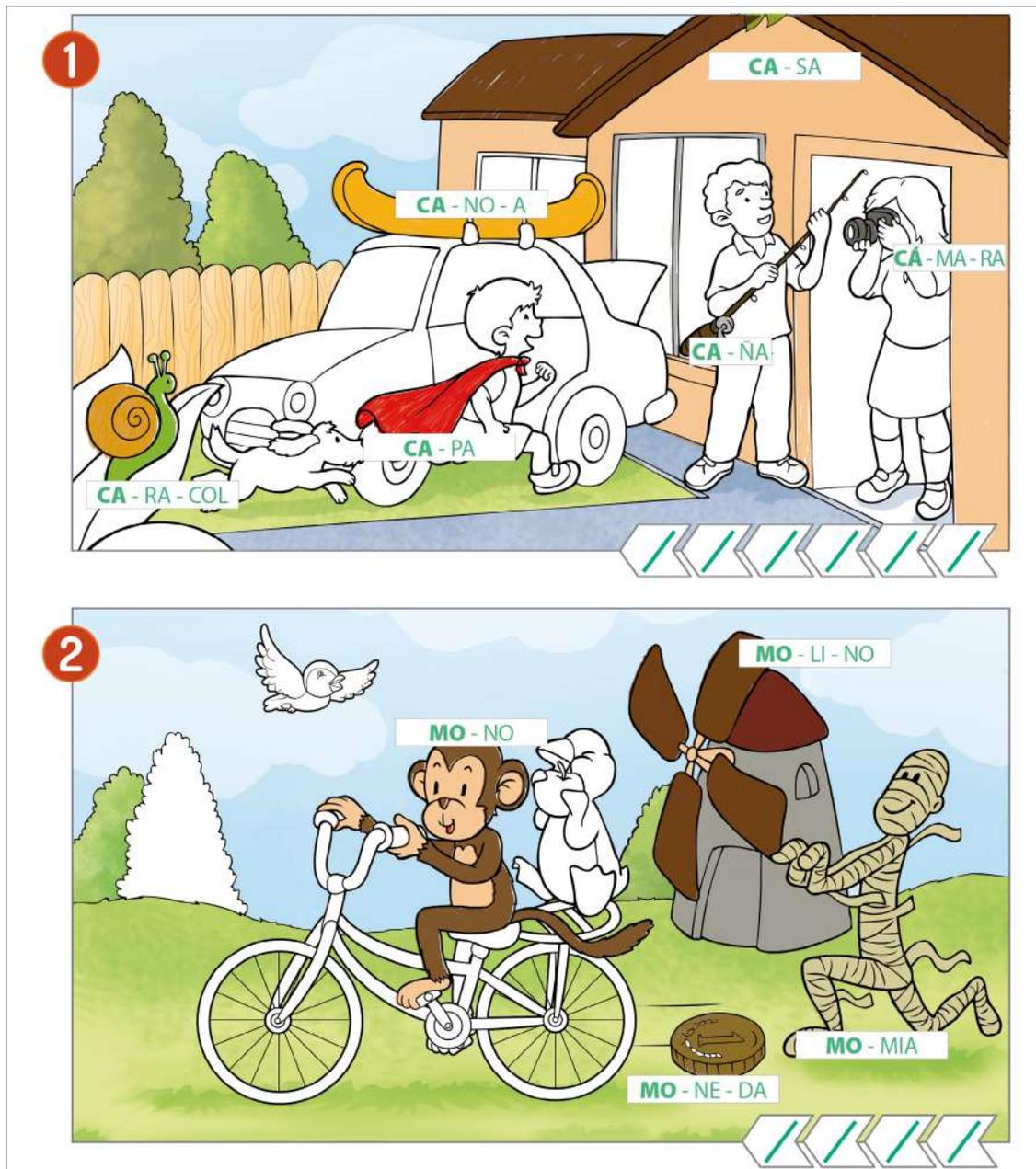


1. Colorea los dibujos que comienzan con la sílaba **CA**. Cada vez que encuentres un dibujo, regístralo en el contador marcando una raya.

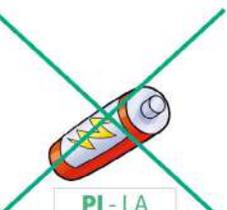
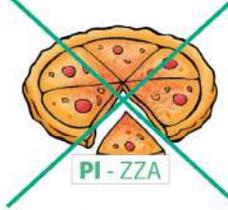
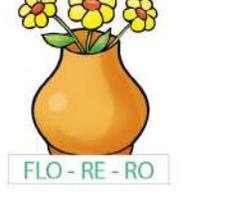
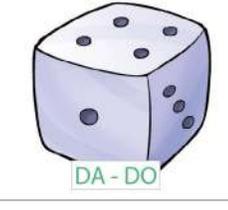
2. Colorea los dibujos que comienzan con la sílaba **MO**. Registra los dibujos en el contador.

1. Casa, canoa, caracol, capa, caña de pescar, cámara fotográfica

2. Mono, moneda, molino, momia, manzana.



Marca con una cruz los dibujos que comienzan con la sílaba **Pi** y descubre la letra que se forma.
 Piña, piñata, pila, pino, cuchillo, pijama, fósforo, pimienta, pico, piraña, astronauta, pizza, olla, nube, florero, pirata, dado, rayo, helado.

 PI - ÑA	 PI - ÑA - TA	 PI - LA	
 PI - NO	 CU - CHI - LLO	 PI - JA - MA	 FÓS - FO - RO
 PI - MIEN - TO	 PI - CO	 PI - RA - ÑA	 AS - TRO - NAU - TA
 PI - ZZA	 O - LLA	 NU - BE	 FLO - RE - RO
 PI - RA - TA	 DA - DO	 RA - YO	 HE - LA - DO

Actividad interactiva

Marcador página 19

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar cada objeto y escuchar como es su separación en sílabas.

Habilidades trabajadas:

Identificar - relacionar - razonar





Une con una línea las palabras que comienzan con la misma sílaba.

Televisor, billete, cuna, telaraña, limón, galleta, bicicleta, berenjena, gato, libro, bellota, cuchara.

Actividad interactiva

PIÑA

TE - LE - VI - SOR

BI - LLE - TE

CU - NA

TE - LA - RA - ÑA

LI - MÓN

GA - LLE - TA

BI - CI - CLE - TA

BE - REN - JE - NA

GA - TO

LI - BRO

BE - LLO - TA

CU - CHA - RA

The activity features a caterpillar at the top center. On the left, a blue box with a hand cursor points to the word 'PIÑA'. Below it, a vertical orange bar contains the text 'Actividad interactiva'. The main area consists of two columns of green leaves, each with an illustration and a syllabified word. Lines connect the words that share the same starting syllable: 'TE - LE - VI - SOR' (television) connects to 'TE - LA - RA - ÑA' (spiderweb); 'BI - LLE - TE' (bill) connects to 'BI - CI - CLE - TA' (bicycle); 'CU - NA' (cradle) connects to 'CU - CHA - RA' (spoon); 'LI - MÓN' (lemon) connects to 'LI - BRO' (book); 'GA - LLE - TA' (cookie) connects to 'GA - TO' (cat); 'BE - REN - JE - NA' (eggplant) connects to 'BE - LLO - TA' (acorn).

Marcador página 20

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso e identificar cual es elemento que comienza con la sílaba indicada.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar



Junta las primeras sílabas de cada dibujo y descubre la palabra escondida. Dibújala, como en el ejemplo.

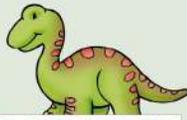
Cuchara, naranja, cuna, patín, lata, botas, tenedor, marino, goma, lupa, nariz, gallina, toalla, gorra, taladro.

 CUchara	 NARanja	 CUNA
 PA - TÍN	 LA - TA	 PALA
 BO - TAS	 TE - NE - DOR	 BOTE
 MA - RI - NO	 GO - MA	 MAGO
 LU - PA	 NA - RIZ	 LUNA
 GA - LLI - NA	 TO - A - LLA	 GATO
 GO - RRA	 TA - LA - DRO	 GOTA



¡A descubrir la palabra escondida! Junta las primeras sílabas de cada imagen y dibuja la palabra que se forma en el recuadro.

Pato, loro, mapa, ojo, vela, jabón, helicóptero, lápiz, dominó, tornillo, tucán, gallina, cortina, ballena, taza, árbol, dinosaurio, llavero.

 PA - TO	 LO - RO	 MA - PA	 PALOMA
 O - JO	 VE - LA	 JA - BÓN	 OVEJA
 HE - LI - CÓP - TE - RO	 LÁ - PIZ	 DO - MI - NÓ	 HELADO
 TOR - NI - LLO	 TU - CÁN	 GA - LLI - NA	 TORTUGA
 COR - TI - NA	 BA - LLE - NA	 TA - ZA	 CORBATA
 ÁR - BOL	 DI - NO - SAU - RIO	 LLA - VE - RO	 ARDILLA



Nombra la última sílaba de cada palabra y dibuja en la argolla un objeto que comience con esa misma sílaba. Fíjate en el ejemplo.

Gota, taza, pato, vaca, queso, zoológico, jeringa, paloma.

goTA

TAza

PA - TO

VA - CA

ZOO - LÓ - GI - CO

QUE - SO

PA - LO - MA

JE - RIN - GA

Las respuestas son sugerencias y pueden variar según la experiencia de cada niño.

Sílaba final

Contenido/habilidad	Sílaba final
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como la identificación de sonidos finales.
Páginas	23 - 33, 34*

*Para realizar esta actividad el estudiante debe conocer también el contenido de "sílabas iniciales". La solución de esta página se ubica en dicho contenido.

Material transversal: [Gusano sílaba final](#).

Actividad introductoria

Materiales: Dos marcadores de diferente color y [Gusano sílaba final](#).

Lugar: sala de clases.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será reconocer la sílaba final de las palabras.

Para motivar al grupo/curso pida que formen parejas y que entre cada pareja mencionen palabras para separarlas en sílabas y luego identifiquen la sílaba final. Luego, entregue plumones o marcadores de diferentes colores a cada uno (a cada pareja), por ejemplo uno negro y uno rojo. Invite a uno a nombrar un objeto, y a separarlo en sílabas. Pregunte al de plumón negro: ¿Cuántas sílabas tiene esta palabra? Entonces, ¿cuántas rayas debes hacer? (pida dibujar en la pizarra la cantidad de rayas por sílaba) "Ahora con plumón rojo encierra la sílaba final. ¿Cuál es?" Invite al otro estudiante a realizar esta acción. Realice esta dinámica con todos los niños, primero separar en sílabas con rayitas de color negro cada palabra y luego encerrar con rojo la sílaba final. Para comprobar que cada niño comprendió cuál era la sílaba final, invítelo a nombrarla.

Material complementario: [Gusano sílaba final](#) (p. 137)

Soluciones:

Página 23



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

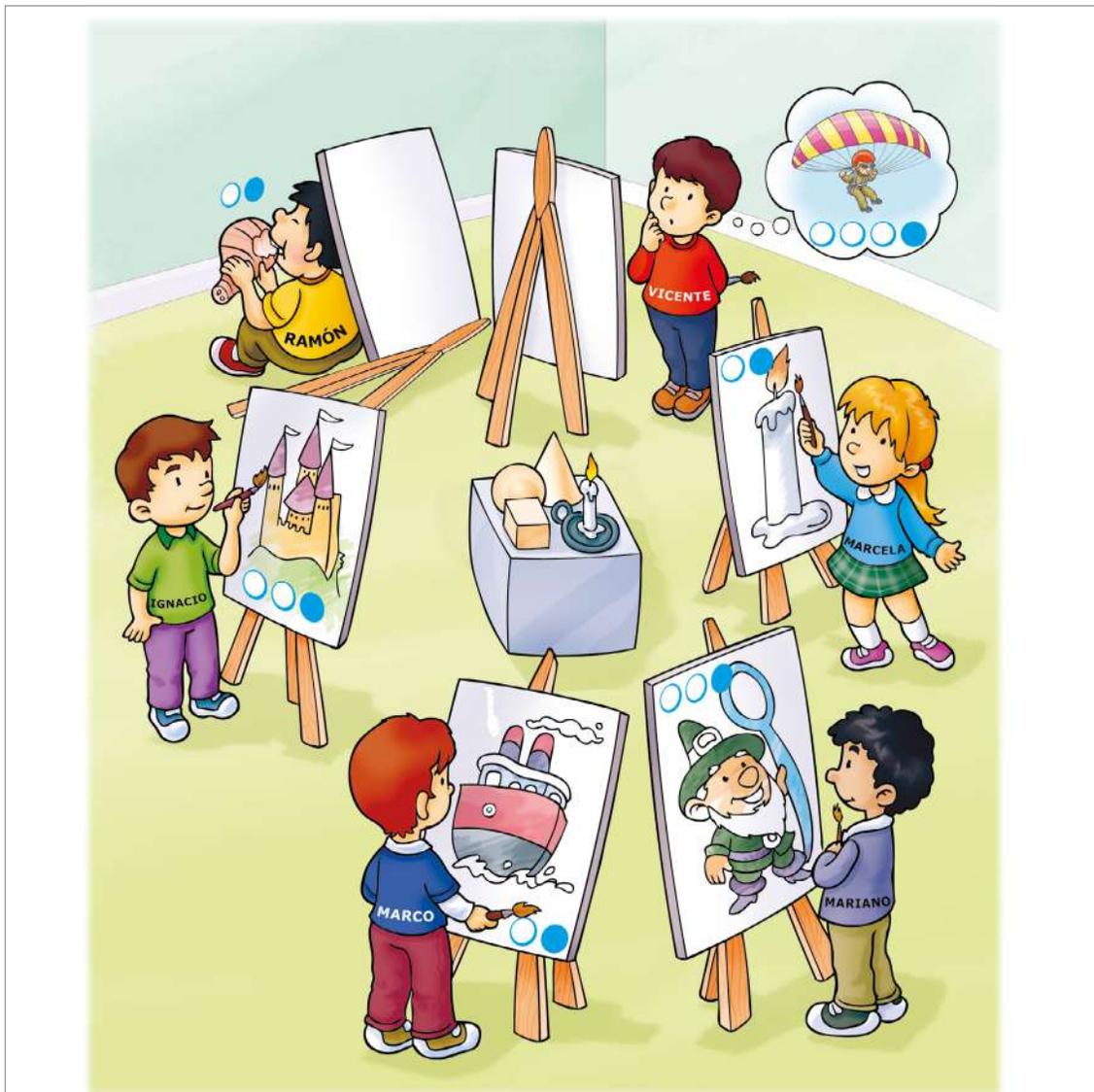
Leer las siguientes oraciones cargando la voz en las sílabas finales: Ramón come jamón. Vicente piensa en un parapente. Ignacio pinta un palacio. Marcela pinta una vela. Marco pinta un barco. Mariano pinta un enano.

Se sugiere que cuando se lea las oraciones se utilice un ritmo de habla pausado que favorezca el procesamiento de la información u oración, y se aumente el volumen de la voz en la sílaba final de la palabra estímulo o palabra que se busca destacar.

Se promueve que el estudiante inicialmente solo escuche y no se espera que repita o diga la sílaba final.

Posteriormente, a partir de una nueva lectura de las oraciones o de los enunciados finales, haga una pausa antes de decir la sílaba final de la palabra, esperando con ello que los niños digan la sílaba final que falta.

Si observa que su grupo/curso no logra reconocer la sílaba final, se recomienda que los estudiantes coloquen el dedo en los círculos que hay junto a cada palabra estímulo, al mismo tiempo que la diga enfatizando la última sílaba.



Página 24



Escucha cada frase y únela con el dibujo que tenga la misma sílaba final en su nombre.

Escucha la oración que se forma.

Gallo, pila, pingüino, espina, gorila, mano, gallina, pepino, gusano, caballo

Nota: algunos estudiantes podrían unir "pingüino" con "mano" y "gusano" con "pepino", pues ambas opciones terminan en la sílaba "no".

GA-LLO
Un gallo come un tallo arriba del...

PIN-GÜI-NO
Un pingüino muy cochino se come un...

GO-RI-LA
Un gorila en la fila lleva una...

GA-LLI-NA
Una gallina campesina se clavó una...

GU-SA-NO
Un gusano en verano está en mi...

PI-LA

ES-PI-NA

MA-NO

PE-PI-NO

CA-BA-LLO



Marca con una cruz los dibujos que terminan con la misma sílaba final que ESTRELLA.
Estrella, ardilla, estampilla, bombero, sillón, botella, chocolate, cebolla, pera, silla.



ES - TRE - LLA



AR - DI - LLA



ES - TAM - PI - LLA



BOM - BE - RO



SI - LLÓN



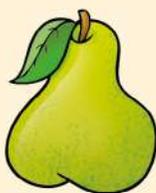
BO - TE - LLA



CHO - CO - LA - TE



CE - BO - LLA



PE - RA



SI - LLA

Actividad interactiva

Marcador página 25

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer cada marcador, tocar la estrella para que la imagen se despliegue en RA, en sonido y movimiento.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar.





¡Mira cuánta diversión! Colorea los dibujos que terminan con la sílaba **CO** igual que CIRCO.
Cada vez que encuentres un dibujo regístralo en el contador.

Saco, barco, chaleco, foco, casco, abanico, zanco, marco.

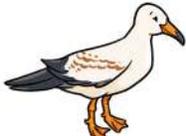
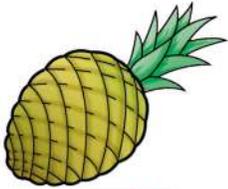
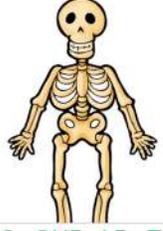
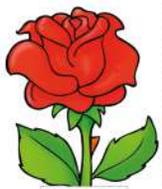


¿Qué personajes del circo faltan? Nómbralos.

Respuesta abierta: Comentan y nombran otros personajes que pueden estar en un circo.



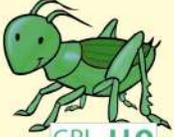
Recorta los dibujos y pégalos junto al objeto que tenga la misma sílaba final.
Cometa, vaquero, piña, esqueleto, blusa, ola, rosa, vela, niña, pato, gaviota, semáforo.

 CO - ME - TA	 GA - VIO - TA	 VA - QUE - RO	 SE - MÁ - FO - RO
 PI - ÑA	 NI - ÑA	 ES - QUE - LE - TO	 PA - TO
 BLU - SA	 RO - SA	 O - LA	 VE - LA



Descubre la sílaba final de los dibujos de cada fila. Encierra el dibujo que termina con una sílaba diferente.

Martillo, grillo, jirafa, rastrillo, caballo, gota, taza, lata, bota, muleta, semáforo, minero, velero, toro, lámpara, ventana, nariz, cuna, tuna, campana.

 MAR - TI - LLO	 GRI - LLO	 JI - RA - FA	 RAS - TRI - LLO	 CA - BA - LLO
 GO - TA	 TA - ZA	 LA - TA	 BO - TA	 MU - LE - TA
 SE - MÁ - FO - RO	 MI - NE - RO	 VE - LE - RO	 TO - RO	 LÁM - PA - RA
 VEN - TA - NA	 NA - RIZ	 CU - NA	 TU - NA	 CAM - PA - NA



Une con una línea las parejas de dibujos que tienen la misma sílaba final.
Sopa, micrófono, mano, espada, ballena, ventana, falda, chocolate, mapa, tomate.

SO - PA

MI - CRÓ - FO - NO

MA - NO

ES - PA - DA

BA - LLE - NA

VEN - TA - NA

FAL - DA

CHO - CO - LA - TE

MA - PA

TO - MA - TE



¡A ordenar! Guarda en la **CAJA** los objetos que terminan con **JA**; en el **CANASTO**, los que terminan con **TO** y en la **BOLSA**, los que terminan con **SA**. Únelos con una línea.

Rosa, moto, zapato, mesa, reja, pesa, bruja, gato.

The activity grid contains the following items and their syllables:

- Rosa: RO - SA
- Moto: MO - TO
- Zapato: ZA - PA - TO
- Mesa: ME - SA
- Reja: RE - JA
- Pesa: PE - SA
- Bruja: BRU - JA
- Gato: GA - TO

The storage boxes at the bottom are:

- Caja: CA - JA
- Canasto: CA - NAS - TO
- Bolsa: BOL - SA

Green lines connect the objects to their respective storage boxes based on their ending syllables:

- Rosa (RO - SA) connects to Bolsa (BOL - SA).
- Moto (MO - TO) connects to Canasto (CA - NAS - TO).
- Zapato (ZA - PA - TO) connects to Canasto (CA - NAS - TO).
- Mesa (ME - SA) connects to Bolsa (BOL - SA).
- Reja (RE - JA) connects to Caja (CA - JA).
- Pesa (PE - SA) connects to Bolsa (BOL - SA).
- Bruja (BRU - JA) connects to Caja (CA - JA).
- Gato (GA - TO) connects to Canasto (CA - NAS - TO).

On the right side, there is a red square icon with a white shape and stars, and a vertical orange bar with a small green character and the text "Actividad interactiva".

Marcador página 31

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso y escuchar la sílaba final, buscar el objeto que tiene esa sílaba final con la pistola en la pantalla disparando el rayo.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar





¡A encontrar la palabra escondida! Junta las últimas sílabas de cada imagen y dibuja la palabra que se forma en cada fila, como en el ejemplo.

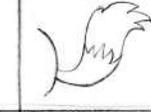
Uva, queso, vaso, globo, foca, blusa, pulpo, pintor, lata, rueda, nido, muñeca, babosa.

 uVA	 queSO	 VASO
 GLO - BO	 FO - CA	 BOCA
 BLU - SA	 PUL - PO	 SAPO
 PIN - TOR	 LA - TA	 TORTA
 RUE - DA	 NI - DO	 DADO
 MU - ÑE - CA	 BA - BO - SA	 CASA



¡A encontrar la palabra escondida! Junta las últimas sílabas de cada imagen y dibuja la palabra que se forma en cada fila.

Payaso, capa, paloma, gusano, chaleco, ciruela, botella, detective, boca, ceja, hormiga, raqueta.

 PA - YA - SO	 CA - PA	 SOPA
 PA - LO - MA	 GU - SA - NO	 MANO
 CHA - LE - CO	 CI - RUE - LA	 COLA
 BO - TE - LLA	 DE - TEC - TI - VE	 LLAVE
 BO - CA	 CE - JA	 CAJA
 HOR - MI - GA	 RA - QUE - TA	 GATA

Sílaba medial

Contenido/habilidad	Sílaba medial
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como la identificación de sonidos mediales.
Páginas	35 a 38

*Para realizar esta actividad el estudiante debe conocer también los contenidos de "sílabas inicial y sílabas final".

Material transversal: [Gusano sílaba medial](#).

Actividad introductoria

Materiales: archivo [Sílaba medial JCS2](#) y [Gusano sílaba medial](#), proyector.

Lugar: sala de clases o biblioteca.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será reconocer la sílaba medial de las palabras.

Para iniciar la actividad, muestre las imágenes del material de apoyo llamado [Sílaba medial JCS2](#). Invite a los niños a reconocer los elementos que aparecen ahí y a nombrarlos separándolos en sílabas. Aumente y alargue el volumen de la voz en la sílaba medial.

Invite a los niños a realizar esta dinámica con cada imagen. Para reforzar este contenido utilice el archivo [Gusano Sílabas mediales JCS2](#) con la finalidad de que los niños centren su atención en la parte medial del gusano, y así se aproximen y asocien el concepto de sílaba medial.

Para finalizar puede complementar con preguntas como: ¿Qué frutas vimos en las láminas? Puede dar pistas semánticas o fonológicas para que los niños recuerden lo trabajado, por ejemplo: Es una fruta amarilla y ácida, que comienza con "li" ¿qué fruta será?

Material complementario: [Gusano sílaba medial \(p. 140\)](#) - [Sílaba medial JCS2 \(p. 143\)](#)

Soluciones:

Página 35



¡A cocinar un pastel! Nombra la sílaba medial de los elementos que utilizan los niños en la cocina. En cada uno, colorea el círculo del medio para representar la sílaba medial de cada palabra.
 Cáscara, cuchara, harina, limones, aceite, naranjas.



¿Qué pasos debemos seguir para preparar panqueques? Enuméralos.

La respuesta puede ser diferente de acuerdo al conocimiento del niño y a la variedad familiar de cada receta. Un ejemplo de respuesta es:

1. Con la ayuda de un adulto reunir los ingredientes.
2. Batir el huevo.
3. Agregar la harina, la leche y una cucharada de aceite.
4. Vaciar la mezcla al sartén.
5. Rellenar con manjar, frutas o crema.
6. Servir en un plato con azúcar flor.



Marca con una cruz las palabras que tienen la misma sílaba medial que el modelo.
Conejo, bandera, minero, maleta, planeta, dinero, tenedor, camisa, velero, jinete.

PELOTA



CO-NE-JO



BAN-DE-RA



MI-NE-RO



MA-LE-TA



PLA-NE-TA



TE-NE-DOR



CA-MI-SA



DI-NE-RO



VE-LE-RO



JI-NE-TE

Actividad interactiva

Marcador página 36

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso e identificar cual es elemento que tiene la sílaba medial indicada.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar





Une con una línea los dibujos que tienen la misma sílaba medial, como en el ejemplo.
Espada, zapato, ballena, delantal, hormiga, galleta, cortina, maleta, volante, vestido, chaleco, dominó.



es PA da



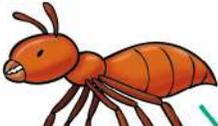
za PA to



BA - LLE - NA



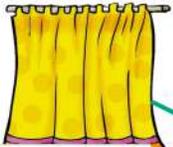
DE - LAN - TAL



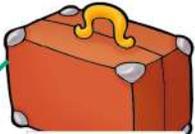
HOR - MI - GA



GA - LLE - TA



COR - TI - NA



MA - LE - TA



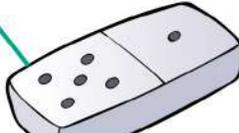
VO - LAN - TE



VES - TI - DO



CHA - LE - CO

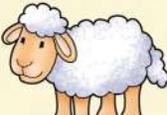


DO - MI - NÓ



¡A descubrir la palabra escondida! Une las sílabas mediales de cada imagen y dibuja la palabra que se forma en cada fila.

Oveja, helado, camello, gusano, cuchara, taladro, caballo, pantalón, pelota, corona, cascabel, camarón.

 O - VE - JA	 HE - LA - DO	 VELA
 CA - ME - LLO	 GU - SA - NO	 MESA
 BRÓ - CO - LI	 TA - LA - DRO	 COLA
 CA - BA - LLO	 PAN - TA - LÓN	 BATA
 PE - LO - TA	 CO - RO - NA	 LORO
 CAS - CA - BEL	 CA - MA - RÓN	 CAMA

Manipulación silábica

Contenido/habilidad	Manipulación silábica
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como identificación de sonidos finales, mediales e iniciales para descubrir nuevas palabras que se forman a través de la manipulación silábica.
Páginas	39 a 44

Actividad introductoria

Materiales: listado de palabras sugerido, sillas.

Lugar: sala de clases o biblioteca.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será descubrir las palabras que se forman al quitarles o agregarles una sílaba.

Ubique tres sillas adelante y pida tres voluntarios, uno para cada silla. Explique que cada niño representa una sílaba y dé el siguiente ejemplo utilizando la palabra “galleta”. El primer niño representa la sílaba “ga”, el segundo la sílaba “lle” y el tercero la sílaba “ta” y pregunte ¿Qué palabra se forma si se sienta el niño de la sílaba medial “lle”? ¿Qué sílabas tienen los niños que quedaron de pie? Guíe la actividad tocando la cabeza de los niños que quedaron de pie y mencionando la palabra en voz alta: “ga ...ta”, en los primeros ejemplos deje un espacio de silencio cuando omita la sílaba del niño que está sentado, pero luego reduzca ese espacio para que los niños descubran la palabra que se forma.

Realice la misma actividad y utilice las siguientes palabras:

- Botella (se sienta el tercer niño y se forma la palabra “bote”).
- Hormiga (se sienta el primer niño y se forma la palabra “miga”).
- Mapache (se sienta el tercer niño y se forma la palabra “mapa”).
- Candado (se sienta el primer niño y se forma la palabra “dado”).

Soluciones:

Página 39



Gus le agregó una sílaba a las palabras. Descubre la palabra que se forma y únela con su dibujo, como en el ejemplo.

Pino, pepino, chino, rebaño, cuna, vacuna, misa, pantalón, baño, cochino, talón, camisa.

The activity grid consists of six rows. Each row shows a syllable in a blue rounded square, followed by a plus sign, a drawing of a word, and another plus sign, followed by a drawing of a new word. Green lines connect the syllables to the new words.

Syllable	Original Word	New Word
PE	PINO	PEPINO
CO	CHINO	COCHINO
VA	CUNA	VACUNA
CA	MISA	CAMISA
RE	BAÑO	REBAÑO
PAN	TALÓN	PANTALÓN

On the right side of the grid, there is a vertical orange bar with a small green frog icon and the text "Actividad Interactiva".

Marcador página 39

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso e identificar el objeto que se forma al sumar una sílaba + una imagen.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar





¡Quitemos sílabas! Descubre la palabra que queda si sacamos la sílaba tachada.
Únela con su dibujo, como en el ejemplo.

Corbata, dado, palote, pato, zapato, bata, pelota, cama, cámara, pelo, soldado, palo.

COR - ~~BA~~ - TA

PA - ~~LO~~ - TE

ZA - ~~PA~~ - TO

PE - ~~LO~~ - TA

CÁ - ~~MA~~ - RA

SOL - ~~DA~~ - DO

DADO

PATO

BATA

CAMA

PELO

PALO



Gus le agregó una sílaba a las palabras. Descubre la palabra que se forma y únela con su dibujo, como en el ejemplo.

Mar, marco, carro, corona, cola, tejado, coro, tela, té, carroza, teja, colador.

Example: MAR + CO = MARCO

Main Activity:

- CARRO + ZA = CARROZA
- COLA + DOR = COLADOR
- CORO + NA = CORONA
- TÉ + LA = TELA
- TEJA + DO = TEJADO

Activity label: **Actividad Interactiva**

Marcador página 41

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso e identificar el objeto que se forma al sumar una imagen + una sílaba.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar

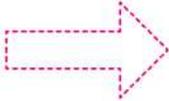
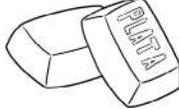




¡Quitamos sílabas! Descubre la palabra que queda si sacamos la sílaba tachada.

Dibuja la palabra que se forma en el recuadro, como en el ejemplo.

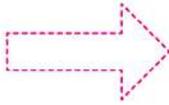
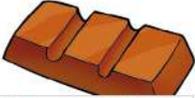
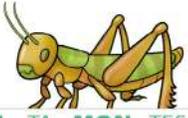
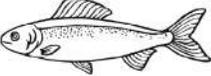
Carpeta, carta, molino, planeta, camisa, galleta, pecera, raqueta, medusa, águila.

 CAR - PE - TA ● ● ●		 CARTA	
 MO - LI - NO ● ● ●	 MONO	 PLA - NE - TA ● ● ●	 PLATA
 CA - MI - SA ● ● ●	 CASA	 GA - LLE - TA ● ● ●	 GATA
 PE - CE - RA ● ● ●	 PERA	 RA - QUE - TA ● ● ●	 RATA
 ME - DU - SA ● ● ●	 MESA	 Á - GUI - LA ● ● ●	 ALA



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

Luciérnaga, luna, chocolate, espárragos, mariposa, escalera, saltamontes, submarino.

 LU CIÉR NA GA LUNA		
 CHO - CO - LA - TE COLA		 ES - PÁ - RRA - GOS PARRA
 MA - RI - PO - SA MASA		 ES - CA - LE - RA CARA
 SAL - TA - MON - TES SALMÓN		 SUB - MA - RI - NO MANO



Descubre cuál es la sílaba que se repite entre los dibujos de cada fila.
Colorea el círculo que corresponda en cada caso, según la ubicación de la sílaba.
Fíjate en el ejemplo.

Medalla, camello, perfume, hamaca, carrusel, pescado, otoño, tobogán, zapato, molino, jabalí, libreta.

 <p>ME da lla</p> <p><input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	 <p>ca ME llo</p> <p><input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/></p>	 <p>per fu ME</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/></p>
 <p>HA - MA - CA</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/></p>	 <p>CA - RRU - SEL</p> <p><input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	 <p>PES - CA - DO</p> <p><input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/></p>
 <p>O - TO - ÑO</p> <p><input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/></p>	 <p>TO - BO - GÁN</p> <p><input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	 <p>ZA - PA - TO</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/></p>
 <p>MO - LI - NO</p> <p><input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/></p>	 <p>JA - BA - LÍ</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/></p>	 <p>LI - BRE - TA</p> <p><input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>

PROPUESTAS DIDÁCTICAS Y SOLUCIONES: CONCIENCIA FONÉMICA

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.

Sonido inicial vocálico

Contenido/habilidad	Sonido inicial vocálico
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como identificación de sonidos iniciales.
Páginas	46 a 56

*Para realizar esta actividad el estudiante debe conocer también el contenido “Sonido final vocálico”. La solución de estas páginas se ubican en dicho contenido.

Actividad introductoria

Materiales: láminas descargables [Sonido inicial vocálico JCS2](#), cinta adhesiva.

Lugar: sala de clases o biblioteca.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será reconocer la vocal inicial de las palabras.

Presente las imágenes del archivo [Sonido inicial vocálico JCS2](#) (palabras que comiencen con “a” y con “e”). Invite a dos voluntarios, uno representará un avión y el otro a un elefante. Luego, reparta las imágenes a diferentes niños y pegue una cinta adhesiva atrás de estas (listas para ser pegadas). Pida al niño que representa al avión que recorra la sala haciendo como avión (ambos brazos abiertos como alas) y diciendo “aaaa”; y al niño que representa al elefante, con la mano adelante imitando la trompa y diciendo “eeee”. Pida al resto de los niños, los cuales tendrán en sus manos las imágenes a identificar, con qué niño debería ir la imagen para pegarla en la ropa. Una vez que se peguen todas las láminas realice una revisión grupal de la actividad nombrando en voz alta cada elemento.

Material complementario: [Sonido inicial vocálico JCS2](#) (p. 163)

Soluciones:

Página 46



1. Encierra los dibujos que comienzan con la vocal **i**.
 2. Encierra los dibujos que comienzan con la vocal **o**.
1. Imán, ancla, iglesia, olla, iguana, helado.
2. Espada, uva, ocho, iglú, oso, ornitorrinco.

Actividad interactiva

1

2

IMÁN

ANCLA

IGLESIA

OLLA

IGUANA

HELADO

UVA

ESPADA

OCHO

IGLÚ

ORNITORRINCO

OSO

Marcador página 46

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad, descubrir sobre la vocal indicada cuál es el objeto que comienza con la vocal presentada.

Habilidades trabajadas:

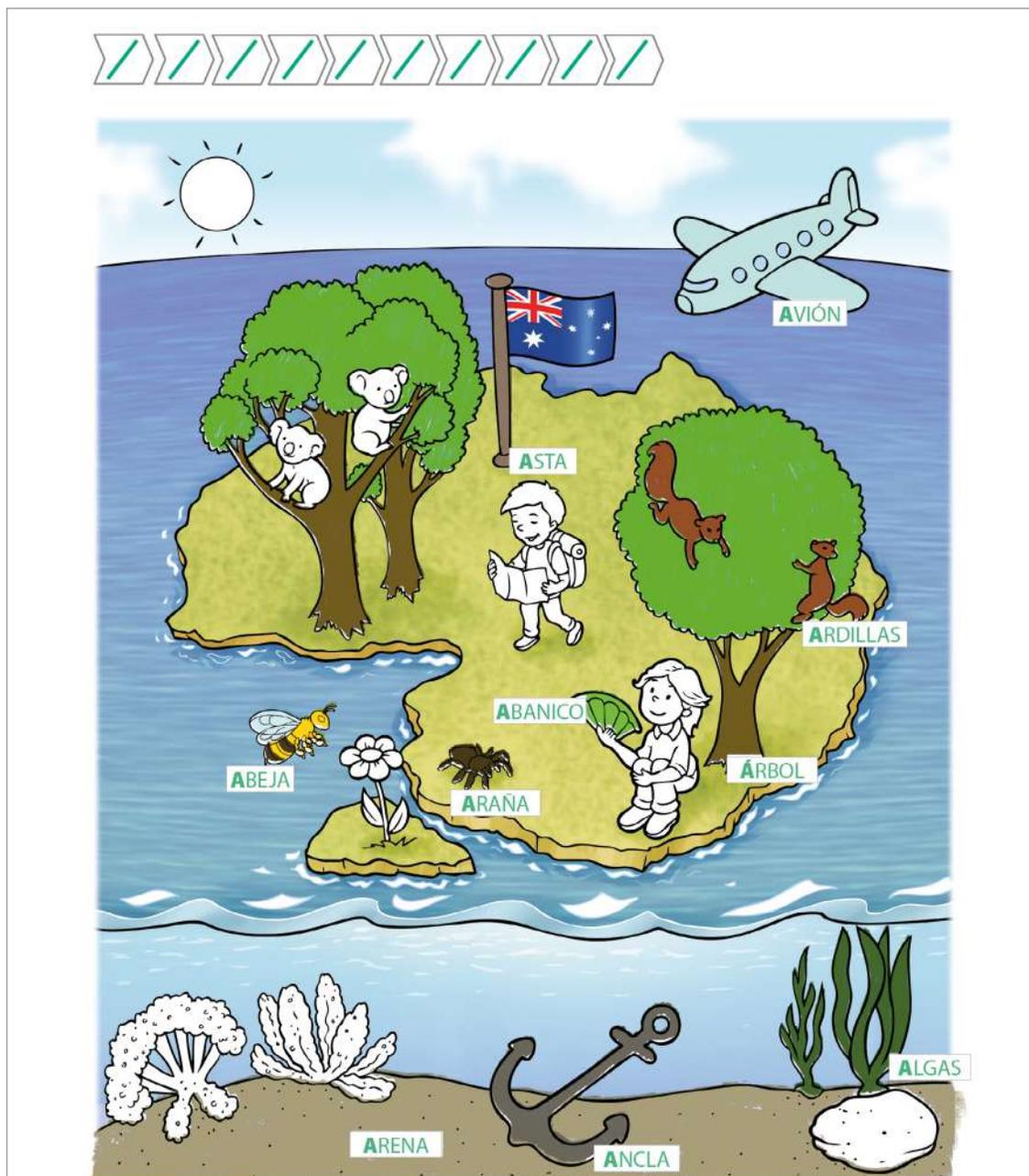
Identificar - examinar - expresar.





¡Estamos en Australia! Colorea los dibujos que comienzan con la vocal **A**, igual que **AUSTRALIA**. Registra los dibujos en el contador.

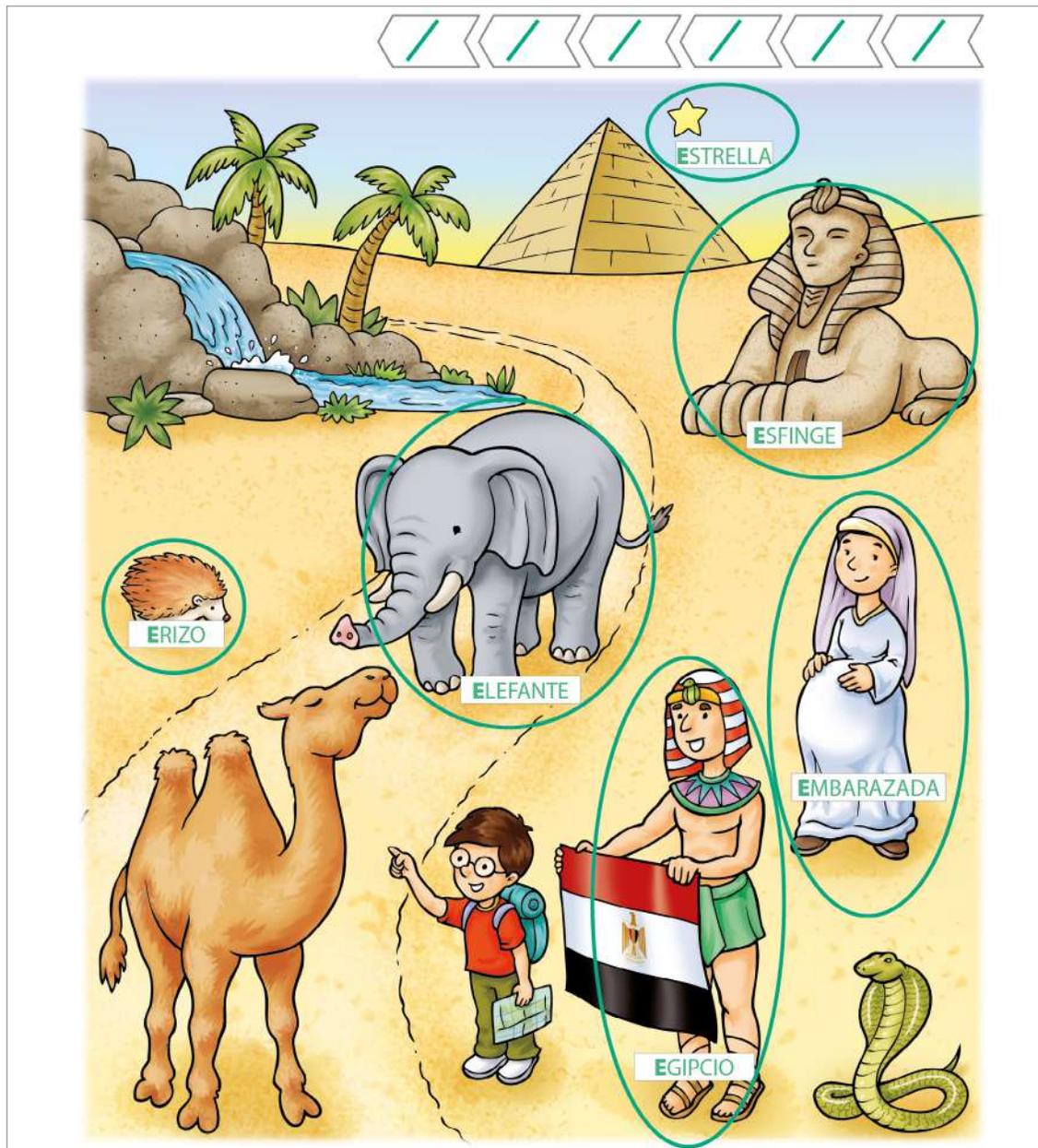
Avión, árbol, asta, ardillas, abeja, araña, abanico, arena, ancla, algas.





Observa la imagen del país llamado Egipto. ¿Qué elementos ves? Encierra los dibujos que comienzan con la vocal **E**, igual que **EGIPTO**. Cada vez que encuentres un dibujo regístralo en el contador.

Estrella, esfinge, erizo, elefante, embarazada, egipcio.



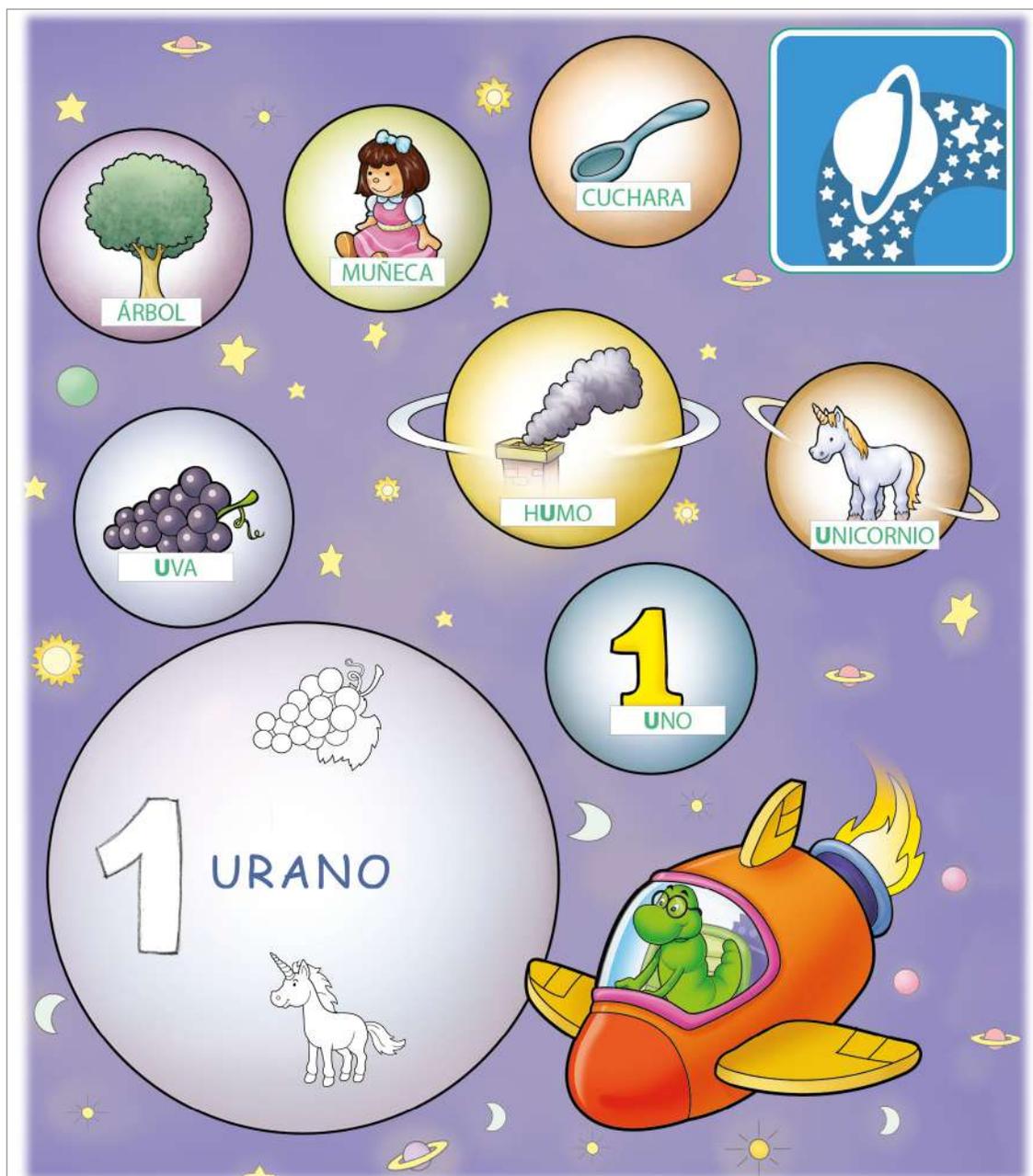
¿Qué sabes de Egipto? Conversa acerca de este país con tu familia y amigos.

Respuesta abierta.

Página 49



Gus viaja al universo. Descubre los objetos que comienzan con el sonido **U** y dibújalos en **URANO**.
Árbol, muñeca, cuchara, uva, humo, unicornio, uno.



¿Cuáles son los planetas del sistema solar?

Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno.

Marcador página 49

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer cada marcador, tocar el planeta Urano para se despliegue en RA, en sonido y movimiento.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar.





Descubre el sonido con el que comienzan los dibujos de cada fila. Marca con una cruz el dibujo que comienza con un sonido diferente.

Espejo, edificio, oreja, escudo, unicornio, esponja, humo, urraca, ángel, empanada, abuela, ambulancia, oro, ombligo, hormiga, aleta.



ESPEJO



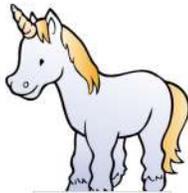
EDIFICIO



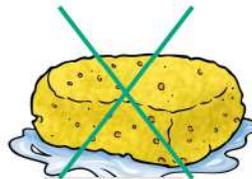
OREJA



ESCUDO



UNICORNIO



ESPONJA



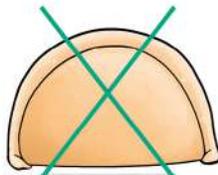
HUMO



URRACA



ÁNGEL



EMPANADA



ABUELA



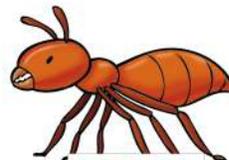
AMBULANCIA



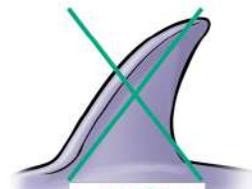
ORO



OMBLIGO



HORMIGA

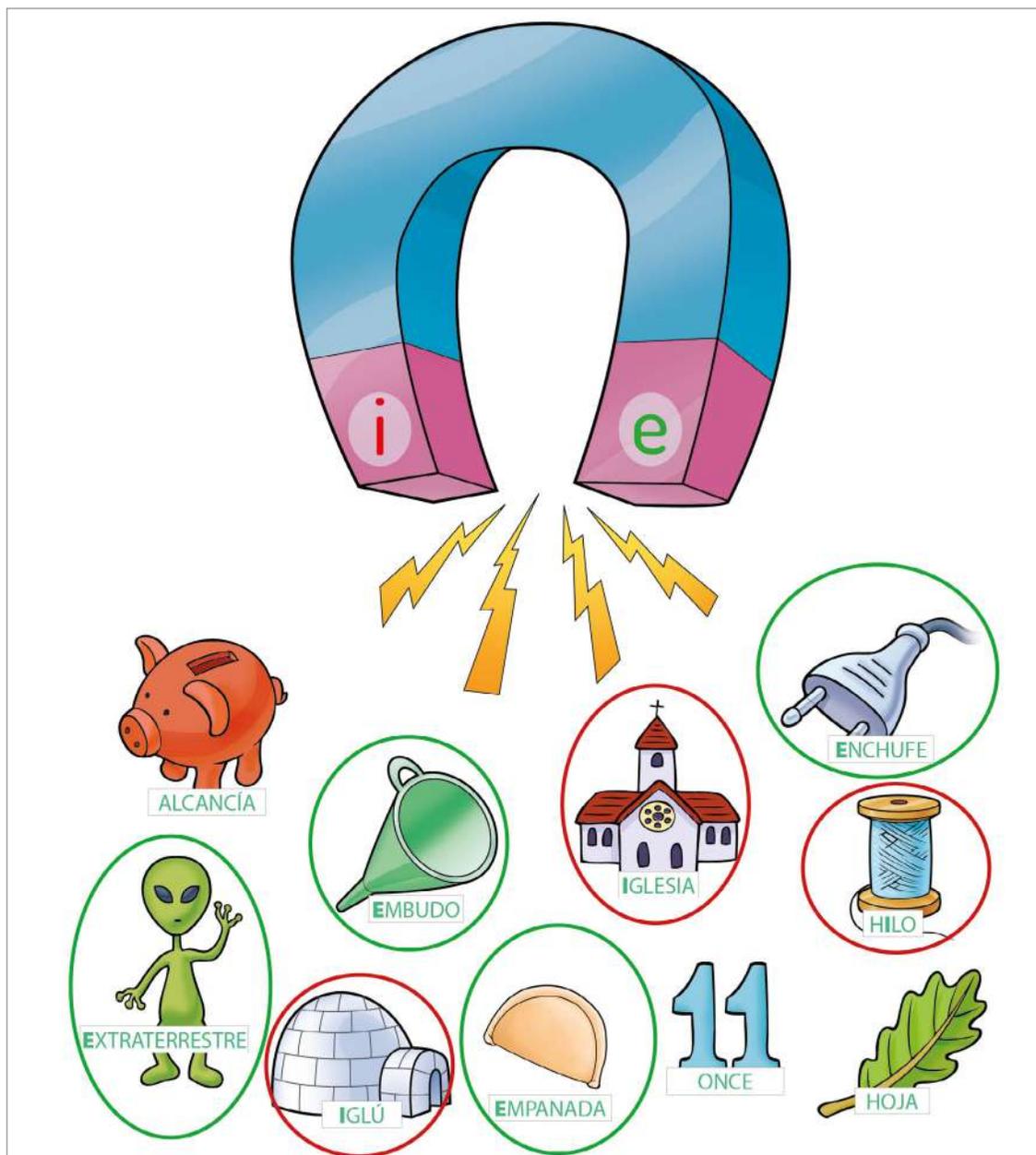


ALETA



Encierra, de color rojo, los dibujos que comienzan con vocal inicial i y, de color verde, los que tienen vocal inicial e. Algunos quedarán sin encerrar.

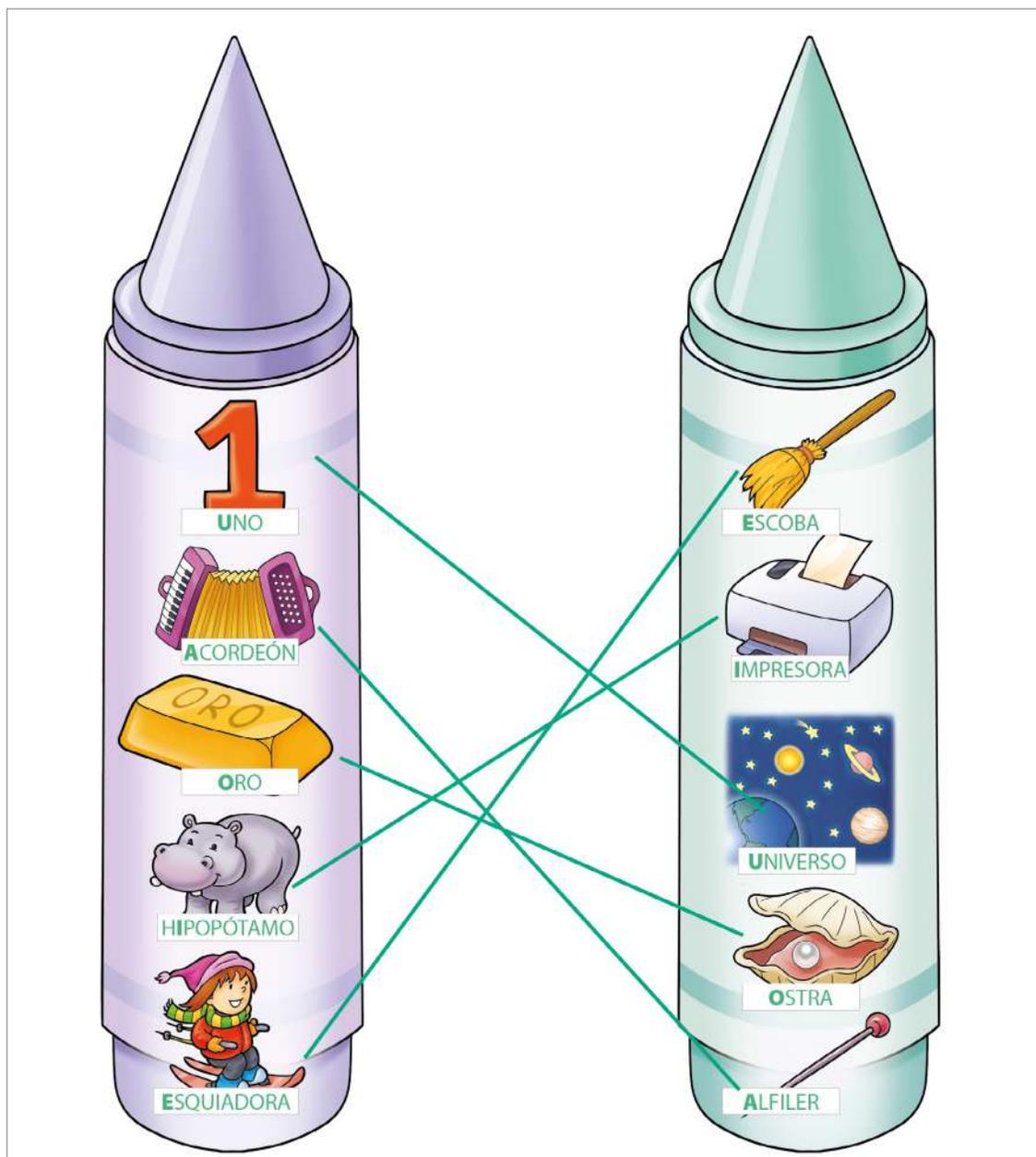
Alcancia, embudo, iglesia, enchufe, hilo, extraterrestre, iglú, empanada, once, hoja.





Une con una línea los dibujos que tienen el mismo sonido inicial.

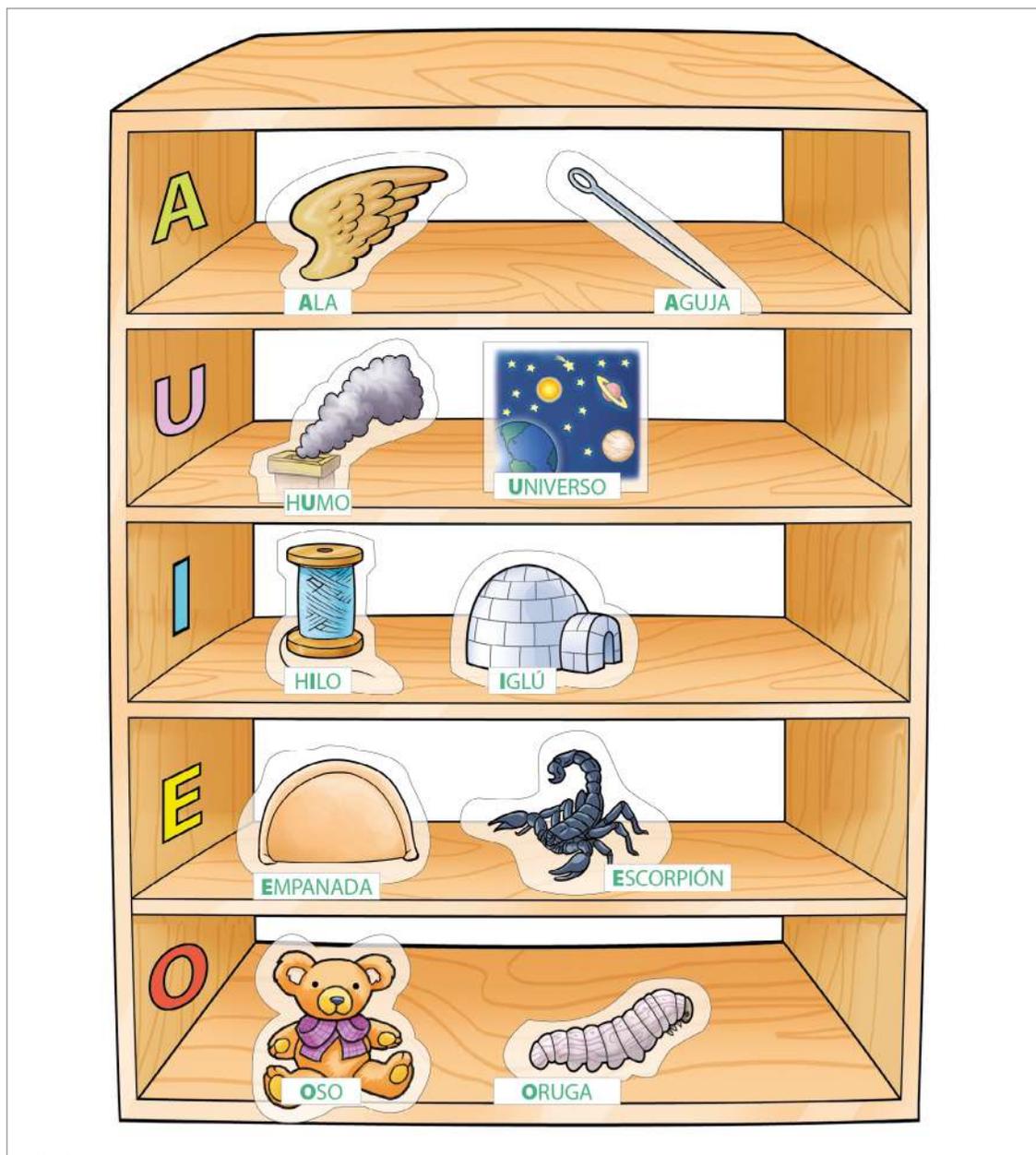
Uno, escoba, acordeón, impresora, oro, universo, hipopótamo, ostra, esquiadora, alfiler.





Observa las vocales del estante. Pega las calcomanías de la página 97 en el espacio que corresponda según su sonido inicial.

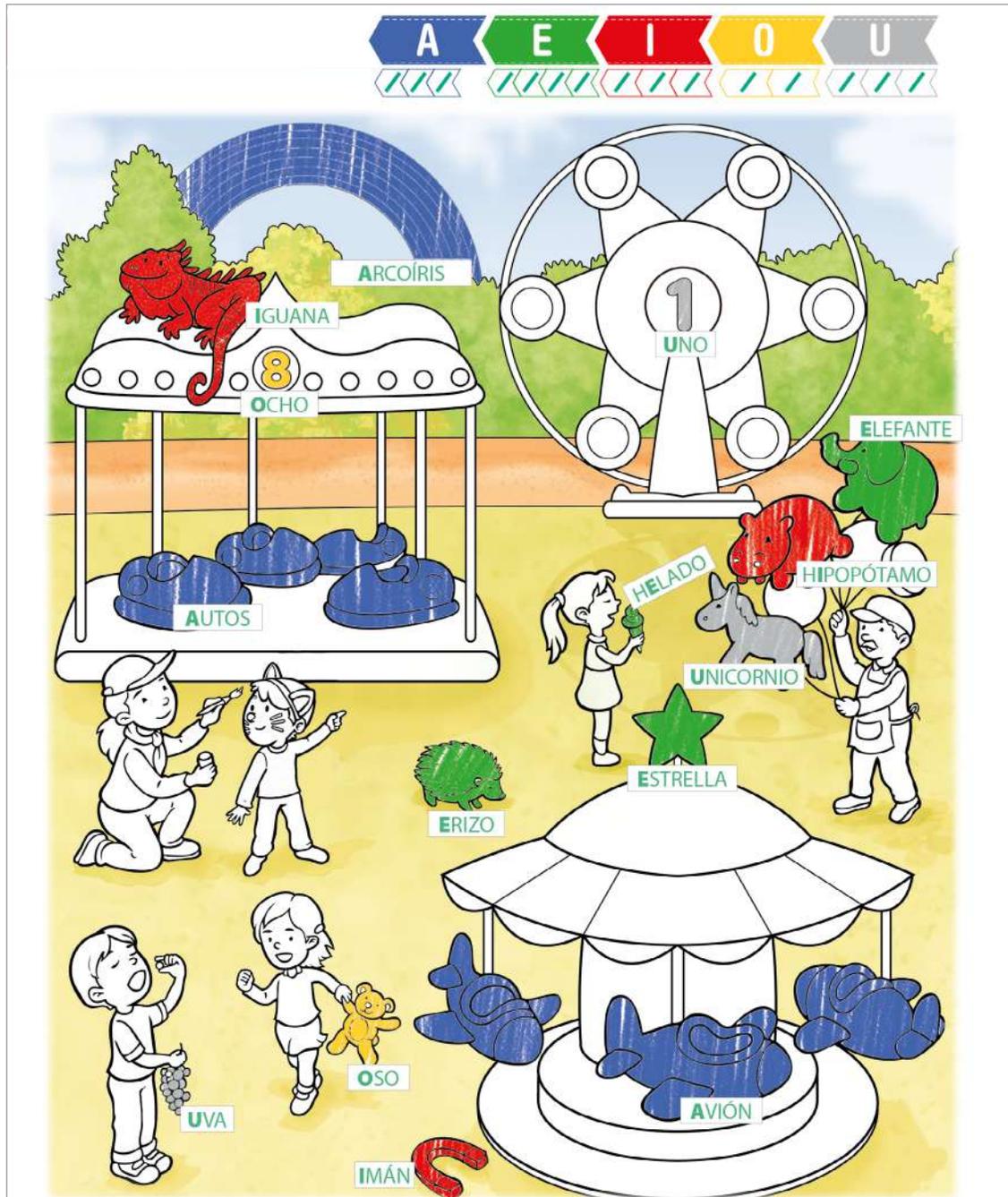
Ala, empanada, aguja, humo, oso, hilo, escorpión, iglú, universo, oruga.





Observa el parque de diversiones, ¿qué elementos ves? Colorea los dibujos que comienzan con sonidos vocálicos, según la clave de color.

Arcoíris, uno, ocho, autos, iguana, erizo, helado, estrella, unicornio, hipopótamo, elefante, uva, oso, imán, aviones.





El pájaro perdió su nido y no sabe cuál de los tres caminos tomar. ¡Ayúdalo! El camino a su nido solo debe tener dibujos que comienzan con el sonido **A** y con el sonido **U**. Une al pájaro con el camino correcto.

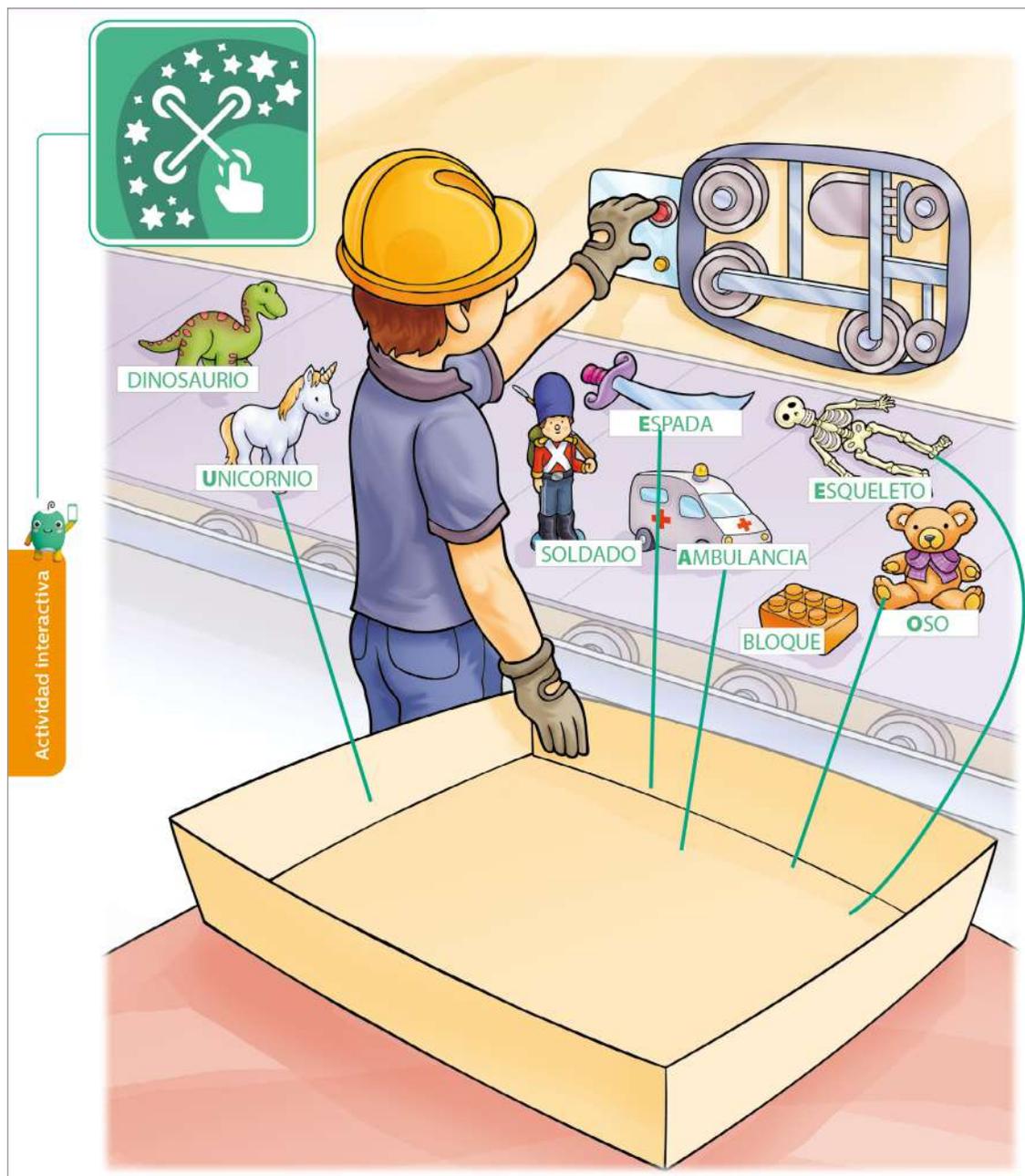
Escalera, escoba, uña, imán, uva, antena, unicornio, urraca, hurón, algodón de azúcar, aretes, abrigo.





En la fábrica de juguetes hay mucho por ordenar. Guarda en la caja los juguetes que comienzan con vocal, uniéndolos a ella con una línea.

Dinosaurio, unicornio, soldado, espada, ambulancia, esqueleto, bloque, oso.



Marcador página 56

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso a la actividad, reconocer el sonido inicial vocálico de los objetos uniéndolos a las vocales correspondientes.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - examinar - razonar.



Sonido final vocálico

Contenido/habilidad	Sonido final vocálico
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como identificación de sonidos finales vocálicos.
Páginas	57 y 58

*Para realizar esta actividad el estudiante debe conocer también el contenido "Sonido inicial vocálico".

**Para realizar esta actividad el estudiante debe conocer también el contenido "Sonido medial vocálico". La solución de esta página se ubica en dicho contenido.

Actividad introductoria

Materiales: listado de palabras sugerido.

Lugar: sala de clases o patio del establecimiento.

Al comenzar, comunique a los niños que el objetivo de la clase es reconocer la vocal con la que terminan las palabras. Se sugiere que introduzca la actividad diciendo a los niños que para reconocer la vocal final de cada palabra van a jugar "al túnel". Primero explique que harán un túnel con sus cuerpos y que para eso deberán ubicarse en fila y abrir las piernas para que otro compañero pase a través de ellas. Diga una palabra y un niño elegido al azar pasará por debajo de las piernas de sus compañeros alargando el último sonido. Ejemplo: "gatoooooooooooooooooo" y mientras dice la "o" pasa gateando a través del túnel.

Luego de cada palabra preguntar a los niños "¿Qué sonido alargamos?, ¿cuál es la última vocal de gatooooooooo?". Se trata de que los niños respondan la vocal "o".

Se sugieren las siguientes palabras: mesa, iglú, pato, boca, maniquí, café, perro, caja, cable, jugo, ñandú, palo, taxi, foca, mano, pera, bambú, beso, palote.

Soluciones:

Página 57



El bombero está apagando el incendio del bosque para ayudar a los animales. Colorea los animales que terminan con la vocal **O**, como BOMBERO.

Ardilla, murciélago, canguro, zorro, gato, serpiente, búho, caracol.



¿Sabes por qué se producen los incendios forestales? Comenta cómo podemos prevenirlos.

Respuesta abierta.



Descubre la vocal con la que termina cada dibujo y colorea según la clave de color, como en el ejemplo.

Cuchillo, gota, jabalí, bambú, koala, leche, martillo, fantasma, tomate, colibrí.

A E I O U

Actividad Interactiva

CUCHILLO

GOTA

JABALÍ

BAMBÚ

KOALA

IGLÚ

LECHE

MARTILLO

FANTASMA

TOMATE

COLIBRÍ

Marcador página 58

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, elegir el color indicado y colorear el objeto que termina con la vocal solicitada.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar



Sonido medial vocálico

Contenido/habilidad	Sonido medial vocálico
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como la identificación de sonidos mediales.
Páginas	59 y 60

Actividad introductoria

Materiales: imágenes del archivo [Sonido medial vocálico JCS2](#), cinta adhesiva.

Lugar: sala de clases, biblioteca.

Al comenzar la clase explique a los niños que el objetivo es reconocer la vocal que se encuentra al medio de una palabra. Para ello se sugiere que les diga que van a jugar a descubrir qué dibujo tiene la vocal “a” al medio de la palabra como “gaaaaato” diciendo más fuerte y alargando la vocal “a”. Al hacerlo escriba la vocal “a” en la pizarra debajo de un dibujo del “gato”. Posteriormente, muestre distintos dibujos y si estos tienen la “a” al medio, deben pegarlo en la pizarra junto con el gato. Dispone de dibujos en el archivo [Sonido medial vocálico JCS2](#).

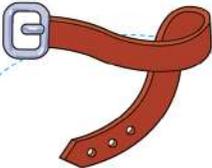
Material complementario: Sonido medial vocálico JCS2 (p. 181)

Soluciones:

Página 59



Colorea la sílaba que tenga la vocal **U**. Ten cuidado, hay dibujos que no tienen **U**.
Cinturón, cruz, robot, plancha, búho, tuna, submarino, taza, puerta.

 CIN - TU - RÓN <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	 CRUZ <input checked="" type="radio"/>	 RO - BOT <input type="radio"/> <input type="radio"/>
 PLAN - CHA <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 BÚ - HO <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	 TU - NA <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
 SUB - MA - RI - NO <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 TA - ZA <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 PUER - TA <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>



Marca con una cruz los dibujos que en su nombre tengan la vocal **E**.

Bellota, lupa, cadena, vaso, delfín, bastón, vestido, sartén.



Secuencia vocálica

Contenido/habilidad	Secuencia vocálica
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como la identificación de secuencias vocálicas.
Páginas	61 a 69

Actividad introductoria

Materiales: 4 rectángulos, 4 círculos (imprimibles en el archivo [Secuencia vocálica 1 JCS2](#)), cinta adhesiva, plumón, imágenes del archivo [Secuencia vocálica 2 JCS2](#).

Lugar: sala de clases, biblioteca.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será reconocer la secuencia de vocales que tiene una palabra.

Presente a los niños del archivo [Secuencia vocálica 1 JCS2](#), un rectángulo que representa la vocal “i” y un círculo que representa la vocal “o”. Luego, explique que realizarán un juego en donde ellos deben completar la secuencia de vocales, por ejemplo, pegue primero el rectángulo y diga “i”, luego lo mismo con el círculo diciendo “o”, continúe nuevamente con el rectángulo “i” y pregunte ¿Qué figura debo pegar ahora para seguir la secuencia?, realice esta dinámica las veces que sea necesario. Luego, explique a los niños que ahora deben descubrir la secuencia de vocales de algunas palabras y además identificar la palabra intrusa (de secuencia vocálica distinta).

Realice un ejemplo con la palabra “pino” y pregunte: ¿Cuál es la secuencia de vocales que tiene la palabra “piniinoo”? Al decir el nombre, resalte los sonidos vocálicos usando mayor volumen y extensión. Invite a algún voluntario a pegar las figuras que representan esos sonidos. Luego escriba las vocales debajo de cada figura o invite a algún niño a realizarlo. Para finalizar pregunte ¿Qué palabra tiene una secuencia diferente? Palabras sugeridas: pino, nido, vela, cinco, limón, grillo, circo.

Material complementario: [Secuencia vocálica 1 JCS2 \(p. 189\)](#) - [Secuencia vocálica 1 JCS2 \(p. 191\)](#)

Soluciones:

Página 61



Encierra los dibujos que tengan la misma secuencia de vocales que el modelo.
Dado, barco, bastón, papa, bruja, tambor, mono, ratón, dardos, pata.

Dado

BARCO

BASTÓN

PAPA

BRUJA

TAMBOR

MONO

RATÓN

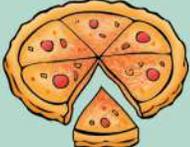
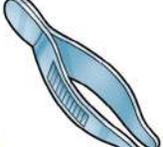
DARDOS

PATA

Página 62



En cada fila, encierra el dibujo que tenga la misma secuencia de vocales que el modelo.
Pan, sal, tres, cruz, pino, jarro, limón, vaca, pluma, cuna, moto, libro, pizza, mimo, pinza, sopa.

 PAN	 SAL	 TRES	 CRUZ
 PINO	 JARRO	 LIMÓN	 VACA
 PLUMA	 CUNA	 MOTO	 LIBRO
 PIZZA	 MIMO	 PINZA	 SOPA



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

Liso, crespo, corto, largo, calvo, canoso, castaño, pelirojo.

A E I O U

Character	Label	Color Key
Girl with straight brown hair	LISO	Red, Yellow
Girl with curly black hair	CRESPO	Green, Yellow
Boy with short brown hair	CORTO	Yellow, Yellow
Girl with long blonde hair	LARGO	Blue, Yellow
Man with bald head	CALVO	Blue, Yellow
Man with grey hair and mustache	CANOSO	Blue, Yellow, Yellow
Boy with brown hair	CASTAÑO	Blue, Blue, Yellow
Boy with red hair	PELIROJO	Green, Red, Yellow, Yellow

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

Respuesta abierta.



Descubre las vocales que se encuentran en cada palabra y luego colorea los círculos según la clave de color, como en el ejemplo.

Espina, unicornio, elefante, apio, ornitorrinco, impermeable, ancla.

ESPINA

S P N

UNICORNIO

N C R N

ELEFANTE

L F N T

APIO

P

ORNITORRINCO

R N T R R N C

IMPERMEABLE

M P R M B L

ANCLA

N C L

Actividad interactiva

Marcador página 64

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso y completar la palabra con la vocal que falta, arrastrando la vocal al espacio indicado.

Habilidades trabajadas:

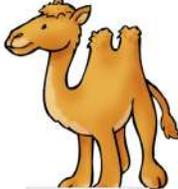
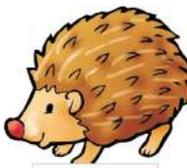
Identificar - evocar - expresar - razonar





Descubre las vocales que tiene cada palabra. Márcalas según corresponda, como se muestra en el ejemplo.

Hilo, saco, castillo, reloj, grillo, camello, azul, iglú, erizo.

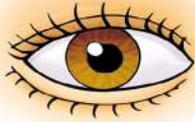
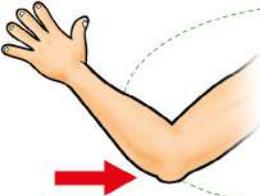
 HILO	 SACO	 CASTILLO
a e i o u	a e i o u	a e i o u
 RELOJ	 GRILLO	 CAMELLO
a e i o u	a e i o u	a e i o u
 AZUL	 IGLÚ	 ERIZO
a e i o u	a e i o u	a e i o u

Página 66



Observa las partes del cuerpo. Escribe las vocales que faltan en cada palabra.

Boca, pie, pelo, mano, ceja, ojo, codo, dedos.

 <p>B<u>O</u>CA</p>	 <p>P<u>I</u>E</p>
 <p>P<u>E</u>LO</p>	 <p>M<u>A</u>NO</p>
 <p>C<u>E</u>JA</p>	 <p><u>O</u>J<u>O</u></p>
 <p>C<u>O</u>DO</p>	 <p>D<u>E</u>D<u>O</u>S</p>

¿Qué otras partes del cuerpo conoces? Nómbralas.

Respuesta abierta, dependiendo de las partes que cada niño conozca.



Observa los rostros de estos niños y descubre cómo se sienten. Escribe las vocales que faltan en cada palabra.

Triste, alegre, enojado, asustado, avergonzado, sorprendido.

		
TR <u>I</u> ST <u>E</u>	<u>A</u> LE <u>G</u> RE <u>E</u>	<u>E</u> NO <u>J</u> AD <u>O</u>
		
<u>A</u> S <u>U</u> ST <u>A</u> DO	<u>A</u> VER <u>G</u> ON <u>Z</u> AD <u>O</u>	SOR <u>P</u> RE <u>N</u> D <u>I</u> DO

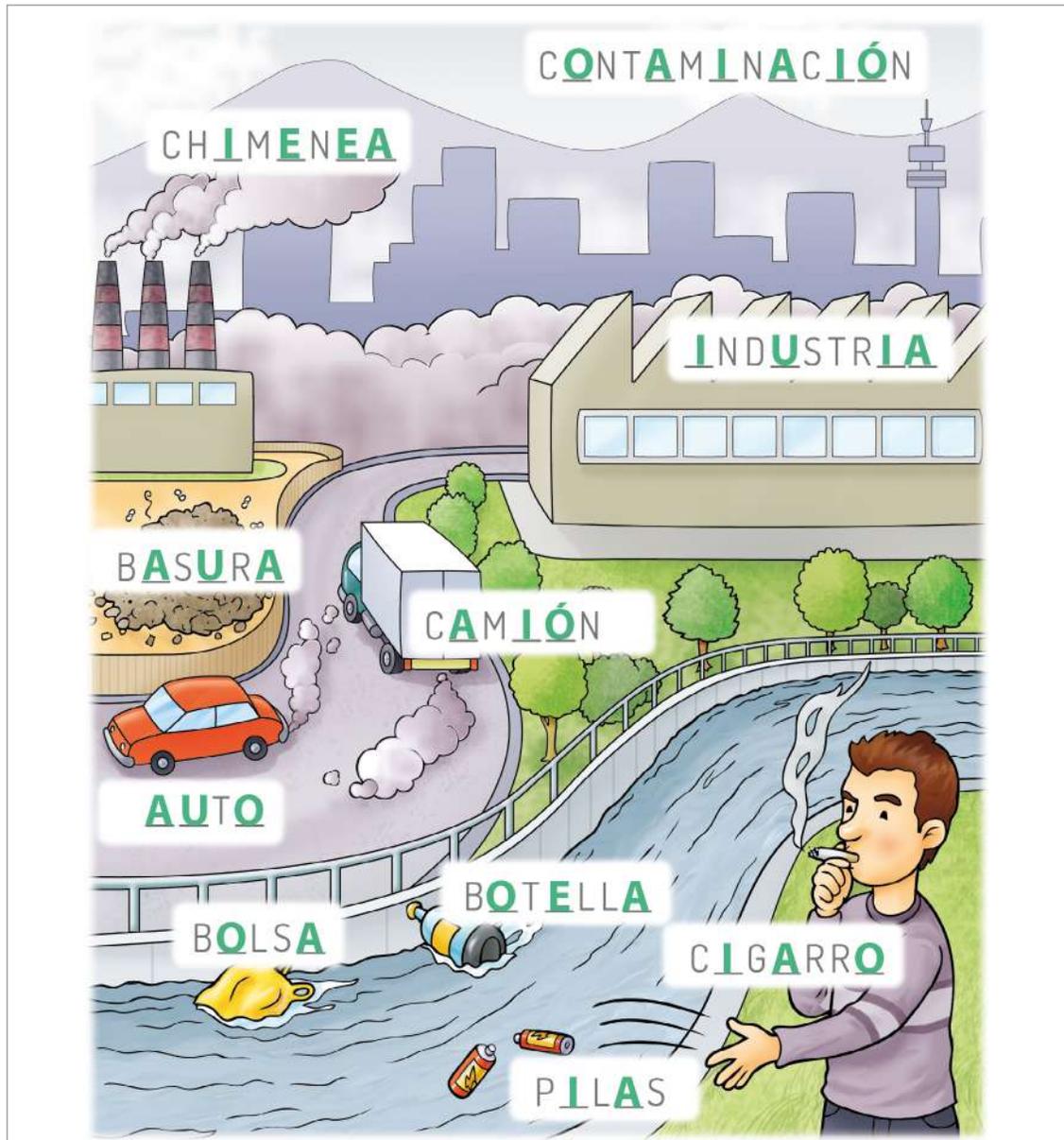
¿En qué situaciones te has sentido así? Marca con una cruz el niño que muestre cómo te sientes ahora.

Respuesta abierta.



Observa la ciudad contaminada, ¿qué elementos ves? Escribe las vocales que faltan en cada palabra.

Contaminación, chimenea, industria, basura, camión, auto, bolsa, botella, cigarro, pilas.



¿Cómo podemos tener una ciudad más limpia? Comenta cómo puedes cuidar tu entorno en el colegio y en la casa.

Respuesta abierta.



Descubre y escribe las vocales que faltan en cada palabra.

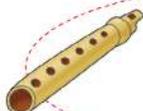
Miel, piano, flauta, siete, puente, columpio, peine, jaula, bailarina, diamante.



MI EL



PI ANO



FLA UTA



SI ETE



PU ENTE



COL UMP IO



PEI NE



JAA LA



BAI L A R I NA



DI A M A N T E

Sílaba - sonido

Contenido/habilidad	Sílaba - sonido
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como identificación de sílabas inicial, medial y final.
Páginas	70

Actividad introductoria

Materiales: imprimir el archivo [Sílaba - sonido JCS2](#).

Lugar: sala de clases, biblioteca o patio.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será reconocer que todas las palabras están conformadas por sílabas y por sonidos.

Disponga del material [Sílaba - sonido JCS2](#).

Pegue en el pizarrón alguna imagen del archivo, por ejemplo “lupa”, y pregunte: ¿Cuántas sílabas tiene lupa? Invite a algún voluntario a pegar las imágenes que corresponden a cada sílaba. Luego, explique que muchas veces cada sílaba está compuesta por unidades más pequeñas que se llaman sonidos, y en el caso de “lupa”, la primera sílaba, “lu”, tiene dos sonidos: L - U. Mientras dice cada sonido, pegue las imágenes correspondientes, luego realice lo mismo para la sílaba “pa”. Continúe con los siguientes estímulos según la comprensión del grupo e invite a los niños a realizar la misma dinámica del ejemplo con los otros estímulos. No utilice todas las palabras en una sola sesión.

Material complementario: [Sílaba - sonido JCS2 \(p. 199\)](#)

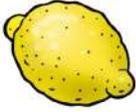
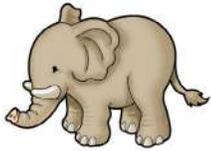
Soluciones:

Página 70



Observa las siguientes palabras y fíjate que tienen sílabas y sonidos. Escribe cuántas sílabas y sonidos tiene cada palabra. Sigue el ejemplo.

Limón, sal, flor, moneda, elefante.

	<table border="1"><tr><td>Li</td><td>món</td></tr><tr><td>L</td><td>i</td><td>m</td><td>ón</td><td>n</td></tr></table>	Li	món	L	i	m	ón	n	<table border="1"><tr><td>2</td><td>Sílabas</td></tr><tr><td>5</td><td>Sonidos</td></tr></table>	2	Sílabas	5	Sonidos			
Li	món															
L	i	m	ón	n												
2	Sílabas															
5	Sonidos															
	<table border="1"><tr><td>Sal</td></tr><tr><td>S</td><td>a</td><td>l</td></tr></table>	Sal	S	a	l	<table border="1"><tr><td>1</td><td>Sílabas</td></tr><tr><td>3</td><td>Sonidos</td></tr></table>	1	Sílabas	3	Sonidos						
Sal																
S	a	l														
1	Sílabas															
3	Sonidos															
	<table border="1"><tr><td>Flor</td></tr><tr><td>F</td><td>l</td><td>o</td><td>r</td></tr></table>	Flor	F	l	o	r	<table border="1"><tr><td>1</td><td>Sílabas</td></tr><tr><td>4</td><td>Sonidos</td></tr></table>	1	Sílabas	4	Sonidos					
Flor																
F	l	o	r													
1	Sílabas															
4	Sonidos															
	<table border="1"><tr><td>Mone</td><td>da</td></tr><tr><td>M</td><td>o</td><td>n</td><td>e</td><td>d</td><td>a</td></tr></table>	Mone	da	M	o	n	e	d	a	<table border="1"><tr><td>3</td><td>Sílabas</td></tr><tr><td>6</td><td>Sonidos</td></tr></table>	3	Sílabas	6	Sonidos		
Mone	da															
M	o	n	e	d	a											
3	Sílabas															
6	Sonidos															
	<table border="1"><tr><td>Ele</td><td>fante</td></tr><tr><td>E</td><td>l</td><td>e</td><td>f</td><td>a</td><td>n</td><td>t</td><td>e</td></tr></table>	Ele	fante	E	l	e	f	a	n	t	e	<table border="1"><tr><td>4</td><td>Sílabas</td></tr><tr><td>8</td><td>Sonidos</td></tr></table>	4	Sílabas	8	Sonidos
Ele	fante															
E	l	e	f	a	n	t	e									
4	Sílabas															
8	Sonidos															

Sonido inicial consonántico

Contenido/habilidad	Sonido inicial consonántico
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como identificación de sonidos iniciales.
Páginas	71 a 79 y 86*

*Para realizar esta actividad el estudiante debe conocer también el contenido de "sonido medial consonántico".

Actividad introductoria

Materiales: ninguno.

Lugar: sala de clases, patio, biblioteca.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será reconocer la consonante inicial de las palabras.

Invite a los niños a jugar al "Veo, veo", explique que mirará algún objeto de la sala y que ellos deben adivinar qué objeto es. Dé pistas con el sonido inicial del elemento, características y uso, por ejemplo: "Veo, veo" ¿Qué ves? "Un objeto que empieza con mmm, ¿qué será?" Nombre pistas semánticas: "tiene bolsillos y sirve para llevar cosas ¿Qué será?" (morrall). Otro ejemplo que podría utilizar: "Veo, veo" ¿Qué ves? "Un objeto que empieza con ppp, ¿qué será?" Nombre pistas semánticas: "es de madera y sirve para entrar y salir de la sala ¿Qué será?" (puerta).

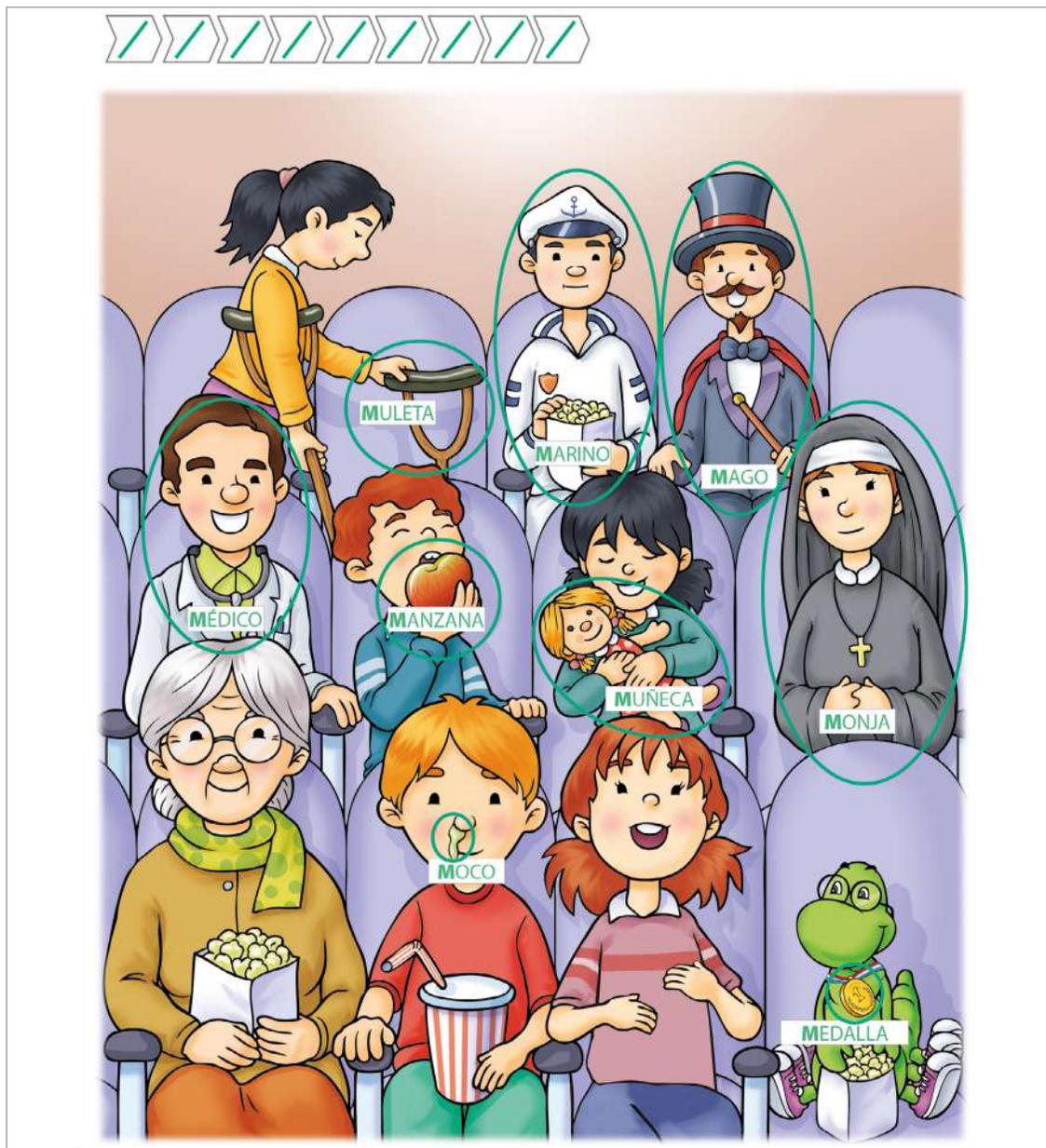
Soluciones:

Página 71



Gus fue al cine y debe buscar objetos y personas que comiencen con el sonido **M**.
Ayúdalo a encontrarlos y enciérralos. Registra los dibujos en el contador.

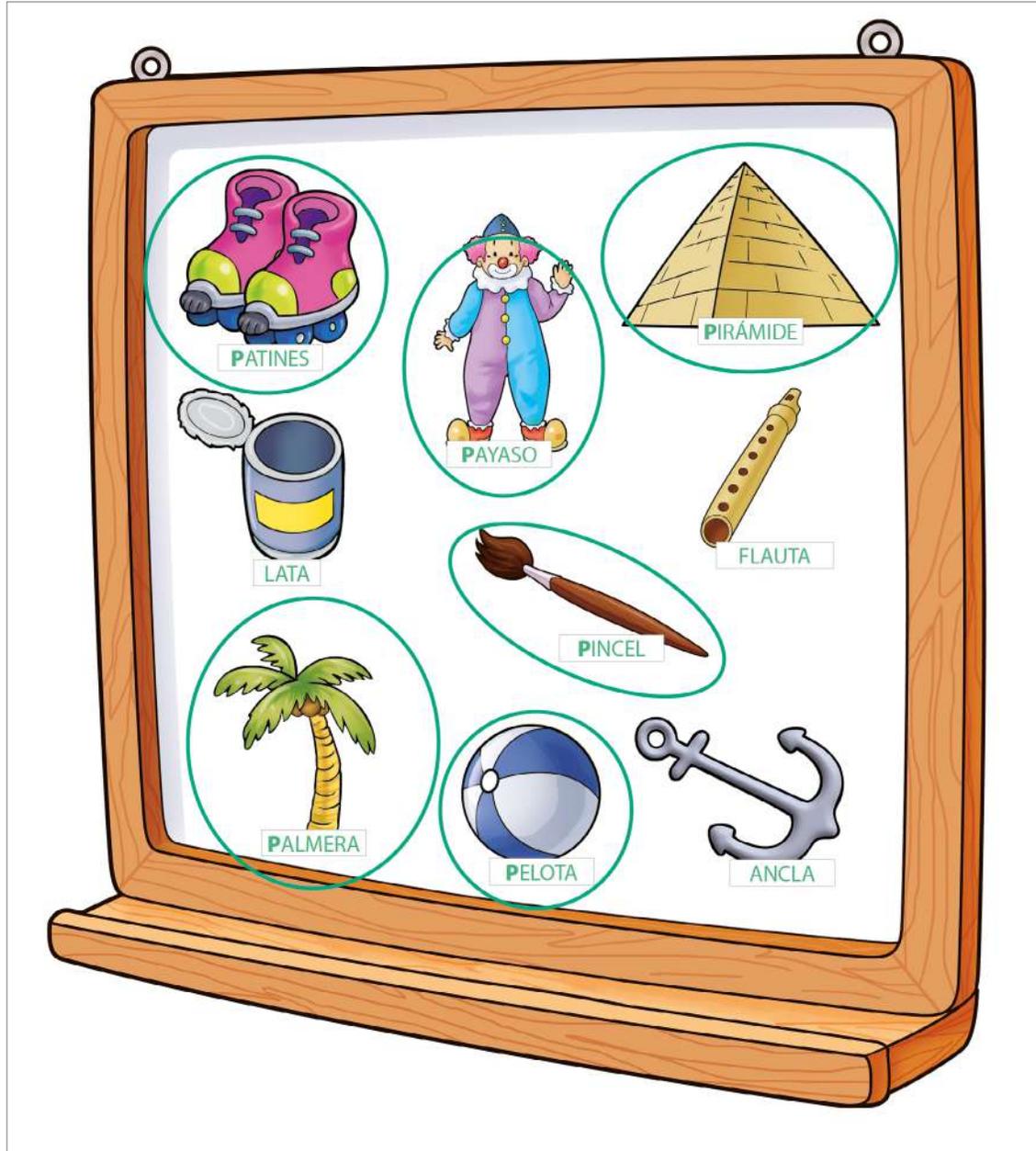
Muleta, marino, mago, médico, manzana, muñeca, monja, moco, medalla.





El **PROFESOR** hizo distintos dibujos en la **PIZARRA**. Encierra las palabras que comienzan con el sonido **P**, como **PIZARRA**.

Patines, payaso, pirámide, lata, pincel, flauta, palmera, pelota, ancla.





LEÓN y LUPA comienzan con L. Ayuda al LEÓN a encontrar palabras que empiezan con L y márcalas con una cruz.

Lápiz, leopardo, caracol, lancha, pera, pulpo, planta, lagartija, lima, lobo.

Actividad Interactiva

Marcador página 73

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, tocar el León para que se despliegue en RA, en sonido y movimiento.

Habilidades trabajadas:

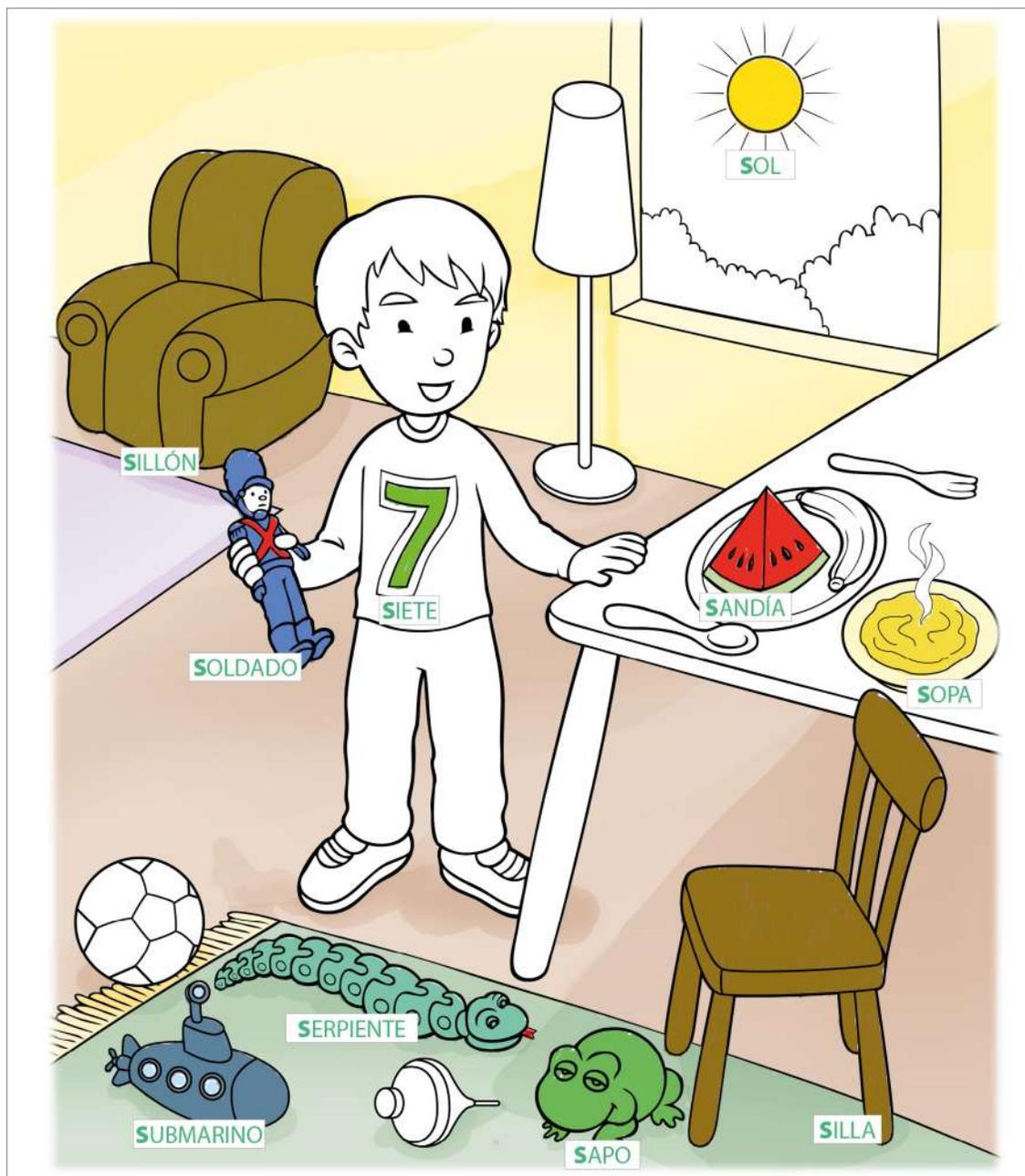
Identificar - evocar - expresar.





SAMUEL está en su pieza. Colorea los dibujos que comienzan con el sonido **S**, como su nombre.

Sillón, sol, soldado, siete, sandía, sopa, submarino, serpiente, sapo, silla.





¡En sus marcas, listos, fuera! Une de color rojo los dibujos que comienzan con el sonido **M**, desde la partida hasta la meta. Luego, une de color azul los que comienzan con el sonido **P**.
 Sillón, Florero, mesa, palmera, televisor, maleta, cangrejo, sombrero, piña, diamante, micrófono, paraguas, enchufe, vaso, mano, peine, reloj, manzana, sobre, naranja, pie.

FLORERO	MESA	PALMERA	TELEVISOR
MALETA	CANGREJO	SOMBRERO	PINA
DIAMANTE	MICRÓFONO	PARAGUAS	ENCHUFE
VASO	MANO	PEINE	RELOJ
MANZANA	SOBRE	NARANJA	PIE

Actividad interactiva

Marcador página 75

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar cada objeto y escuchar su nombre completo.

Habilidades trabajadas:

Identificar - relacionar - razonar



Página 76



1. Encierra los dibujos que comienzan con el sonido **S**. Luego, escribe en el recuadro inferior el sonido trabajado.

Sapo, sombrero, farol, sillón, fuego, suma, sauce, tenedor.

2. Encierra los dibujos que comienzan con el sonido **L**. Luego, escribe en el recuadro inferior el sonido trabajado.

Rayo, lápiz, bloque, flotador, lentejas, lupa, planta, lavadora.

1

2

SAPO
SOMBRERO
FAROL
TENEDOR
SAUCE
SUMA
FUEGO
SILLÓN
RAYO
LÁPIZ
BLOQUE
LAVADORA
PLANTA
LUPA
FLOTADOR
LENTEJAS

Página 77



El **GORILA** y el **BURRO** se dieron vuelta en su balsa. Ayúdalos a recuperar sus objetos. Une al **GORILA** con los objetos que comienzan con **G** y al **BURRO** con los que empiezan con **B**.
Remo, guitarra, botiquín, gorro, botón, bufanda, guante, pantalón, guayabas, botella, chaleco salvavidas, bota.



Actividad interactiva

Marcador página 77

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, elegir la consonante e identificar los elementos que comienzan con dicho sonido.

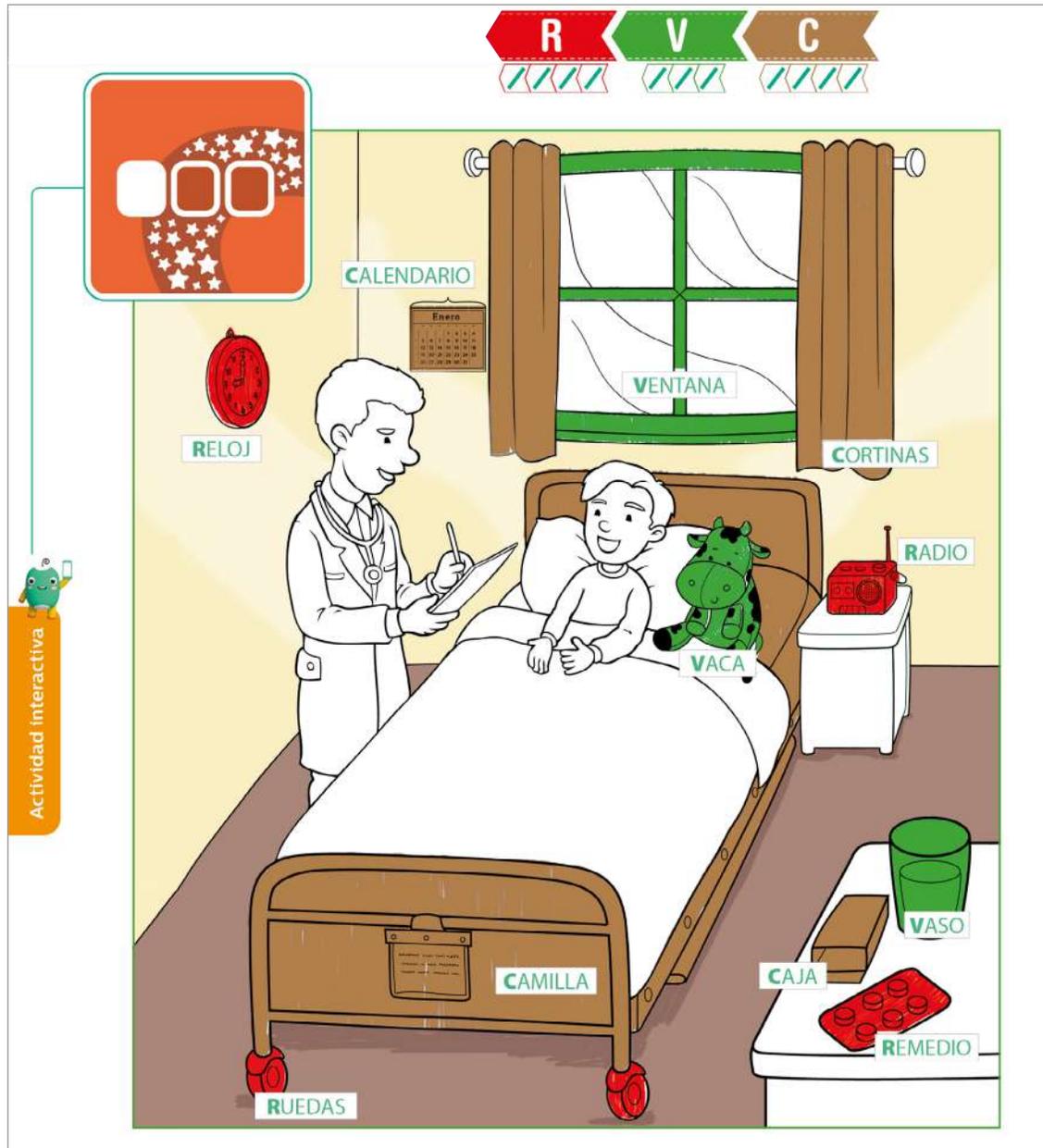
Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar





El niño está en el hospital. Colorea los objetos que comienza con **R**, **V** y **C** según la clave de color. *Ventana, cortinas, calendario, reloj, mesita, radio, camilla, vaca, ruedas, vaso, caja, remedio.*



¿Has estado en un hospital alguna vez? Cuenta por qué.

Respuesta abierta.

Marcador página 78

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, elegir la consonante e identificar los elementos que comienzan con dicho sonido.

Habilidades trabajadas:

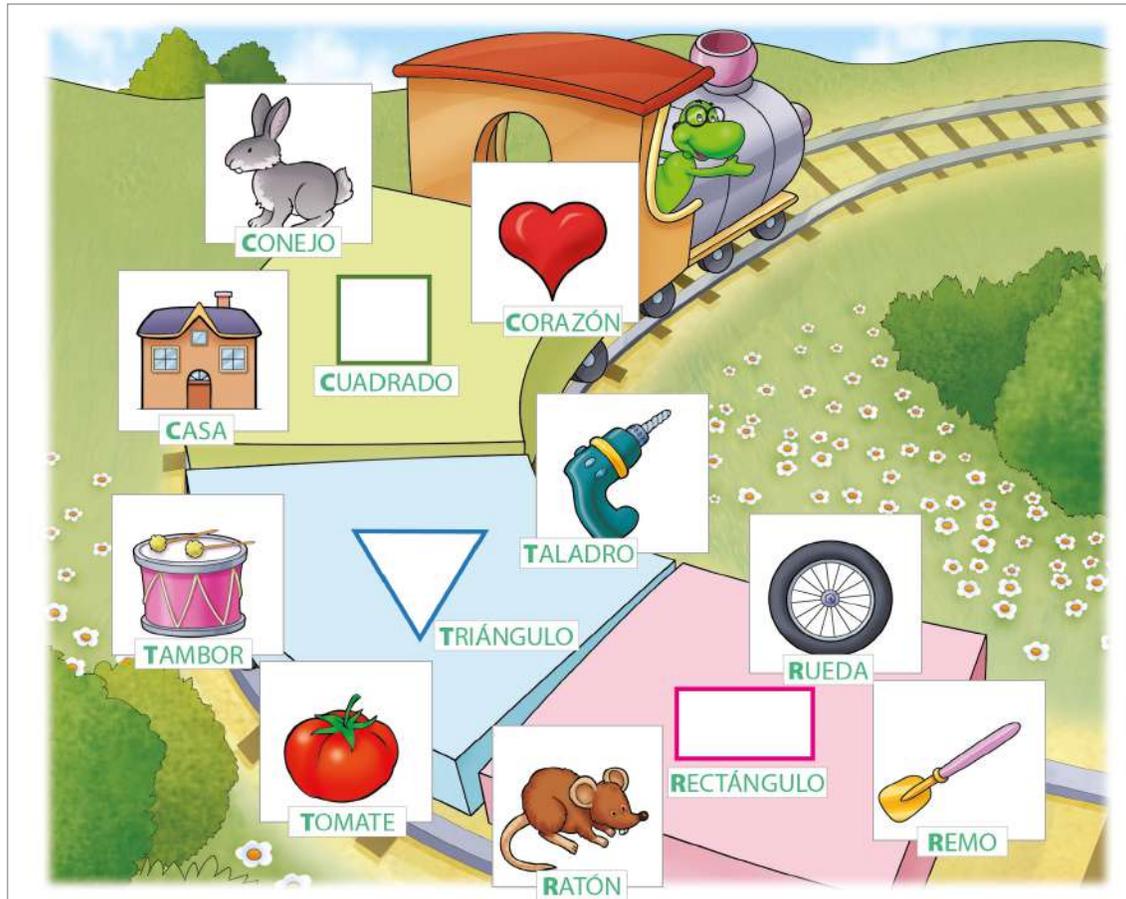
Identificar - evocar - expresar - razonar





Recorta los dibujos y pégalos en los vagones del tren, según el sonido inicial de la figura geométrica de cada vagón.

Conejo, rueda, taladro, remo, ratón, corazón, tomate, tambor, casa.



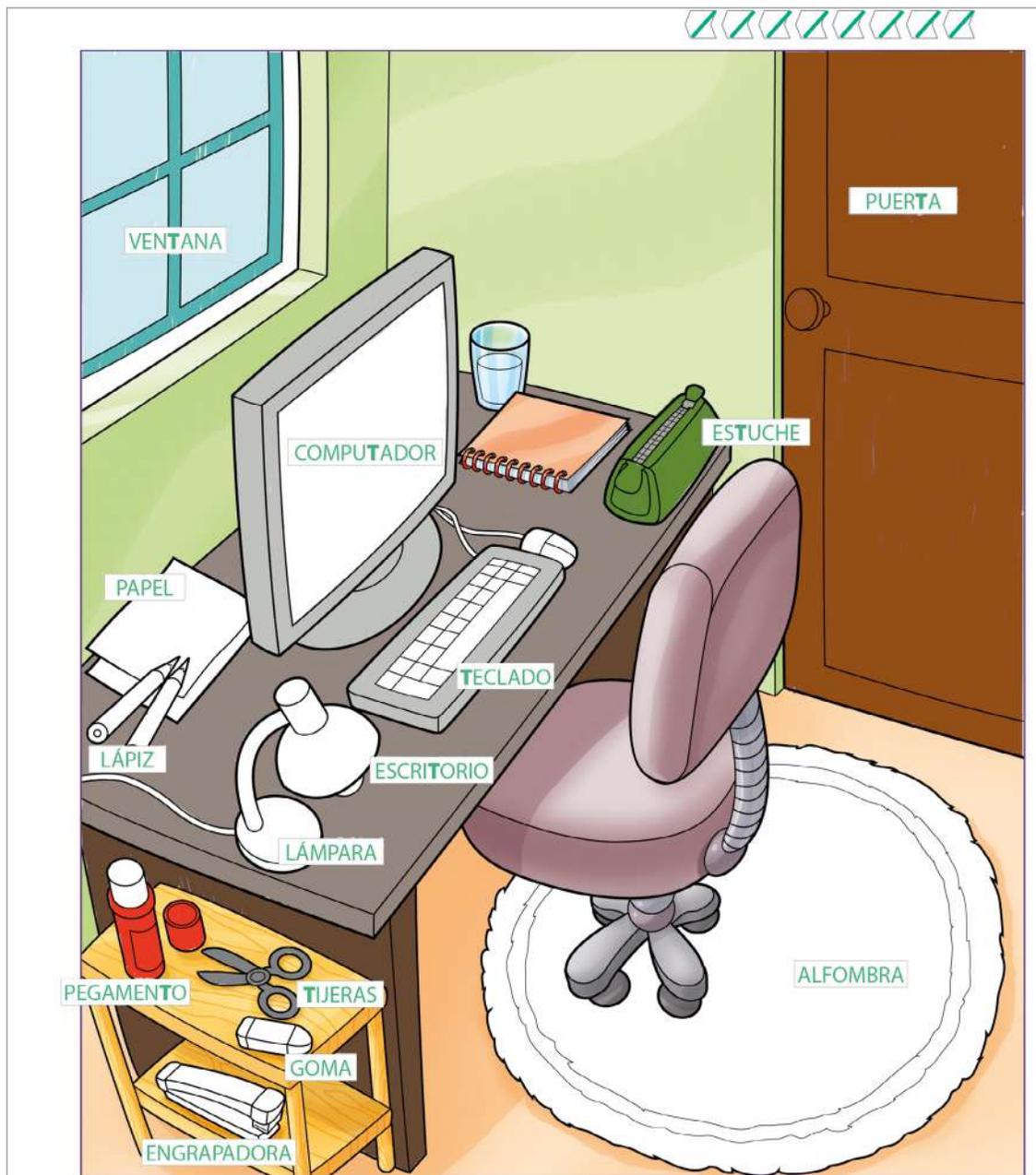
¿Qué otra figura geométrica conoces? Dibújala sobre el pasto.

Respuesta abierta. Pueden nombrar el círculo y otras menos conocidas como el rombo o el pentágono.



Observa la oficina. Colorea los dibujos que tienen el sonido **T**.

Ventana, computador, estuche, papel, lápiz, lámpara, teclado, puerta, escritorio, alfombra, pegamento, tijeras, goma, engrapadora.



Sonido final consonántico

Contenido/habilidad	Sonido final consonántico
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como identificación de sonidos finales.
Páginas	81 a 83

Actividad introductoria

Materiales: una cuerda, lista de palabras sugeridas.

Lugar: patio, sala de clases, biblioteca.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será reconocer el sonido consonántico final de las palabras.

Ponga una cuerda en el suelo e invite a los niños a ubicarse en una fila y comenzar a caminar sobre la cuerda e imaginar que es una cuerda floja. Explique que cuando comiencen a pasar por arriba de la cuerda, deben decir el último sonido de una palabra que usted dirá. Puede dar un ejemplo con la palabra “bastón”, diga “bastón” y comience a recorrer la cuerda al decir la “n” final enfatizando “nnnnn”.

Luego, pregunte cómo se llamaba el sonido final; se espera que los niños digan “n”.

Algunas palabras que se sugiere usar: sal, cajón, algodón, acordeón, alcohol, Brasil, árbol, dos, país, pies.

Soluciones:

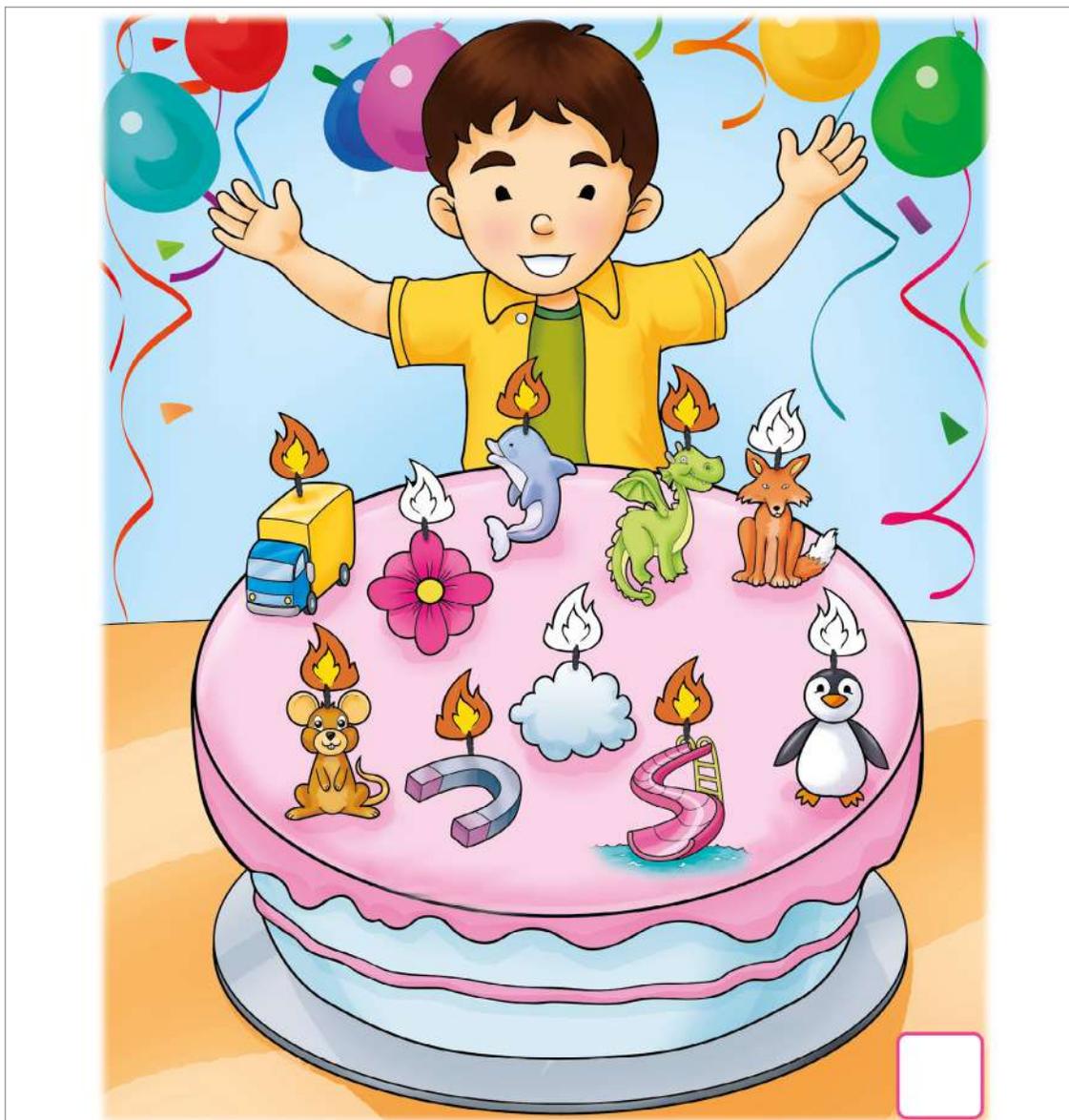
Página 81



MARTÍN está de cumpleaños y solo debe encender las velas que terminen con **N**, como su nombre. Coloréalas y descubre cuántos años cumple.

Camión, flor, delfín, dragón, zorro, ratón, nube, pingüino, imán, tobogán.

Cumple 6 años.

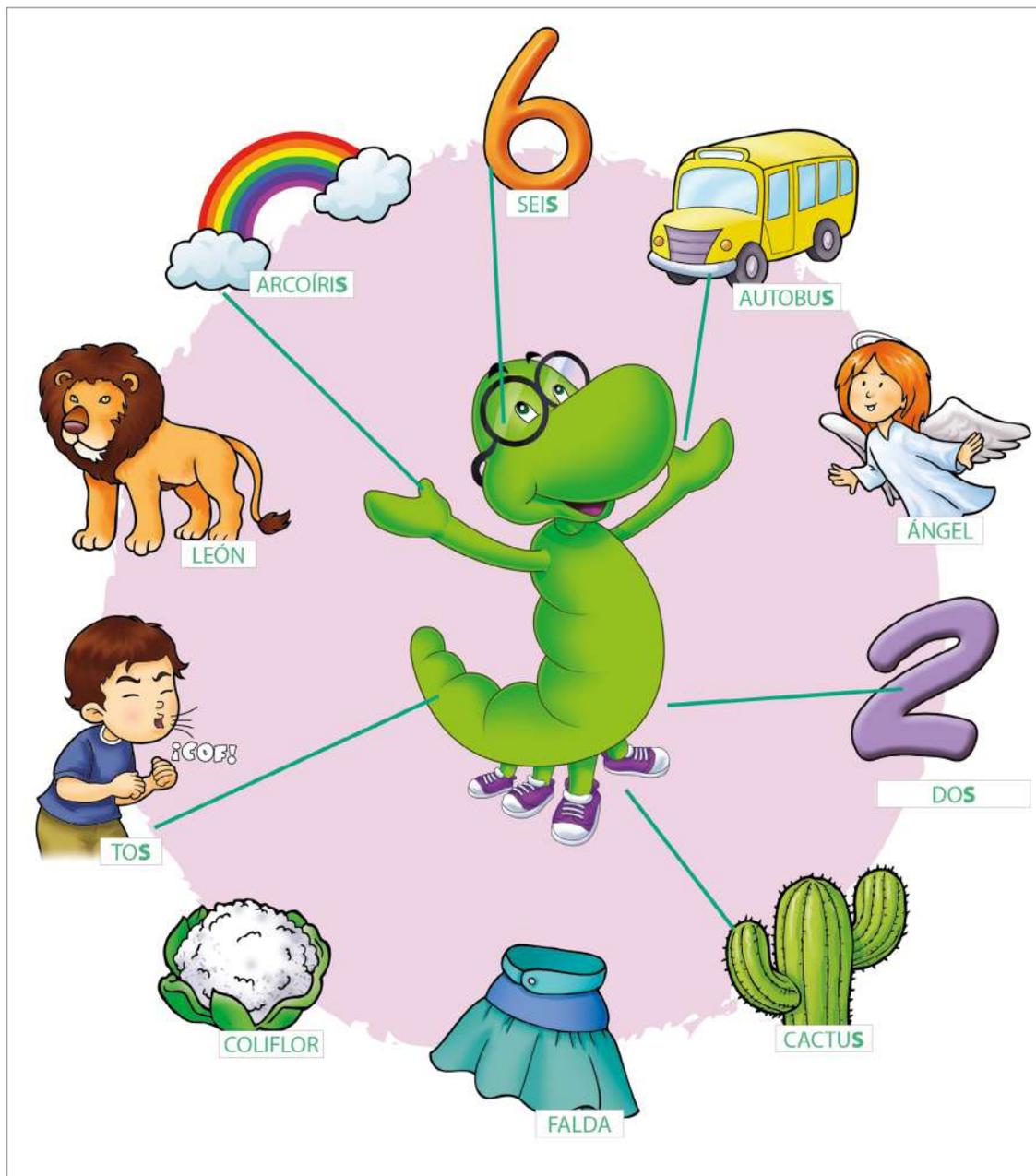


¿Cuál es el último sonido del nombre de tu mejor amigo? Escríbelo en la hoja.

Respuesta abierta.



GUS termina en **S**. Une a Gus los dibujos que terminan con el sonido **S**.
Arcoíris, seis, autobús, ángel, dos, cactus, falda, coliflor, tos, león.





El mago CARACOL debe hacer desaparecer de su sombrero todos los objetos que terminan con L. Márcalos con una cruz.

Tenedor, farol, miel, pantalón, delantal, baúl, barril, atril.



Actividad interactiva

Marcador página 83

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, elegir la consonante e identificar los elementos que terminan con dicho sonido.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar



Sonido medial consonántico

Contenido/habilidad	Sonido medial consonántico
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como la identificación de sonidos mediales.
Páginas	84, 85, 86* y 87

*Para realizar esta actividad el estudiante debe conocer también el contenido de "Sonido inicial consonántico". La solución de esta página se ubica en dicho contenido.

Actividad introductoria

Materiales: figuras del material [Sonido medial consonántico JCS2](#), listado de palabras que se sugiere, cinta adhesiva.

Lugar: sala de clases, biblioteca.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será reconocer sonido medial consonántico.

Represente con un triángulo el sonido medial y con círculos los demás sonidos. Estas figuras las puede encontrar en el archivo [Sonido medial consonántico JCS2](#).

Invite a los niños a descubrir el sonido del medio de una pareja de palabras. Dé a conocer el par de palabras que van a trabajar para descubrir el sonido medial en común (mula - sala). Luego, diga las palabras lentamente, alargando cada sonido, de la siguiente manera: tocando con la mano la figura geométrica que representa cada sonido; cuando llegue al triángulo, enfatice el sonido prolongándolo y con mayor volumen. Ejemplo: "mula", toque el primer círculo diciendo "mmm", luego, el segundo diciendo "uuu". En la tercera figura, que es el triángulo, diga "llllllllllll" más fuerte y largo y finalmente toque el último círculo diciendo "aaa".

Repita la actividad con la segunda palabra y pregunte cuál es el sonido consonántico medial que comparten ambas palabras. (L)

Lista de palabras que se sugiere:

- Mula - Sala
- Suma - Fama
- Gana - Mono
- Soga - Mago
- Lodo - Seda

Material complementario: Sonido medial consonántico JCS2 (p. 220)

Soluciones:

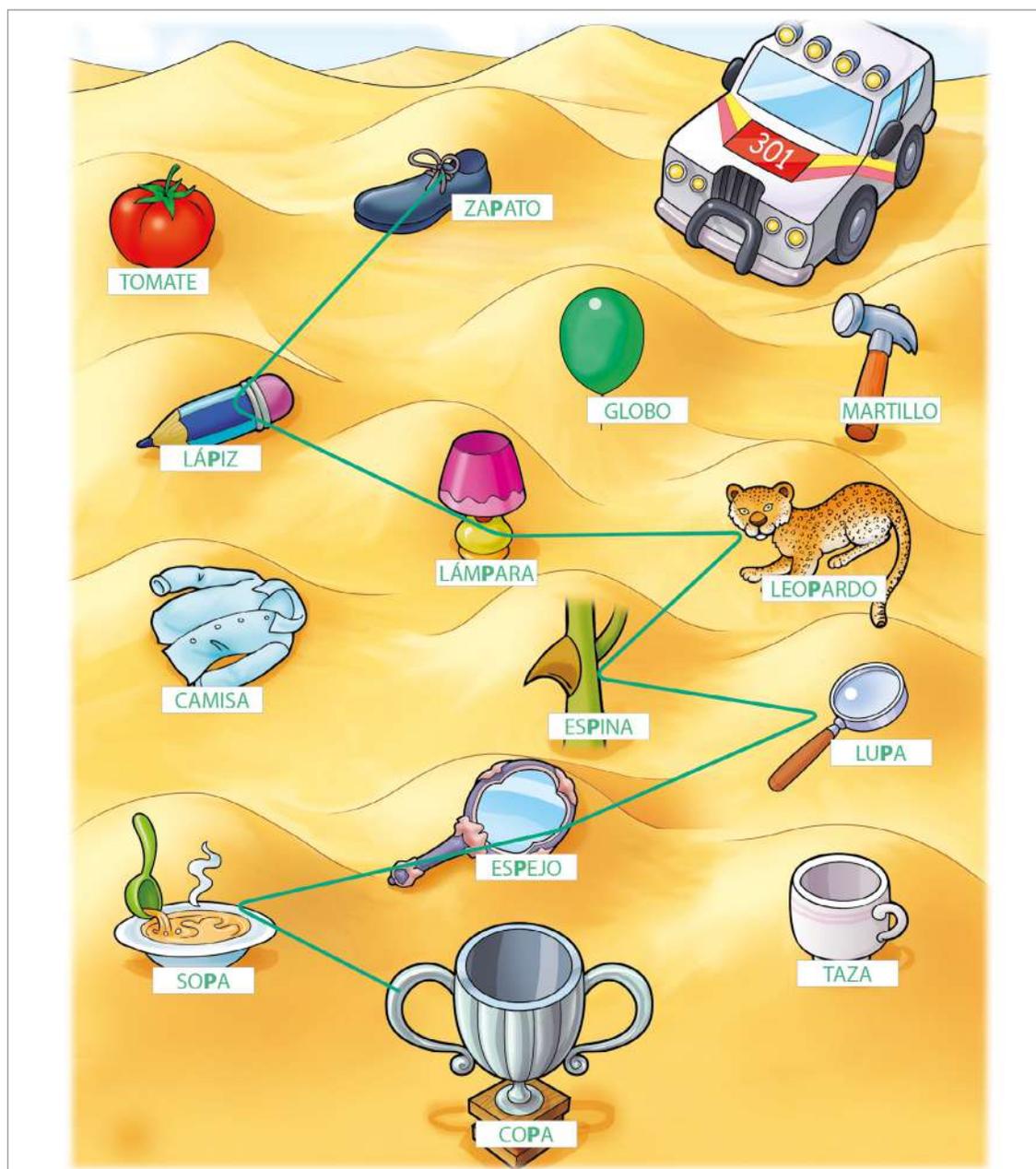
Página 84



¡A competir en el rally! Para llegar a la copa de trofeo, une con una línea los dibujos que tengan el sonido **P**.

Tomate, zapato, lápiz, globo, martillo, camisa, lámpara, leopardo, espina, lupa, sopa, espejo, taza.

Nota: el recorrido no es único, pero lo importante es que pase por los dibujos marcados.





El **MONO** juega al avión y solo debe saltar sobre los dibujos que tienen el sonido **M**. Márcalos con una cruz.

Camión, arpa, carpeta, cama, chimenea, campana, nueve, sapo, capa, palmera.

Actividad interactiva

Marcador página 85

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, elegir la consonante e identificar los elementos que tienen sonido medial con la consonante seleccionada.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar





Ayuda a los hermanos a ordenar sus juguetes. Guarda en la caja roja los objetos que tienen el sonido **S** y en la caja verde, los que tienen el sonido **L**. Únelos según corresponda. Algunos quedarán sin unir.

Muñeca, casa de muñecas, payaso, pelota, velero, oso, tren, helicóptero, casco, pala.



Manipulación consonántica*

Contenido/habilidad	Manipulación fonémica
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como identificación de sonidos finales, mediales e iniciales para descubrir nuevas palabras que se forman a través de la manipulación consonántica.
Páginas	88

*En el esquema inicial y en los otros cuadernos Jugando con los sonidos esta habilidad se nombra como: Manipulación fonémica.

Actividad introductoria

Materiales: imágenes de [Manipulación fonémica JCS2](#) del material de apoyo, cinta adhesiva.

Lugar: sala de clases, biblioteca.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será formar palabras nuevas agregando un sonido a otras ya existentes.

Imprima las imágenes y letras del archivo [Manipulación fonémica JCS2](#). A modo de ejemplo muestre la lámina de “oro”, péguela en la pizarra y pregunte ¿Qué es esto? Una vez que los niños respondan, escriba la palabra “oro” debajo de la imagen. Luego, tome la imagen de la letra “L” y pregunte: ¿Cómo suena esta letra? ¿Qué pasa si se la agregamos a “oro”? Ponga la letra “L” antes de “oro” y guíe la actividad diciendo “Llllllll (espacio...oro)”. Disminuya la pausa entre “l” y “oro” hasta que descubran que la palabra que se forma es “loro”. Cuando identifiquen la palabra, muestre el dibujo de “loro”.

Realice la misma dinámica con las siguientes palabras:

- F + oca = foca
- S + ala = sala
- B + ola = bola
- R + ojo = Rojo

Material complementario: Manipulación fonémica JCS2 (p. 224)

Soluciones:

Página 88



¡Quitemos sonidos! Descubre la palabra que queda si le sacamos su primer sonido. Dibújala en el recuadro, como en el ejemplo.

Loro, oro, cola, barco, pala, faro, rojo.

 LORO		 ORO
 COLA		 OLA
 BARCO		 ARCO
 PALA		 ALA
 FARO		 ARO
 ROJO		 OJO

Síntesis fonémica

Contenido/habilidad	Síntesis fonémica
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como, identificación de sonidos finales, mediales e iniciales para descubrir nuevas palabras que se forman a través de la manipulación de los sonidos de las letras.
Páginas	89 a 92 y 95

Actividad introductoria

Materiales: imagen de una casa del archivo [Síntesis fonémica JCS2](#), cinta adhesiva, pinceles y témperas (café, rojo, lila, azul, blanco, rosado).

Lugar: sala de clases.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será formar una palabra a partir de los sonidos que se entregan.

Descargue la imagen de la casa en el archivo [Síntesis fonémica JCS2](#) y péguela en el pizarrón. También puede dibujarla en la pizarra o en una cartulina.

Antes de comenzar la actividad disponga de pinceles gruesos y grandes, y los siguientes colores de témperas: blanco, rojo, rosa, café, azul y lila. Invite a los niños a pasar por turnos y pídale que coloreen el techo de la casa de rojo. Para esto diga sonido por sonido, ejemplo: “r- o-j-o”; lo mismo con otros colores: la puerta con “c-a-f-é”, las ventanas de color “r-o-s-a”. Continúe de la misma manera con el resto de colores y partes de la casa hasta que quede completamente coloreada.

Material complementario: Síntesis fonémica JCS2 (p. 239)

Soluciones:

Página 89



Junta el primer sonido de cada dibujo y nombra la sílaba que se forma. Luego, únelos al dibujo que comienza con esa sílaba. Sigue el ejemplo.

Gato, oveja, patín, pulpo, avión, sobre, león, universo, jarra, sandía, oruga, gota, jeringa, alcancía, luna.

The grid contains the following items and labels:

- GATO (cat)
- OVEJA (sheep)
- PATÍN (skate shoe)
- PULPO (octopus)
- AVIÓN (airplane)
- SOBRE (envelope)
- LEÓN (lion)
- UNIVERSO (universe)
- JARRA (pitcher)
- SANDÍA (watermelon)
- ORUGA (caterpillar)
- GOTA (drop)
- JERINGA (syringe)
- ALCANCÍA (piggy bank)
- LUNA (moon)

Connections shown:

- GATO → OVEJA (indicated by a green arrow)
- PATÍN → AVIÓN
- SOBRE → UNIVERSO
- JARRA → GOTA
- ORUGA → LUNA
- JERINGA → ALCANCÍA



Junta la vocal con el primer sonido de cada dibujo y descubre la palabra que se forma. Luego, une con una línea al dibujo que corresponda.

León, alcachofa, ola, jaula, oso, uva, llave, araña, ala, libro, abeja, olla, vela, árbol, ajo.

A LEÓN ALCACHOFA

A JAULA OSO

O LLAVE ARAÑA

O LIBRO ABEJA

U VELA ÁRBOL

OLA

UVA

ALA

OLLA

AJO



Descubre y escribe el sonido con el que comienza cada dibujo. Haz un dibujo de la palabra que formaste.

Pino, anillo, libro, ombligo, mora, ardilla, mono, águila, sopa, aguja, pato, oso.

Row 1 (Yellow pieces): PINO (P), ANILLO (A), LIBRO (L), OMBLIGO (O), PALO (P).
Letters: P, A, L, O. Arrows point from P to A and from L to O.

Row 2 (Blue pieces): MORA (M), ARDILLA (A), MONO (M), ÁGUILA (Á), MAMÁ (M).
Letters: M, A, M, Á. Arrows point from M to A and from M to Á.

Row 3 (Pink pieces): SOPA (S), AGUJA (A), PATO (P), OSO (O), SAPO (S).
Letters: S, A, P, O. Arrows point from S to A and from P to O.



Escucha los sonidos que te dirán, júntalos y descubre la palabra que se forma.

Dibuja la palabra que descubriste en la parte de la casa que corresponda.

Leer las palabras nombrando cada sonido por separado y alargándolo: Ejemplo: mmmm-eeee-ssss-aaaa.

Debemos decir el sonido, no la letra ("mmm", no "eme").

Mesa, silla, cama, toalla, olla, vaso, cojín, jabón.

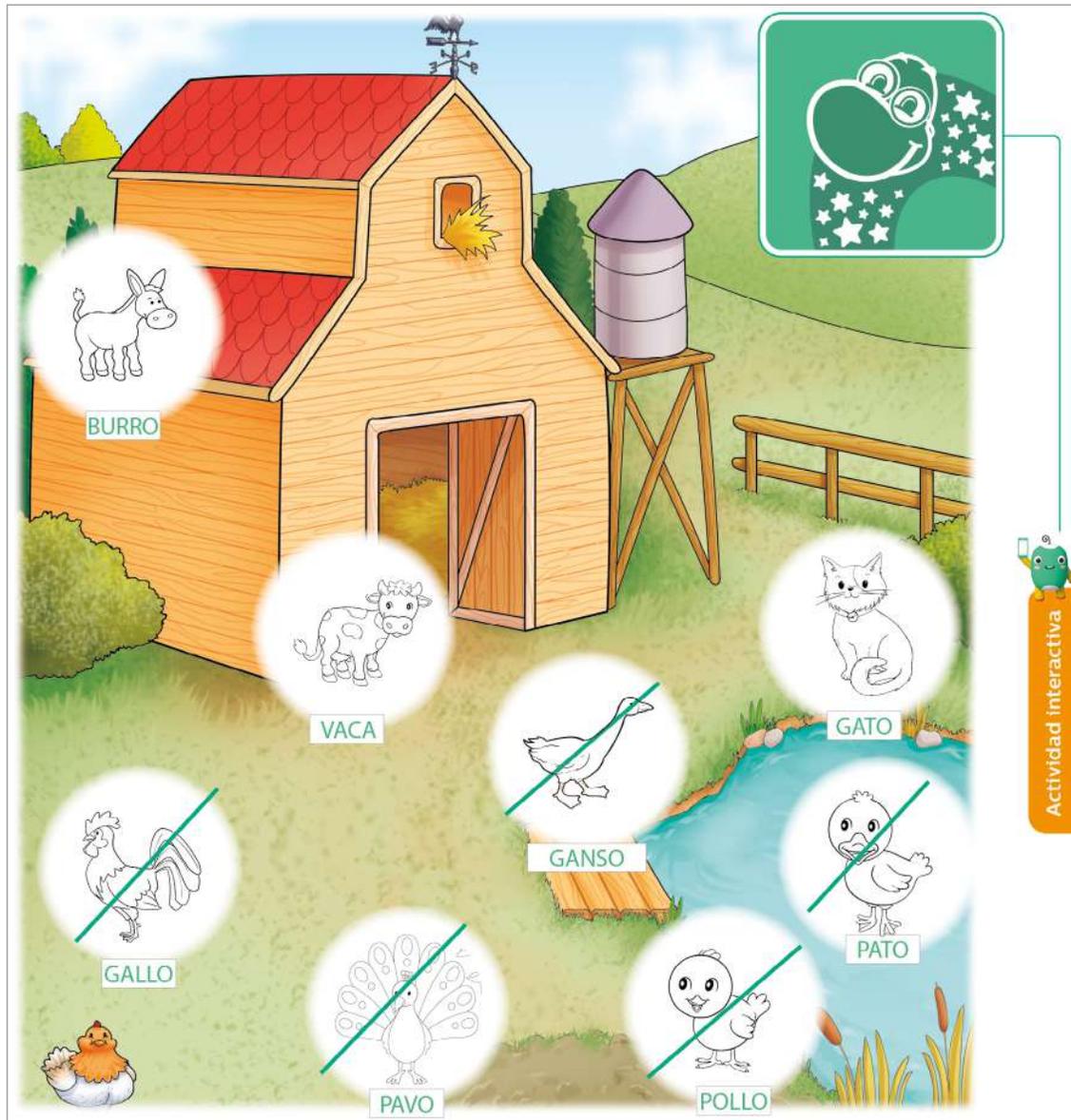




Escucha los sonidos que te dirán y descubre el nombre del animal que se forma con esos sonidos. Haz un dibujo del animal en los espacios en blanco.

Leer las palabras nombrando cada sonido por separado y alargándolo: Ejemplo: ggg-aaa-nnn-sss-ooo. Debemos decir el sonido, no la letra ("nnnn", no "ene"). Ganso, vaca, burro, gallo, gato, pavo, pollo, pato.

Nota: la ubicación de los animales no tiene relevancia.



¿Cuáles de estos animales son mamíferos y cuáles son aves? Marca las aves.

Marcan: Ganso, gallo, pavo, pollo y pato.

Marcador página 95

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, escuchar cada sonido y seleccionar el objeto que está compuesto por los sonidos mencionados.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar



Análisis fonémica

Contenido/habilidad	Análisis fonémico
Objetivo de aprendizaje	Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como, identificación de sonidos finales, mediales e iniciales para descubrir nuevas palabras que se forman a través de la manipulación de los sonidos de las letras.
Páginas	93

Actividad introductoria

Materiales: imágenes impresas del archivo [Análisis fonémico JCS2](#).

Lugar: sala de clases, biblioteca.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será reconocer todos los sonidos que forman una palabra.

Tenga disponible el material del archivo [Análisis fonémico JCS2](#) y muéstrelo a los niños. Comience a modo de ejemplo con la imagen de “Uva” y pregunte ¿Con qué sonido comienza uva? Espere la respuesta de los niños y diga: “Uva comienza con U”. Invite a un voluntario a escribir en el recuadro la letra indicada. Luego continúe y pregunte: ¿Qué sonido viene ahora?, realice la misma dinámica para las letras “v” y “a”. Puede preguntar para la letra “a”: ¿con qué sonido termina la palabra uvaaaa? Alargue el sonido para que sea más fácil de reconocer.

Una vez que termine de formar la palabra, refuerce mencionando los sonidos que forman cada palabra. También puede escribir los grafemas, así los niños se familiarizan con la lectoescritura.

No olvide usar el sonido de la letra y no su nombre, por ejemplo, decir “ch” y no “che”. Una vez que refuerce esta habilidad, puede complejizar el ejercicio y seleccionar palabras más largas.

Material complementario: Análisis fonémica JCS2 (p. 256)

Soluciones:

Página 93



Recorta los dibujos y pégalos formando las palabras GATO, PAN y LUPA según su sonido inicial. Sigue el ejemplo.

Foca, falda, ojo, cojín, ángel, gato, pan, lupa, abanico, pez, algodón de azúcar, oreja, árbol, lobo, pingüino, tenedor, uña, gota, nuez

Nota: algunos dibujos, que representan el mismo sonido inicial, pueden ubicarse en más de una palabra. Es el caso de:

A: abanico, algodón de azúcar y árbol.

P: pez, pingüino.

 FOCA	 FALDA	 OJO	 COJÍN	 ÁNGEL
 GATO	 GOTA	 ABANICO	 TENEDOR	 OREJA
 PAN	 PIÑA	 ALGODÓN	 NUEZ	
 LUPA	 LOBO	 UÑA	 PINGÜINO	 ÁRBOL

¡HASTA PRONTO!
NOS VEMOS EN EL PRÓXIMO CUADERNO

Escanea
la página



Experiencia interactiva

Caligrafix

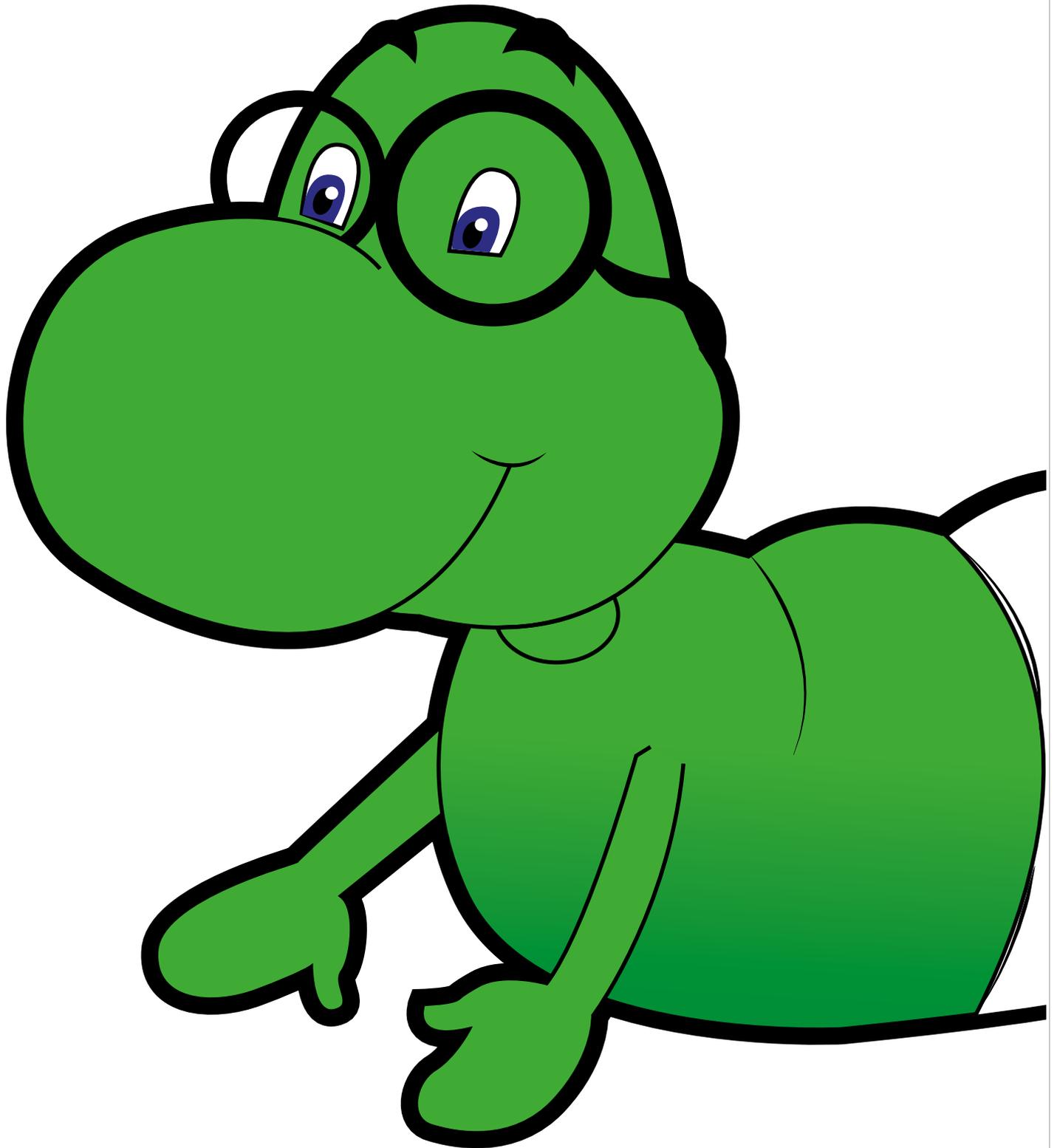


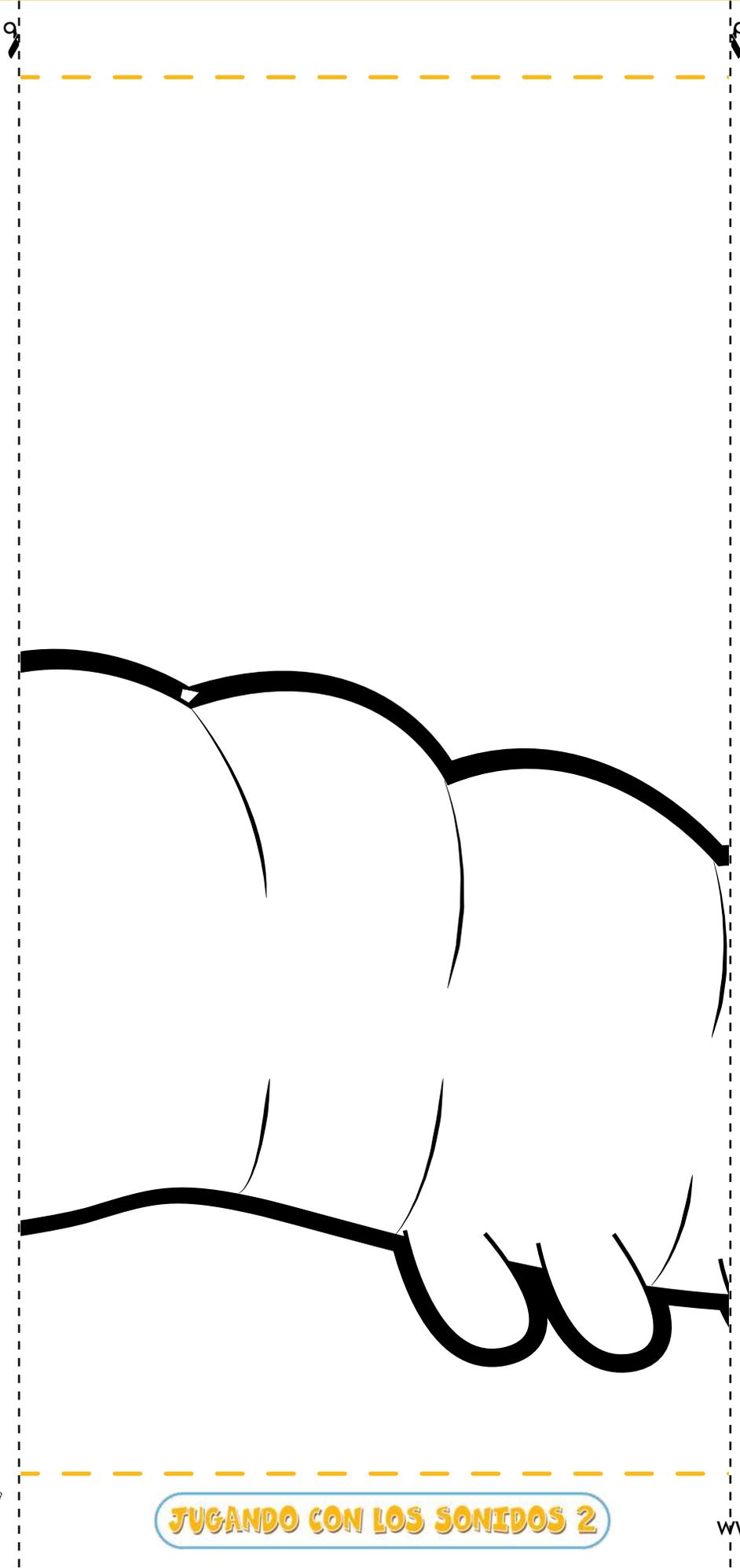
JUGANDO ^{CON} **LOS SONIDOS**

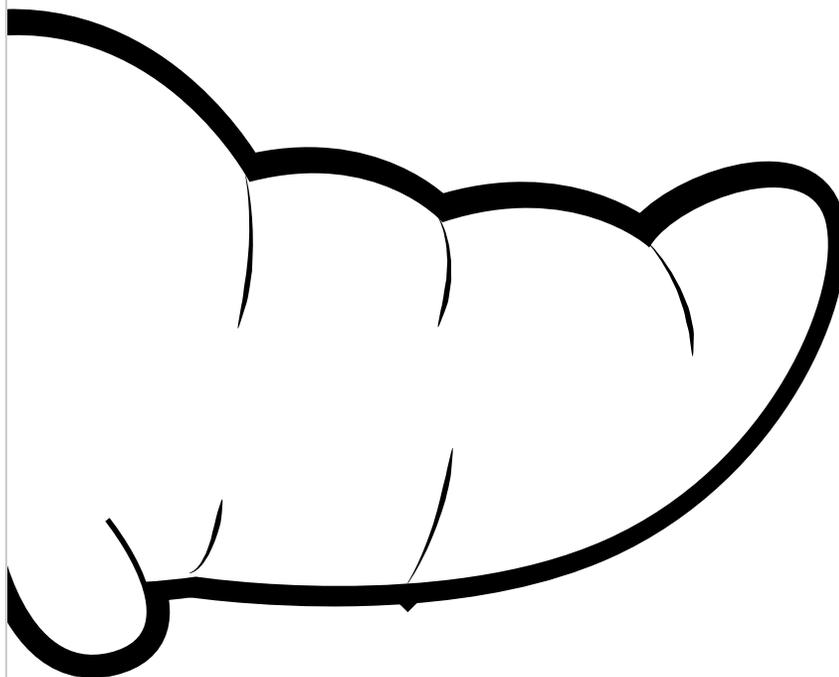
2

Guía didáctica

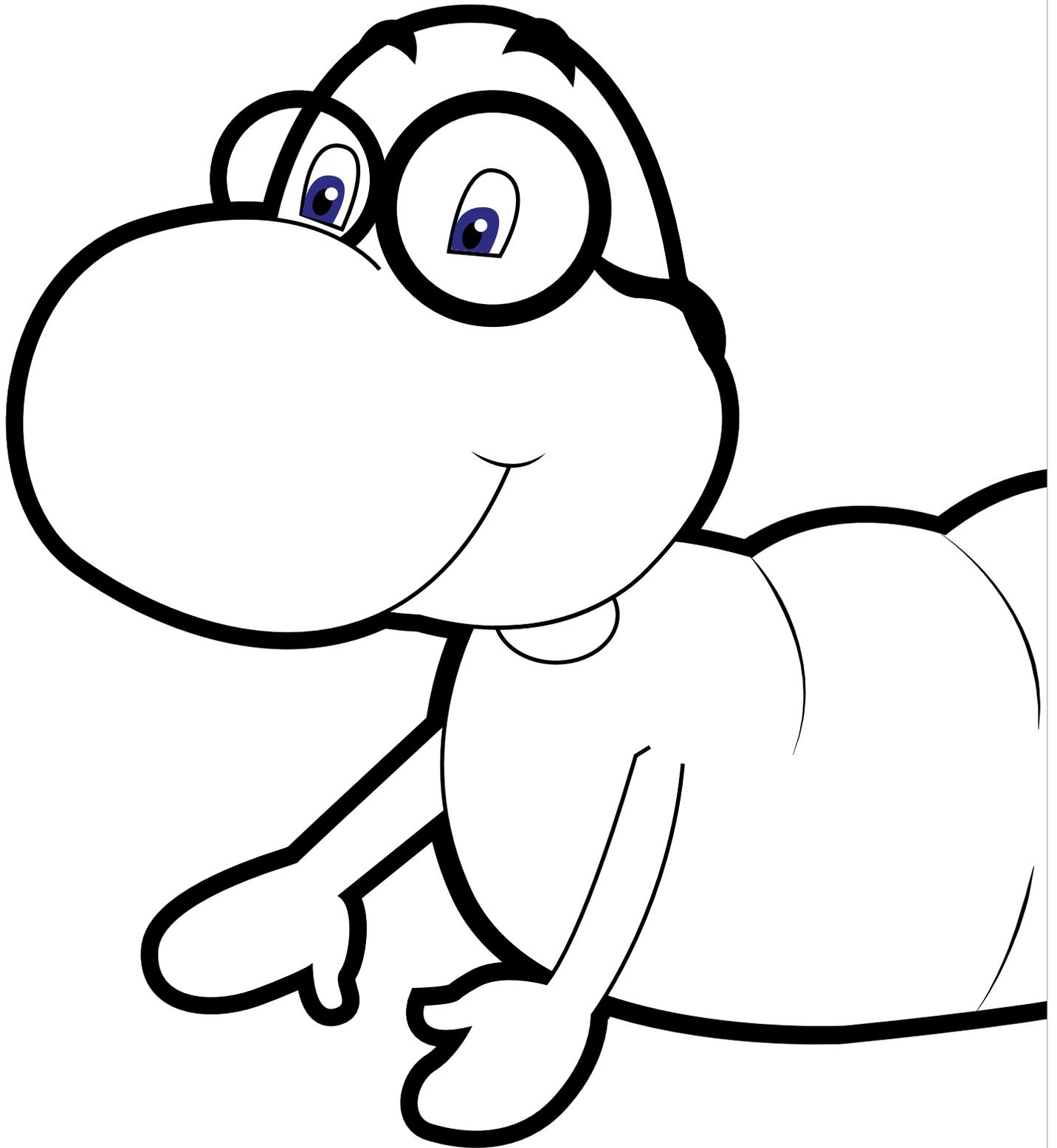
Gusano sílaba inicial



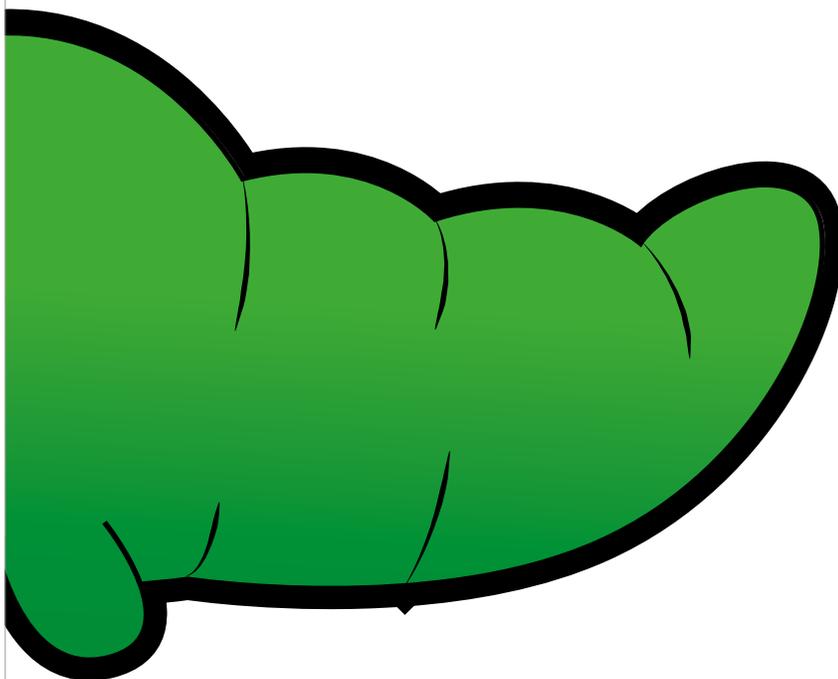




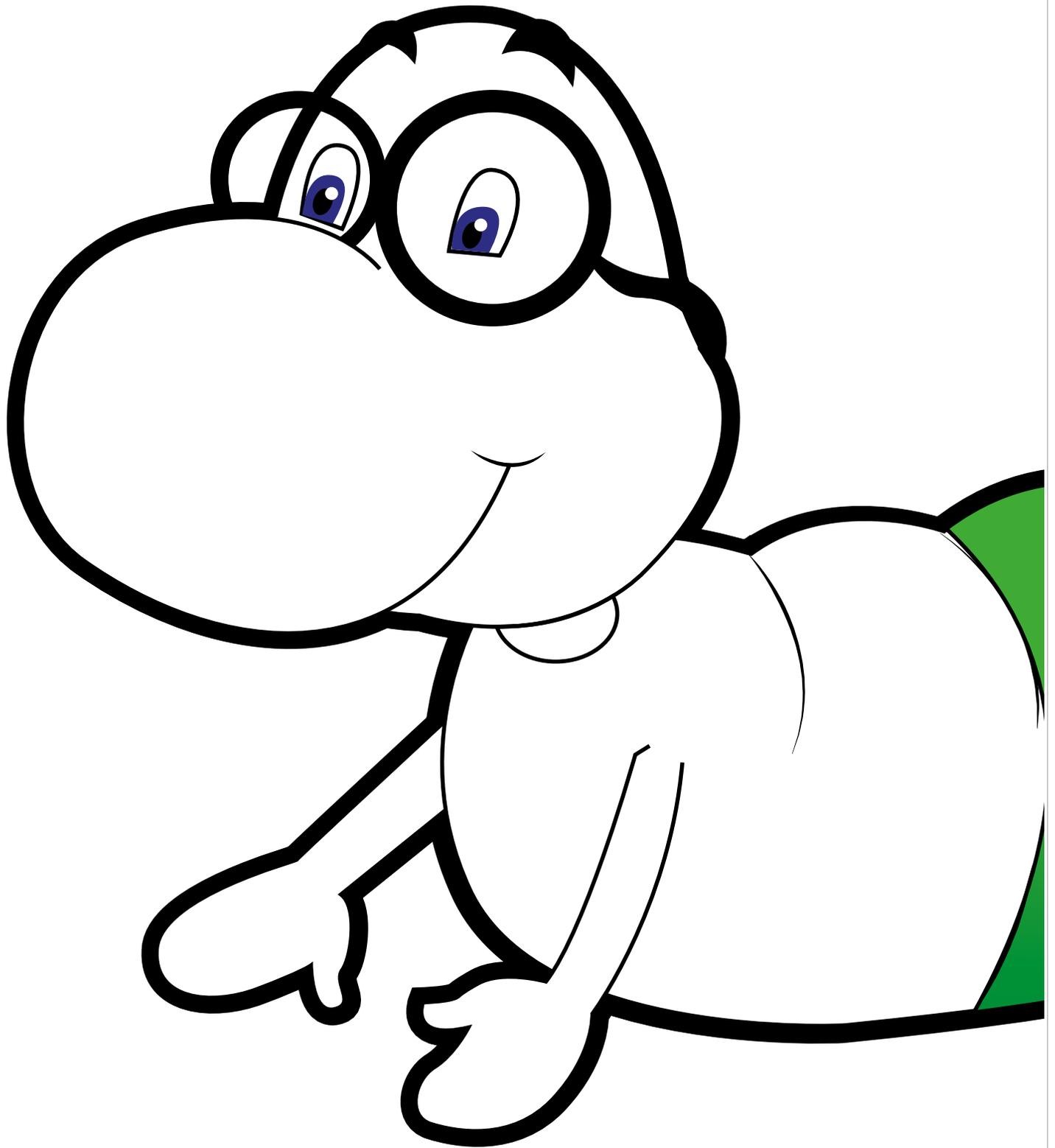
Gusano sílaba final

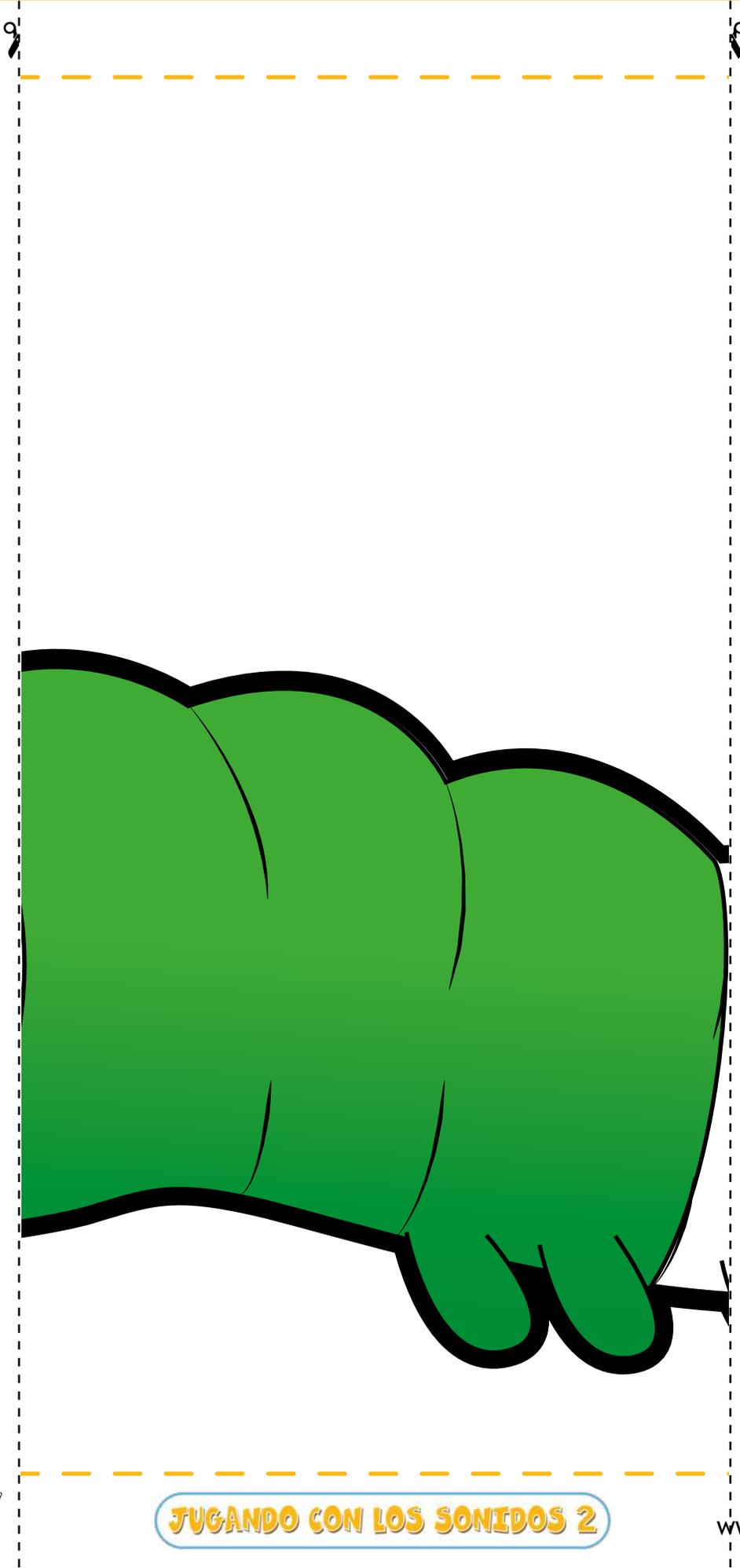


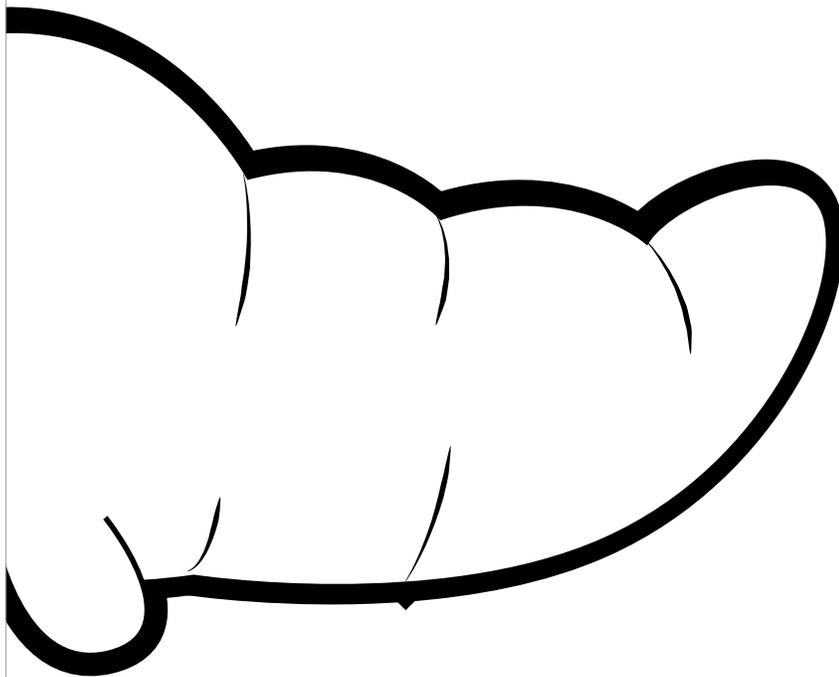




Gusano sílaba medial



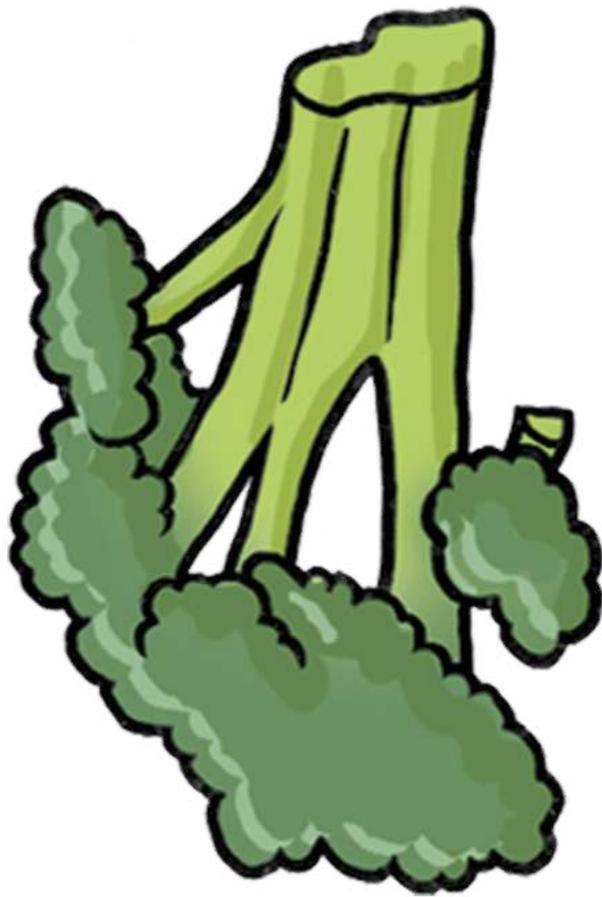




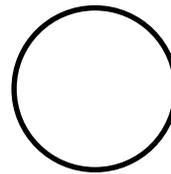
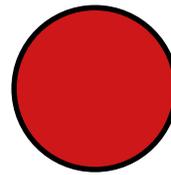
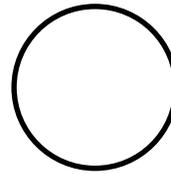
Sílaba medial



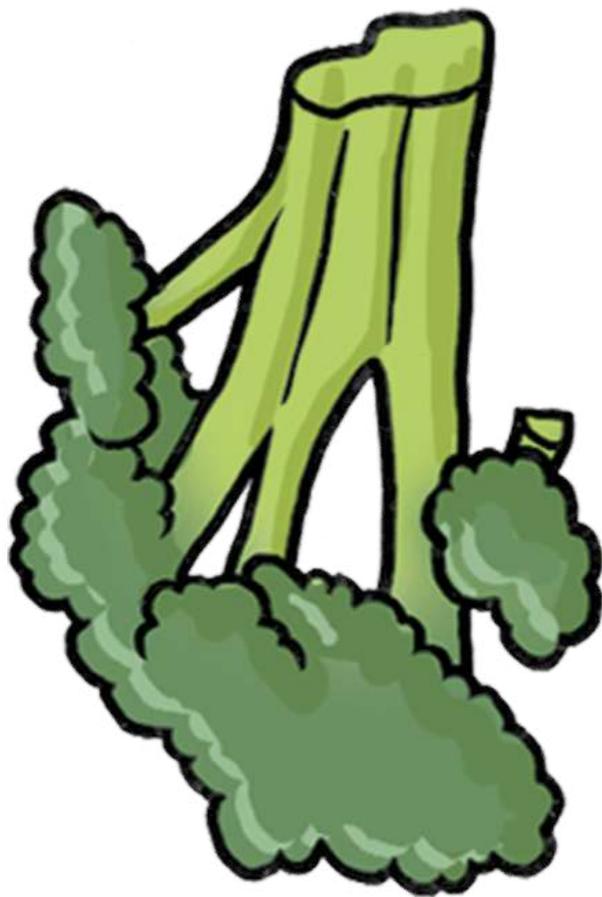
Sílaba medial



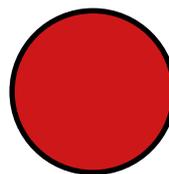
Brócoli



Sílaba medial

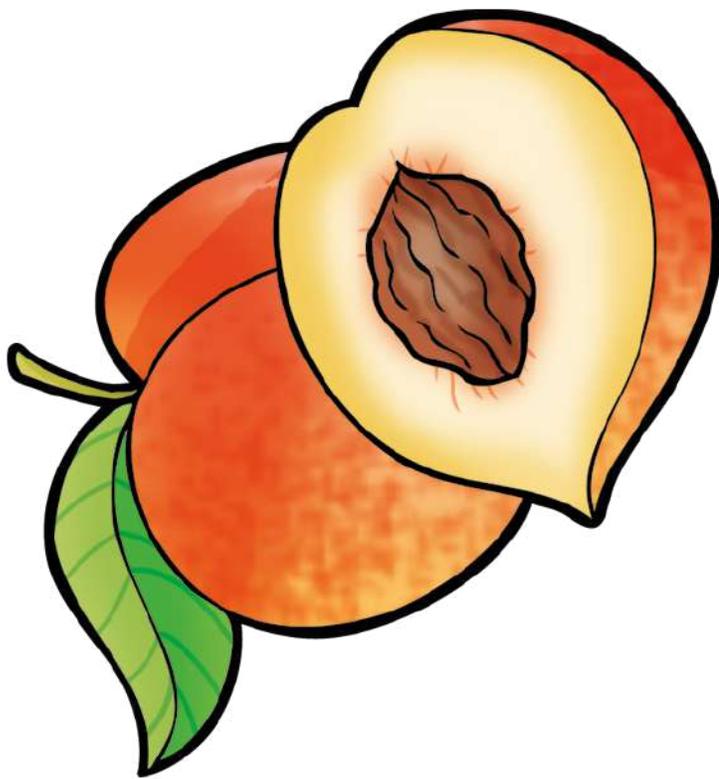


Brócoli

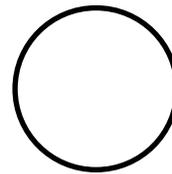
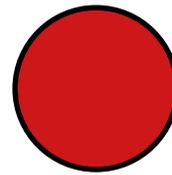
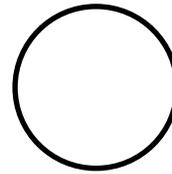


CO

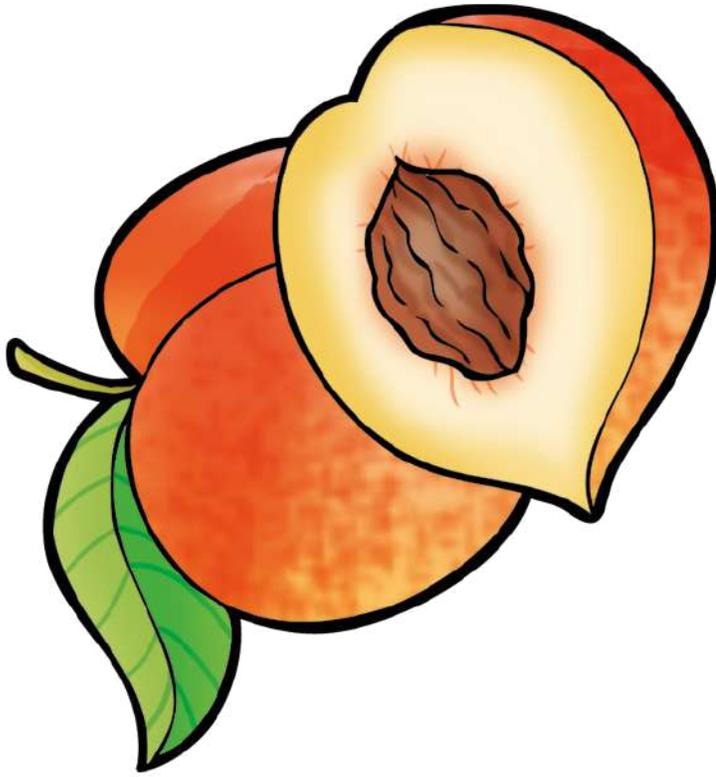
Sílaba medial



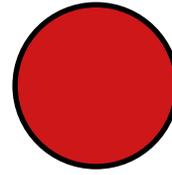
Durazno



Sílaba medial

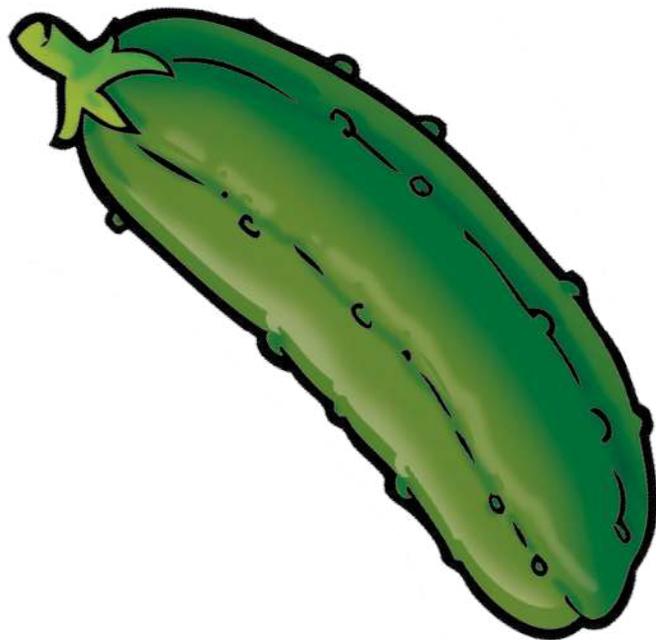


Durazno

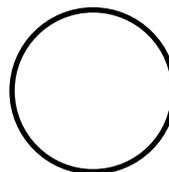
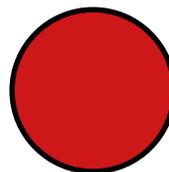
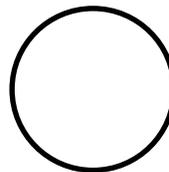


RAZ

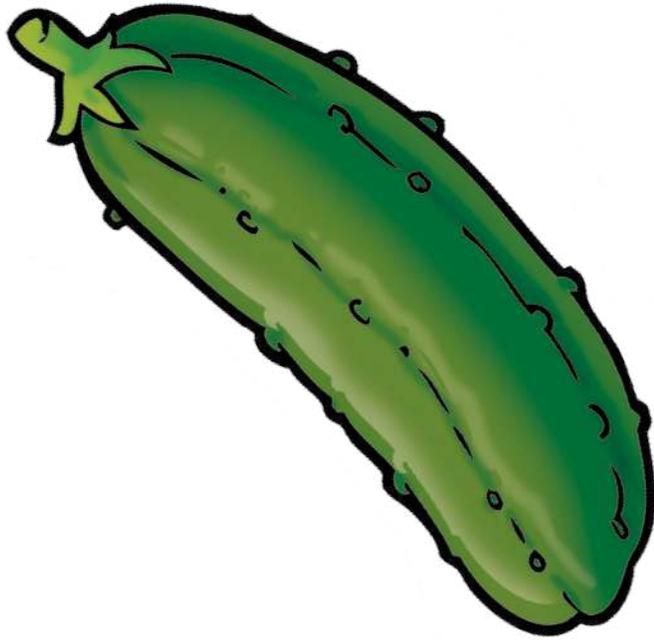
Sílaba medial



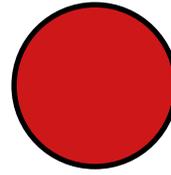
Pepino



Sílaba medial



Pepino

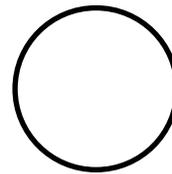
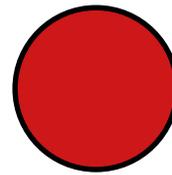
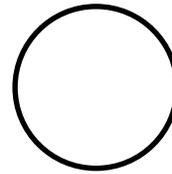


PI

Sílaba medial



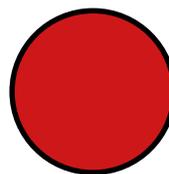
Lechuga



Sílaba medial



Lechuga



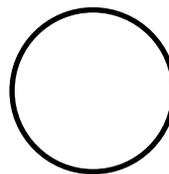
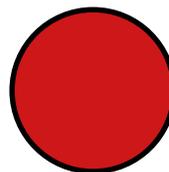
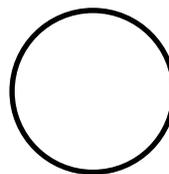
CHU

JUGANDO CON LOS SONIDOS 2

Sílaba medial



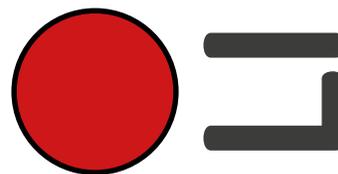
Coliflor



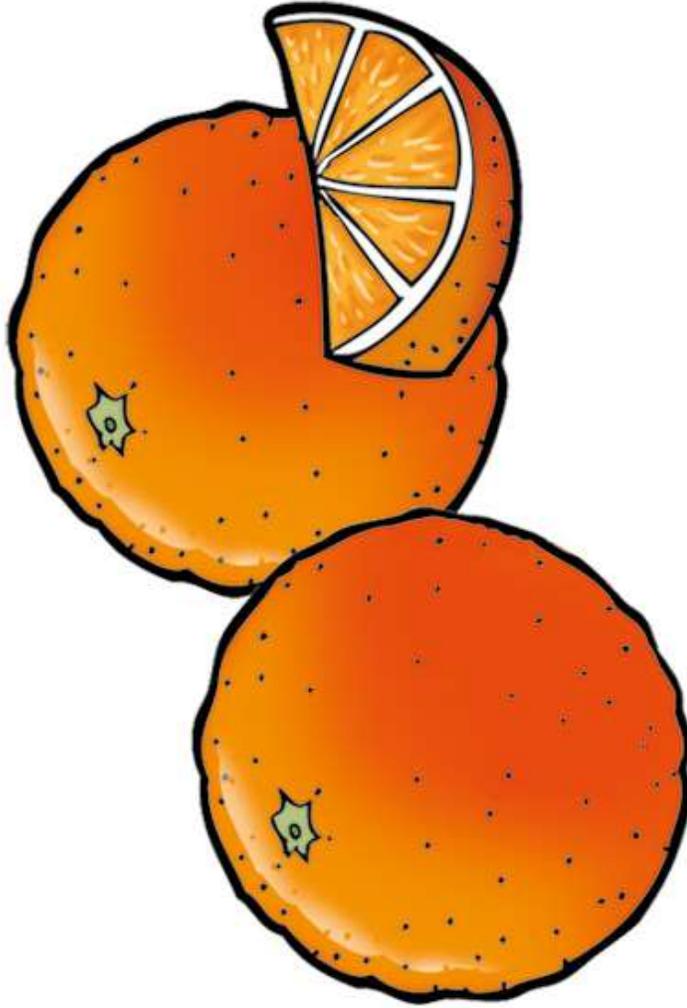
Sílaba medial



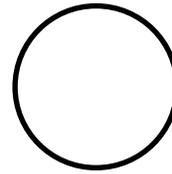
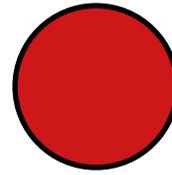
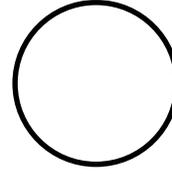
Coliflor



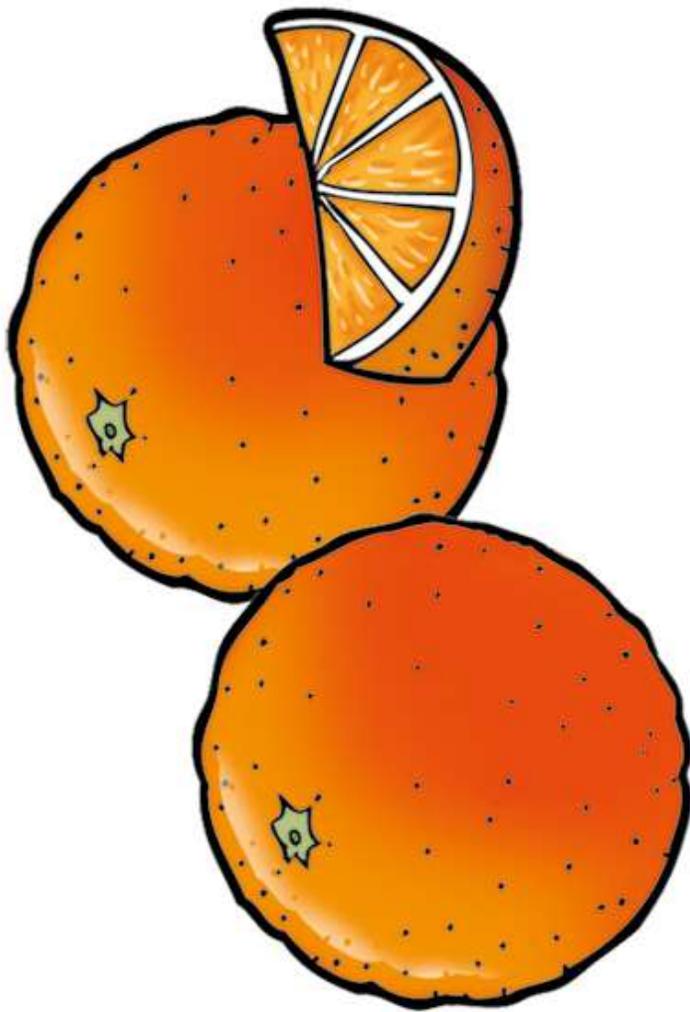
Sílaba medial



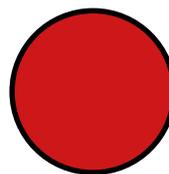
Naranjas



Sílaba medial



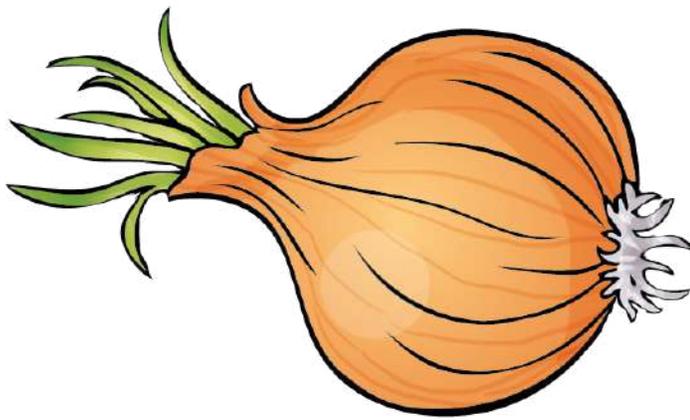
Naranjas



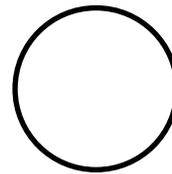
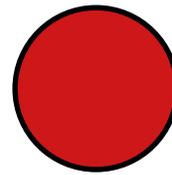
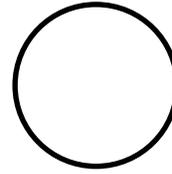
RAN

JUGANDO CON LOS SONIDOS 2

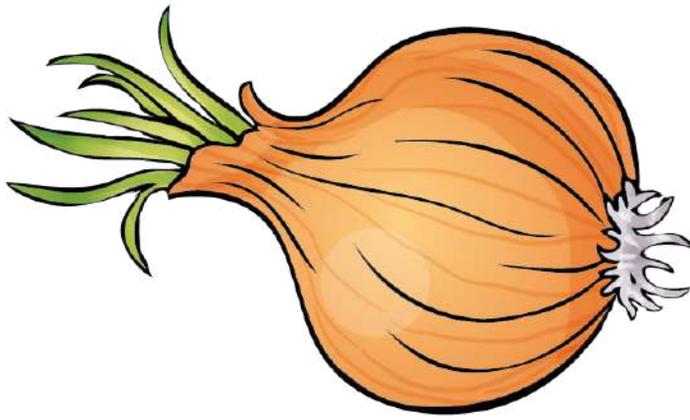
Sílaba medial



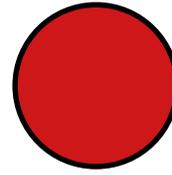
Cebolla



Sílaba medial

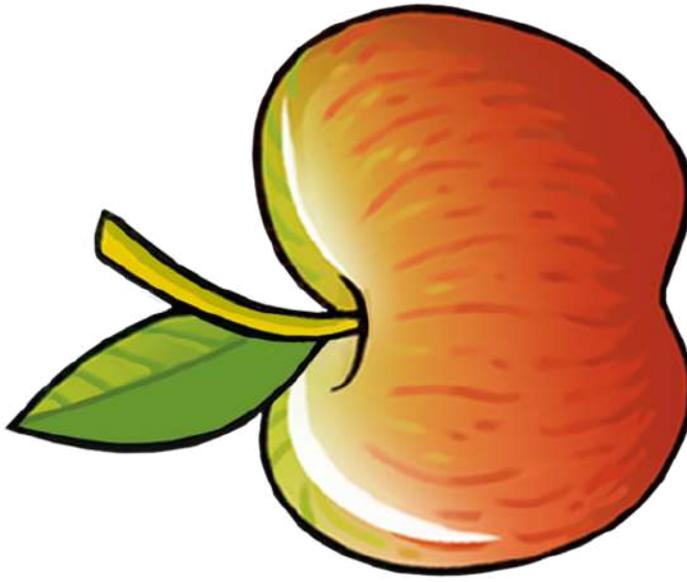


Cebolla

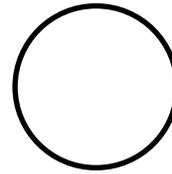
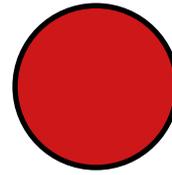
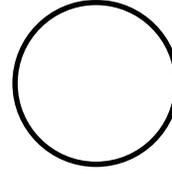


BO

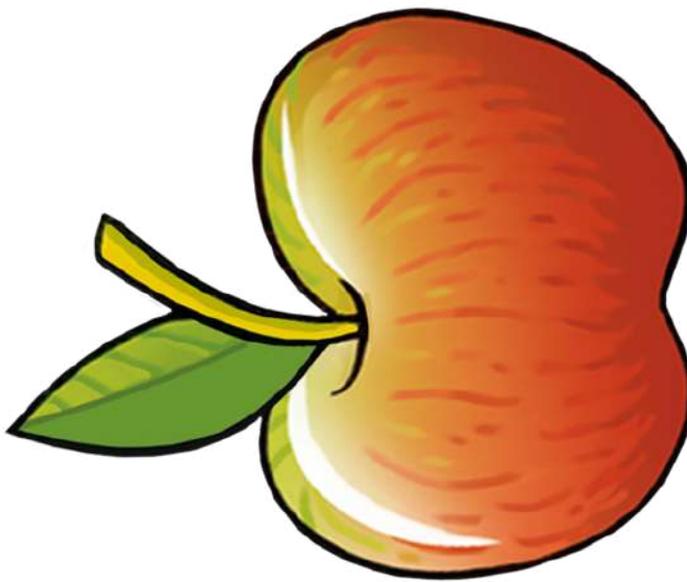
Sílaba medial



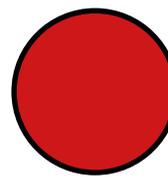
Manzana



Sílaba medial

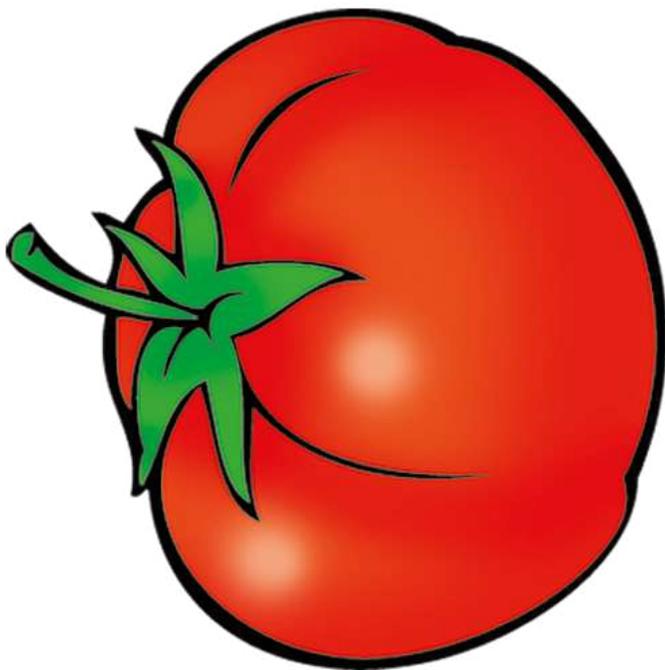


Manzana

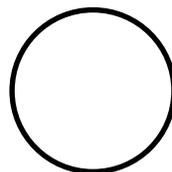
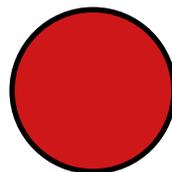
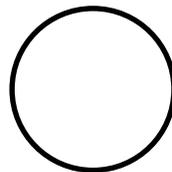


ZA

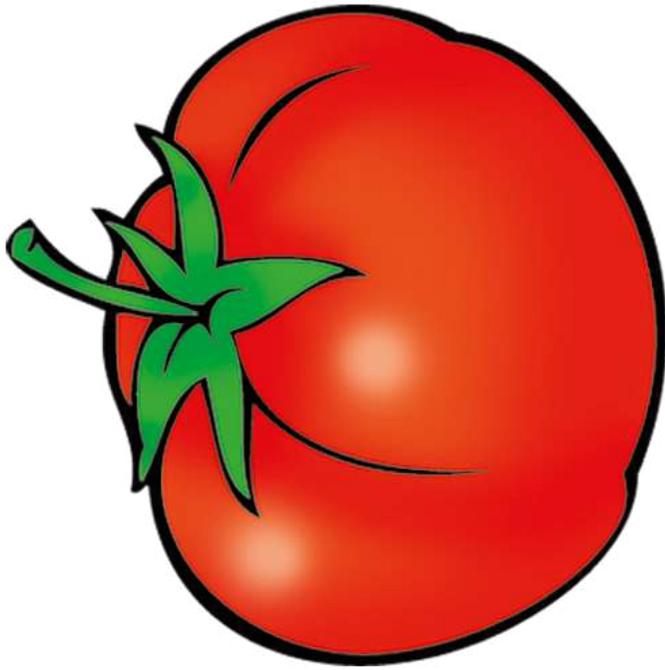
Sílaba medial



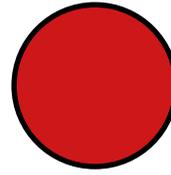
Tomate



Sílaba medial



Tomate



MA

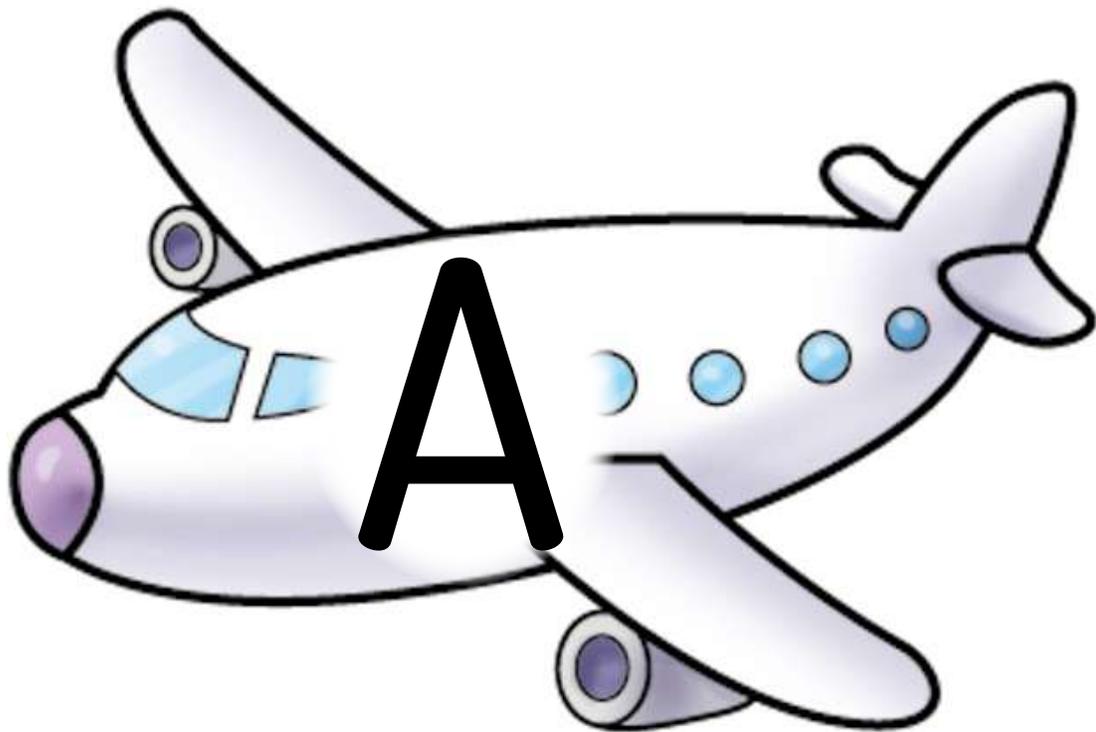
Sílaba medial

¿A qué grupo pertenecen
estos dibujos?



¡Muy bien!

Sonido inicial vocálico



Avión

Sonido inicial vocálico



Araña

Sonido inicial vocálico



Anillo

Sonido inicial vocálico



Águila

Sonido inicial vocálico



Árbol

Sonido inicial vocálico



Azul

Sonido inicial vocálico



Aro

Sonido inicial vocálico



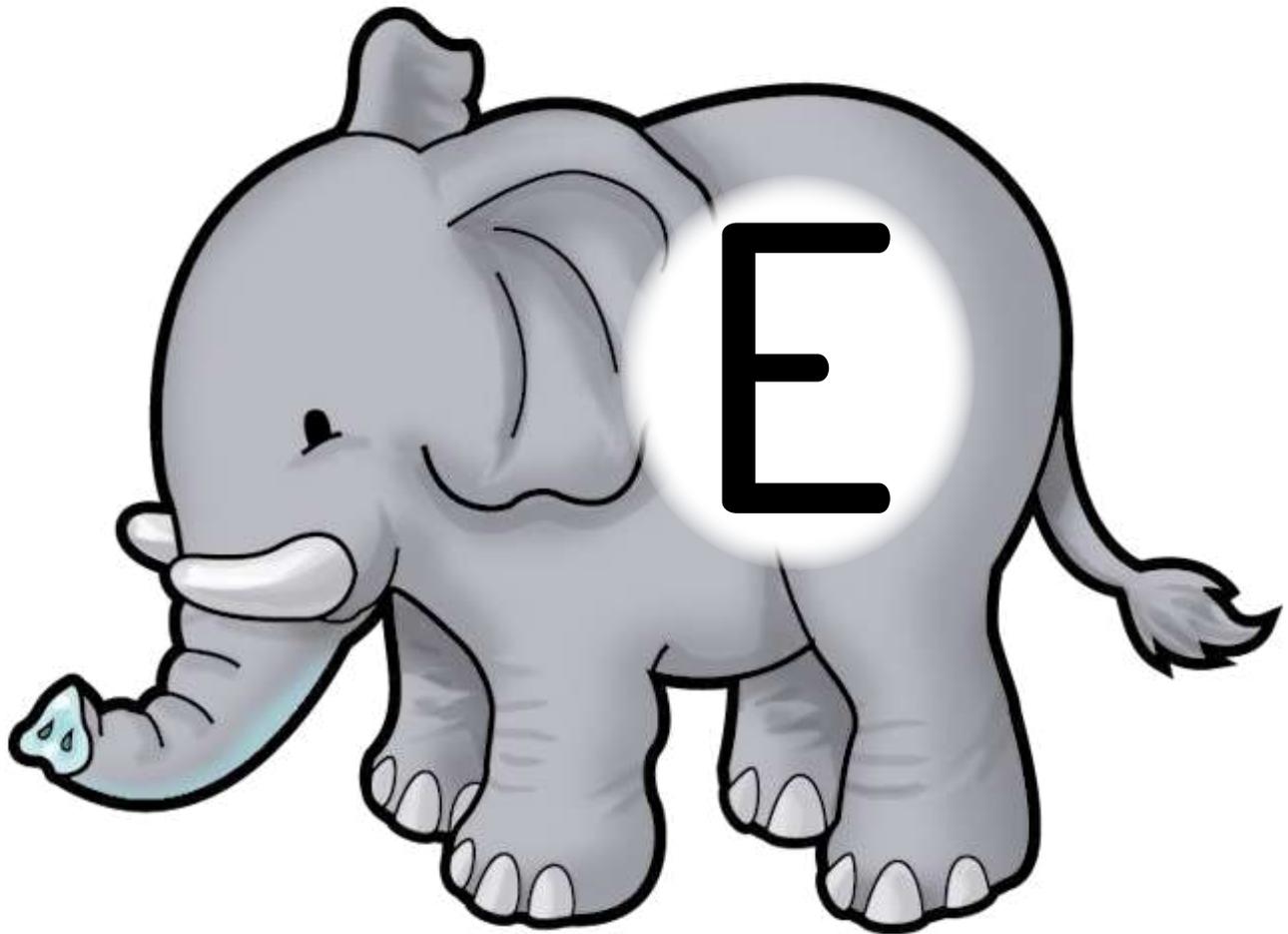
Aceite

Sonido inicial vocálico



Ala

Sonido inicial vocálico



Elefante

Sonido inicial vocálico



Espejo

Sonido inicial vocálico



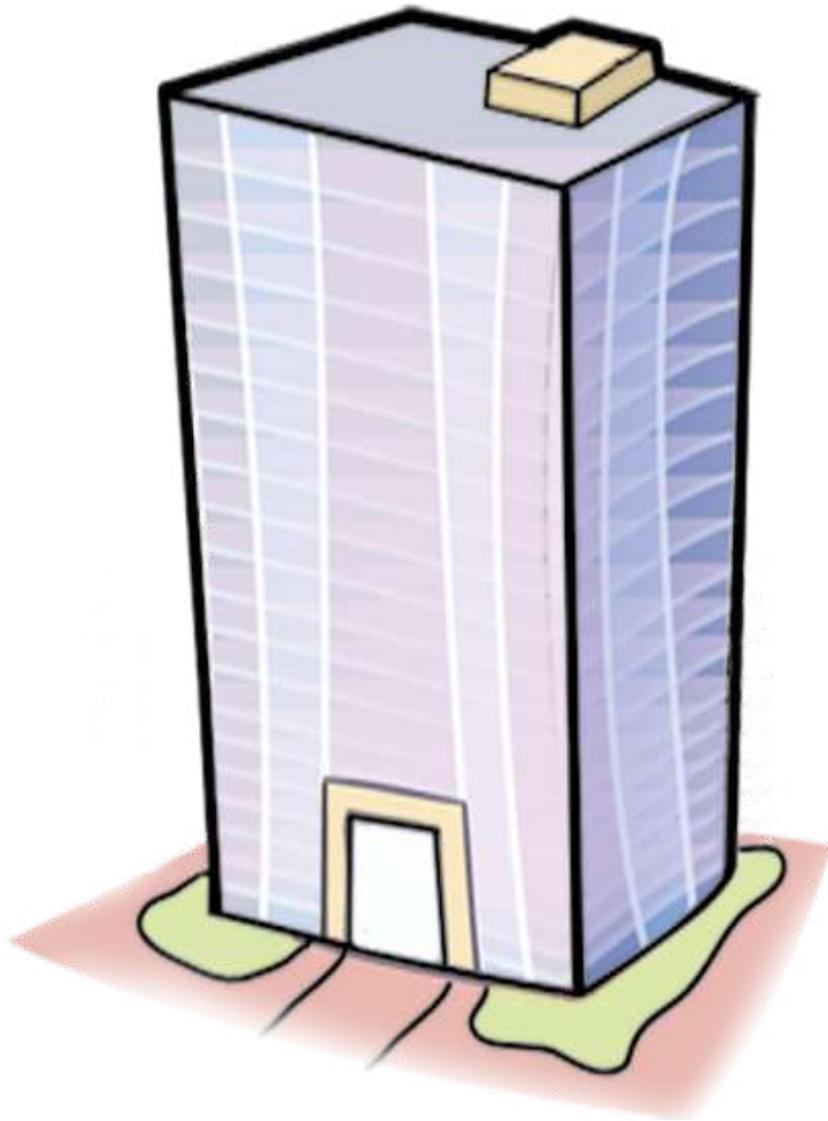
Estrella

Sonido inicial vocálico



Escoba

Sonido inicial vocálico



Edificio

Sonido inicial vocálico



Erizo

Sonido inicial vocálico



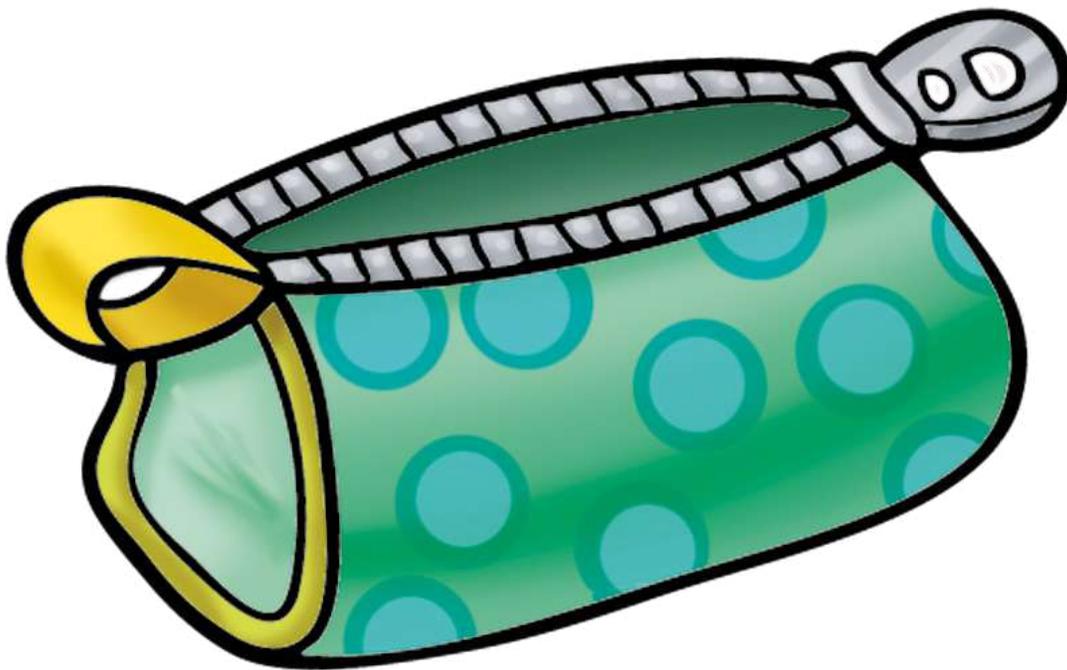
Espada

Sonido inicial vocálico



Enano

Sonido inicial vocálico



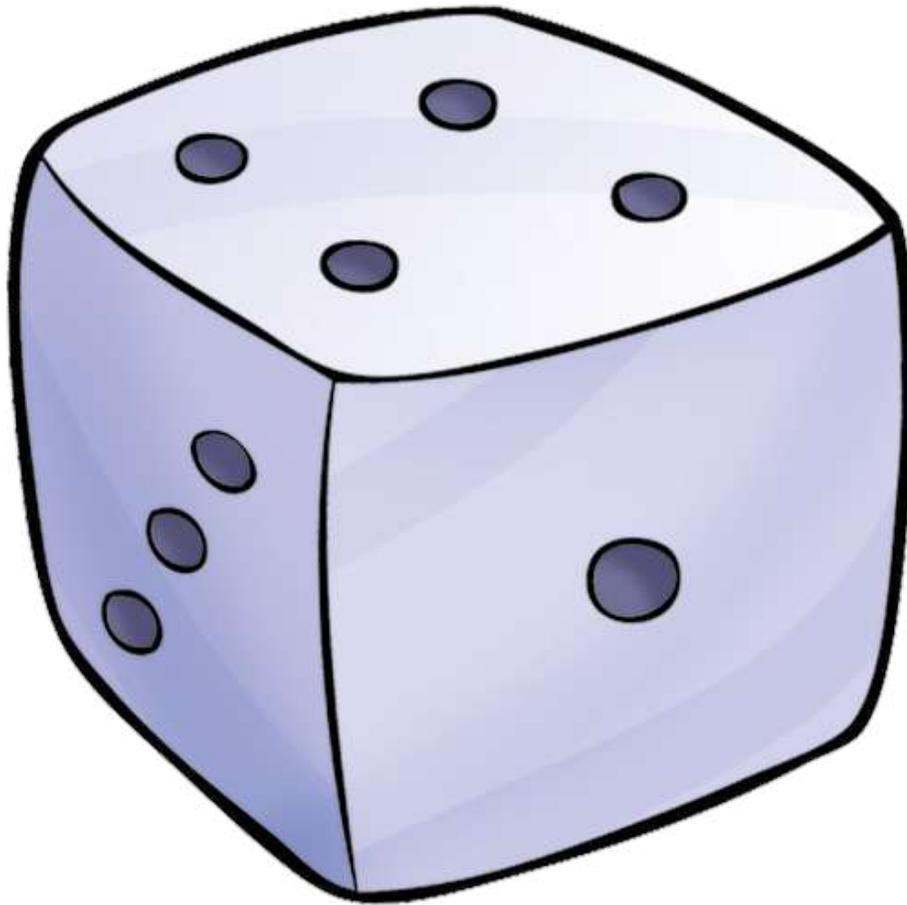
Estuche

Sonido medial vocálico



Gato

Sonido medial vocálico



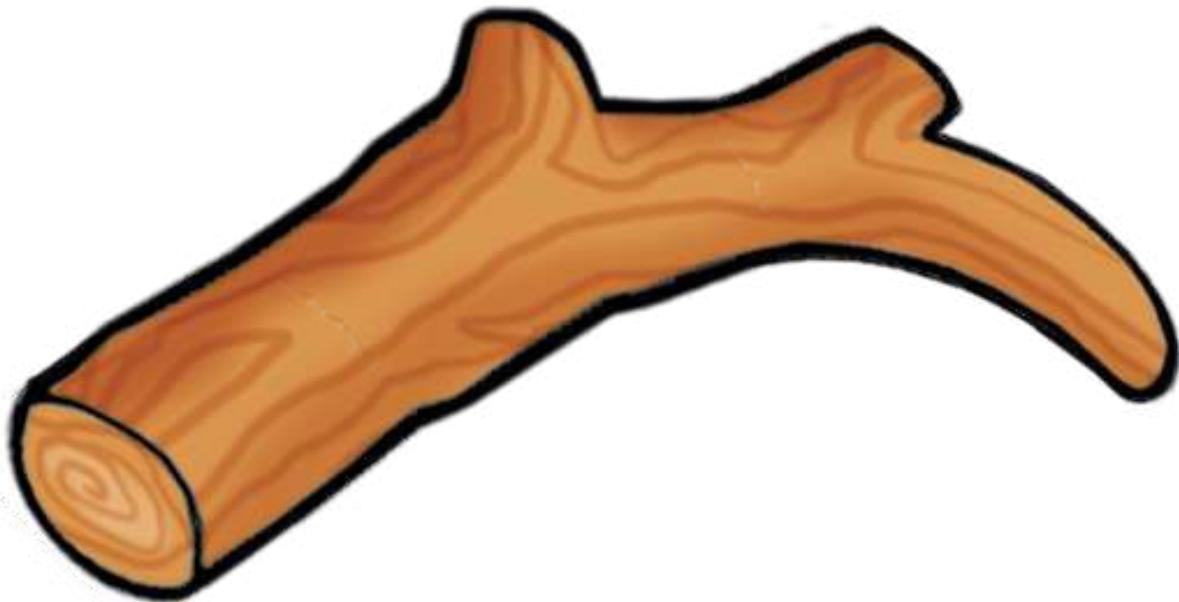
Dado

Sonido medial vocálico



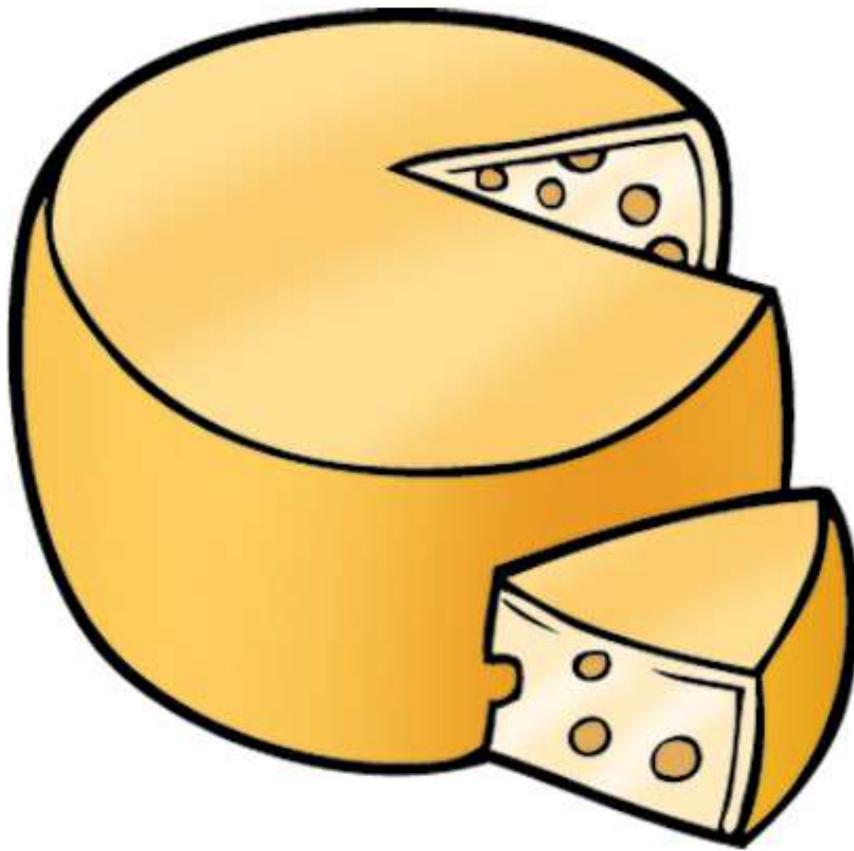
Niño

Sonido medial vocálico



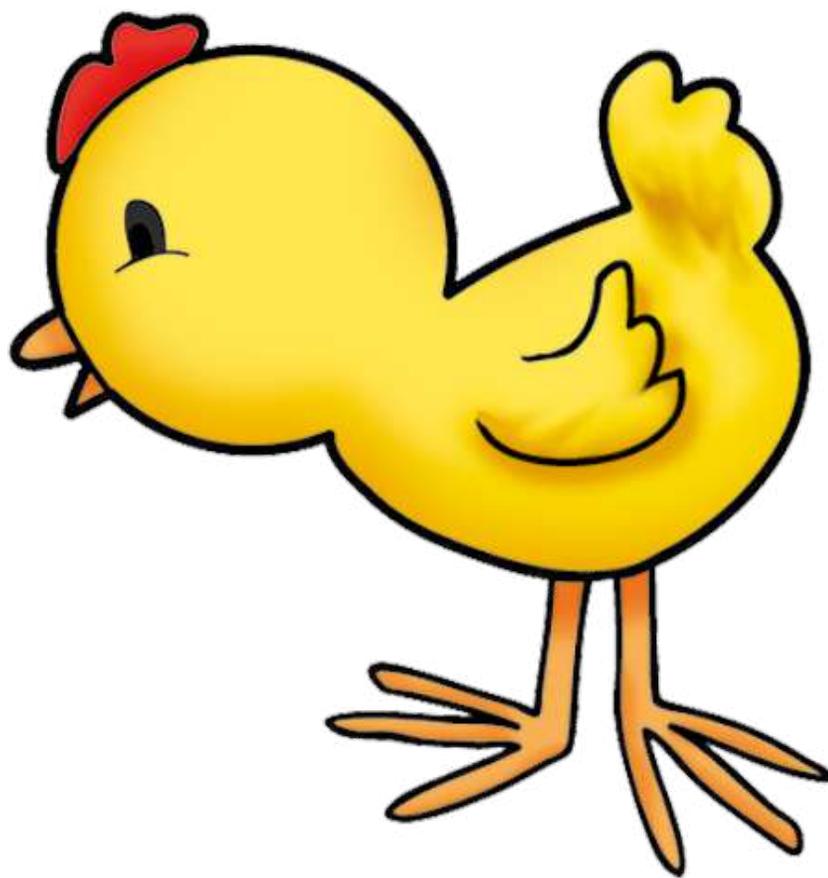
Palo

Sonido medial vocálico



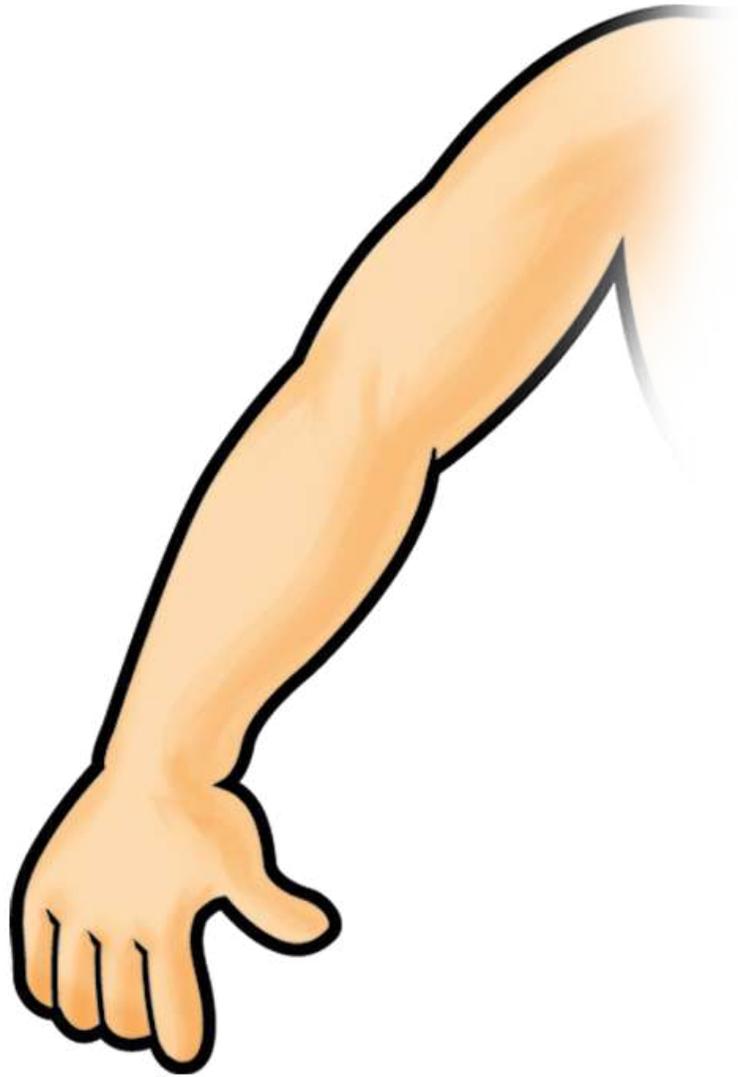
Queso

Sonido medial vocálico



Pollo

Sonido medial vocálico



Brazo

Sonido medial vocálico

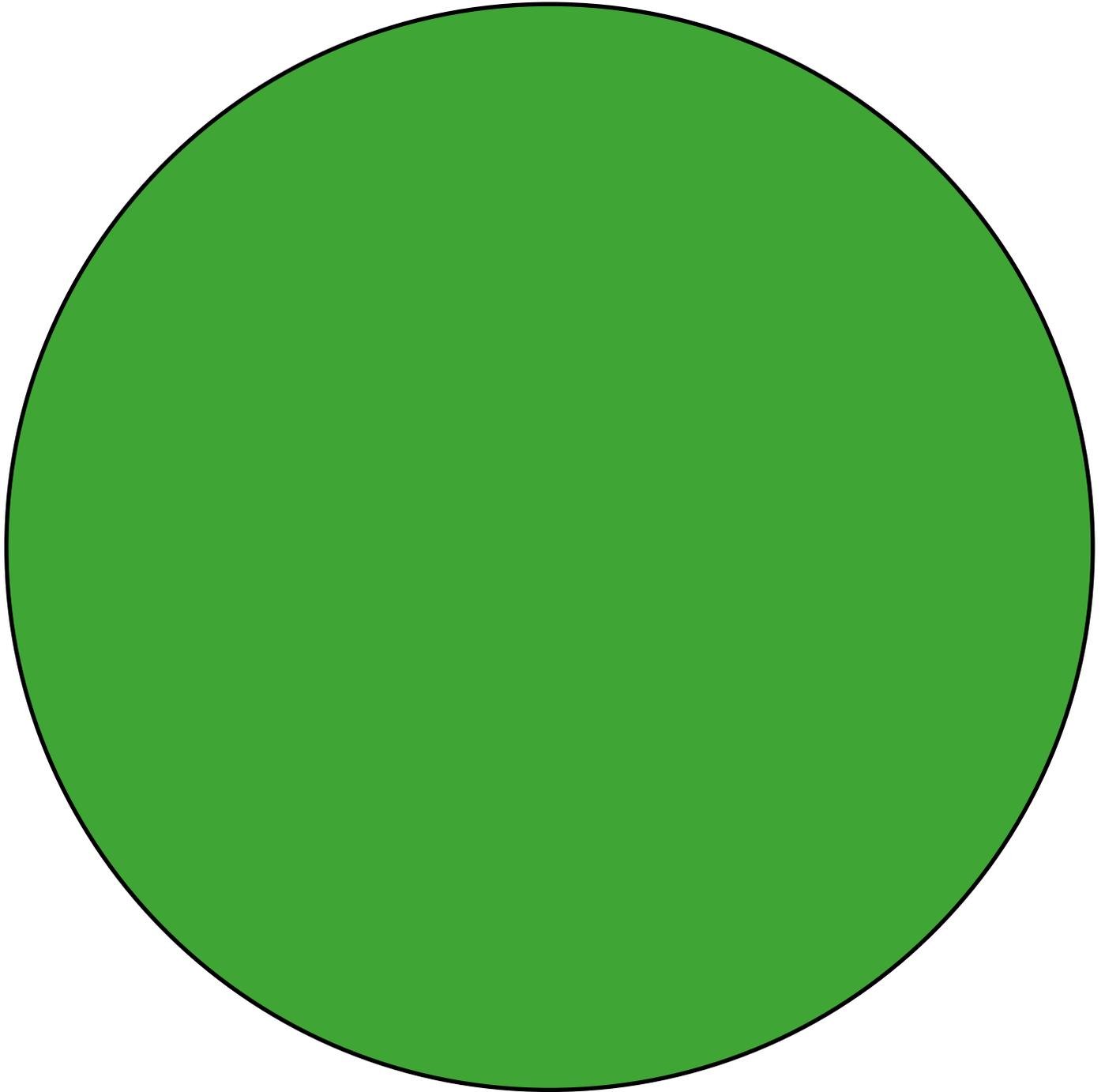


Mano

Secuencia vocálica 1



Secuencia vocálica 1

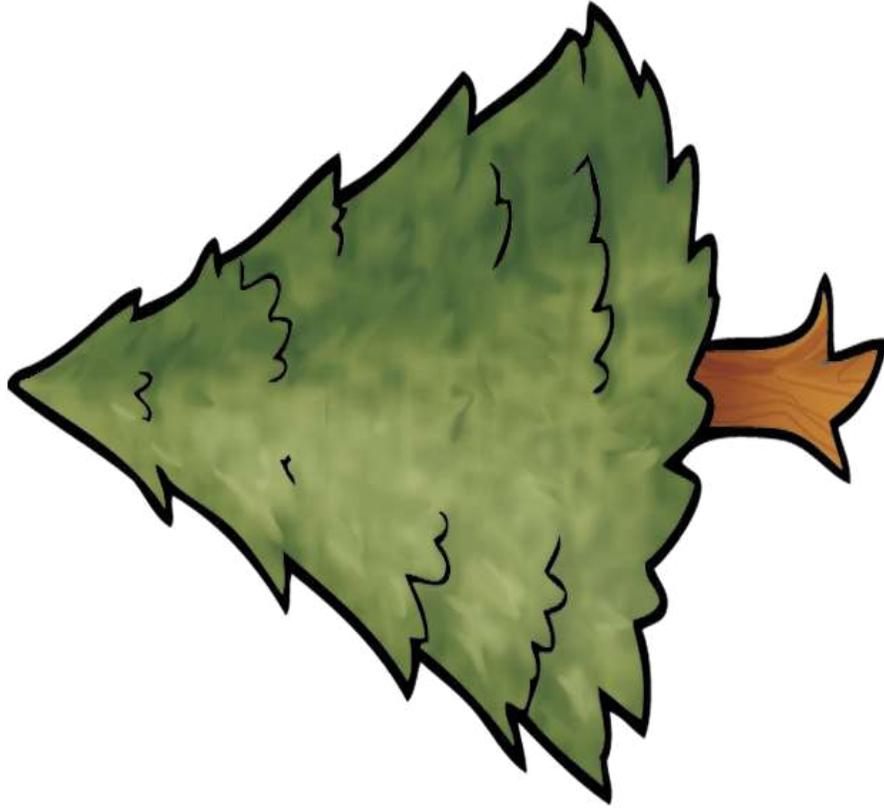


Secuencia vocálica

¡Hola amigos!
Gus te invita a descubrir cuál es
la secuencia de las palabras.

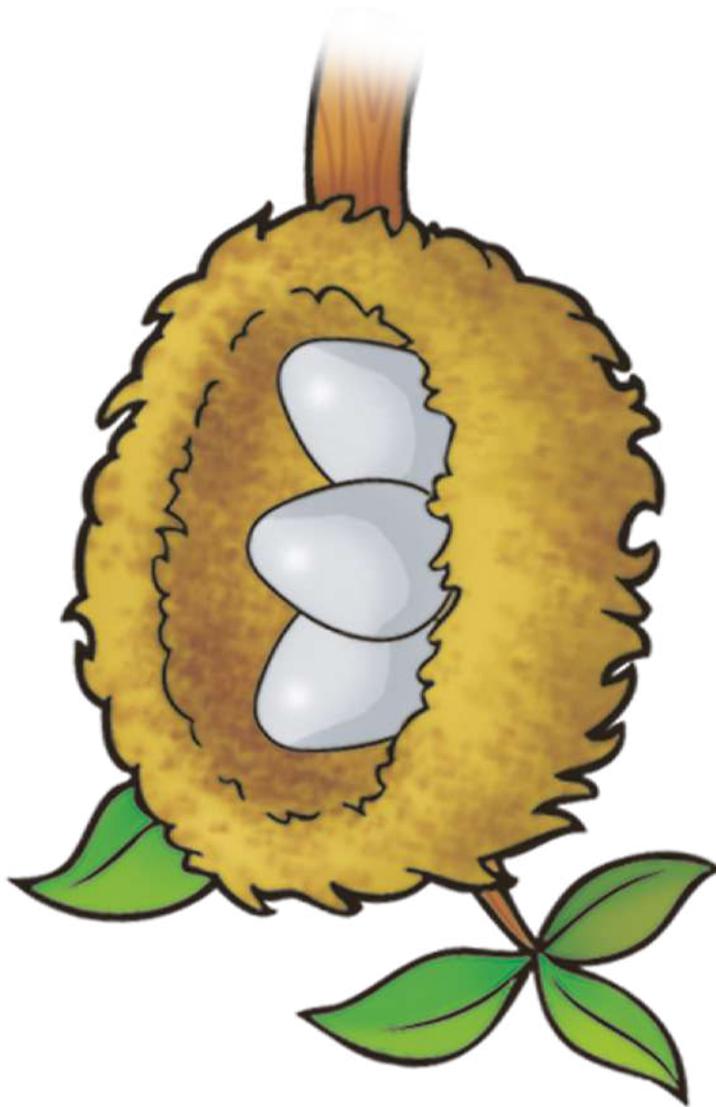


Sílaba medial



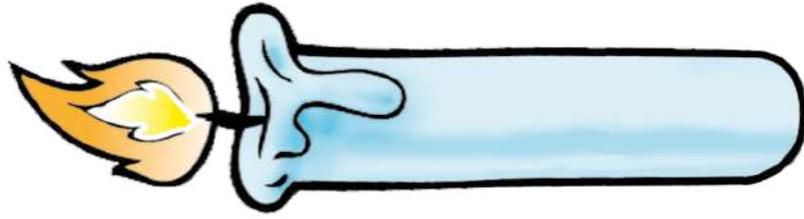
Pino

Sílaba medial



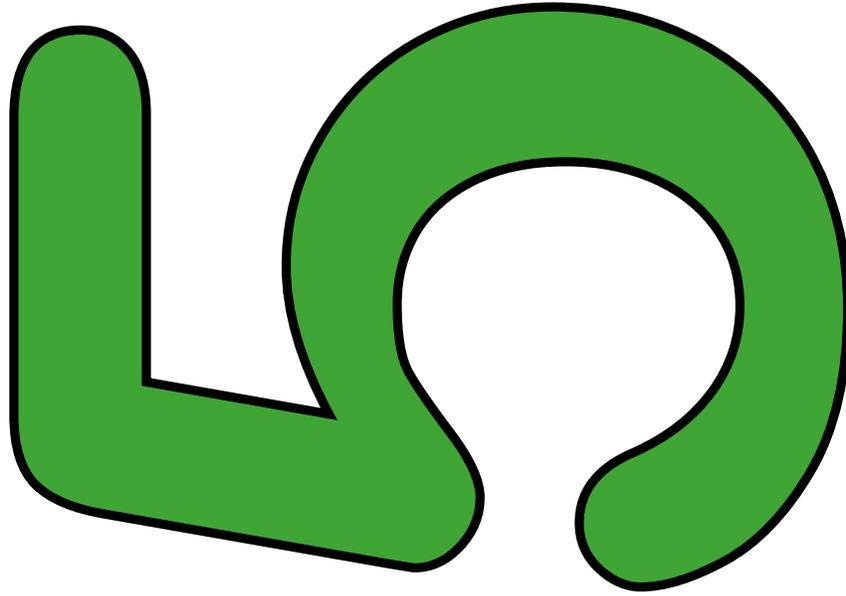
Nido

Sílaba medial



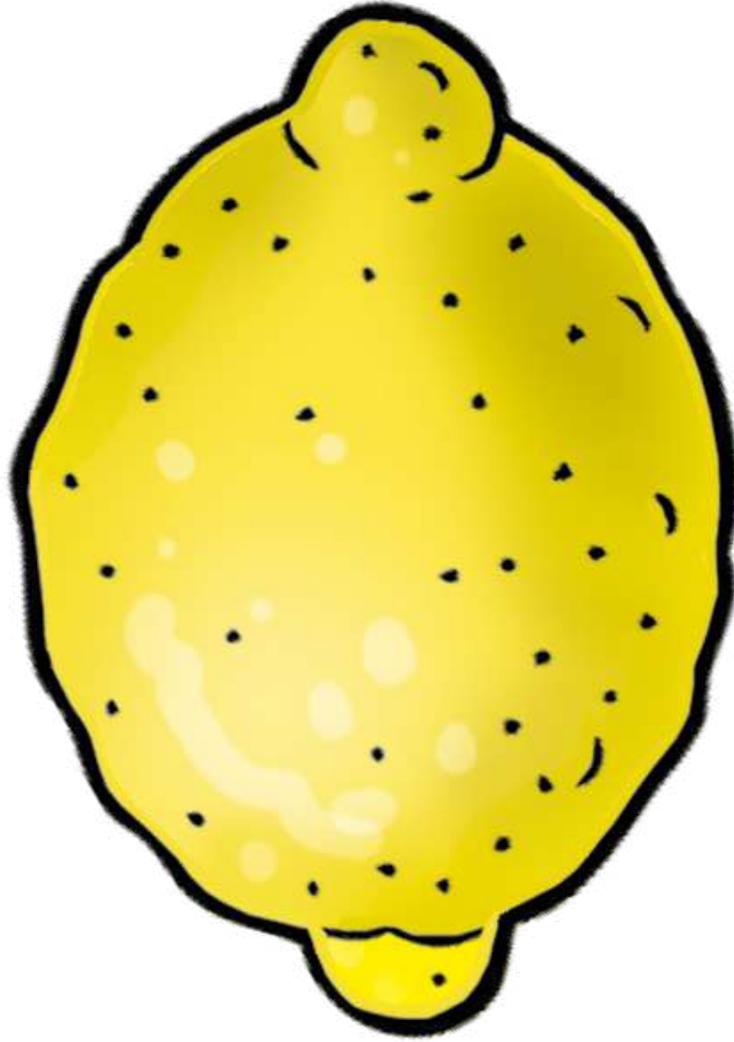
Vela

Sílaba medial



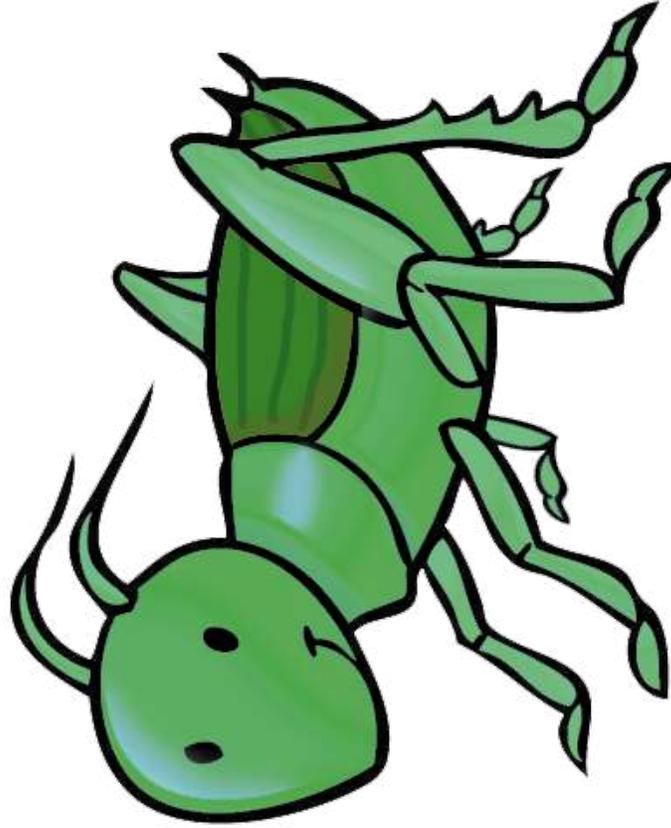
Cinco

Sílaba medial



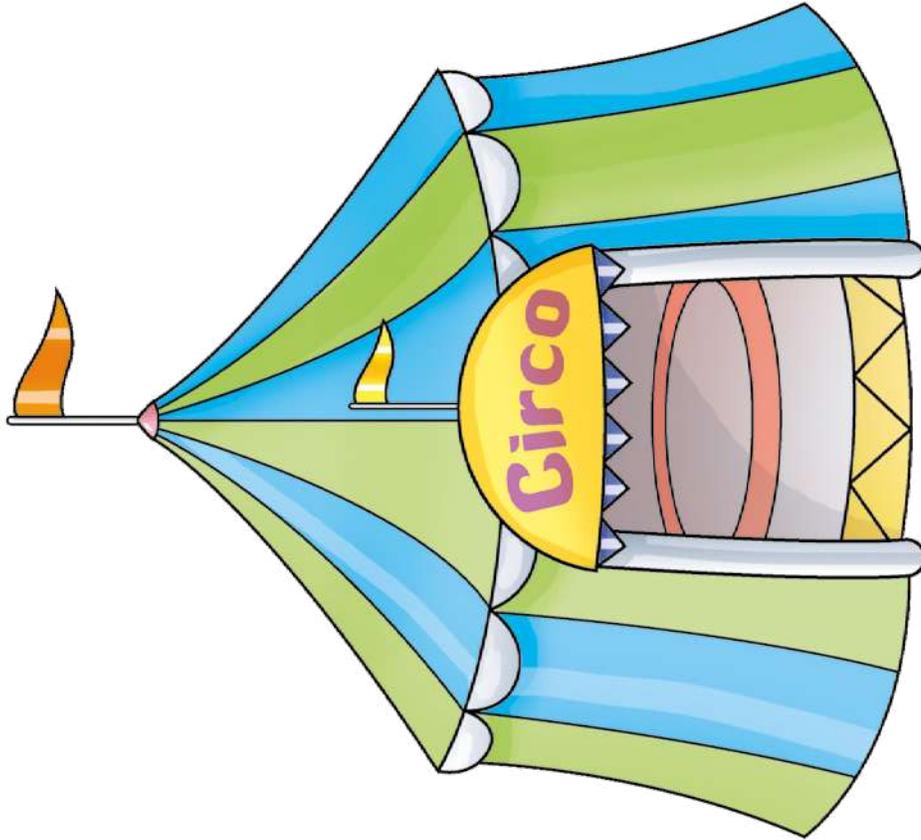
Limón

Sílaba medial



Griilo

Sílaba medial



Circo

Sílaba - sonido



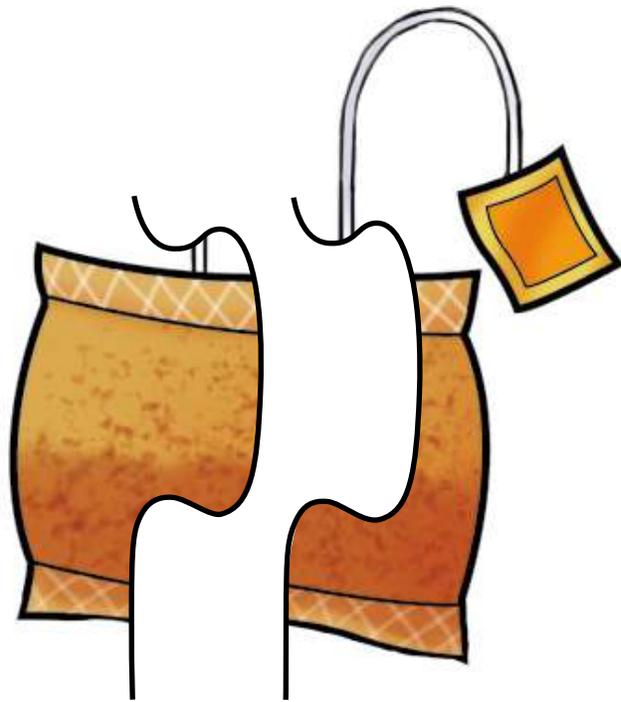
Té

Sílaba - sonido



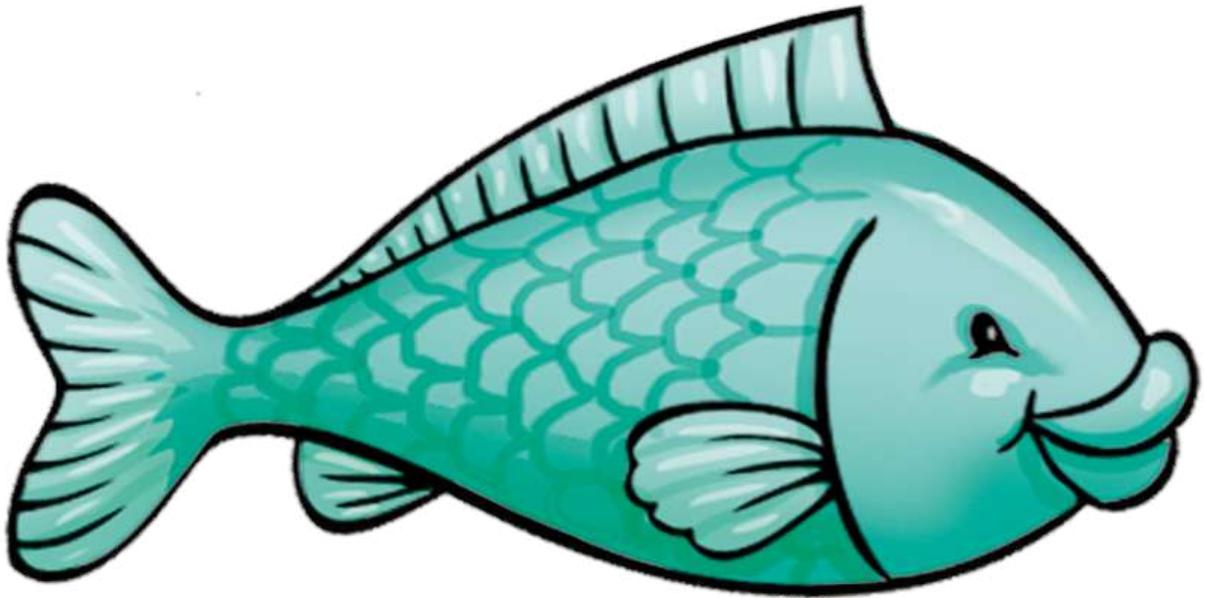
Té

Sílaba - sonido



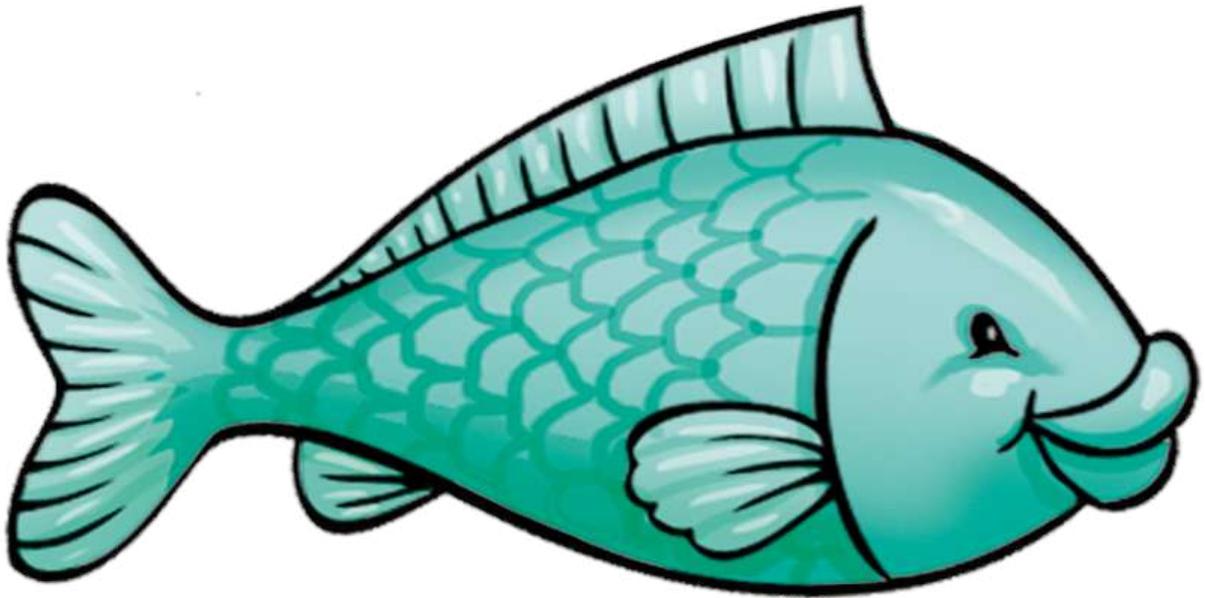
Té

Sílaba - sonido



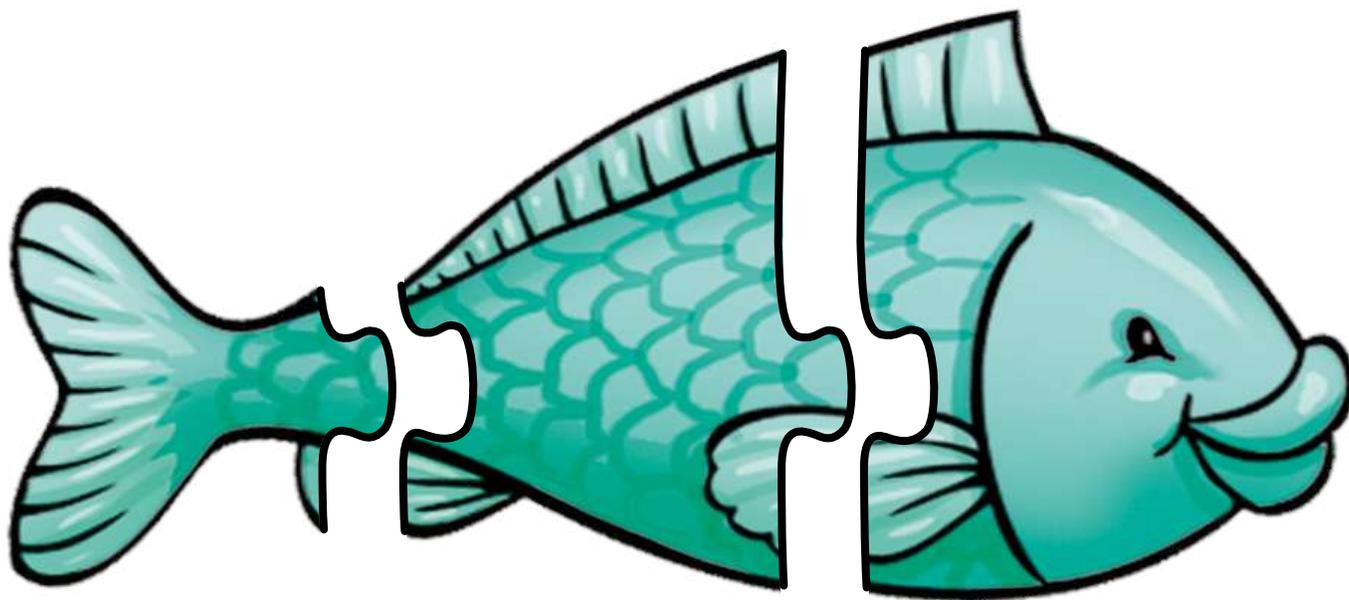
Pez

Sílaba - sonido



Pez

Sílaba - sonido



Pez

Sílaba - sonido



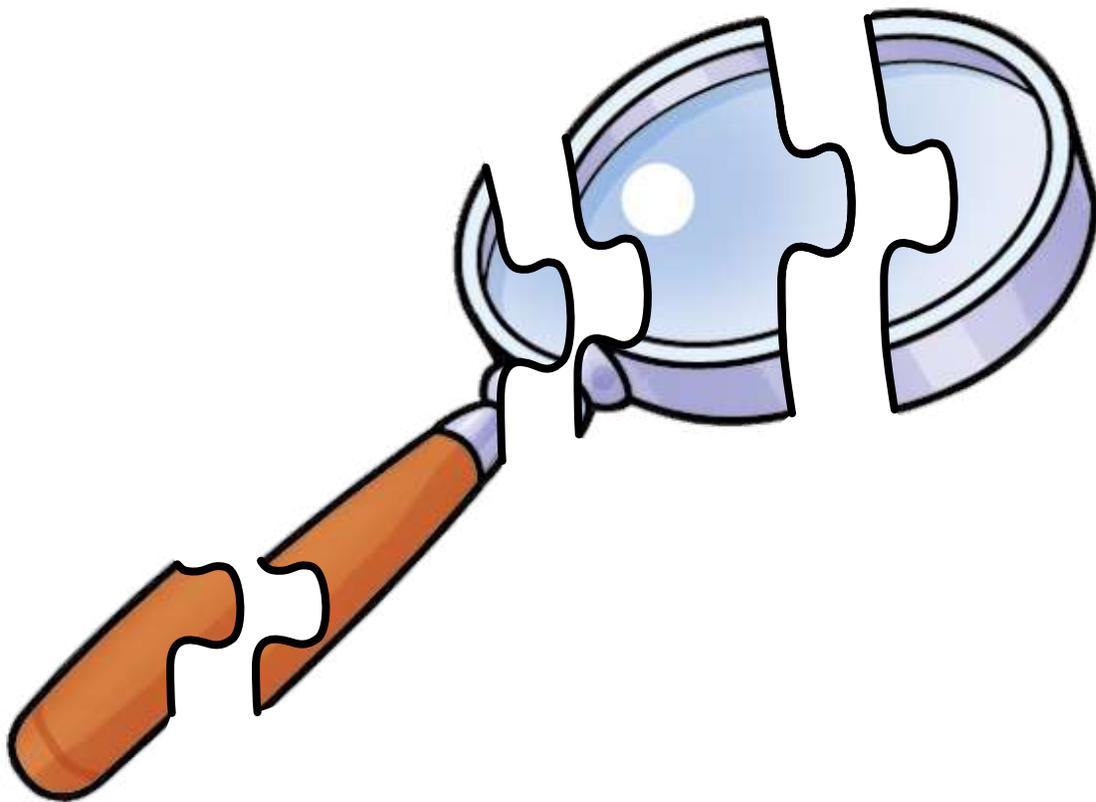
Lupa

Sílaba - sonido



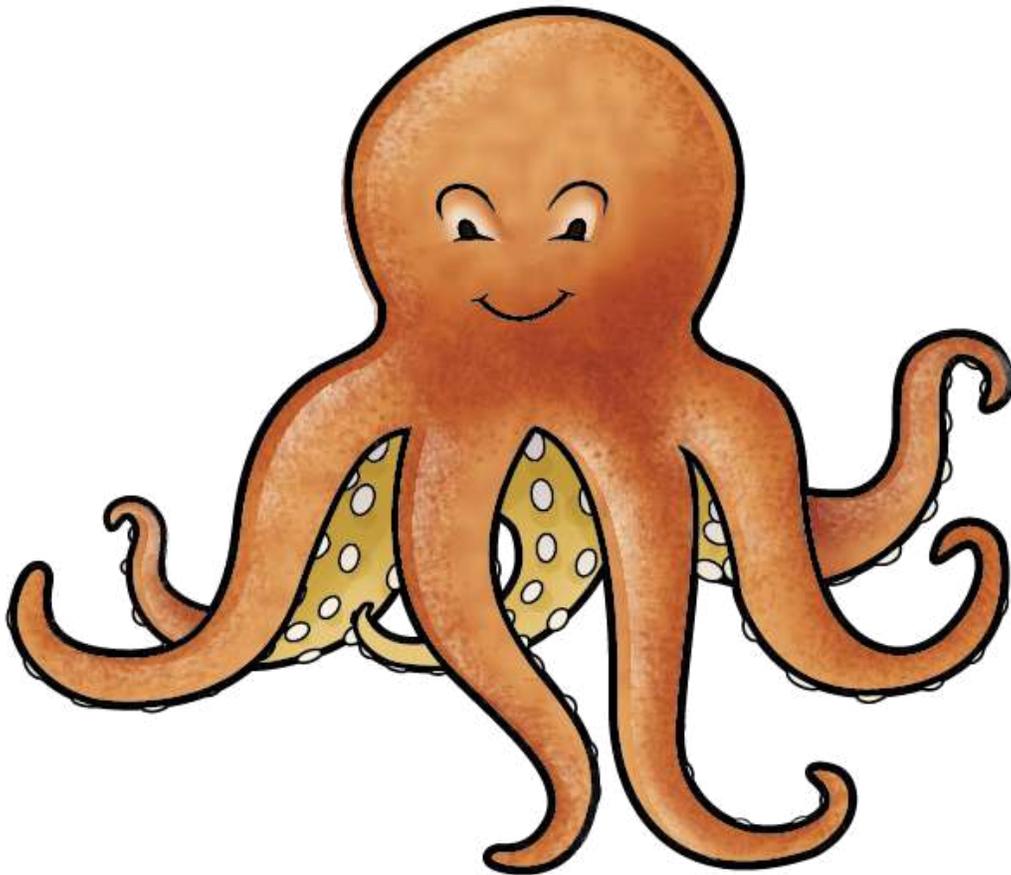
Lupa

Sílaba - sonido



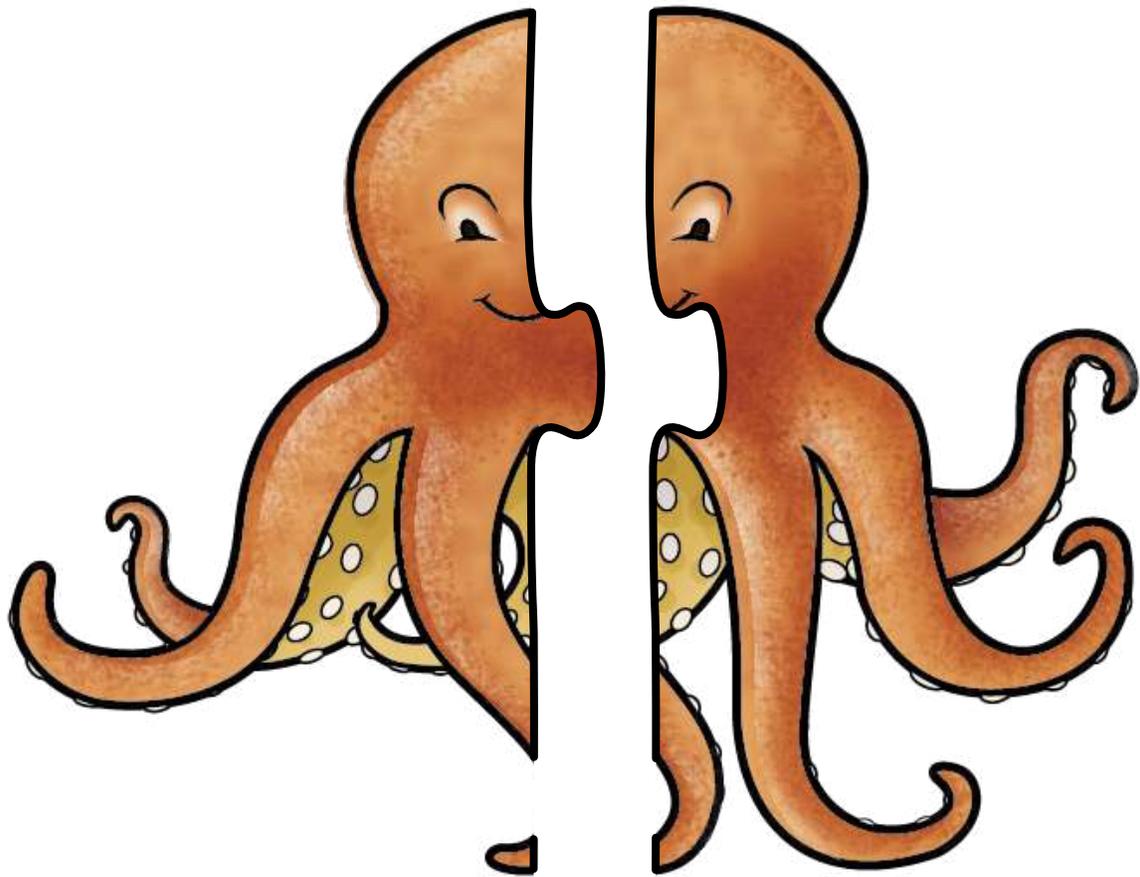
Lupa

Sílaba - sonido



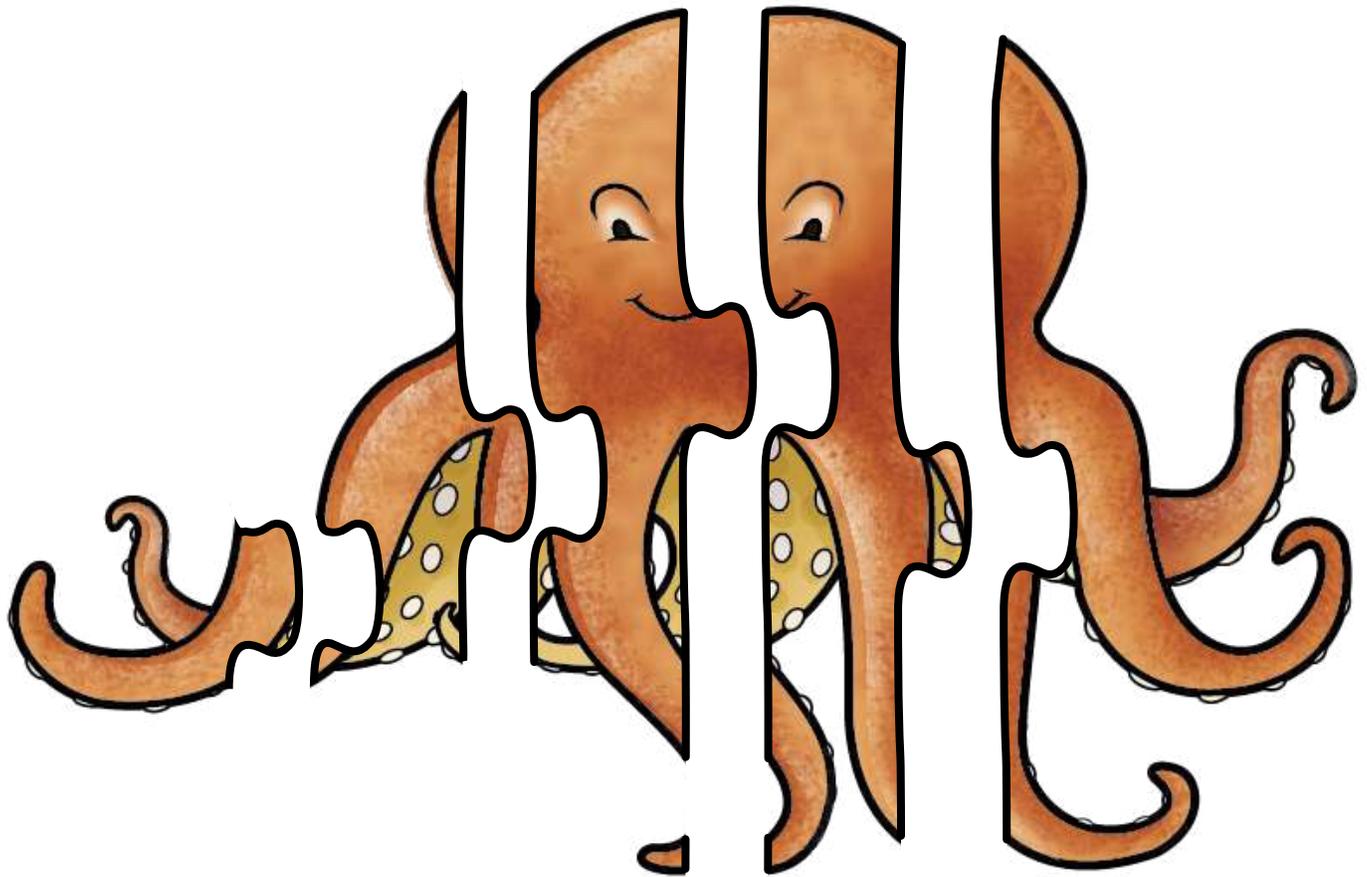
Pulpo

Sílaba - sonido



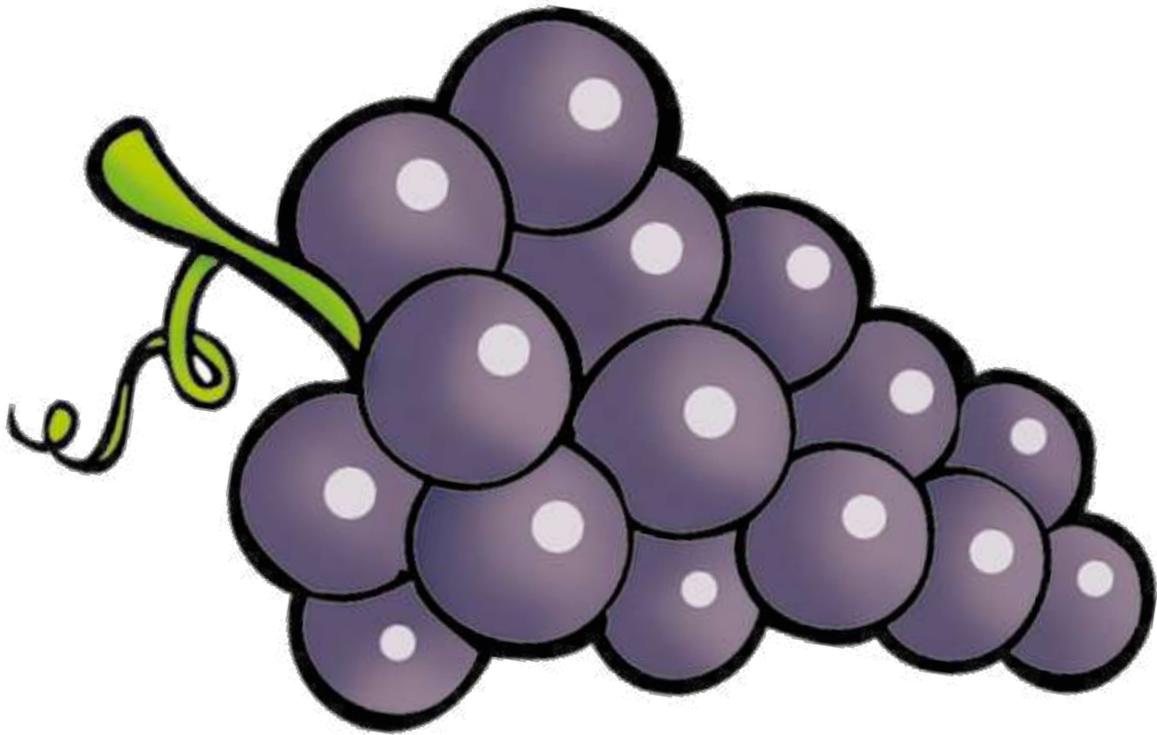
Pulpo

Sílaba - sonido



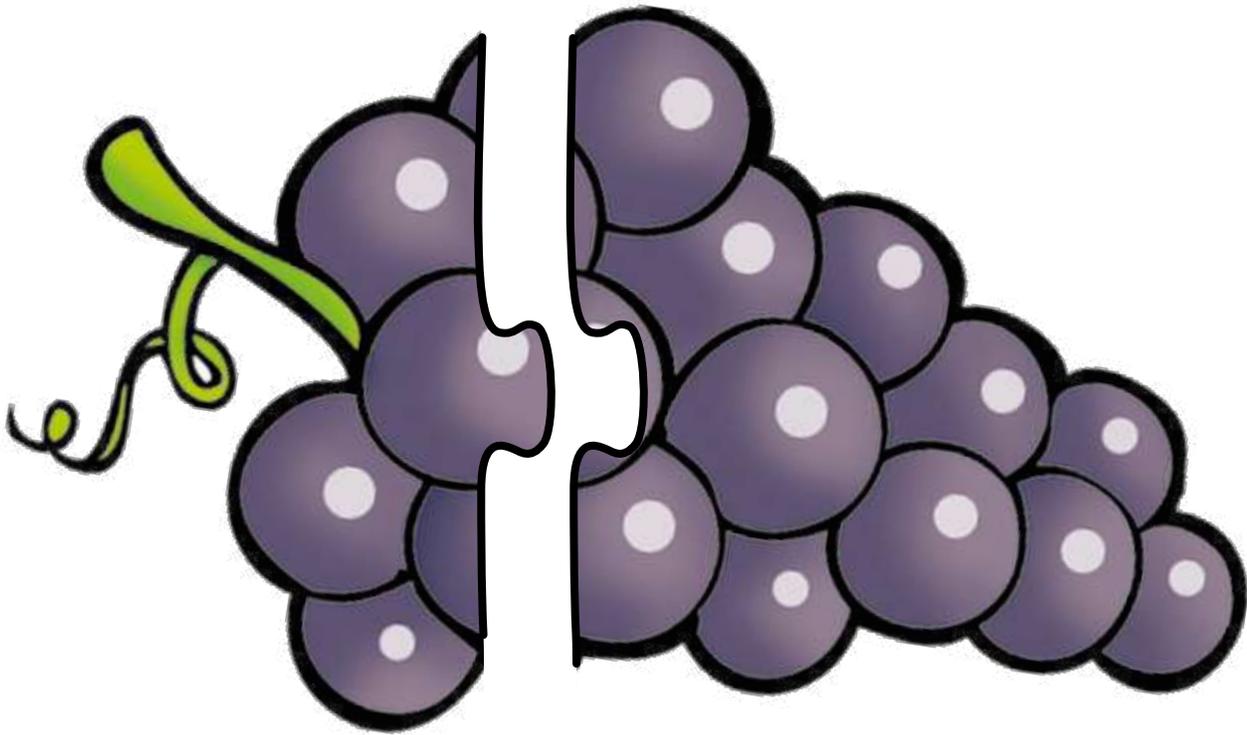
Pulpo

Sílaba - sonido



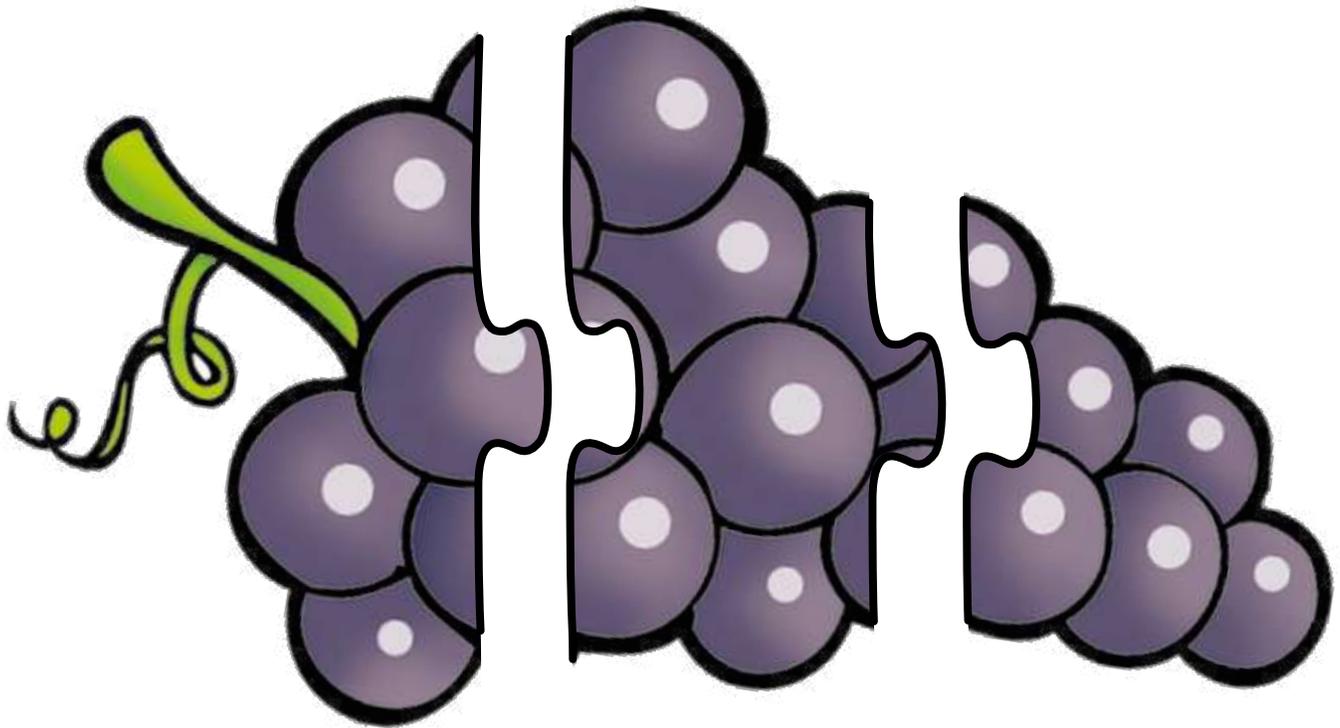
Uva

Sílaba - sonido



Uva

Sílaba - sonido



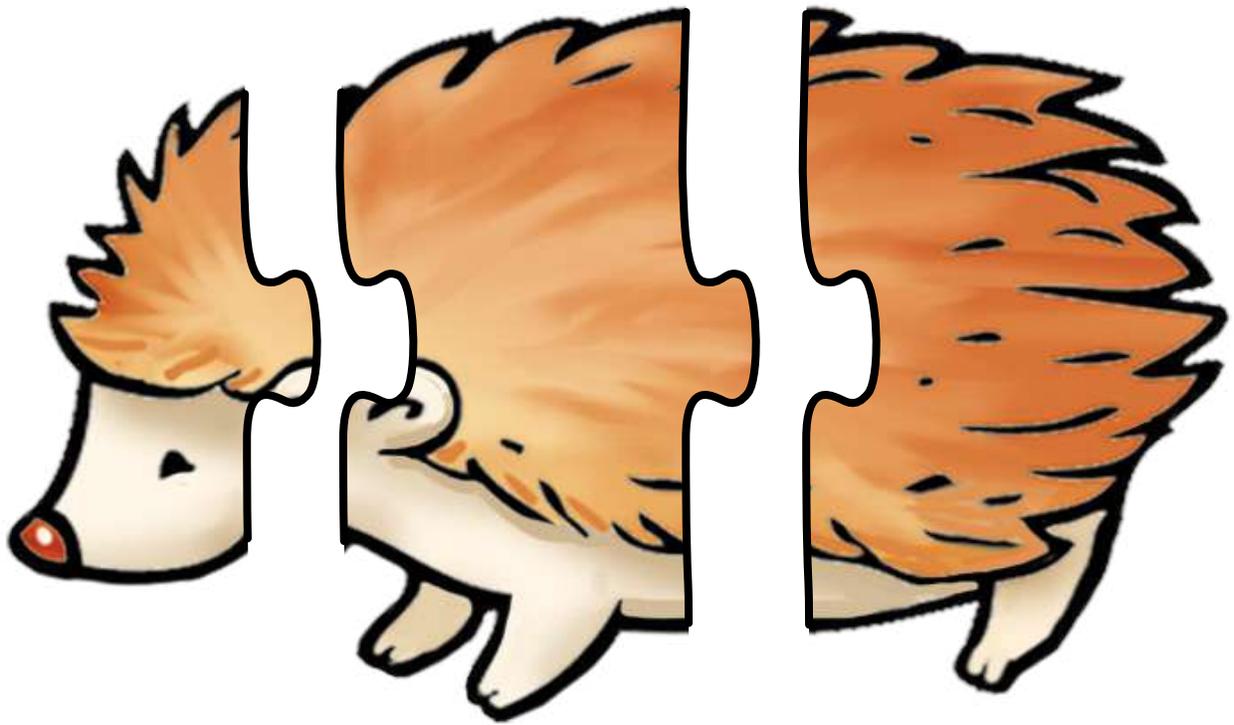
Uva

Sílaba - sonido



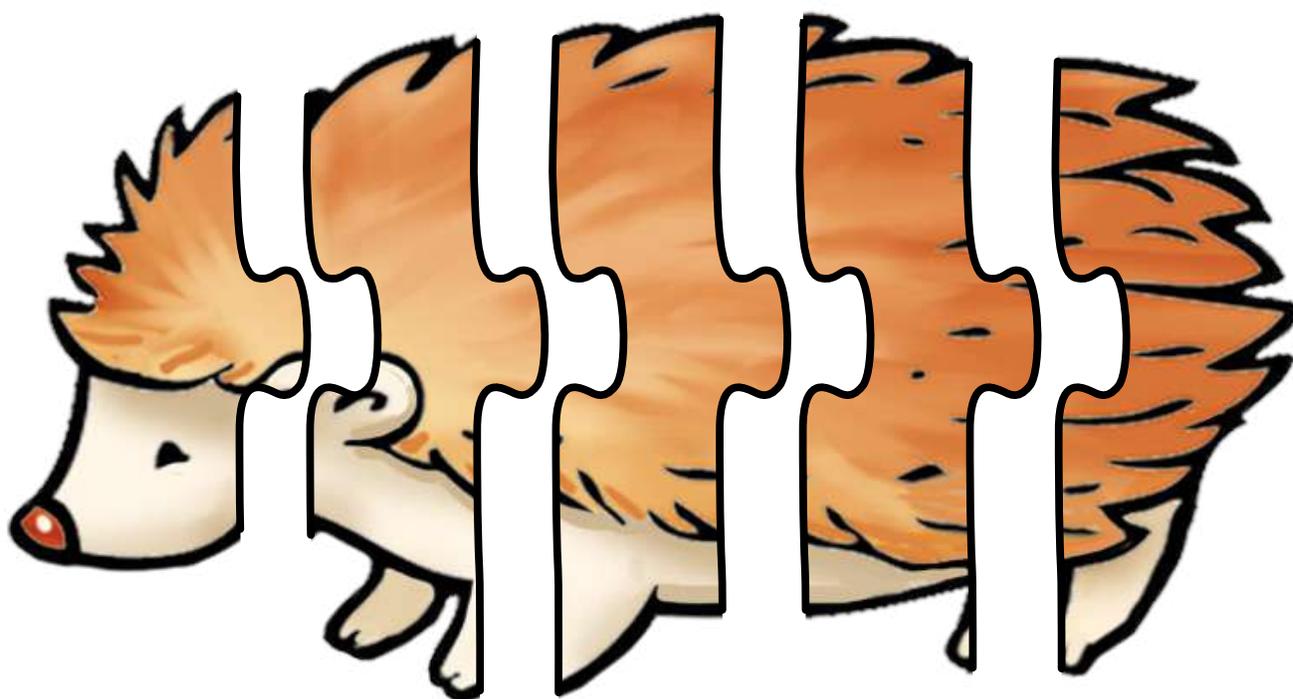
Erizo

Sílaba - sonido



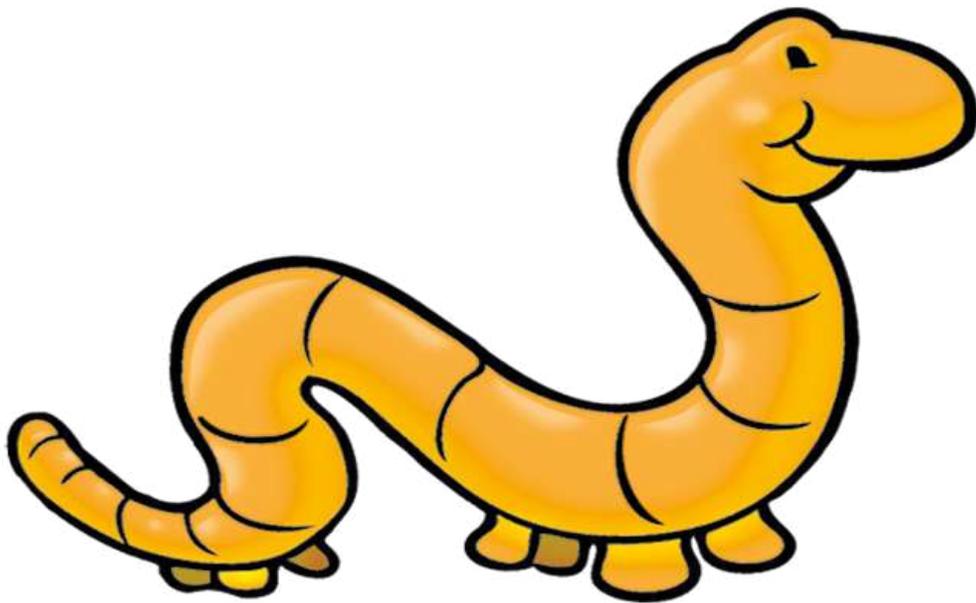
Erizo

Sílaba - sonido



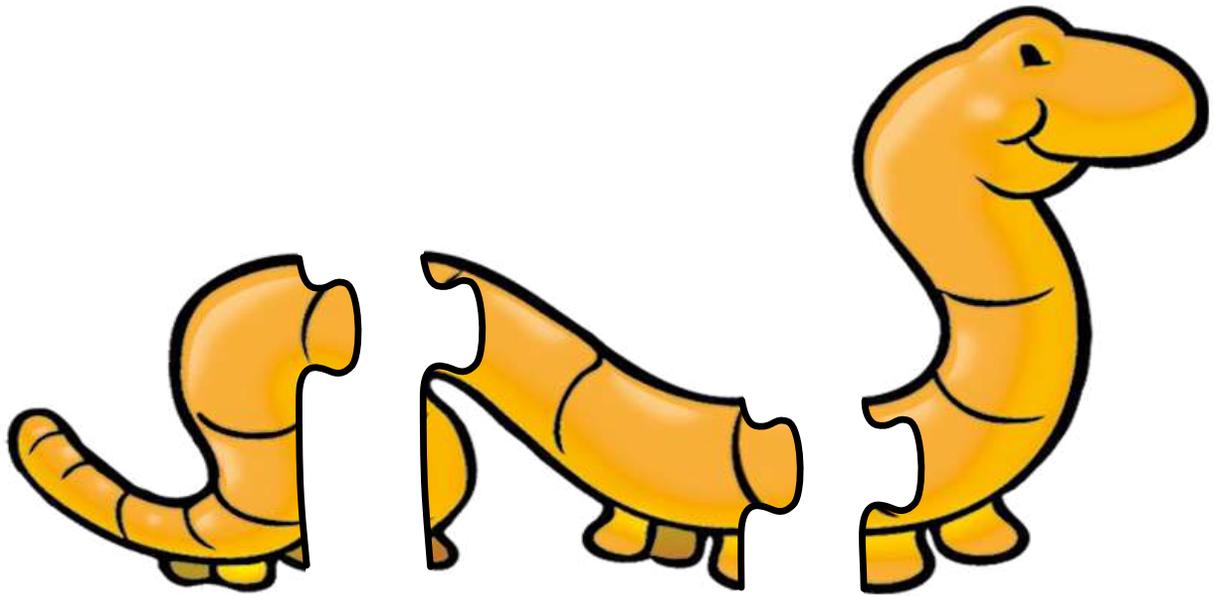
Erizo

Sílaba - sonido



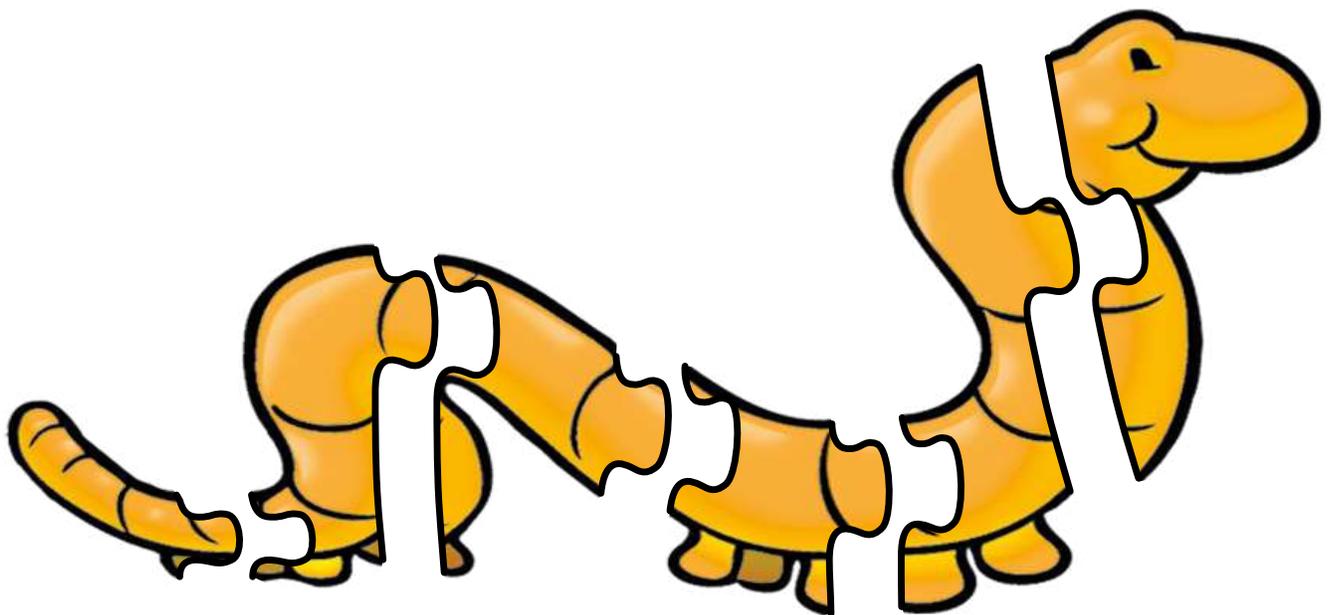
Gusano

Sílaba - sonido



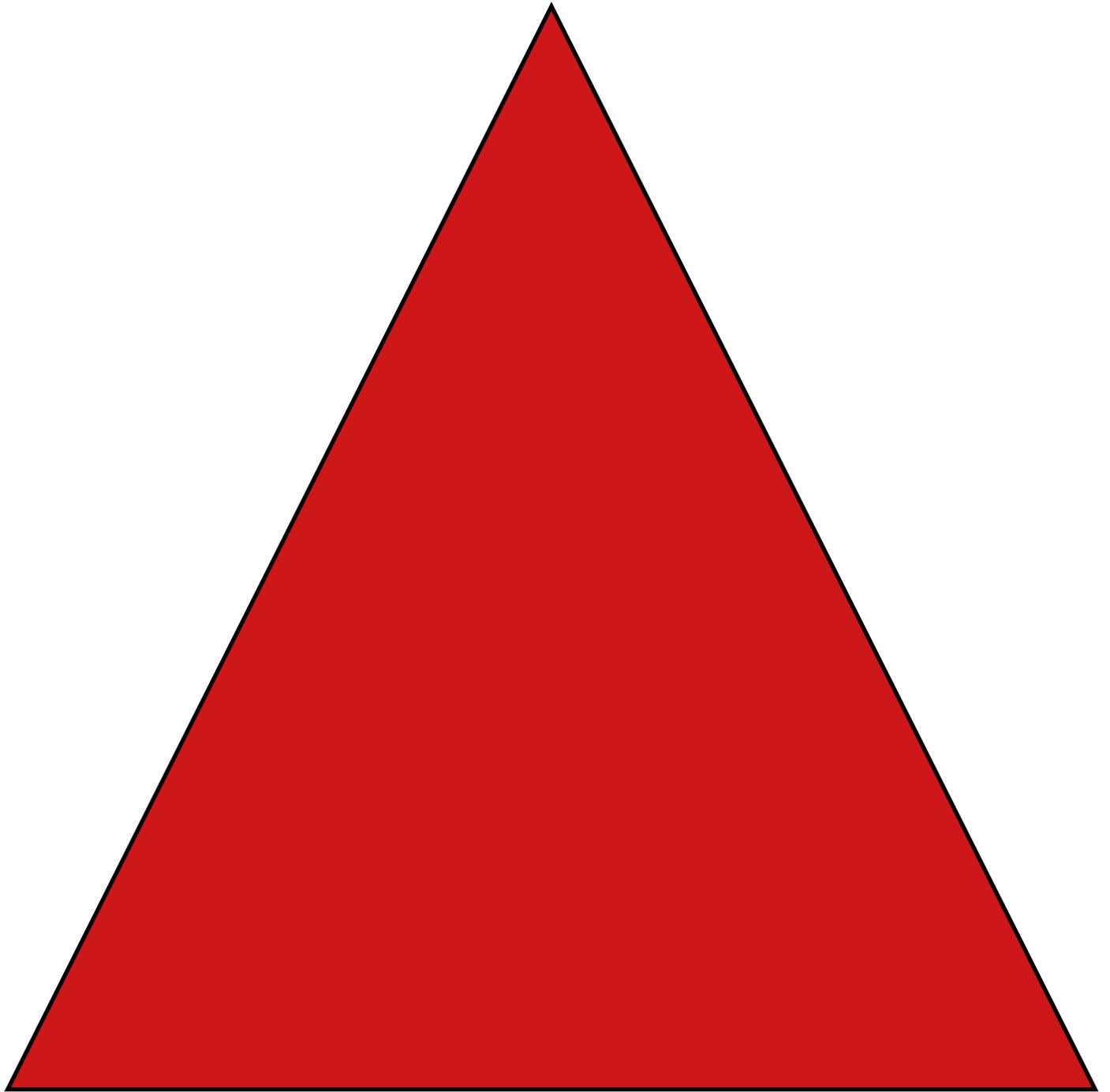
Gusano

Sílaba - sonido

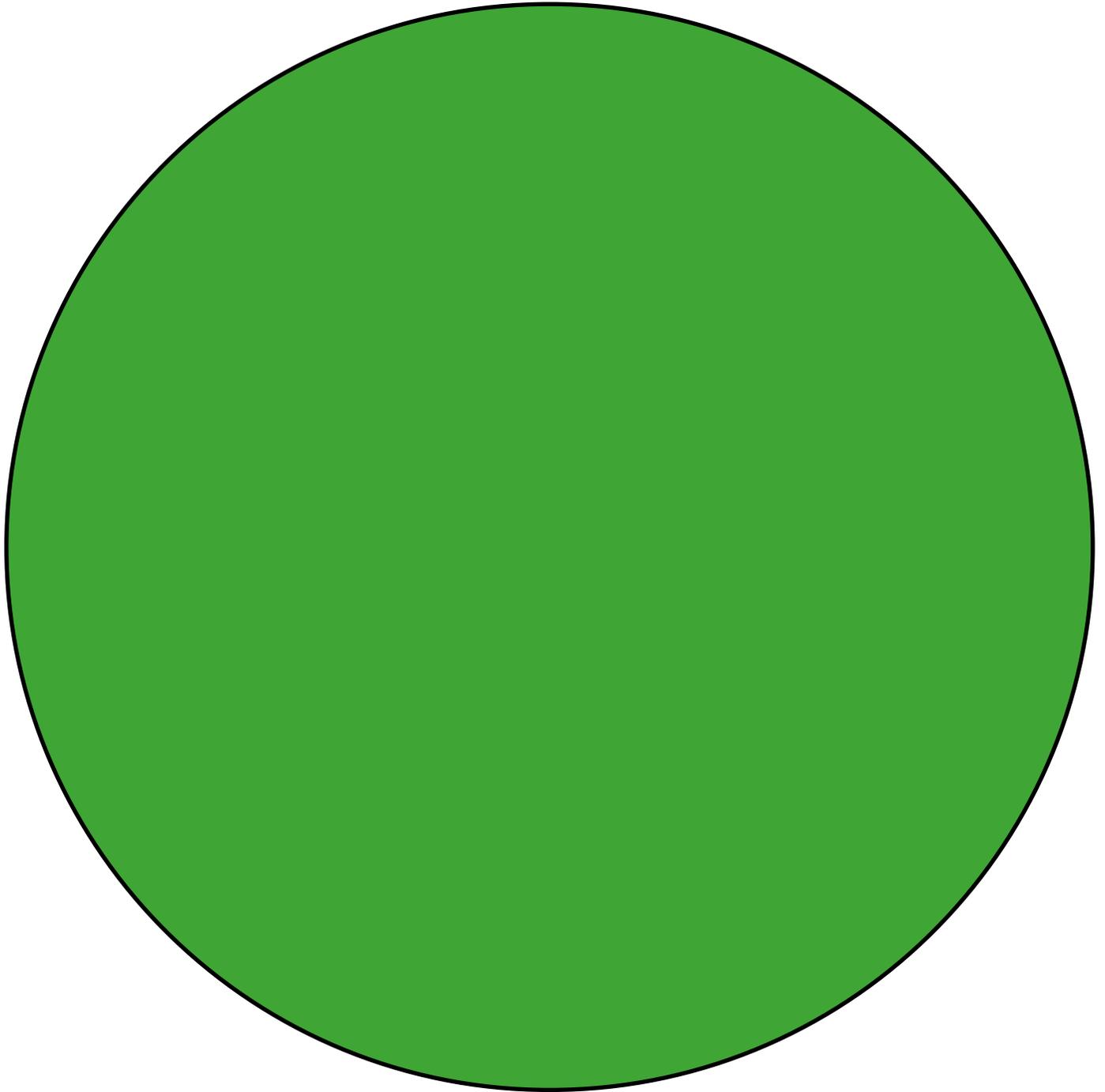


Gusano

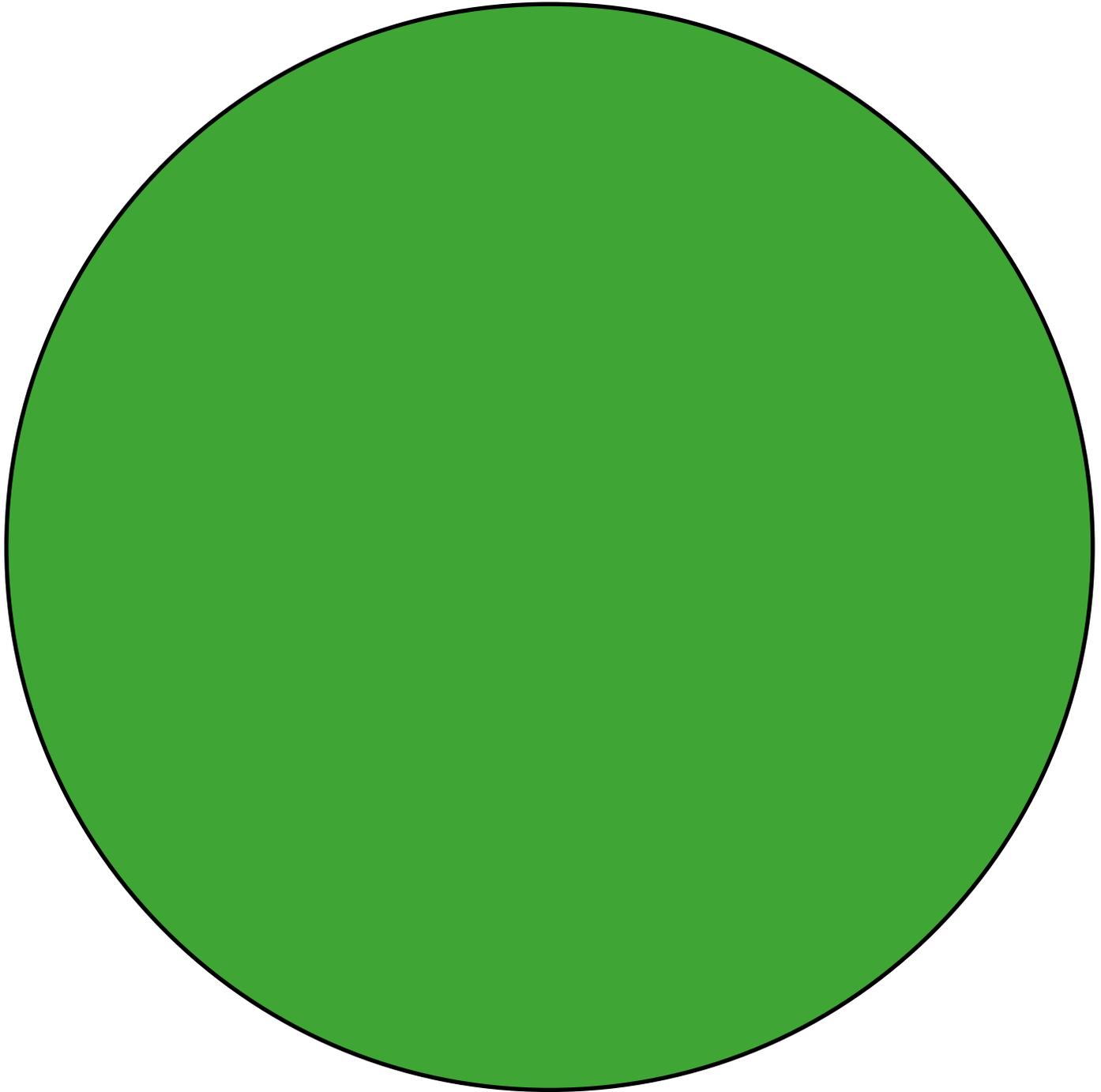
Sonido medial consonántico



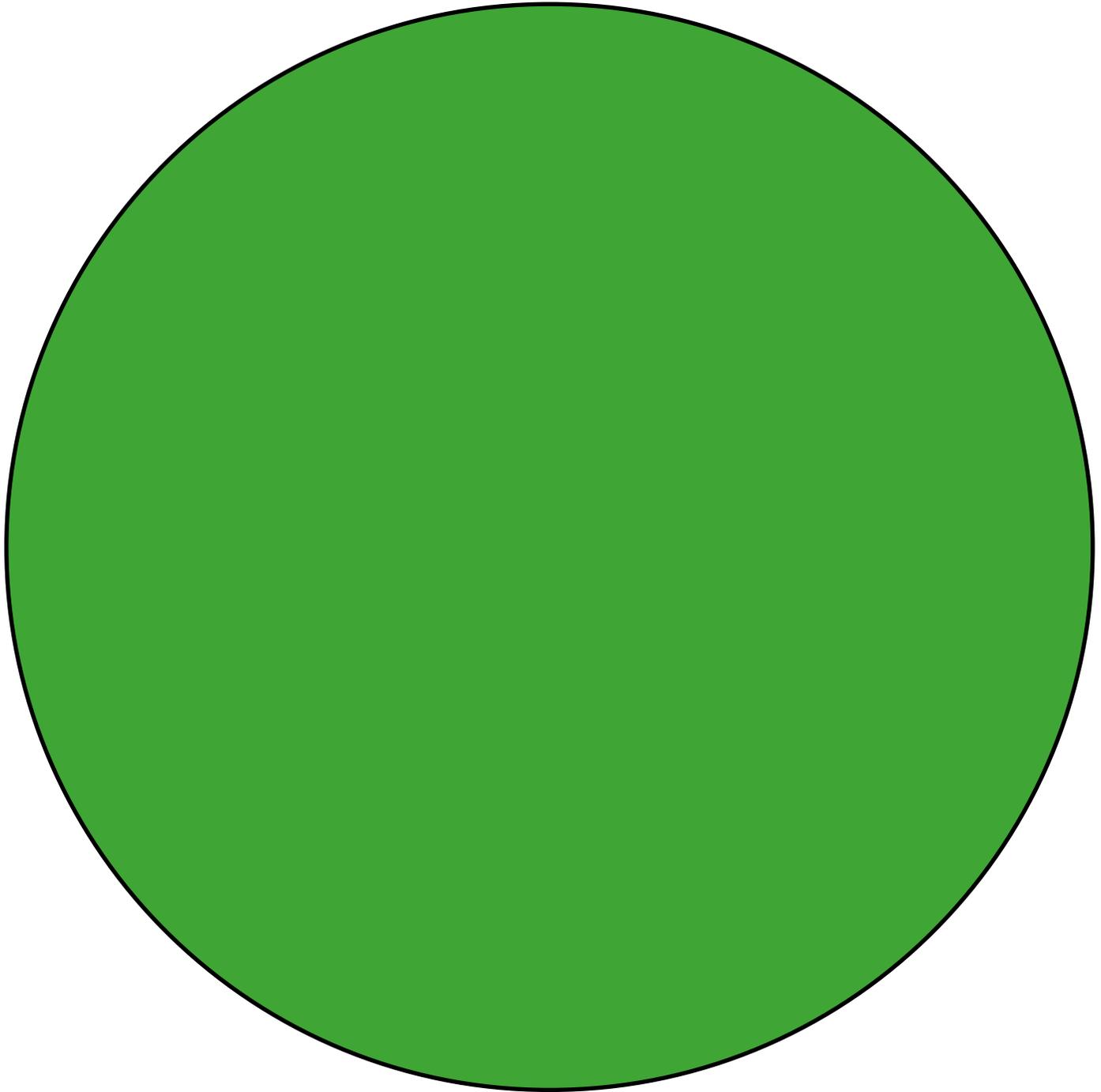
Sonido medial consonántico



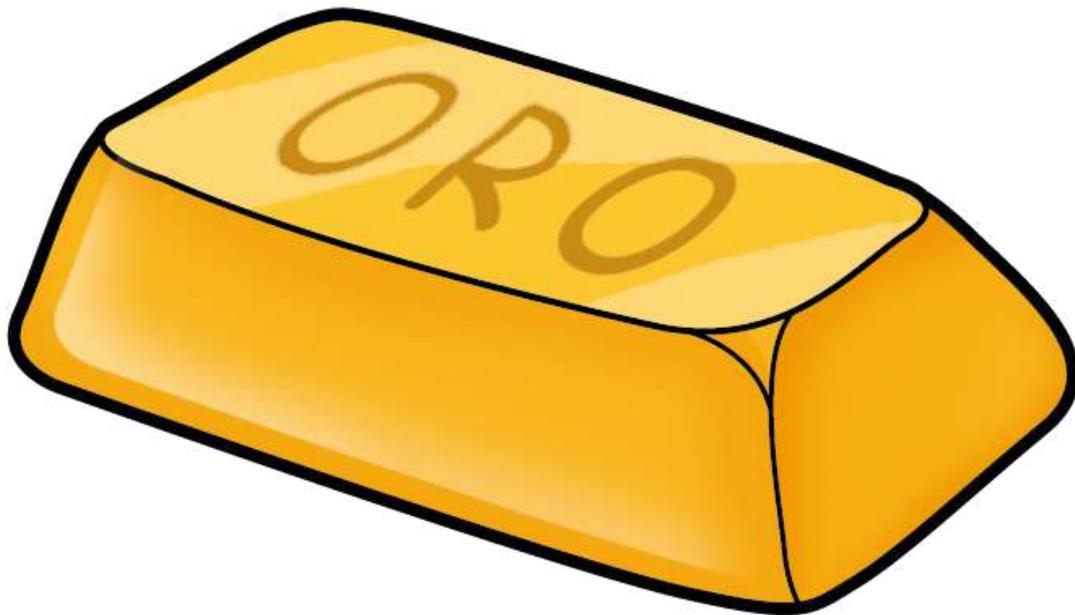
Sonido medial consonántico



Sonido medial consonántico



Manipulación fonémica



Oro

Manipulación fonémica



Manipulación fonémica



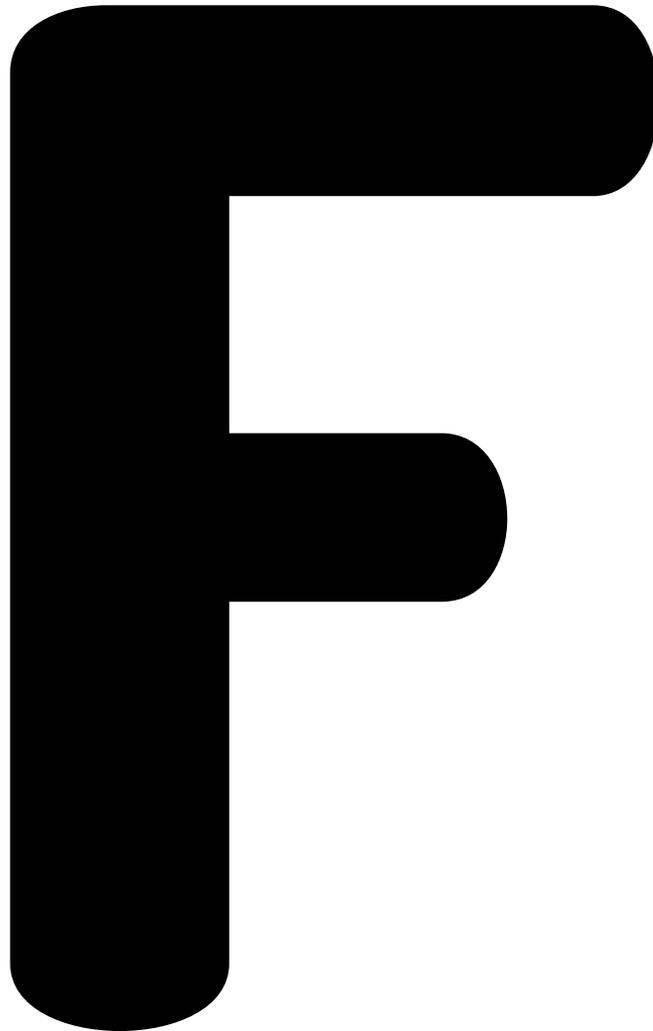
Loro

Manipulación fonémica



Oca

Manipulación fonémica



Manipulación fonémica



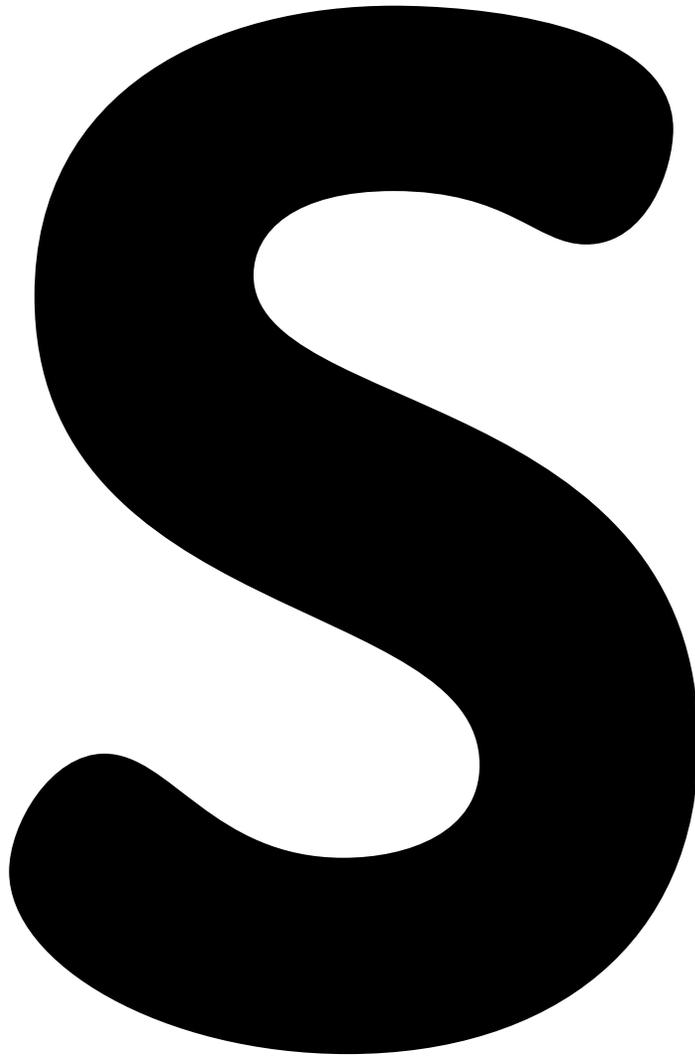
Foca

Manipulación fonémica

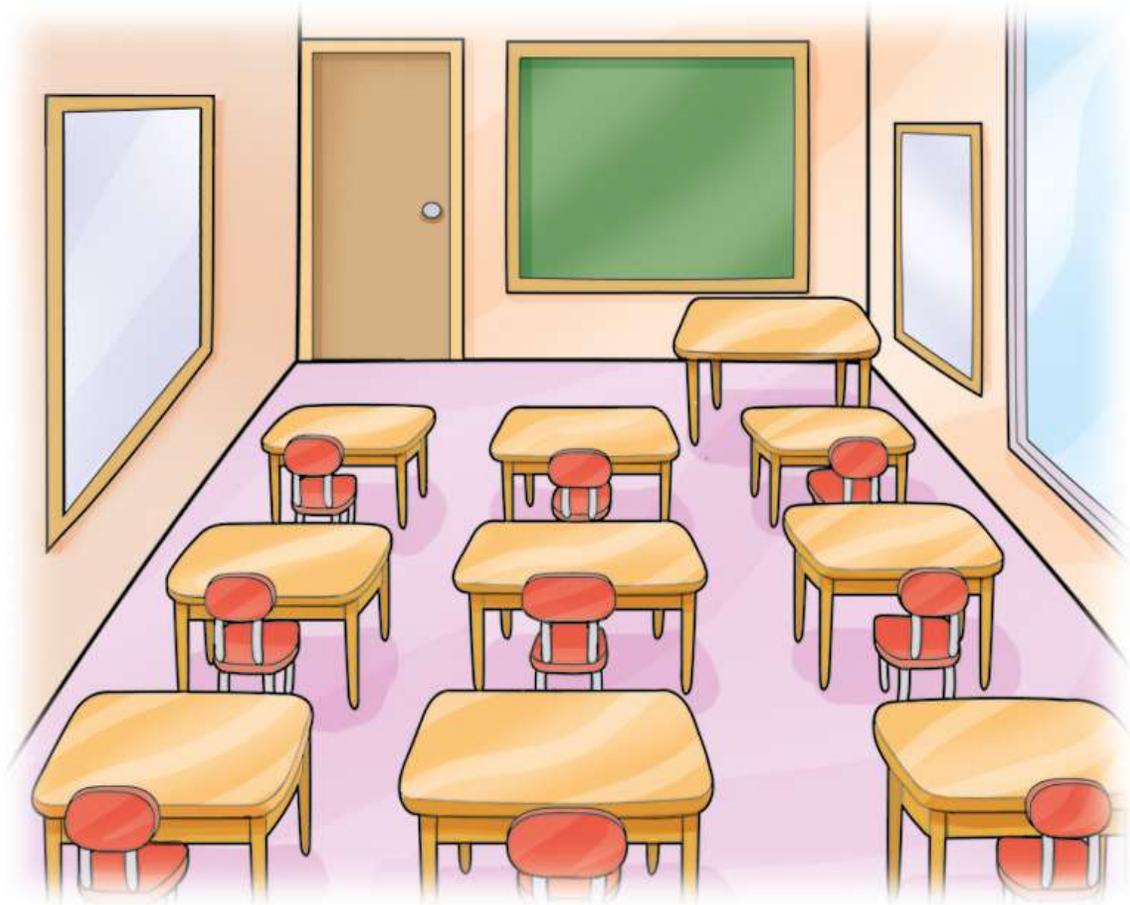


Ala

Manipulación fonémica



Manipulación fonémica



Sala

Manipulación fonémica

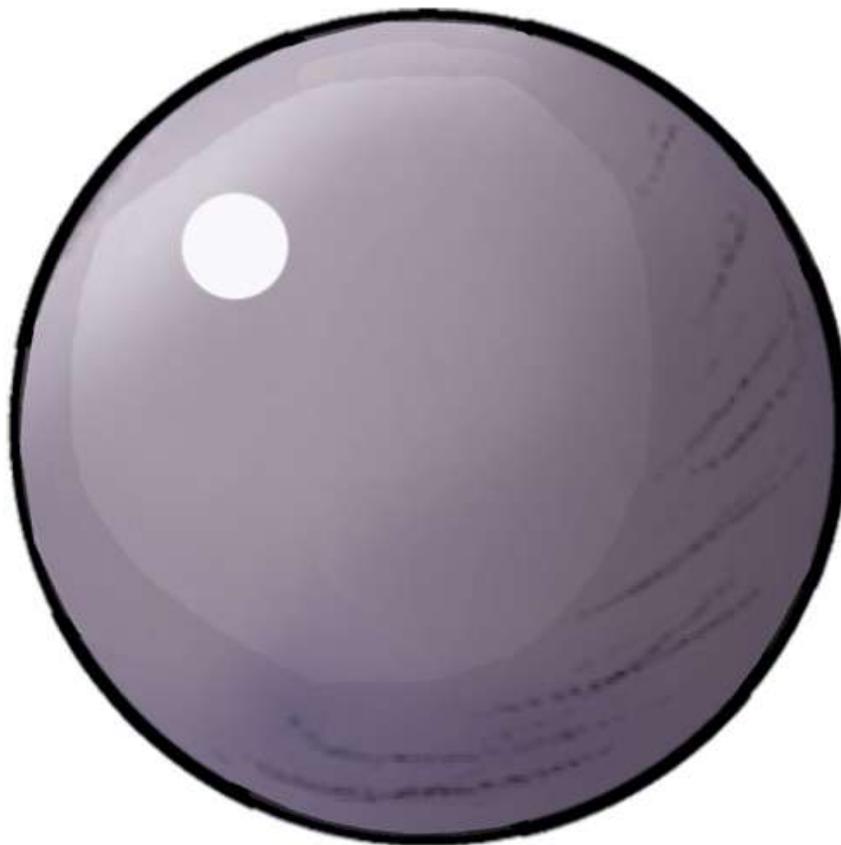


Ola

Manipulación fonémica

B

Manipulación fonémica



Bola

Manipulación fonémica

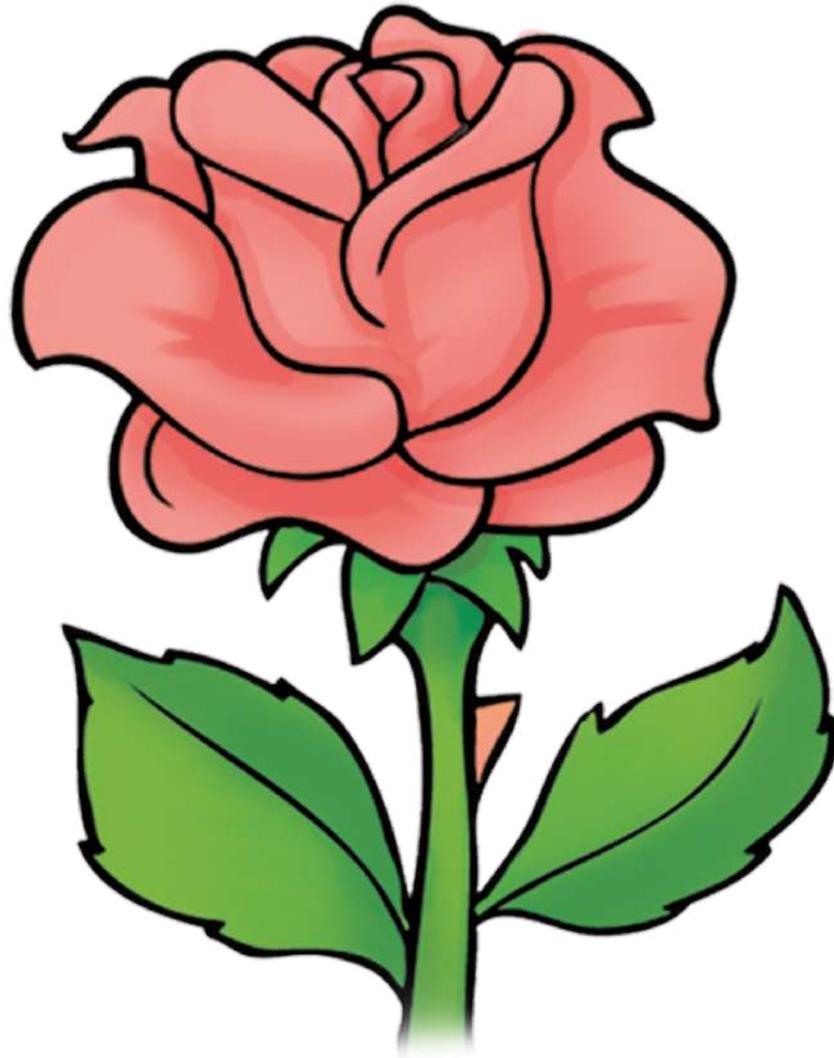


Osa

Manipulación fonémica



Manipulación fonémica



Rosa

1

Pegamento

Pegamento

Pegamento



Recortar

Recortar

Recortar



Recortar

4

Pegamento

Recortar

Pegamento

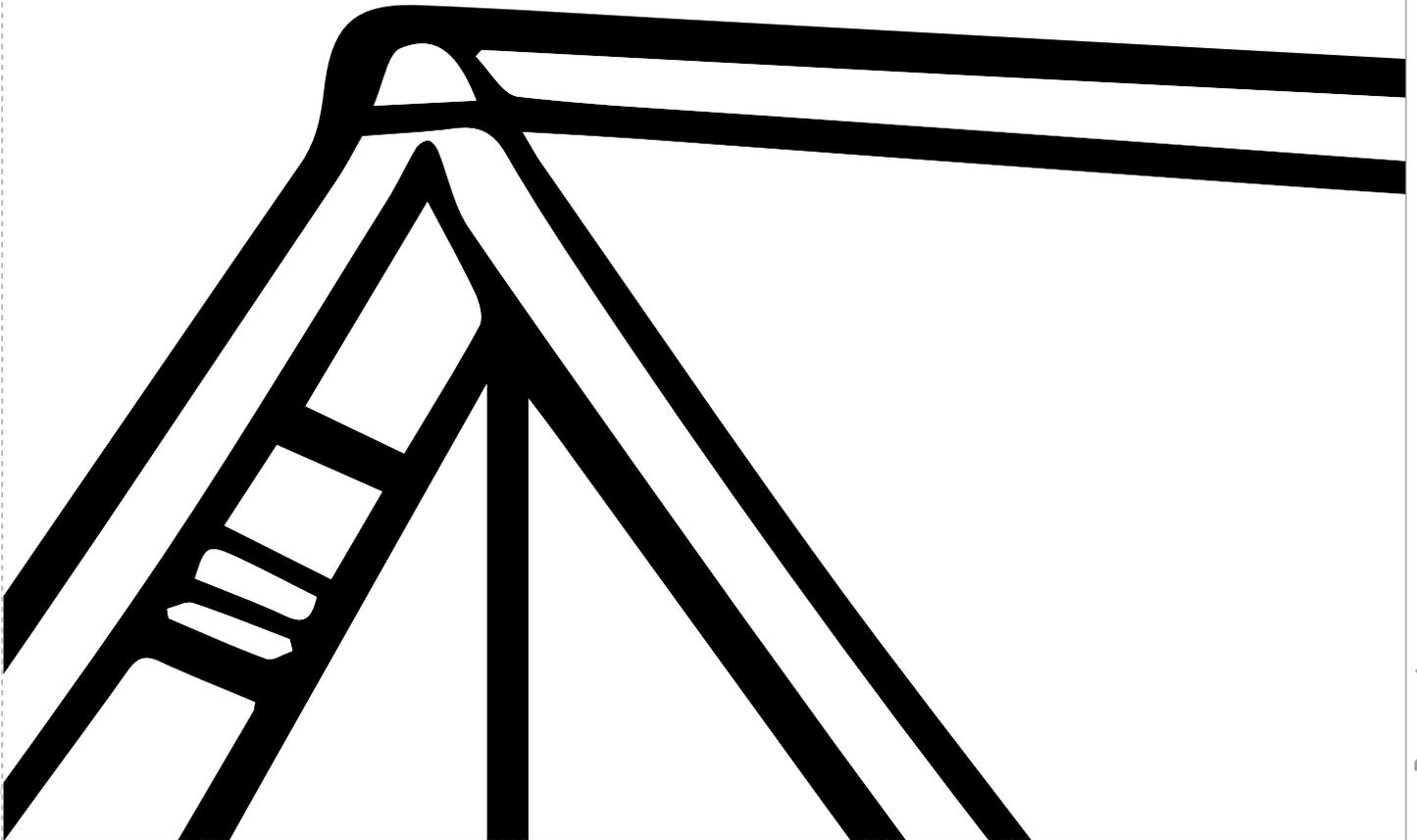
Recortar

Pegamento

Recortar

Recortar

Recortar





Recortar

7

Recortar



Pegamento

Pegamento

Pegamento

Recortar



Recortar

Recortar

Recortar



Recortar

10

Pegamento

Recortar

Pegamento

Recortar

Pegamento

Recortar

Recortar

Recortar



Recortar

13

Pegamento

Recortar

Pegamento

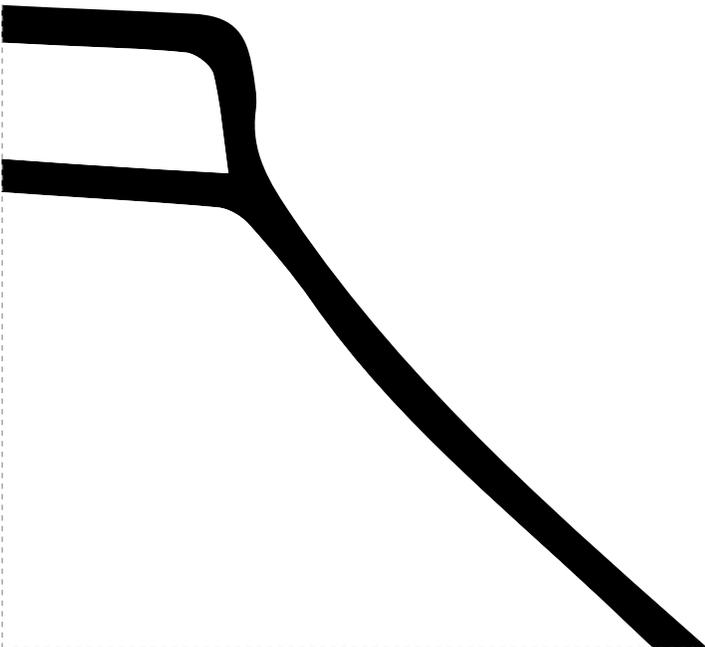
Recortar

Pegamento

Recortar

Recortar

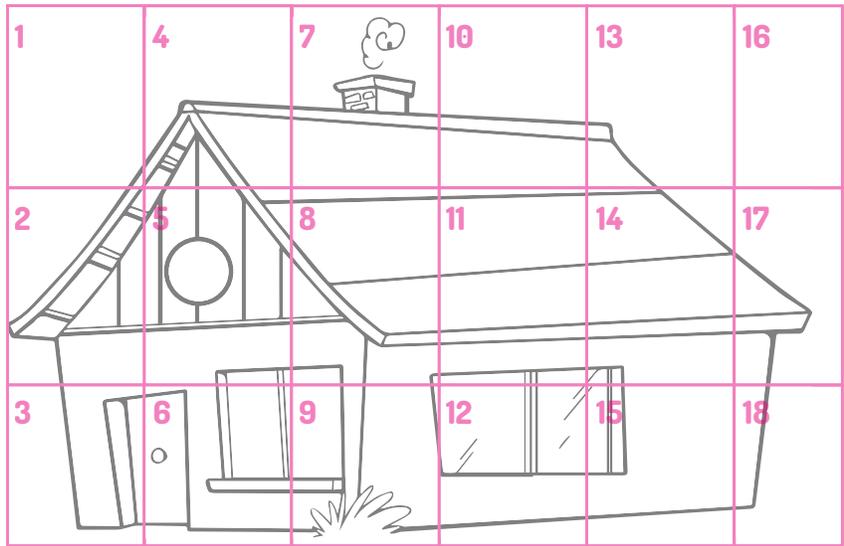
Recortar





Recortar

16



Recortar

Recortar

Recortar

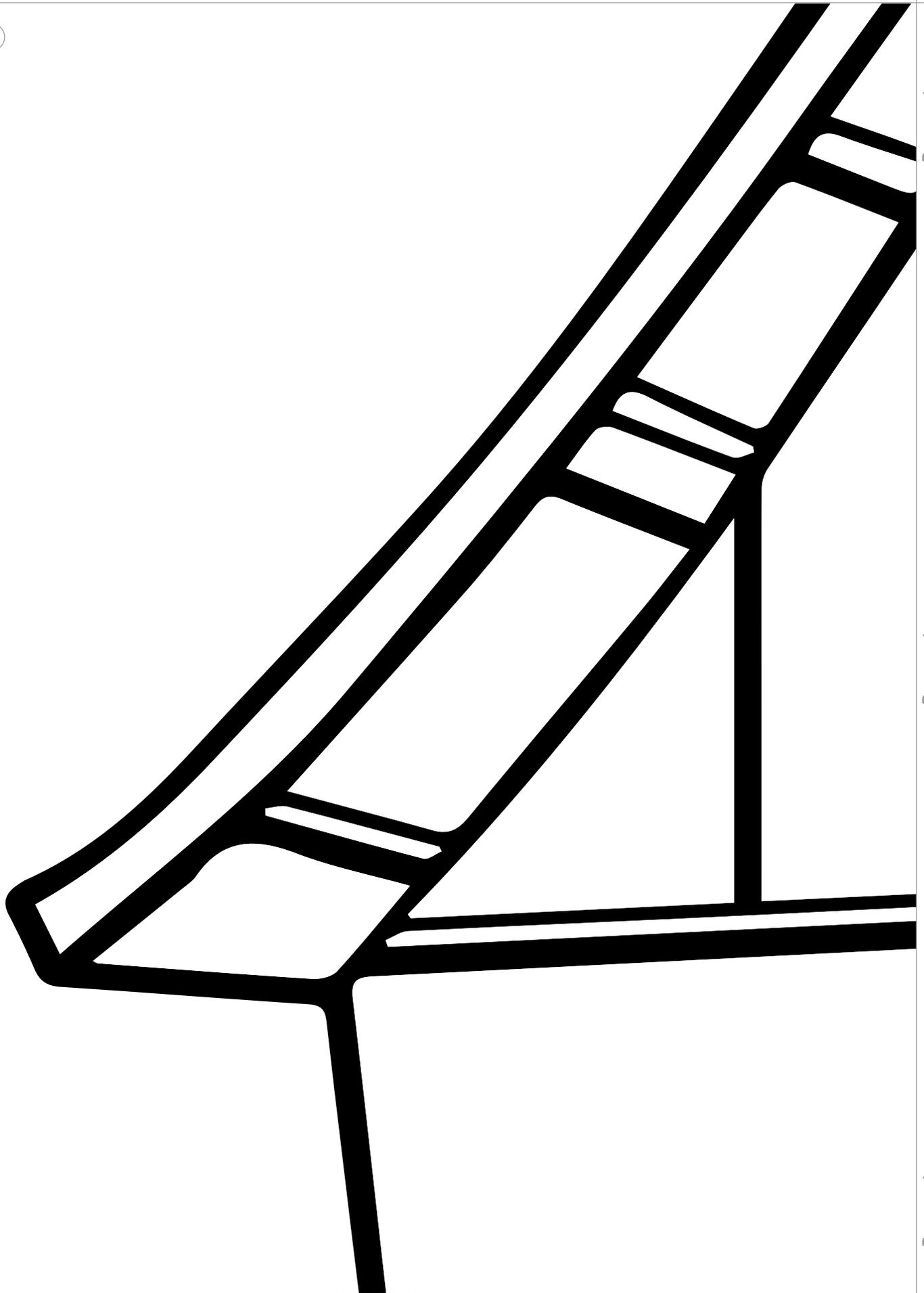
Recortar

Pegamento

Pegamento

Pegamento

2



Pegamento

Pegamento

Pegamento

Recortar

Recortar

Recortar



Pegamento

Pegamento

Pegamento

Recortar

5

Recortar

Recortar

Pegamento

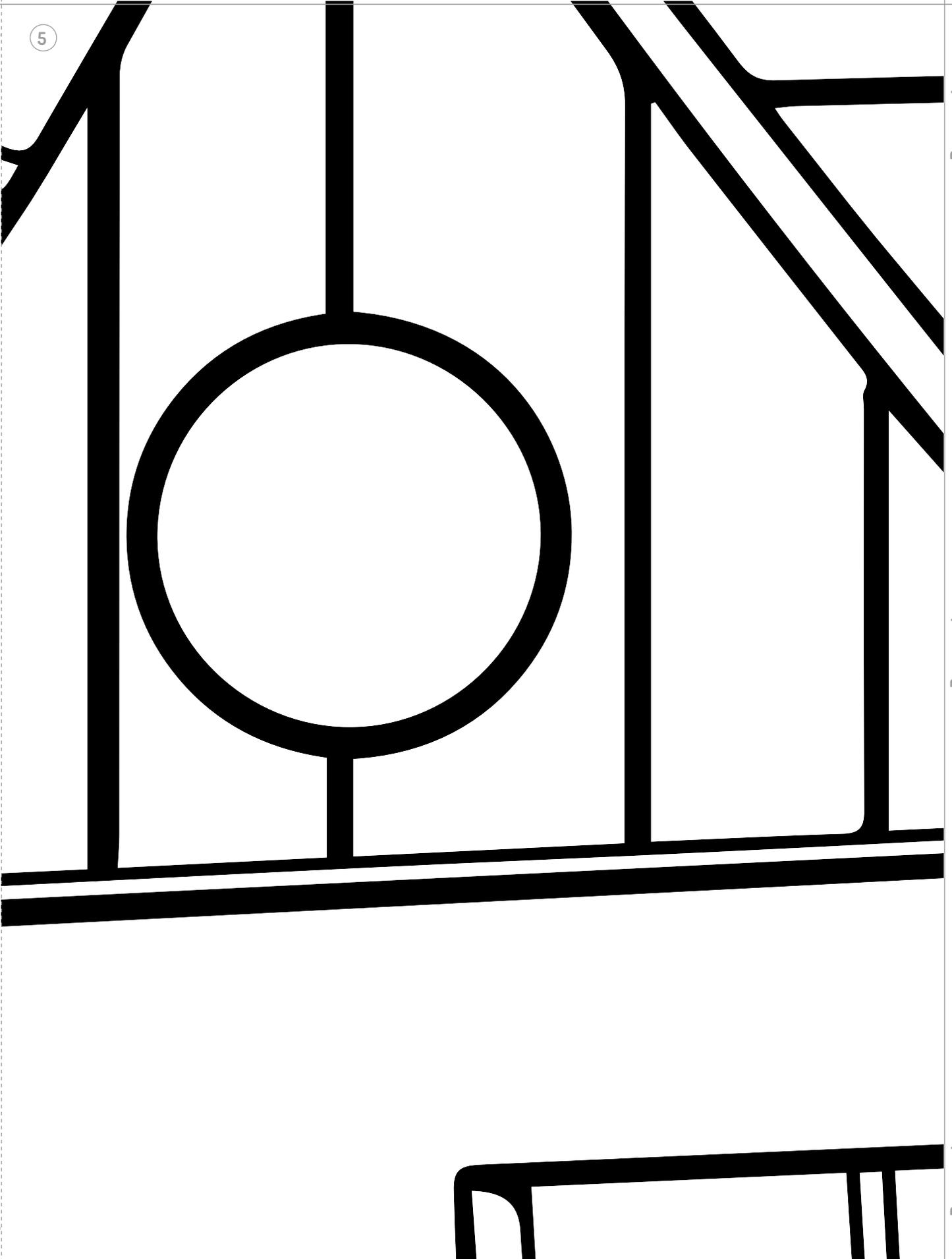
Pegamento

Pegamento

Recortar

Recortar

Recortar



MATERIAL COMPLEMENTARIO PARA IMPRIMIR

Pegamento

Pegamento

Pegamento



8

Recortar

Recortar

Recortar

Pegamento

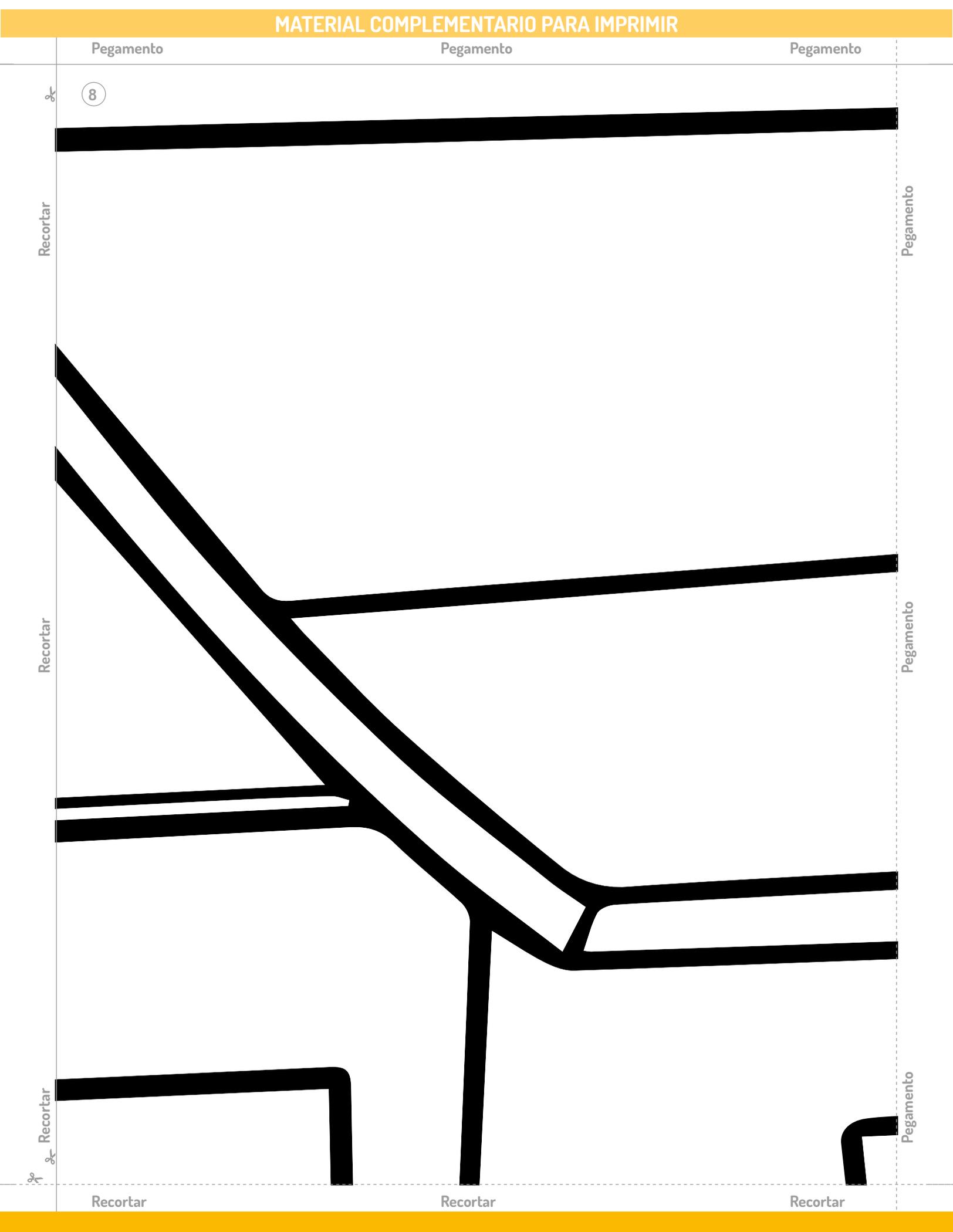
Pegamento

Pegamento

Recortar

Recortar

Recortar



Pegamento

Pegamento

Pegamento



11

Recortar

Pegamento

Recortar

Pegamento

Recortar

Pegamento



Recortar

Recortar

Recortar

MATERIAL COMPLEMENTARIO PARA IMPRIMIR

Pegamento

Pegamento

Pegamento



14

Recortar

Pegamento

Recortar

Pegamento

Recortar

Pegamento

Recortar

Recortar

Recortar

Pegamento

Pegamento

17



Recortar

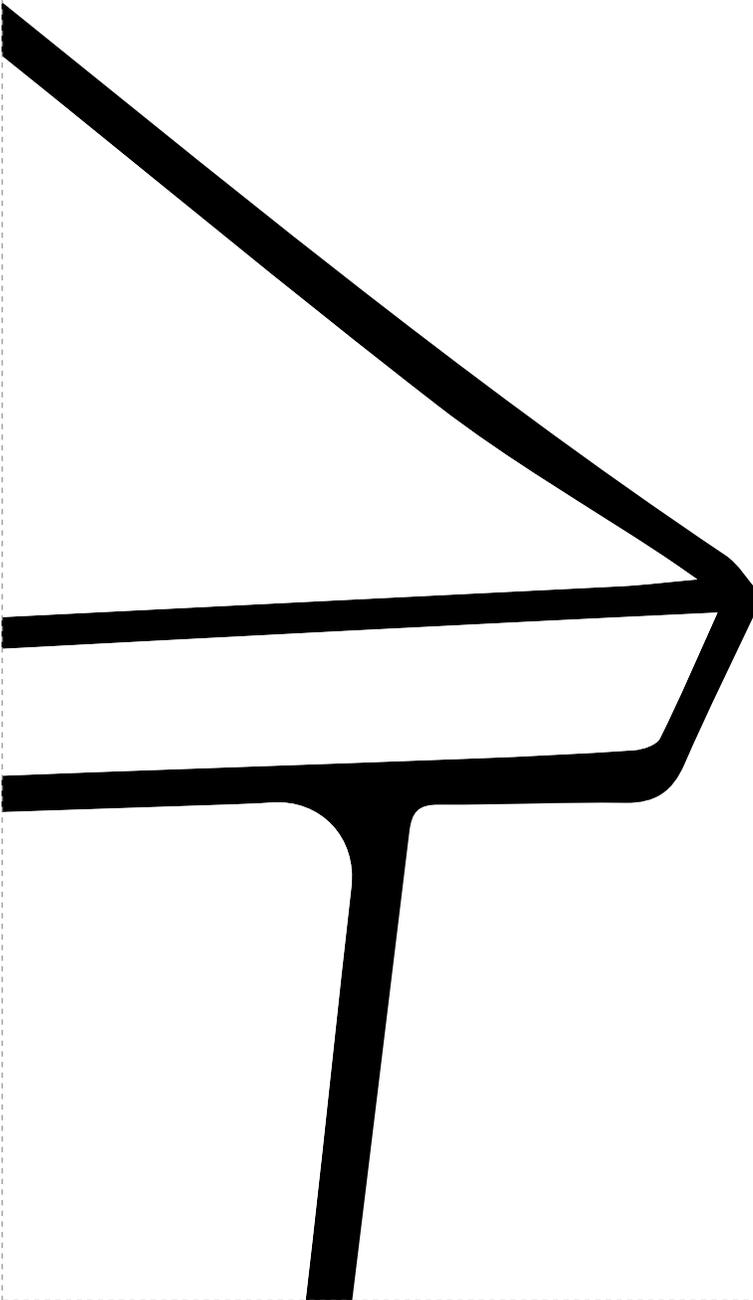
Recortar

Recortar



Recortar

Recortar

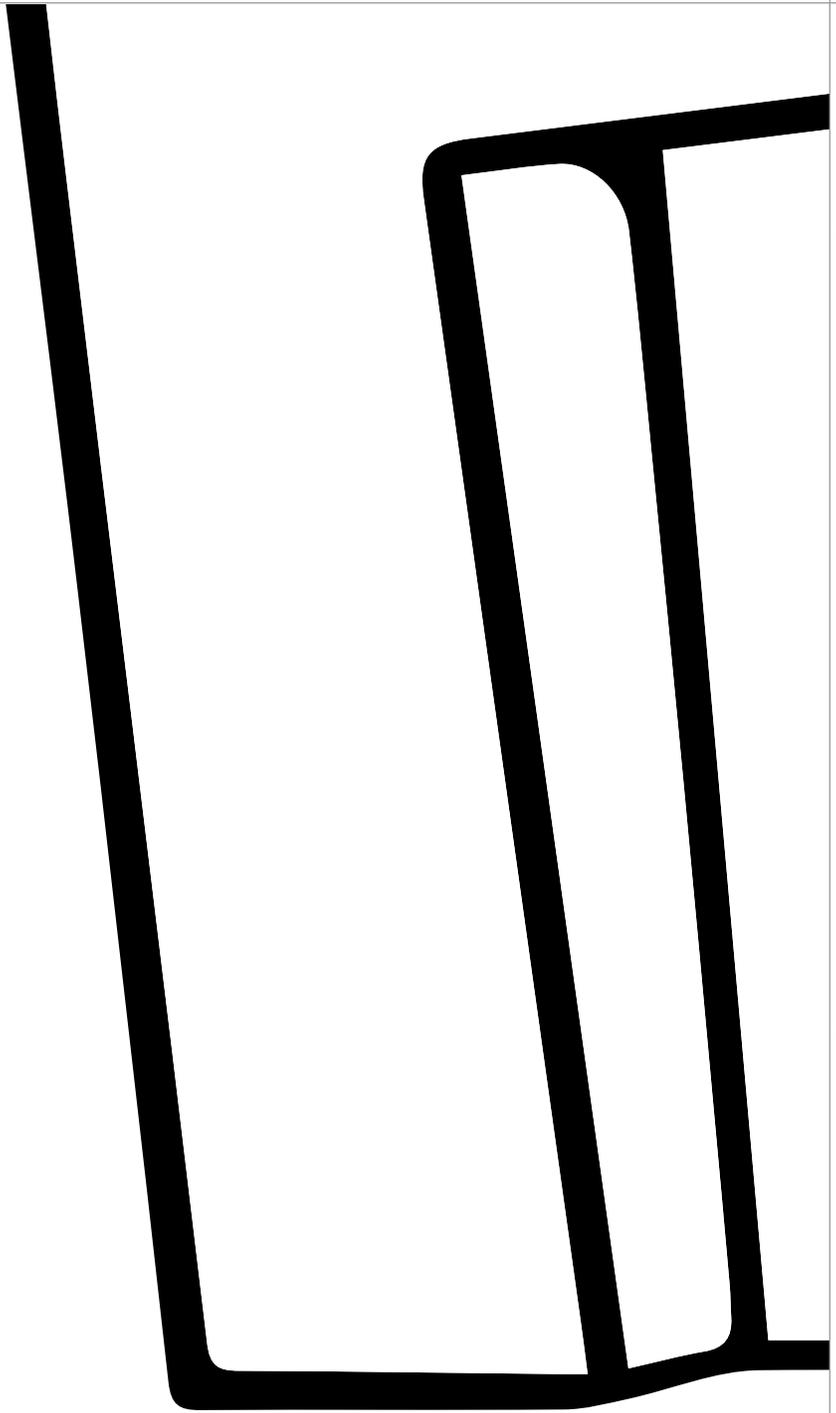


Pegamento

Pegamento

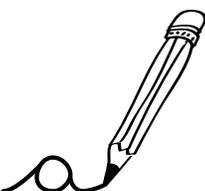
Pegamento

3



Pegamento

Pegamento

Caligrafix 

Pegamento

Pegamento

Pegamento

Pegamento

Recortar ✂

6

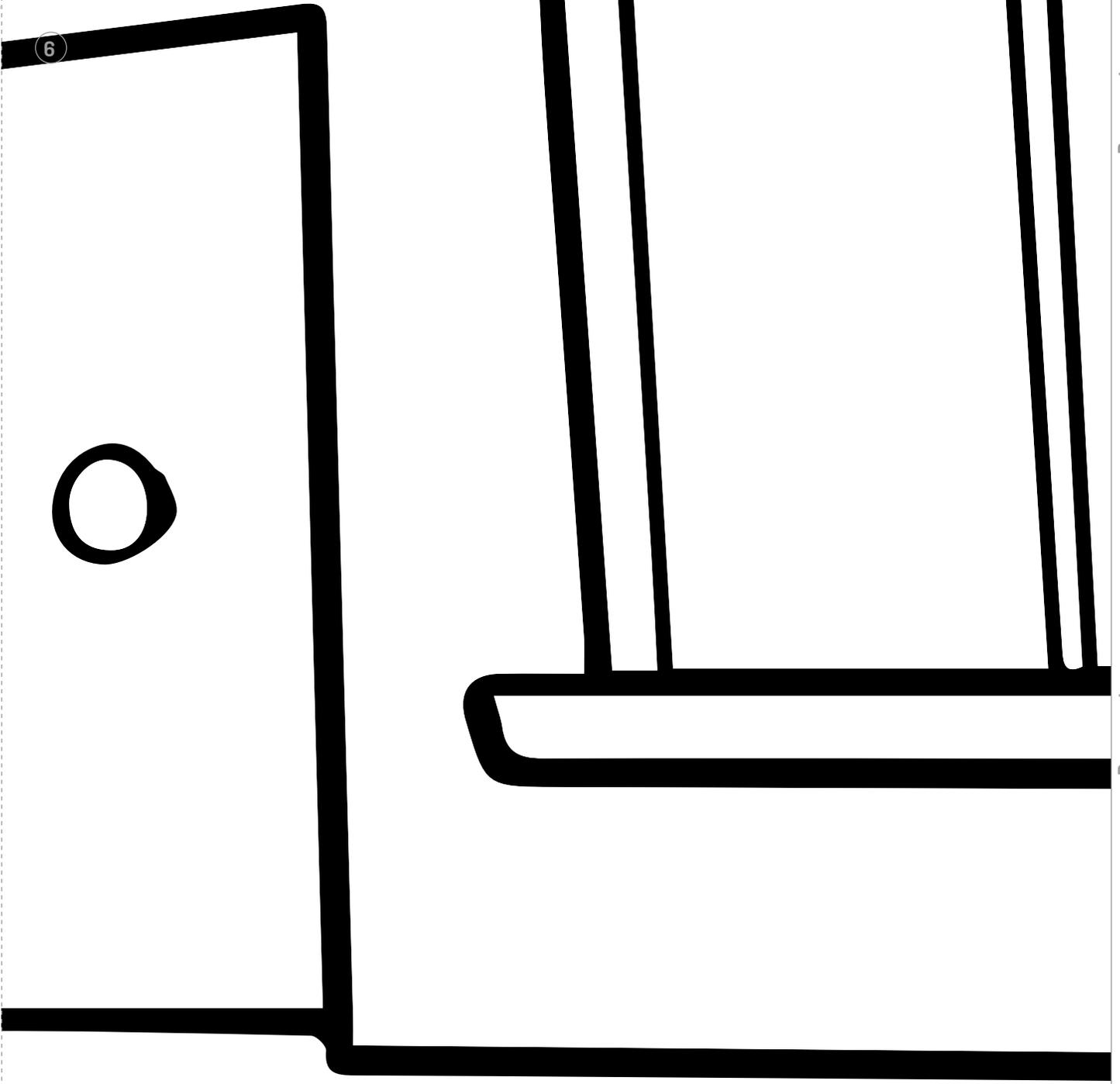
Recortar

Pegamento

Pegamento

✂ Recortar

Pegamento



Pegamento

Pegamento

Pegamento



9

Recortar

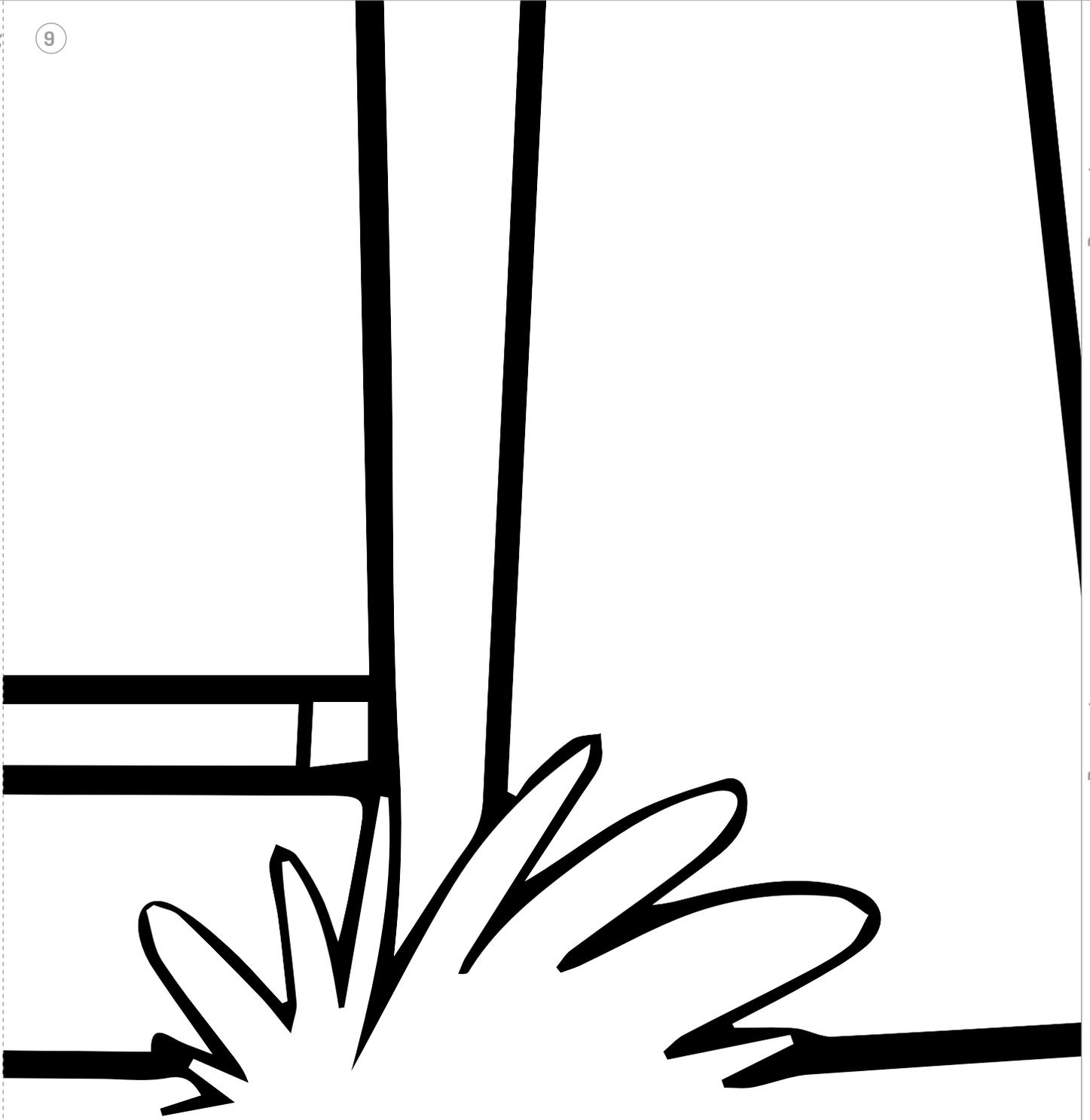
Recortar

Recortar

Pegamento

Pegamento

Pegamento



JUGANDO CON LOS

Pegamento

Pegamento

Pegamento

12



Recortar

Recortar

Recortar

Pegamento

Pegamento

SONIDOS 2

Pegamento

Pegamento

Pegamento



15

Recortar

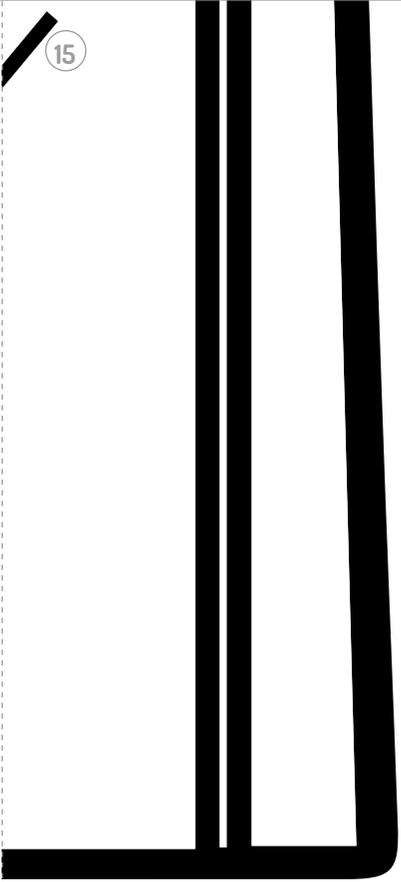
Recortar

Recortar

Pegamento

Pegamento

Pegamento



Pegamento

Pegamento



18

Recortar

Recortar

Recortar

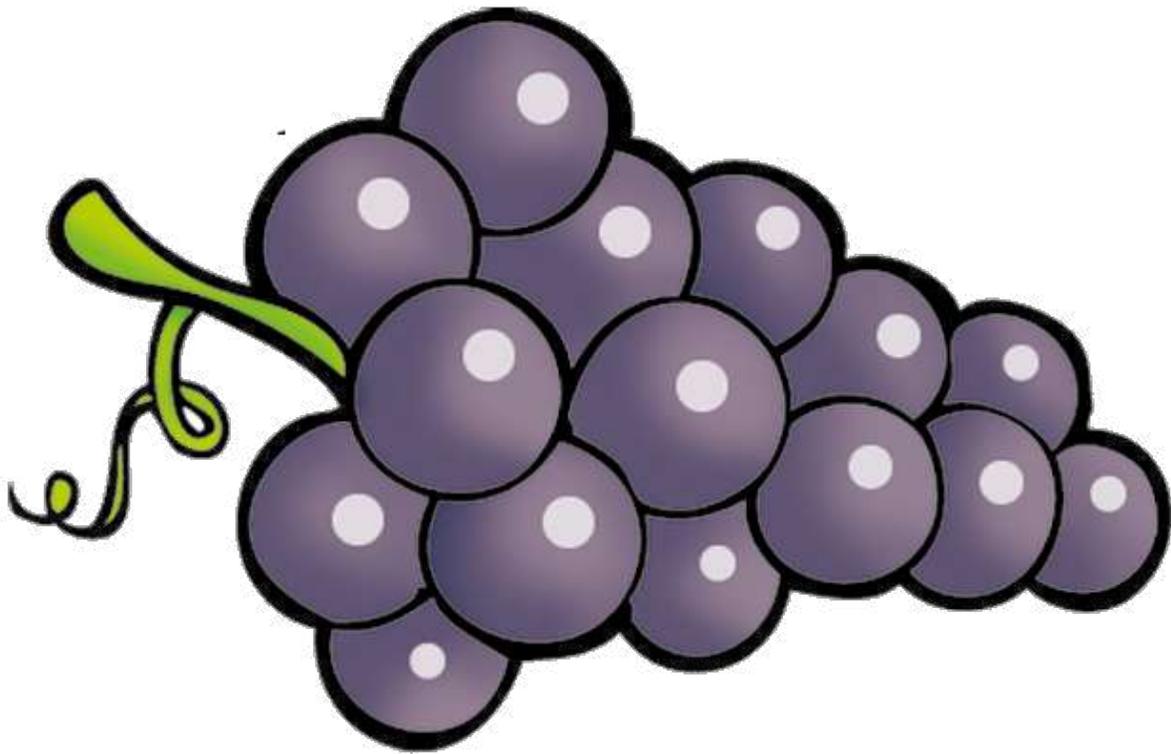
Análisis fonémico



Té

Two empty rectangular boxes for phonetic analysis.

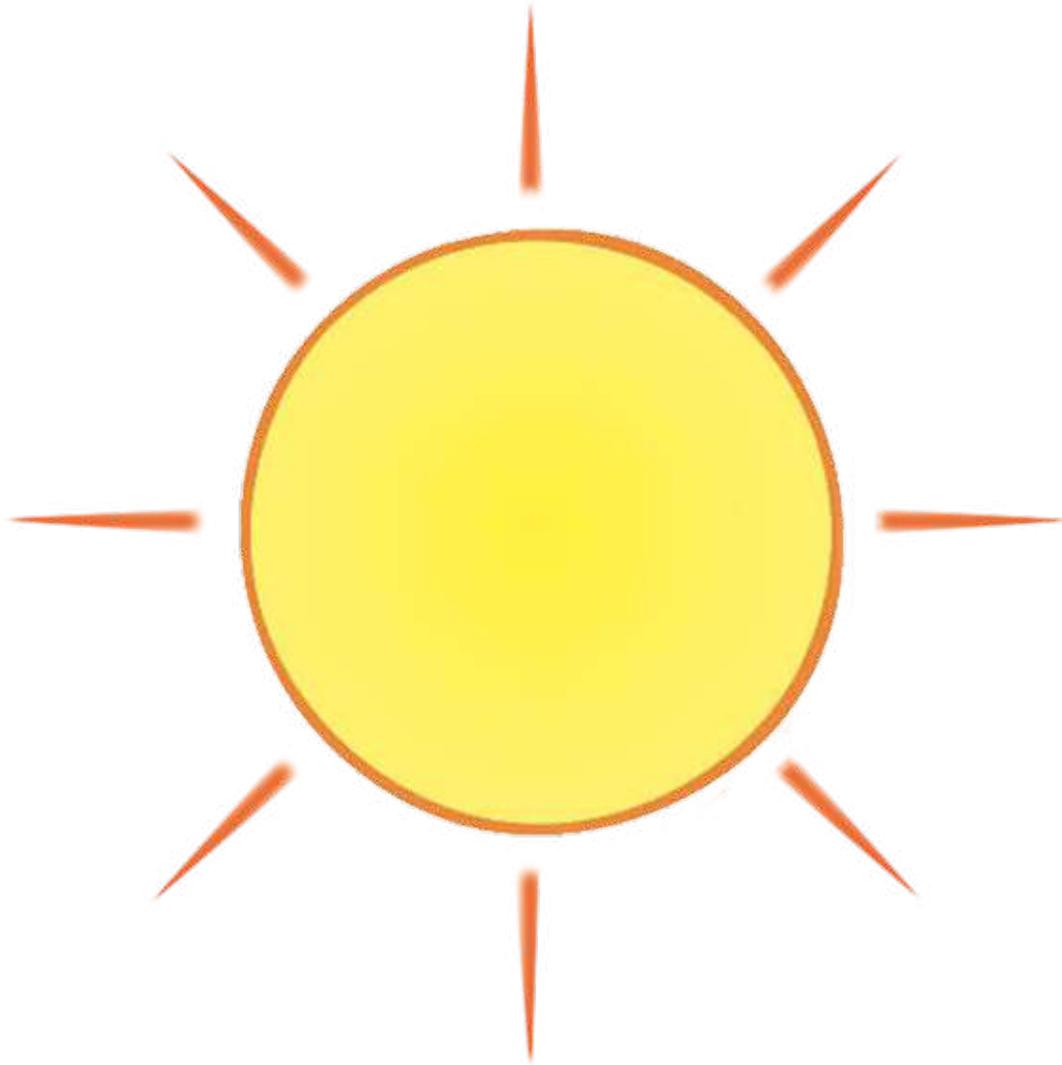
Análisis fonémico



Uva

--	--	--

Análisis fonémico



Sol

Three empty rectangular boxes are arranged horizontally below the sun, intended for phonetic analysis of the word 'Sol'.

Análisis fonémico



Uña

--	--	--

Análisis fonémico



Dos

--	--	--

Análisis fonémico



Ala

--	--	--

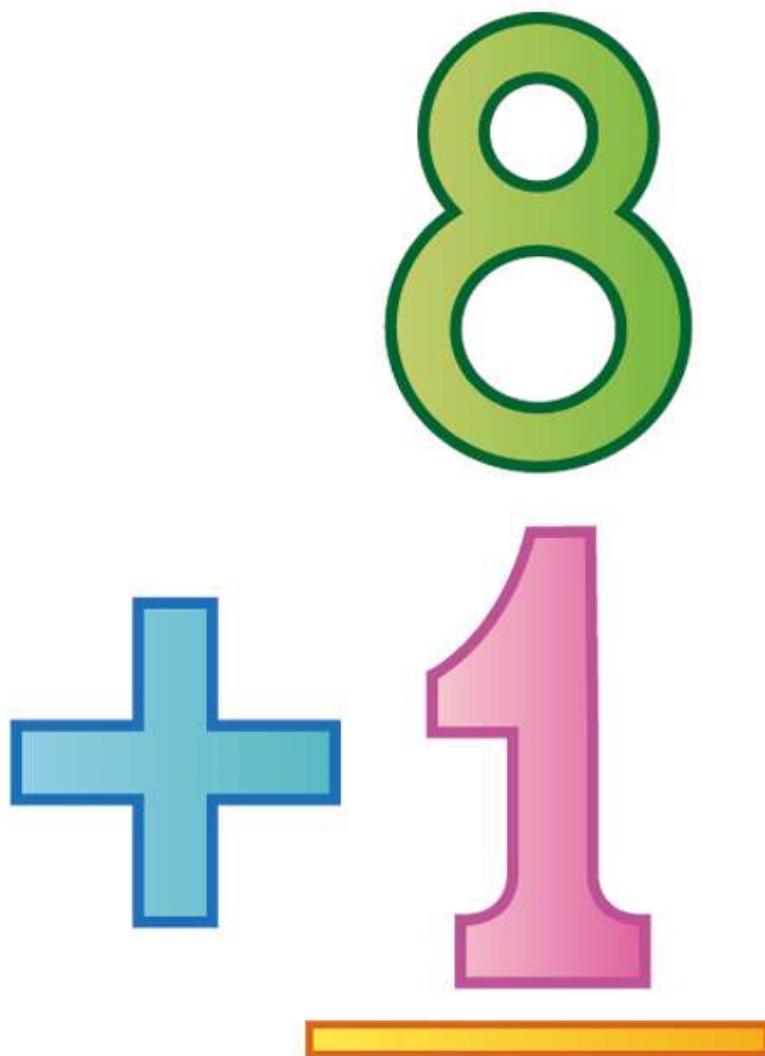
Análisis fonémico



Mamá

--	--	--	--

Análisis fonémico



Suma

--	--	--	--