

JUGANDO CON LOS SONIDOS

GUÍA DIDÁCTICA

3



PLETO



¡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	54
MATERIAL COMPLEMENTARIO PARA IMPRIMIR	150

Segmentación silábica	
Actividad introductoria	10
Soluciones:	
Página 8	11
Página 9	12
Página 10	14
Página 13	15

Sílaba inicial	
Actividad introductoria	17
Soluciones:	
Página 14	18
Página 15	19
Página 16	20
Página 17	22
Página 18	23
Página 19	25

Sílaba final	
Actividad introductoria	26
Soluciones:	
Página 20	27
Página 21	28
Página 22	29
Página 23	30
Página 24	32
Página 25	33
Página 26	35
Página 27	36
Página 28	37
Página 29	38

Sílaba medial	
Actividad introductoria	39
Soluciones:	
Página 31	40
Página 32	41
Página 33	43
Página 34	44

Manipulación silábica	
Actividad introductoria	45
Soluciones:	
Página 35	46
Página 36	47
Página 37	49
Página 38	50
Página 39	51
Página 40	52

Sonido inicial vocálico	
Actividad introductoria	54
Soluciones:	
Página 42	55
Página 43	57
Página 45	58
Página 46	59

Sonido final vocálico	
Actividad introductoria	60
Soluciones:	
Página 47	61
Página 48	62
Página 49	63

Sonido medial vocálico	
Actividad introductoria	64
Soluciones:	
Página 50	65
Página 51	66
Página 52	67

Secuencia vocálica	
Actividad introductoria	68
Soluciones:	
Página 53	69
Página 54	70
Página 55	71
Página 56	73
Página 57	74
Página 58	76

Sílaba - sonido	
Actividad introductoria	77
Soluciones:	
Página 59	78

Sonido inicial consonántico	
Actividad introductoria	80
Soluciones:	
Página 60	81
Página 61	82
Página 62	83
Página 63	84
Página 64	85
Página 65	87
Página 66	89
Página 67	90
Página 68	92
Página 71	93

Sonido final consonántico	
Actividad introductoria	95
Soluciones:	
Página 72	96
Página 73	97
Página 74	99
Página 75	100

Sonido medial consonántico	
Actividad introductoria	101
Soluciones:	
Página 76	102
Página 77	104
Página 78	106
Página 79	107
Página 80	108

Manipulación fonémica	
Actividad introductoria	109
Soluciones:	
Página 81	110
Página 82	111
Página 83	113
Página 84	114
Página 85	115
Página 91	116
Página 107	117

Síntesis fonémica	
Actividad introductoria	118
Soluciones:	
Página 86	119
Página 87	121
Página 88	122
Página 94	123
Página 98	124
Página 99	125

Integración	
Actividad introductoria	127
Soluciones:	
Página 89	128
Página 102	130
Página 103	132
Página 104	133
Página 105	134
Página 106	135
Página 108	136
Página 109	138
Página 110	139

Análisis fonémica	
Actividad introductoria	140
Soluciones:	
Página 90	141
Página 92	142
Página 93	144
Página 95	145
Página 97	146
Página 100	147
Página 101	148

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 3 (JCS3), para niños a partir de los 6 años de edad, enfatiza en el reconocimiento de sonidos consonánticos, con actividades de segmentación silábica, reconocimiento de sílabas, manipulación silábica, reconocimiento de sonido vocálico (inicial, medial y final) de variados fonemas, manipulación fonémica, análisis y síntesis fonémico y actividades de integración de lo anterior

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.

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.

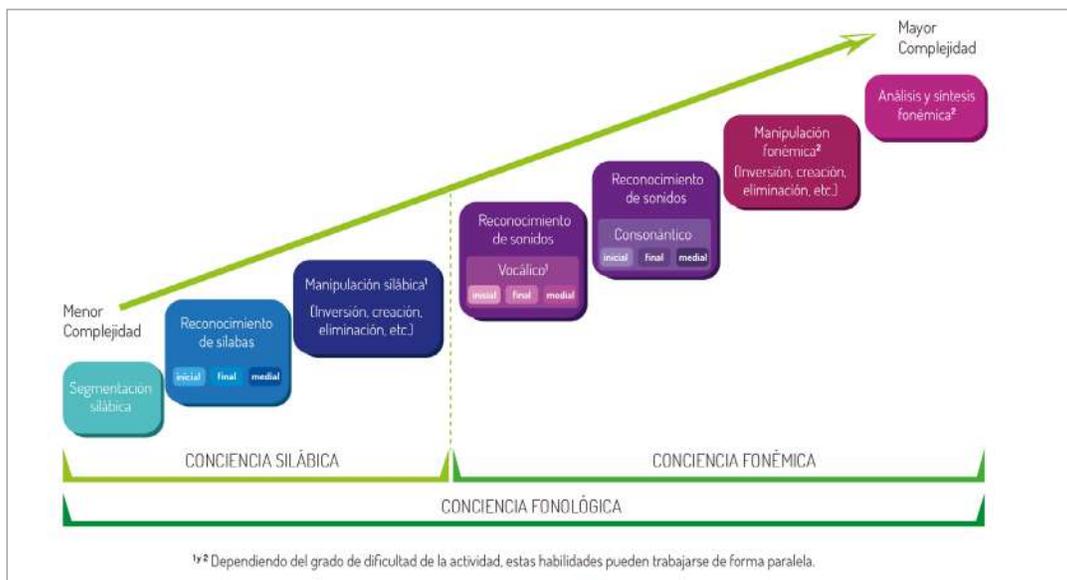
Los cuadernos **Jugando con los sonidos** están graduados en tres niveles para organizar su utilización, según las competencias que presente cada niño y/o la estimulación que haya recibido previamente.

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.

* Para leer algunas de las investigaciones sobre conciencia fonológica, ingresa a <https://www.caligrafix.cl/page/investigaciones-de-jugando-con-los-sonidos>

¿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

Actividad interactiva

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, ramédin, 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.

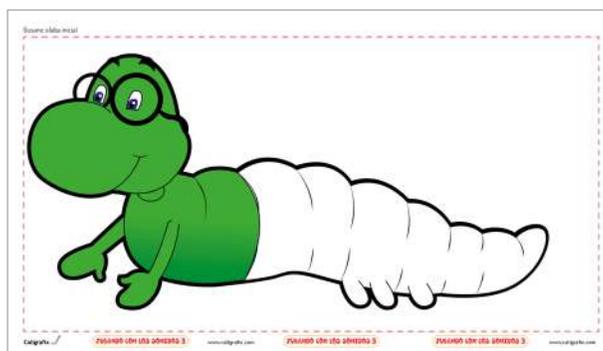
Estrategias de apoyo visual

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.

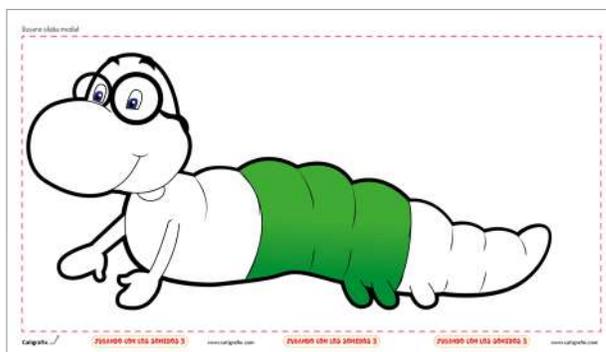
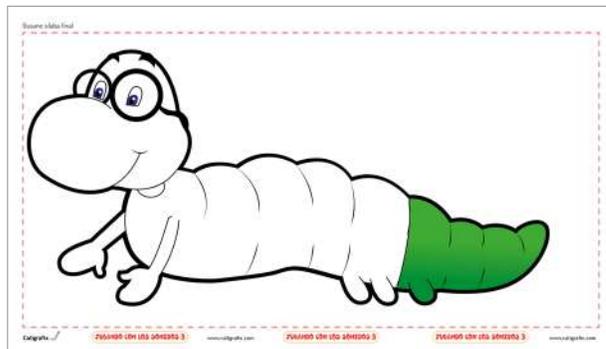
Otro apoyo transversal para reconocer sílabas es utilizar el gusano imprimible al que se puede acceder en nuestro sitio web o mediante los links correspondientes ([Gusano sílaba inicial](#) - [Gusano sílaba final](#) - [Gusano sílaba medial](#)) ya que constantemente recordará a los niños lo que se está 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. 150) - Gusano sílaba final (p. 153) - Gusano sílaba medial (p. 156)

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 3**. 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 JCS3)
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 o habilidad.

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 3**, 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. (Palabras de 1 a 6 sílabas)
Páginas	8 a 13

Actividad introductoria

Materiales: Cinta adhesiva, archivos [Segmentación silábica A JCS3](#) e imágenes imprimibles de la [Segmentación silábica B JCS3](#), proyector de imágenes.

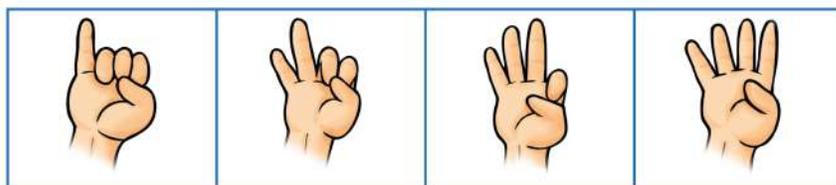
Lugar: sala de clases o biblioteca.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será separar las palabras en sílabas.

Utilice del archivo [Segmentación silábica A JCS3](#). Puede proyectarlo o realizar la misma tabla en el pizarrón. Ocupe las imágenes descargables del archivo [Segmentación silábica B JCS3](#).

Invite a voluntarios a elegir alguna de estas imágenes y pregunte ¿Cuántas sílabas tiene? ¿En qué columna deberíamos pegarla? Pida al niño contar las sílabas de la palabra y ubicar la imagen donde corresponda en la tabla, según su cantidad de sílabas. Una vez que el niño realice el ejercicio, invite al resto de los niños a revisar la actividad, de manera que todos separen en sílabas la palabra. Realice la misma dinámica para todas las imágenes.

Al momento de contar sílabas, idealmente debe hacerse con la mano derecha, la mano empuñada con el pulgar hacia el cuerpo y se cuenta desde el meñique al pulgar de manera que el pulgar afirme al resto de los dedos, como se muestra a continuación:



Esto es así debido a que en etapas posteriores cuando leen, los niños lo hacen de izquierda a derecha, por lo que las sílabas también las contamos de esa forma.

Material complementario: Segmentación silábica A JCS3 (p. 159) - Segmentación silábica B JCS3 (p. 160)

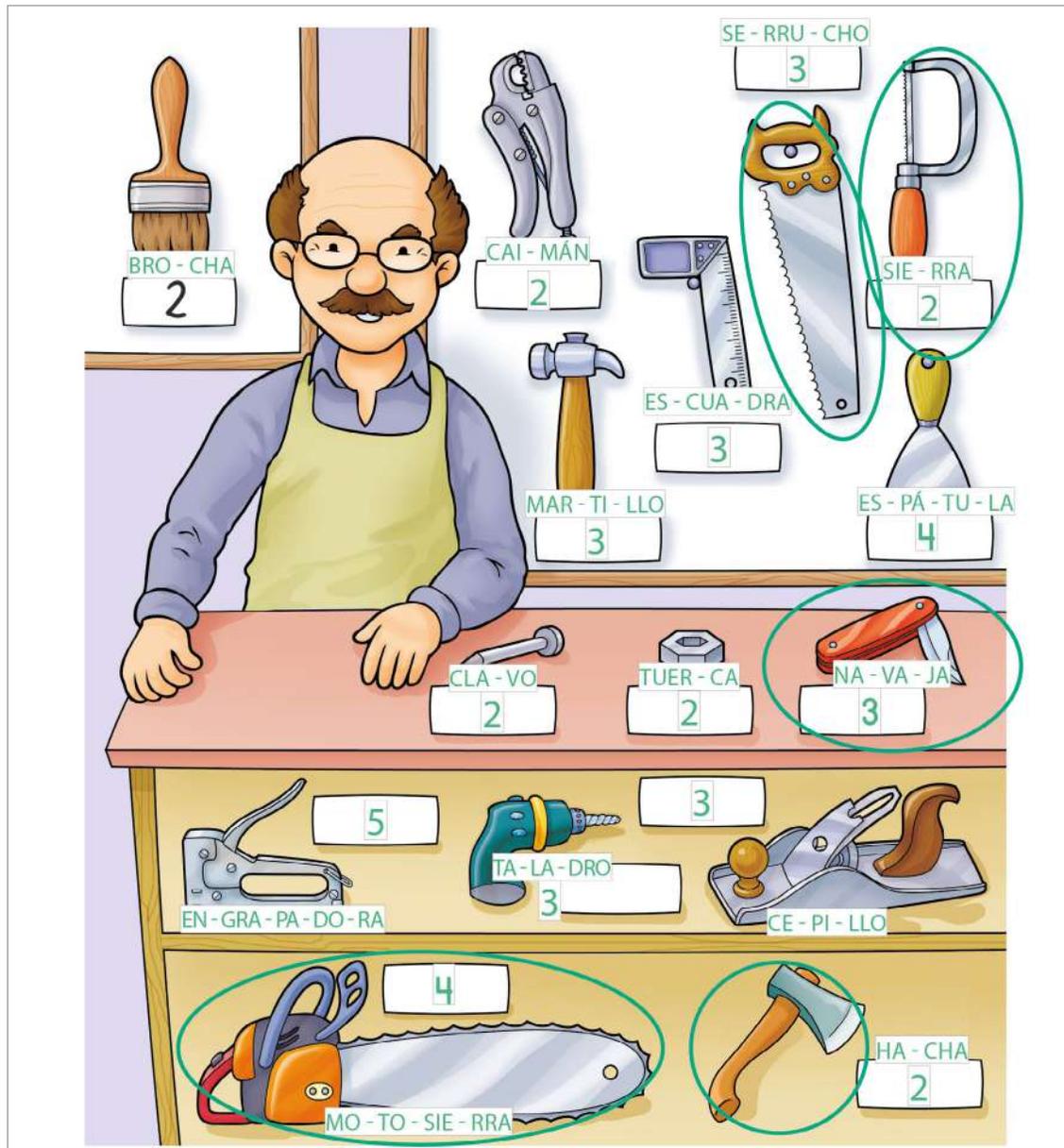
Soluciones:

Página 8



Don Rodrigo quiere saber cuántas sílabas tiene cada herramienta. Cuenta las sílabas que tiene cada una y escribe el número en su etiqueta. Sigue el ejemplo.

Brocha, caimán, serrucho, sierra, martillo, escuadra, espátula, clavo, tuerca, navaja, engrapadora, taladro, cepillo, motosierra, hacha.



¿Para qué sirven las herramientas? Encierra las que sirven para cortar.

Encierran serrucho, sierra, navaja, motosierra, hacha.



¡Descubre el dibujo escondido! Cuenta cuántas sílabas tiene cada palabra y colorea según la clave de color.

Clave: Azul: 1 - Rojo: 2 - Rosa: 3 - Verde: 4 - Amarillo: 5

Sol, pan, mariposa, falda, flor, peineta, anillo, taza, nube, bolsa, libro, moto, rueda, sal, sacapuntas, pantalón, tiburón, microscopio, miel, té, helicóptero, paracaídas, corazón, rinoceronte.

1 2 3 4 5

SOL PAN

MA-RI-PO-SA FAL-DA

NU-BE FLOR

A-NI-LLO BOL-SA

LI-BRO

PEI-NE-TA TA-ZA MO-TO

RUE-DA

SAL SA-CA-PUN-TAS TI-BU-RÓN MIEL

MI-CROS-CO-PIO

TÉ RI-NO-CE-RON-TE

HE-LI-CÓP-TE-RO PA-RA-CA-Í-DAS CO-RA-ZÓN

Actividad Interactiva

¿Qué animal descubriste? ¿Cómo es el colibrí? ¿Sabes dónde vive el colibrí?

El colibrí es un ave muy particular por varias razones. En primer lugar, se trata de la única ave polinizadora, que con su largo y delgado pico puede cumplir esa función. Por otro lado, la rapidez de su aleteo (55 por segundo) le permite volar hacia atrás. Hay tantas variedades de colibríes distribuidos por el mundo, como hábitats en donde viven. Por ejemplo, Chile, Argentina, Alaska y sobre todo Ecuador, en donde se encuentra la mayor cantidad en volumen y especies diferentes.

Marcador página 9

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, elegir una imagen, seleccionar el color que tiene el número de sílabas correcto y colorear el elemento.

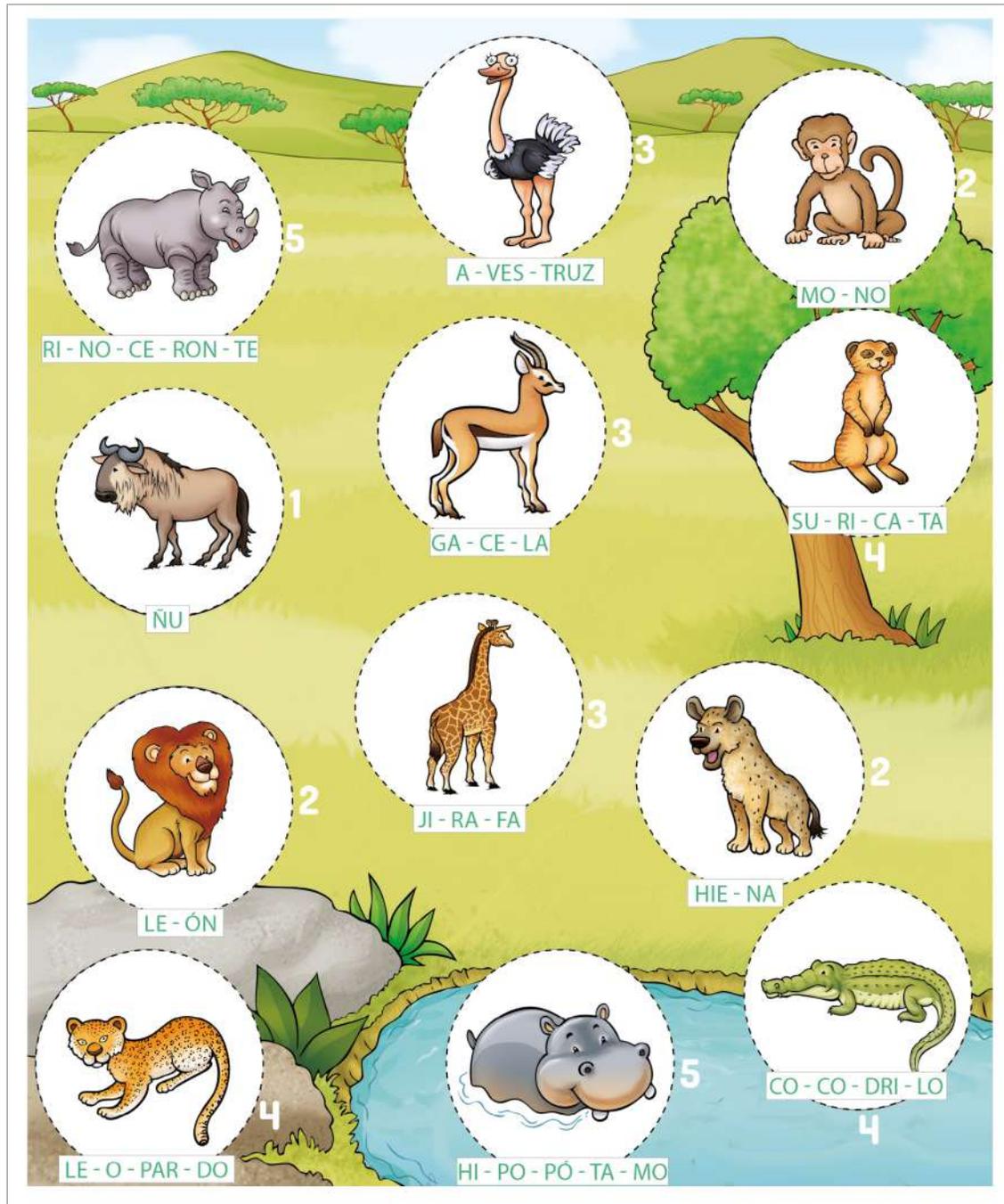
Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar.





Recorta los animales de la página 11 y pégalos en el paisaje según la cantidad de sílabas.
León, avestruz, rinoceronte, mono, leopardo, ñu, gacela, hipopótamo, hiena, suricata, jirafa, cocodrilo.



Nota: la ubicación de algunos animales puede modificarse, siempre que se respete la cantidad de sílabas de cada palabra.



Escribe debajo de los dibujos la cantidad de sílabas que tiene cada palabra. Descubre cuál tiene 6 sílabas y enciérralo.

Velero, semáforo, extraterrestre, pez, astronauta, vela, espantapájaros, guitarra, bailarina, pie, mariposa, perro.

 VE - LE - RO 3	 SE - MÁ - FO - RO 5	 EX - TRA - TE - RRES - TRE 5	 PEZ 1
 AS - TRO - NAU - TA 4	 VE - LA 2	 ES - PAN - TA - PÁ - JA - ROS 6	 GUI - TA - RRA 3
 BAI - LA - RI - NA 4	 PIE 1	 MA - RI - PO - SA 4	 PE - RRO 2

Actividad interactiva

Marcador página 13

Marcador de ejercitación:

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

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar.



Sílaba inicial

Contenido/habilidad	Sílaba inicial
Objetivo de aprendizaje	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), en sus sonidos iniciales, reconociendo, separando y combinando sus fonemas y sílabas.
Páginas	14 - 19, 28*, 29*

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

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

Actividad introductoria

Materiales: [Gusano sílaba inicial](#).

Lugar: sala de clases, biblioteca o patio.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será identificar la sílaba inicial de las palabras. Explique que utilizarán sus propios nombres y realice un ejemplo: "Mi nombre es Te - resa." Cuando dé el ejemplo, aumente el volumen de la voz en la primera sílaba y dé un golpe en el piso con el pie. Luego pregunte: ¿Cuál es la primera sílaba de Te - resa? ¿Qué palabra empieza con "te" como Te - resa? Puede dar un ejemplo como Te - nedor.

Invite a los niños a pensar en otras palabras. Realice la misma dinámica con otros nombres y palabras, y luego de algunas repeticiones reduzca los apoyos, con el fin de tener certeza de que los niños van comprendiendo la actividad.

Material complementario: [Gusano sílaba inicial](#) (p. 150)

Soluciones:

Página 14



1. Encierra los dibujos que comienzan con **Pi**. Cada vez que encuentres un dibujo, regístralo en el contador.

2. Encierra los dibujos que comienzan con **Lu**. Cada vez que encuentres un dibujo, regístralo en el contador.

1. Pino, pirata, piña, pimienta, pizza.

2. Luna, lunar, lupa, luciérnaga.

1

PI-RA-TA

PI-NO

PI-MIEN-TO

PI-ÑA

PI-ZZA

2

LU-NA

LU-NAR

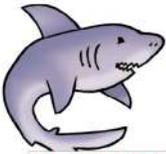
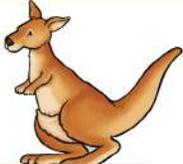
LU-PA

LU-CIÉR-NA-GA



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

Tiburón, pimienta, tigre, títere, fogata, boca, botella, bota, candado, canguro, caracol, cangrejo, remo, reja, reloj, rueda, cuna, buzón, cuchara, cuchillo.

 TI - BU - RÓN	 PI - MIEN - TO	 TI - GRE	 TÍ - TE - RE
 FO - GA - TA	 BO - CA	 BO - TE - LLA	 BO - TA
 CAN - DA - DO	 CAN - GU - RO	 CA - RA - COL	 CAN - GRE - JO
 RE - MO	 RE - JA	 RE - LOJ	 RUE - DA
 CU - NA	 BU - ZÓN	 CU - CHA - RA	 CU - CHI - LLO



Une con una línea los dibujos que comienzan con la misma sílaba.

Ropa, grito (gritar), pantera, enchufe, grillo, planta, enfermo, rosa, plancha, pantalón.

Actividad interactiva

ME ME

RO - PA

PAN - TE - RA

GRI - LLO

EN - FER - MO

PLAN - CHA

GRI - TO

EN - CHU - FE

PLAN - TA

RO - SA

PAN - TA - LÓN

Marcador página 16

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso e identificar las parejas de imágenes que tienen la misma sílaba inicial.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar.





Une cada dibujo con su sílaba inicial. Luego, repasa cada sílaba.
Pozo, pelicano, patines, piñata, puré, toalla, telaraña, tigre, taxi, tucán.

Top Exercise:

- Well (POZO) connected to PU
- Pelican (PELICANO) connected to PI
- Roller skates (PATINES) connected to PA
- Donkey (PINATA) connected to PO
- Plate of mashed potatoes (PURÉ) connected to PE
- Donkey (PINATA) connected to PI

Bottom Exercise:

- Towel (TOALLA) connected to TA
- Spider web (TELARANA) connected to TE
- Tiger (TIGRE) connected to TI
- Taxi (TAXI) connected to TA
- Toucan (TUCAN) connected to TU
- Donkey (PINATA) connected to TI



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

Botón, caja, boca, juguetes, gorila, unicornio, vaca, taza, corona, medalla, sapo, castillo, tortuga.

Actividad interactiva

	<p>BO - TON</p>	<p>CA - JA</p>
<p>JU - GUE - TES</p>	<p>GO - RI - LA</p>	<p>JUGO</p>
<p>U - NI - COR - NIO</p>	<p>VA - CA</p>	<p>UVA</p>
<p>TA - ZA</p>	<p>CO - RO - NA</p>	<p>TACO</p>
<p>ME - DA - LLA</p>	<p>SA - PO</p>	<p>MESA</p>
<p>CAS - TI - LLO</p>	<p>TOR - TU - GA</p>	<p>CASTOR</p>

Nota: La solución "taco" puede ser representada por otras acepciones a la palabra, tales como: congestión vehicular, comida hecha con tortillas de maíz, conjunto de hojas de papel, entre otras.

Marcador página 18

Marcador de ejercitación:

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

Habilidades trabajadas:

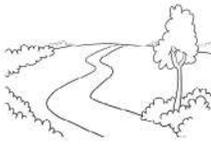
Identificar - relacionar - razonar





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

Mono, negro, dado, dedo, lancha, talco, mujer, sirena, cohete, borrador, teclado, llave, caracol, micrófono, noche.

 MO - NO	 NE - GRO	 DA - DO	 MONEDA
 DE - DO	 LAN - CHA	 TAL - CO	 DELANTAL
 MU - JER	 SI - RE - NA	 CO - HE - TE	 MÚSICO
 BO - RRA - DOR	 TE - CLA - DO	 LLA - VE	 BOTELLA
 CA - RA - COL	 MI - CRÓ - FO - NO	 NO - CHE	 CAMINO

Sílaba final

Contenido/habilidad	Sílaba final
Objetivo de aprendizaje	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), en sus sonidos finales, reconociendo, separando y combinando sus fonemas y sílabas.
Páginas	20 a 27, 28* y 29*

*Para realizar esta actividad el estudiante deberá conocer también el contenido: "Sílaba inicial".

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

Actividad introductoria

Materiales: imágenes del archivo [Dibujos Sílaba final JCS3](#).

Lugar: sala de clases o biblioteca.

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

Tenga disponible las imágenes del archivo [Dibujos Sílaba final JCS3](#), los cuales se encuentran agrupados según la cantidad de sílabas.

Elija una imagen, por ejemplo "ga - lle - ta", e invite a tantos niños como sílabas tenga la palabra y ubíquelos en una fila. Entregue a cada niño una parte del dibujo y a medida que diga cada sílaba, el niño correspondiente se debe agachar y al decir la última sílaba, el niño deberá dar un salto en vez de agacharse. Finalmente pregunte al grupo/curso: ¿Cómo sonó la última sílaba?

Realice esta dinámica con el resto de las imágenes.

Soluciones:

Página 20



Observa las imágenes. Escucha con atención las siguientes oraciones y fíjate cómo suenan las últimas sílabas. ¡Suenan igual!

Leer las oraciones cargando la voz en las sílabas finales, que están marcadas.

Augusto tiene **susto**.

Marcel pinta con su **pincel**.

Gabriela está con su **abuela**.

Cristina está **detrás** de la cortina.

Mauricio está en un **edificio**.

Martín usa **monopatín**.

Se promueve que el niño 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, puede hacer una pausa antes de decir la sílaba final de la palabra, esperando con ello que los estudiantes completen con 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 debajo de cada palabra estímulo, al mismo tiempo que la diga enfatizando la última sílaba.



Augusto tiene **susto**.



Marcel pinta con su **pincel**.



Gabriela está con su **abuela**.



Cristina está **detrás** de la cortina.



Mauricio está en un **edificio**.



Martín usa un **monopatín**.





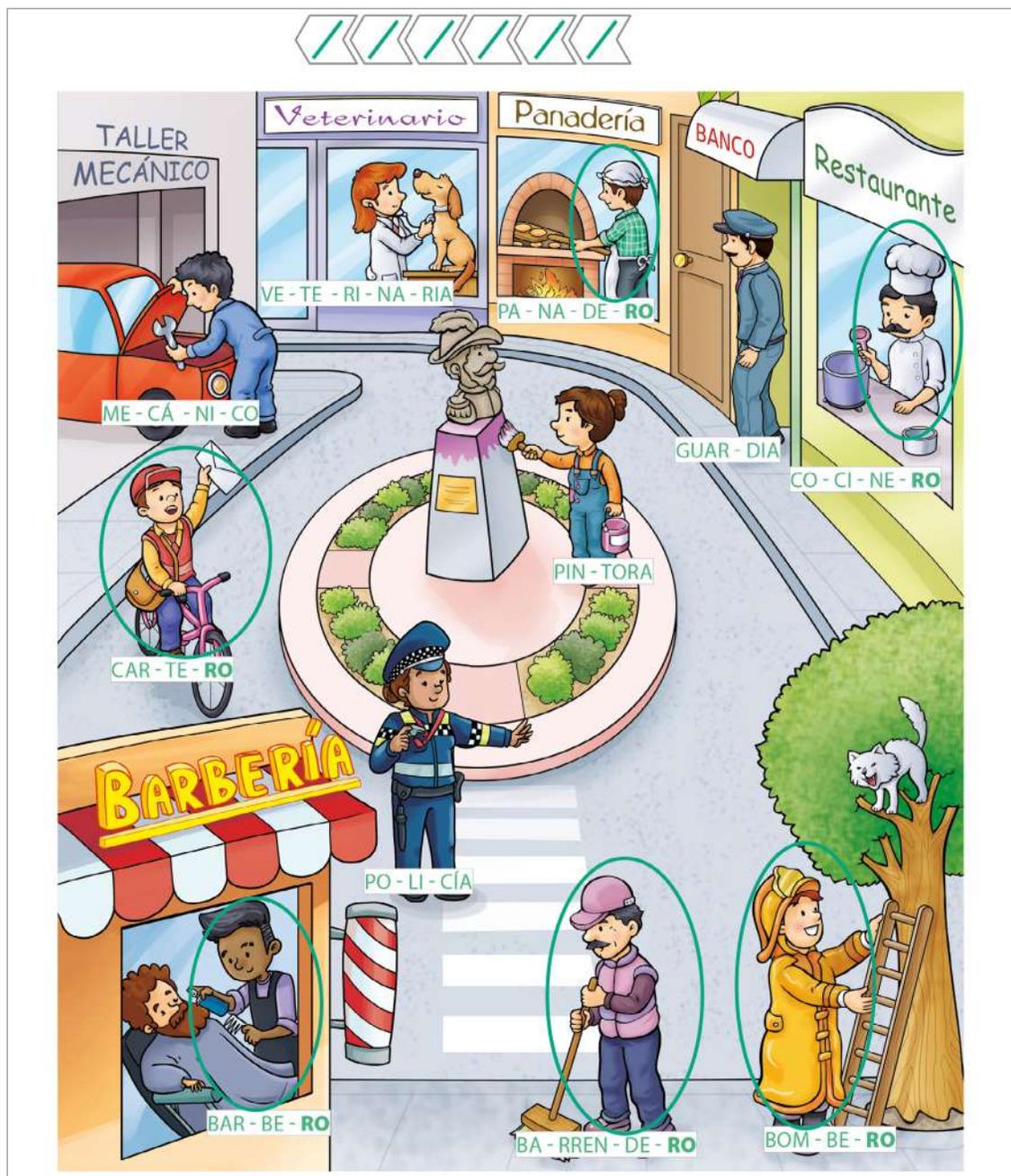
¡Vamos a la PLAYA! Marca con una cruz los dibujos que terminan en la sílaba **LLA**. Cada vez que encuentres un dibujo regístralo en el contador.

Sombrilla, silla, toalla, estrella, huella, botella, pajilla, centolla.





Descubre la sílaba final de las profesiones y oficios que hay en la ciudad. Encierra los que terminan igual que **JARDINERO**. Cada vez que encuentres un dibujo, regístralo en el contador.
Mecánico, veterinaria, panadero, guardia, cocinero, cartero, pintora, policía, barbero, barrendero, bombero.





Descubre cuáles mariposas llevan dos palabras que terminan igual y colorea sus alas.
Trompeta, lámpara, dado, embudo, castor, pastel, loro, lobo, brócoli, jabalí, ojo, espejo, ceja, reja.

TROM - PE - TA LÁM - PA - RA

DA - DO EM - BU - DO

CAS - TOR PAS - TEL

LO - RO LO - BO

BRO - CO - LI JA - BA - LI

O - JO ES - PE - JO

CE - JA RE - JA

Actividad interactiva

Marcador página 23

Marcador de ejercitación:

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

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar.





Encierra de color verde las palabras que terminan con **NA** y de azul, las que terminan con **TE**. Quedarán palabras sin encerrar.

Cohete, ventana, tomate, luna, puma, siete, corona, puente, cuna, pirámide, serpiente, campana.

 <p>CO - HE - TE</p>	 <p>VEN - TA - NA</p>	 <p>TO - MA - TE</p>
 <p>LU - NA</p>	 <p>PU - MA</p>	 <p>SIE - TE</p>
 <p>CO - RO - NA</p>	 <p>PUEN - TE</p>	 <p>CU - NA</p>
 <p>PI - RÁ - MI - DE</p>	 <p>SER - PIEN - TE</p>	 <p>CAM - PA - NA</p>



Gus quiere atrapar las parejas de palabras que terminan con la misma sílaba. Enciérralas del mismo color.

Chocolate, plátano, queso, tomate, suma, pijama, abanico, tenedor, ornitorrinco, molino, payaso, refrigerador.

Actividad interactiva

Marcador página 25

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, escuchar la palabra y elegir el elemento que tiene la misma sílaba final.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar.





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

Cubos, meñique, mano, ropa, clavo, coro, saco, suma, enano, brocha, perro, boca, roca, libro, lancha, pavo.

CU - BOS ME - ÑI - QUE MANO

RO - PA CLA - VO CORO

SA - CO FÓS - FO - RO BOSQUE

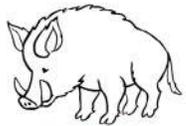
SU - MA E - NA - NO BROCHA

PE - RRO BO - CA ROCA

LI - BRO LAN - CHA PAVO



Junta las últimas sílabas de cada imagen y dibuja la palabra que se forma en el recuadro.
Horno, leche, águila, jugo, espinaca, nube, calabaza, ceja, escoba, brócoli, imán, guante, maniquí, perilla, roca, rama, puré, semáforo.

 HOR - NO	 LE - CHE	 NOCHE	
 Á - GUI - LA	 JU - GO	 LAGO	
 ES - PI - NA - CA	 NU - BE	 CA - LA - BA - ZA	
 CABEZA			
 CE - JA	 ES - CO - BA	 BRÓ - CO - LI	
 JABALÍ			
 I - MÁN	 GUAN - TE	 MA - NI - QUI	 PE - RI - LLA
 MANTEQUILLA			
 RO - CA	 RA - MA	 PU - RÉ	 SE - MÁ - FO - RO
 CAMARERO			



Observa las imágenes que están en las banderas. Nombra la última sílaba de cada una y únela al dibujo que comienza con esa misma sílaba.

Cerdo, mantel, pantufla, tornillo, castor, diamante, guardia, flamenco, astronauta, taladro, caimán, dominó.

CER-DO

PAN-TU-FLA

CAS-TOR

GUAR-DIA

AS-TRO-NAU-TA

CAI-MÁN

MAN-TEL

TOR-NI-LLO

DIA-MAN-TE

FLA-MEN-CO

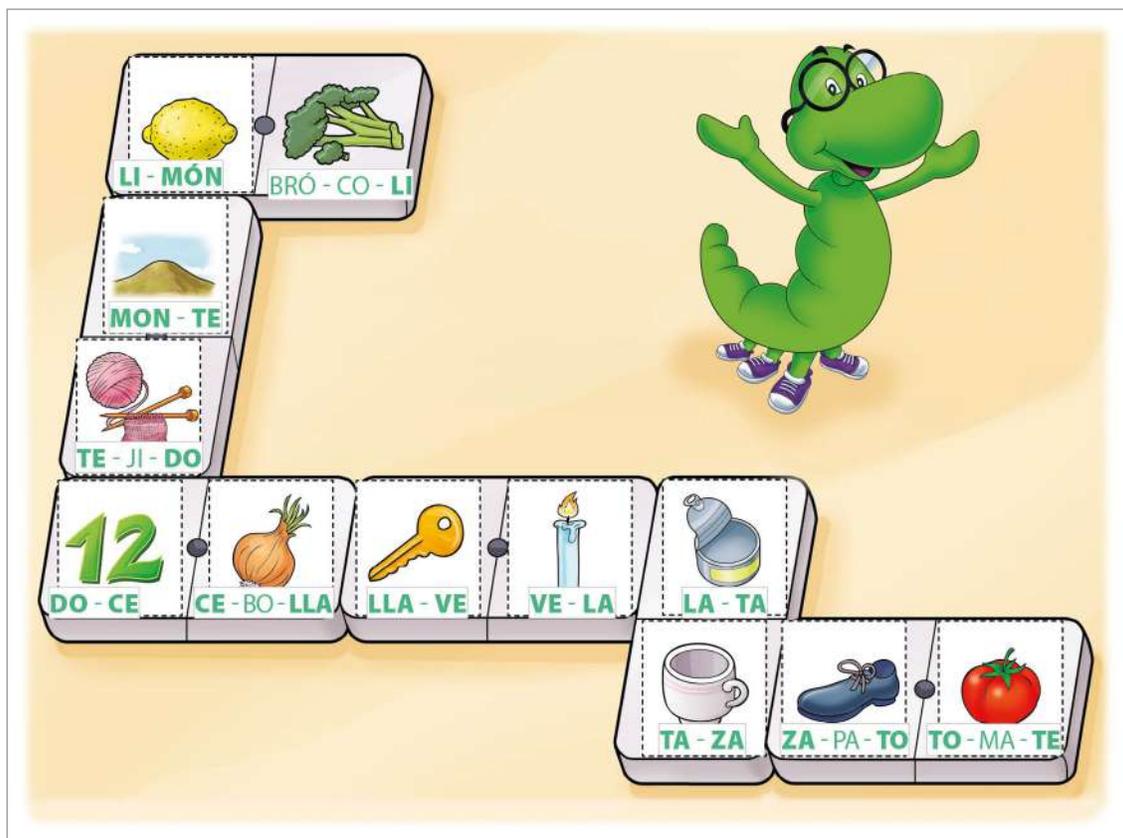
TA-LA-DRO

DO-MI-NÓ



¡A jugar dominó! Completa el dominó pegando las palabras que comienzan con la sílaba final de la palabra anterior. ¿Cuál es la sílaba final de la palabra brócoli? ¿Qué palabra comienza con la sílaba **li**?

Brócoli, tomate, monte, taza, llave, cebolla, doce, vela, lata, tejido, zapato, limón.



Sílaba medial

Contenido/habilidad	Sílaba medial
Objetivo de aprendizaje	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), en sus sonidos mediales, reconociendo, separando y combinando sus fonemas y sílabas.
Páginas	31 a 34

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

Actividad introductoria

Materiales: [Gusano sílaba medial](#), 2 cartulinas rojas y 1 verde, plumón para escribir en las cartulinas, listado de palabras que se sugiere.

Lugar: sala de clases, biblioteca o patio del establecimiento.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será reconocer la sílaba medial de las palabras. Escriba la palabra “Pare” en las cartulinas rojas y la palabra “Dilo” en la verde. Muéstrelas y léalas al grupo/curso.

Invite a tres voluntarios a pasar adelante y entregue a cada niño una cartulina. Explique que jugarán al “pare” y “dilo”, en donde las cartulinas rojas se muestran en silencio y la verde, que representa la sílaba medial, es la que dirán en voz alta. Nombre palabras trisilábicas al curso. Cada estudiante levantará su cartulina cuando corresponda su sílaba, pero los dos niños con cartulina roja no emitirán ningún sonido, y el niño con cartulina verde (sílabas medial) la dirá en voz alta.

Por ejemplo: en la palabra “polera”, el primer niño que tiene en sus manos la cartulina roja la levantará sin decir nada, el segundo niño levantará su cartulina verde y con ayuda del resto del curso dirá la sílaba medial “le” y el tercer niño levantará la cartulina roja sin decir nada. Finalmente, indique al niño con la cartulina verde y vuelva a preguntar al curso: “¿Cómo suena esta sílaba?”, “¿A qué sílaba corresponde: a la inicial, la medial o la final?”.

Se sugieren las siguientes palabras: guitarra, cometa, pescado, paletas, moneda.

Material complementario: [Gusano sílaba medial \(p. 156\)](#)

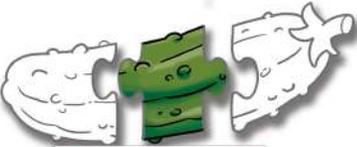
Soluciones:

Página 31



Separa en sílabas cada palabra y escucha cómo suena la segunda sílaba. Colorea el segundo círculo, que representa la sílaba medial.

Pepino, lechuga, brócoli, pimiento, tomate, coliflor, helado, cebolla.

 PE - PI - NO <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	 TO - MA - TE <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
 LE - CHU - GA <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	 CO - LI - FLOR <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
 BRÓ - CO - LI <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	 HE - LA - DO <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
 PI - MIEN - TO <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	 CE - BO - LLA <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>

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

Pertenecen a las verduras. El intruso es el helado.



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

Cadena, zapato, madera, campana, mapache, bandera, espada, pandero.



Marcador página 32

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso y unir a las parejas que tengan el mismo sonido de sílaba medial.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar





Descubre las parejas de dibujos que tienen la misma sílaba medial. Colorea los cuadrados del mismo color, como en el ejemplo.

Helado, zapato, vestido, tenedor, cartera, enchufe, lechuga, martillo, lámpara, taladro, moneda, botella.

 HE - LA - DO	 ZA - PA - TO	 VES - TI - DO
 TE - NE - DOR	 CAR - TE - RA	 EN - CHU - FE
 LE - CHU - GA	 MAR - TI - LLO	 LÁM - PA - RA
 TA - LA - DRO	 MO - NE - DA	 BO - TE - LLA



¡A encontrar la palabra escondida! Junta las sílabas mediales de cada imagen y descubre la palabra que se forma. Únela con su dibujo.

Polilla, camarón, leche, toalla, corona, amigo, delantal, cuchara, tiza, culebra, brocheta, lancha, martillo, manzana, aro, koala, camilla, bigote, lima.

PO-LI-LLA CA-MA-RÓN

TO-A-LLA CO-RO-NA

DE-LAN-TAL CU-CHA-RA

CU-LE-BRA BRO-CHE-TA

MAR-TI-LLO MAN-ZA-NA

KO-A-LA CA-MI-LLA BI-GO-TE

LECHE

AMIGO

TIZA

LANCHA

ARO

LIMA

Manipulación silábica

Contenido/habilidad	Manipulación silábica
Objetivo de aprendizaje	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), reconociendo, separando y combinando sus fonemas y sílabas, formando nuevas palabras a través de la manipulación silábica.
Páginas	35 a 40

Actividad introductoria

Materiales: imágenes de niños del archivo [Manipulación silábica JCS3](#), listado de nombres que se sugiere, 2 círculos de cartulina, papel o goma eva (uno rojo y otro azul), cinta adhesiva.

Lugar: sala de clases o biblioteca.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será formar palabras al quitar o agregar sílabas.

Utilice las imágenes del archivo [Manipulación silábica JCS3](#). Elija una de las imágenes, ubíquela en la pizarra y debajo de ella ponga dos círculos (uno rojo y otro azul).

Explique a los niños que el niño de la imagen se llama “Pedro” y pregunte ¿Qué pasa si invierto las sílabas de “Pedro”? Gire los círculos para dar apoyo visual y concreto. También puede utilizar la estrategia de presentar el nombre ya invertido y repetirlo varias veces para facilitar la aproximación a este, por ejemplo: “drope, drope, drope, drope” y pregunte: ¿Cuál es su nombre?

Realice la misma dinámica con el resto de los nombres, se sugieren: Martín, Bruno, Tito, Marta, Carla, Berta.

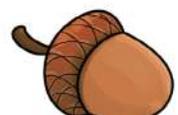
Soluciones:

Página 35



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

Abeja, jarabe, bellota, corona, médico, brócoli, tatuaje, ajedrez, jeringa, damasco, espada, candado.

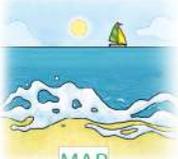
 <p>A - BE - JA</p> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <p>JA - RA - BE</p> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	 <p>BE - LLO - TA</p> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
 <p>CO - RO - NA</p> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <p>MÉ - DI - CO</p> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	 <p>BRÓ - CO - LI</p> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
 <p>TA - TUA - JE</p> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	 <p>A - JE - DREZ</p> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <p>JE - RIN - GA</p> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
 <p>DA - MAS - CO</p> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <p>ES - PA - DA</p> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	 <p>CAN - DA - DO</p> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



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

Mora, morado, sal, botella, palo, pelota, mar, Marte, bote, paloma, pelo, salsa.

Actividad interactiva

 MORA	+	do	=	 MORADO
 SAL	+	sa	=	 BOTELLA
 PALO	+	ma	=	 PELOTA
 MAR	+	te	=	 MARTE
 BOTE	+	lla	=	 PALOMA
 PELO	+	ta	=	 SALSA

Marcador página 36

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.



Página 37 

Descubre la palabra que se forma si damos vuelta las sílabas. Únela con su dibujo, como en el ejemplo.

Jamón, monja, pata, mago, carro, poza, goma, tapa, lobo, roca, sapo, bolo.

JA - MÓN

MON - JA

PA - TA

MA - GO

CA - RRO

PO - ZA

GO - MA

TA - PA

LO - BO

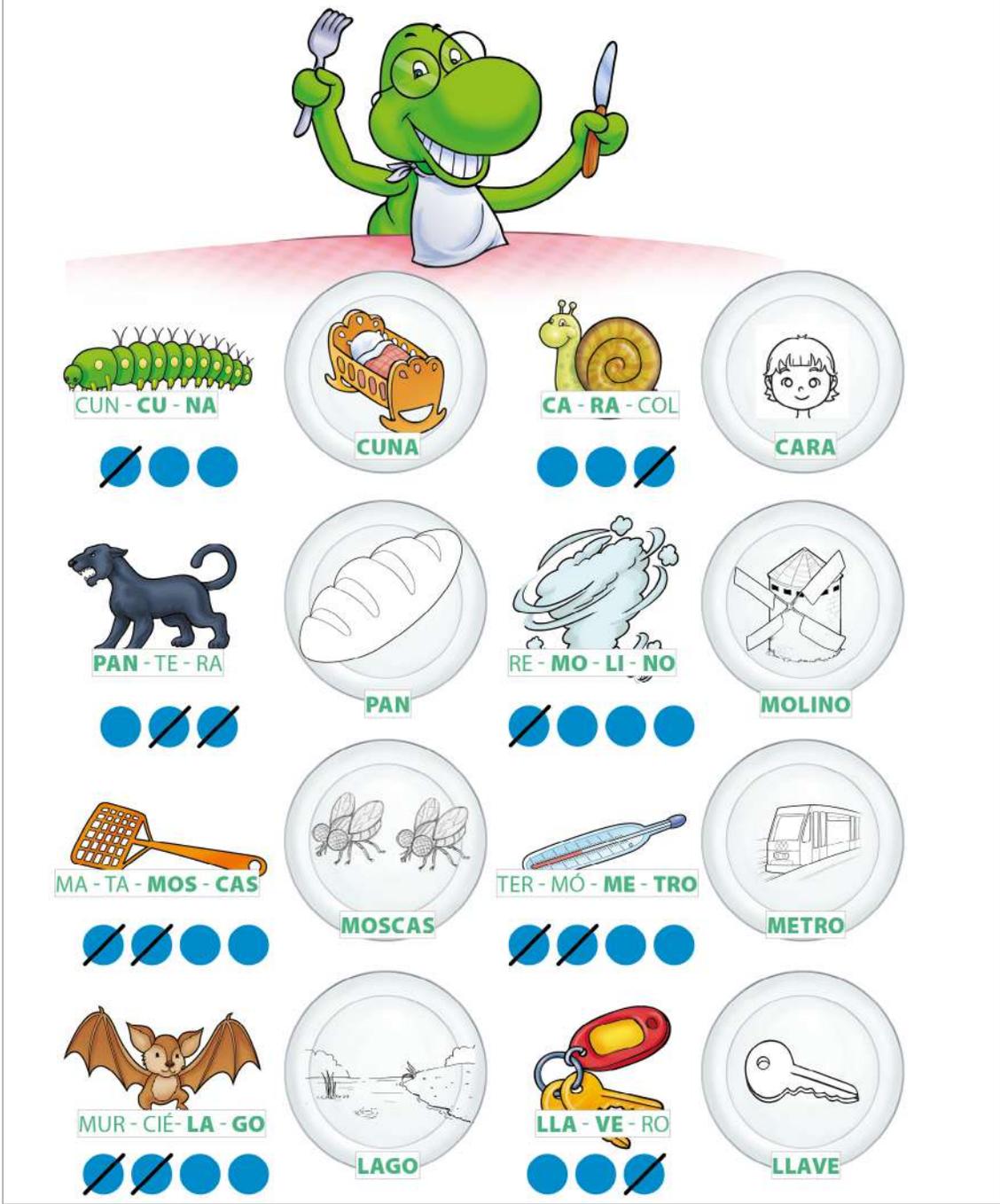
RO - CA

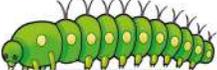
SA - PO

BO - LO

Gus se comió las sílabas tachadas. Descubre la palabra que queda y dibújala en el plato, como en el ejemplo.

Cuncuna, cuna, caracol, pantera, remolino, matamoscas, termómetro, murciélago, llavero.

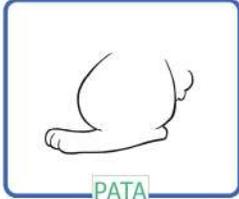


 CUN - CU - NA ● ● ●	 CUNA	 CA - RA - COL ● ● ●	 CARA
 PAN - TE - RA ● ● ●	 PAN	 RE - MO - LI - NO ● ● ● ●	 MOLINO
 MA - TA - MOS - CAS ● ● ● ●	 MOSCAS	 TER - MÓ - ME - TRO ● ● ● ●	 METRO
 MUR - CIÉ - LA - GO ● ● ● ●	 LAGO	 LLA - VE - RO ● ● ●	 LLAVE



¡Quitamos sílabas! Descubre la palabra que queda si sacamos la o las sílabas tachadas.
Dibuja la palabra que se forma.

Ensalada, paleta, macetero, pegamento, invernadero, espátula.

<p>ensalada</p> <p>● ● ● ●</p> 	 <p>SALA</p>
<p>paleta</p> <p>● ● ●</p> 	 <p>PATA</p>
<p>macetero</p> <p>● ● ● ●</p> 	<p>0</p> <p>CERO</p>
<p>pegamento</p> <p>● ● ● ●</p> 	 <p>GATO</p>
<p>invernadero</p> <p>● ● ● ● ●</p> 	<p>●</p> <p>VERDE</p>
<p>espátula</p> <p>● ● ● ●</p> 	 <p>PALA</p>



¡Quitamos sílabas! Descubre la palabra que queda si sacamos la o las sílabas tachadas.
Únela con su dibujo, como en el ejemplo.

Malabarista, lata, cocinero, dinero, astronauta, trota, basquetbolista, cartero, jardinero, coro, carpintero, bota.

MA-LA-BA-RIS-TA → LATA

CO-CI-NE-RO → COCINERO

AS-TRO-NAU-TA → ASTRONAUTA

BAS-QUET-BO-LIS-TA → BASQUETBOLISTA

JAR-DI-NE-RO → JARDINERO

CAR-PIN-TE-RO → CARPINTERO

DINERO → DINERO

TROTA → TROTA

CARTERO → CARTERO

CORO → CORO

BOTA → BOTA

Actividad interactiva

Marcador página 40

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso e identificar el objeto que se forma al quitarle sílabas ya sean iniciales, mediales y/o finales.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar.



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	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), en sus sonidos iniciales vocálicos.
Páginas	42 a 46

Actividad introductoria

Materiales: láminas con dibujos [Sonido inicial vocálico JCS3](#) que se encuentran en el material de apoyo.

Lugar: sala de clases.

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

Ponga cinco sillas adelante e invite a cinco voluntarios. Seleccione cinco imágenes del archivo [Sonido inicial vocálico JCS3](#), una por cada vocal. Entregue una a cada niño y pregunte al grupo/curso, indicando una a una: ¿Qué dibujo tenemos aquí? ¿Con qué sonido empieza? Pronuncie el nombre del dibujo alargando el sonido inicial, por ejemplo: “Aaaaaavión”. Se espera una respuesta de manera grupal.

Luego de identificar el sonido de las cinco vocales, invite a los niños a jugar a “Simón pide” y diga: “Simón pide que quien tiene un dibujo que comience con aaaaa se ponga de pie”. Invite al resto de los niños a identificar al compañero que tiene la imagen que comienza con “a”.

Luego realice el juego con instrucciones realizables al interior del aula con cada vocal, por ejemplo:

- Simón pide que se suba a la silla el que tiene el dibujo que comienza con E.
- Simón pide que toque el suelo el que tiene el dibujo que comienza con I.
- Simón pide que levante una mano el que tiene el dibujo que comienza con O.
- Simón pide que corra a la puerta el que tiene el dibujo que comienza con U.

Después de que los 5 niños han realizado una orden, invite a pasar otros 5 niños adelante y entregue otros 5 dibujos.

Soluciones:

Página 42



1. Encierra los dibujos que comienzan con el sonido **O**.
 2. Encierra los dibujos que comienzan con el sonido **E**.
 3. Encierra los dibujos que comienzan con el sonido **U**.
1. Oveja, alfiler, ojo, uva, olla.
2. Anillo, espárragos, embudo, uña, enfermera.
3. Iglú, unicornio, uno, oso, universo.

Actividad interactiva

1

2

3

1

OVEJA

ALFILER

OLLA

ESPÁRRAGOS

UVA

OJO

ANILLO

EMBUDO

UÑA

ENFERMERA

UÑICORNIO

IGLÚ

UNO

UNIBERSO

OSO

Marcador página 42

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, escuchar la vocal y buscar el objeto que tiene ese sonido inicial vocálico con la pistola en la pantalla disparando el rayo.

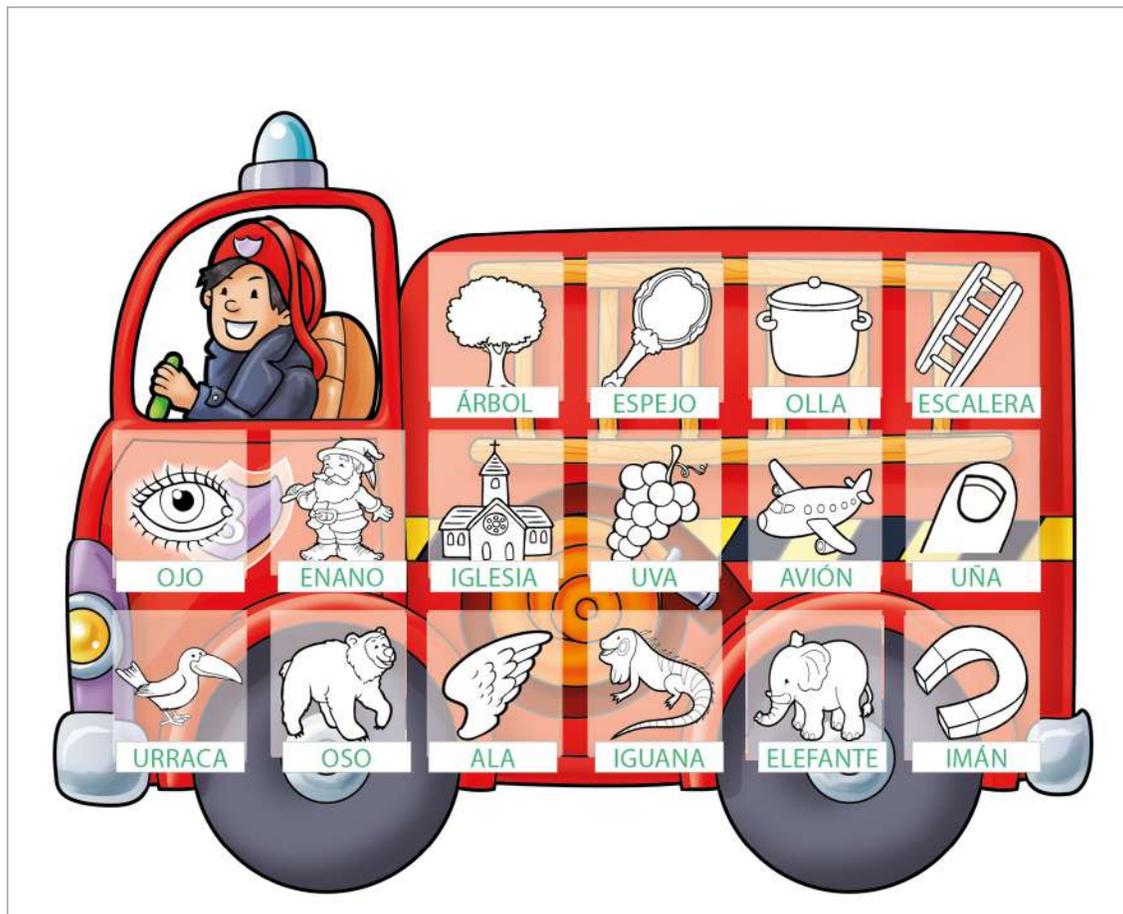
Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar.





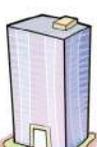
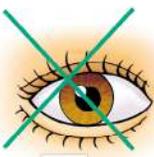
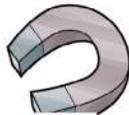
Observa el carro de bomberos. Recorta los dibujos y pégalos en el espacio que corresponda según su vocal inicial. Ten cuidado, el fondo del carro y de los recortables deben coincidir. Ojo, elefante, avión, iguana, oso, uña, imán, escalera, ala, iglesia, olla, espejo, árbol, uva, enano, urraca.





Descubre la vocal inicial de los dibujos de cada fila. Marca con una cruz el dibujo que comienza con una vocal diferente.

Espada, esquí, anillo, edificio, estacionamiento, apio, ancla, abeja, aguja, oveja, ojo, insectos, isla, imán, iglú, oreja, ala, ola, oruga, ombligo.

 ESPADA	 ESQUI	 ANILLO	 EDIFICIO	 ESTACIONAMIENTO
 APIO	 ANCLA	 ABEJA	 AGUJA	 OVEJA
 OJO	 INSECTOS	 ISLA	 IMÁN	 IGLÚ
 OREJA	 ALA	 OLA	 ORUGA	 OMBLIGO

Sonido final vocálico

Contenido/habilidad	Sonido final vocálico
Objetivo de aprendizaje	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), en sus sonidos finales vocálicos.
Páginas	47 a 49, 50*, 51*, 52*

*Para realizar esta actividad el estudiante deberá conocer también el contenido: "Sonido medial vocálico". La solución de estas páginas se ubica en dicho contenido.

Actividad introductoria

Materiales: listado de palabras sugerido.

Lugar: sala de clases.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será reconocer sonido final vocálico. Invite a los niños a jugar a "hacer la ola" (levantando y bajando las manos en orden de un lado a otro). Explique que la ola avanzará desde los niños que están sentados primeros en la sala, hasta los que están atrás, por lo tanto, en orden deben ir levantando sus manos luego de que su compañero de adelante las levante, para luego bajarlas. También puede variar la actividad, en vez de levantar los brazos, los niños se paran y se sientan al ir avanzando.

Realizado este ejercicio, explique a los niños que ahora la "ola" avanzará en la medida que se dice el sonido final vocálico de una palabra. Invite a un voluntario a pasar adelante y dígame una palabra en secreto. Pídale que diga en voz alta la palabra para que lo escuchen los compañeros y al decir la vocal final, levante los brazos para iniciar la ola. Por ejemplo: "Colibríiiiiiiii" (los niños hacen la ola mientras dicen "iiiiiiii")

Finalmente, después de cada palabra pregunte: ¿Cuál vocal dijimos haciendo la ola? ¿Cuál es la última vocal de colibríiiiiiiii? Pida algún voluntario a escribir la vocal final de cada palabra. Se sugieren las siguientes palabras: hindú, botella, cofre, teléfono, iglú, cubo, enchufe, mono, cintillo, estante, Perú, tsunami, manatí, casa.

Soluciones:

Página 47



¡A cargar el tren! Encuentra en el riel los elementos que terminan con la vocal **A** y luego dibújalos en los vagones, como en el ejemplo.

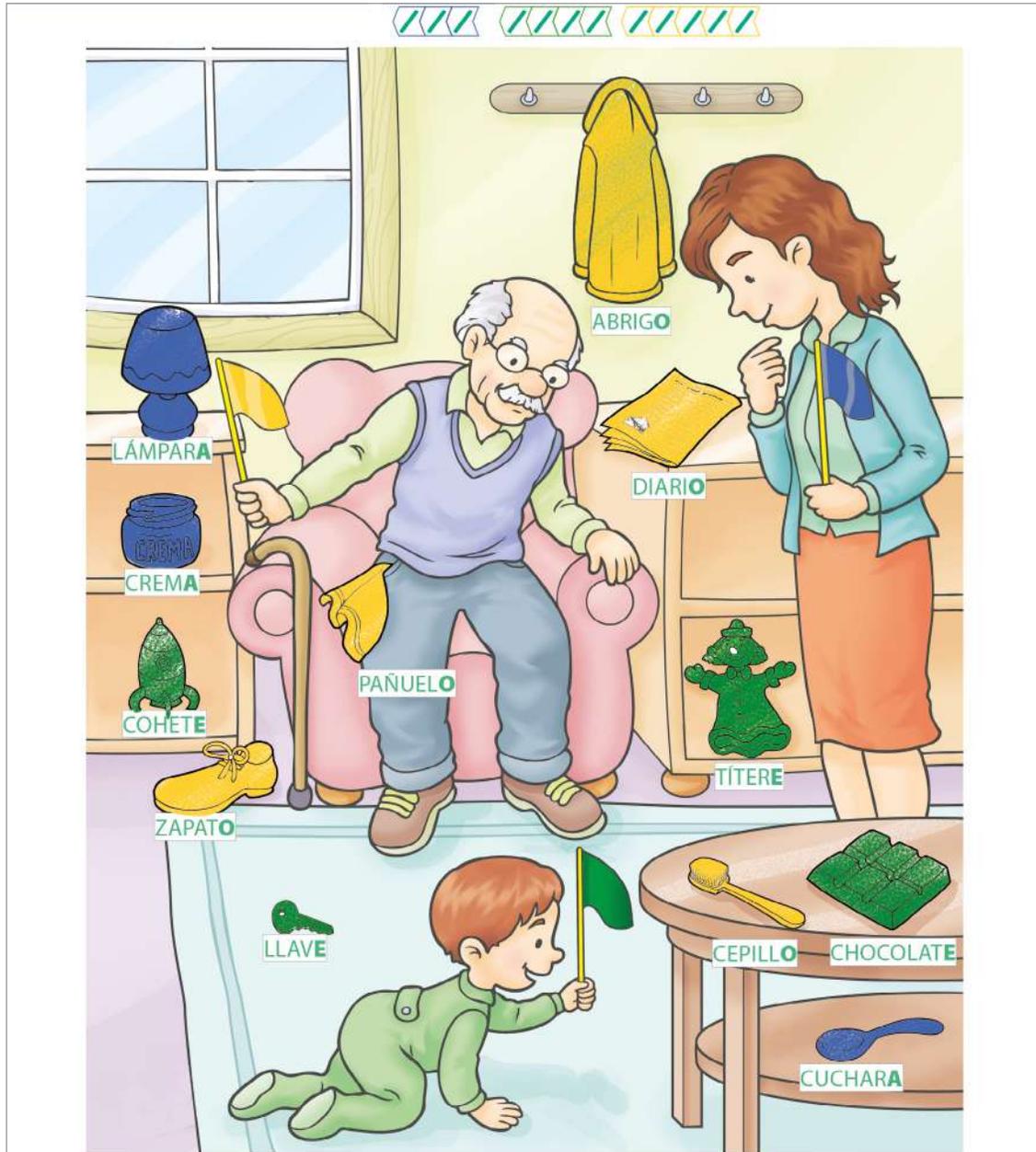
Estrella, ocho, escoba, jabalí, oveja, bufanda, batidora, olla, cama, nido, llave, ballena, dado.



El orden de los dibujos puede ser el propuesto o cualquier otro. Lo importante es que las palabras cumplan con el requisito de terminar con A.



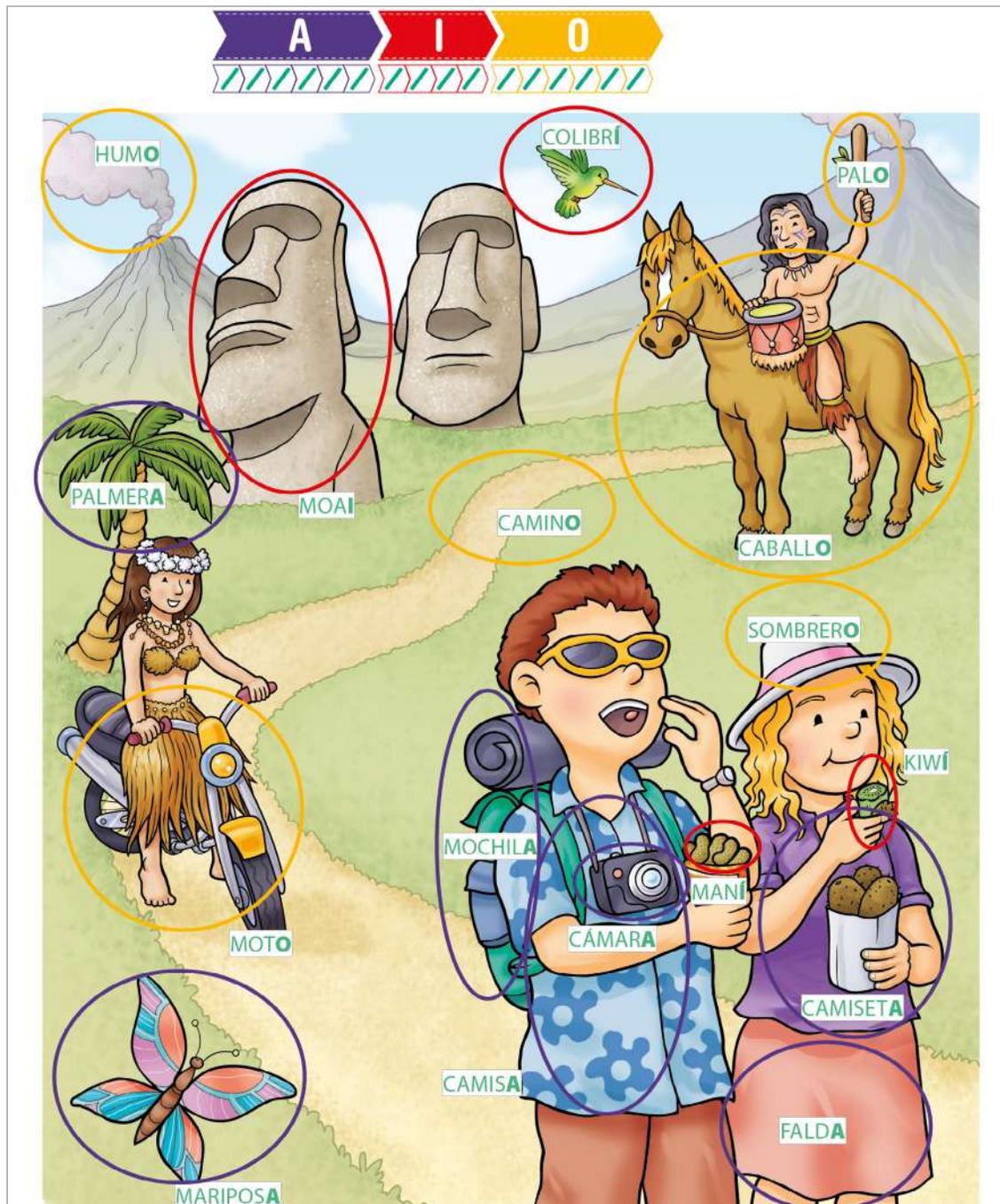
¡Todo desordenado! Ayuda a la familia a encontrar sus cosas perdidas. La mamá debe encontrar los objetos que terminan con **A**, como MAMÁ; el abuelo, los objetos que terminan con **O**, como ABUELO y el bebé, los que terminan con **E**, como BEBÉ. Colorea los objetos del mismo color que sus banderines. Registra los dibujos en el contador, según la vocal que corresponda.
Crema, lámpara, abrigo, cohete, pañuelo, diario, zapato, títere, cepillo, chocolate, llave, cuchara.





¡Estamos en Isla de Pascua! Moai tiene tres vocales: **O-A-I**. Busca en la imagen palabras que terminan con estas vocales y marca con una cruz según la clave de color. Registra los dibujos en el contador, según la vocal que corresponda.

Humo, moai, colibrí, camino, palo, caballo, palmera, moto, sombrero, mochila, camisa, cámara, maní, camiseta, kiwi, mariposa.



Sonido medial vocálico

Contenido/habilidad	Sonido medial vocálico
Objetivo de aprendizaje	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), reconociendo sonidos mediales vocálicos.
Páginas	50*, 51*, 52*

*Para realizar estas actividades el estudiante deberá conocer también el contenido: "Sonido final vocálico".

Actividad introductoria

Materiales: imágenes del archivo [Sonido medial vocálico JCS3](#).

Lugar: sala de clases, biblioteca.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será reconocer la vocal que se encuentra al medio de una palabra.

Invite a los niños a descubrir la palabra que tiene la vocal que nombrará. Para esto muestre alguna de las imágenes del archivo [Sonido medial vocálico JCS3](#), por ejemplo "mesa" y "silla" y pregunte: ¿Cuál de ellos tiene la vocal "i" en el medio? Mencione ambos elementos y haga énfasis en el sonido medial "i", alargando y subiendo el volumen del sonido. Continúe con otro par de palabras, realizando la misma dinámica. Las palabras sugeridas son: mesa - silla/ palo - techo/ goma- pila/ tuna- pizza/ gato- perro/ lima- puma.

Soluciones:

Página 50



1. Encuentra los dibujos que tengan **A** en la palabra y coloréallos.
 2. Encuentra los dibujos que tengan **U** en la palabra y únelos a la caña de pescar para ganar.
1. Flotador, sombrilla, silla, pelota, cubeta, rastrillo, toalla, libro, pulpo.
2. Foca, pulpo, submarino, tiburón, cangrejo, estrella de mar, delfín, medusa, tortuga.





1. Tacha los dibujos que tengan la vocal i en la palabra. Regístralos en el contador.
 2. Encierra los dibujos que tengan la vocal o en la palabra. Registra los dibujos en el contador.
1. Refrigerador, cortina, cocina, cuchillo, hervidor.
2. Árbol, macetero, sombrero, gusano, pañuelo, rastrillo, botas, zanahoria.

1

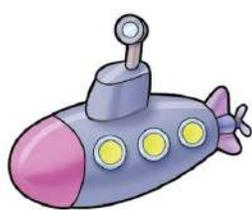
2

Caligrafix



Reconoce la o las vocales de cada sílaba. Colorea de gris si tiene el sonido **U** y de amarillo si tiene el sonido **O**, como la clave color. Fíjate en el ejemplo. Algunas palabras quedarán sin sílabas coloreadas.

Tractor, ambulancia, autobús, bicicleta, submarino, bote, triciclo, barco, lancha.

 <p>TRAC - TOR</p> <p><input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/></p>	 <p>AM - BU - LAN - CIA</p> <p><input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	 <p>AU - TO - BÚS</p> <p><input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/></p>
 <p>BI - CI - CLE - TA</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	 <p>SUB - MA - RI - NO</p> <p><input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/></p>	 <p>BOTE</p> <p><input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/></p>
 <p>TRI - CI - CLO</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/></p>	 <p>BAR - CO</p> <p><input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/></p>	 <p>LAN - CHA</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/></p>

¿A qué grupo pertenecen estos dibujos? Marca con una cruz aquellos que no contaminan.

Pertenecen a los medios de transporte.
 Marcan: bote, bicicleta, triciclo.

Secuencia vocálica

Contenido/habilidad	Secuencia vocálica
Objetivo de aprendizaje	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), reconociendo su secuencia vocálica.
Páginas	53 a 58

Actividad introductoria

Materiales: archivo [Secuencia vocálica JCS3](#).

Lugar: sala de clases, biblioteca.

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

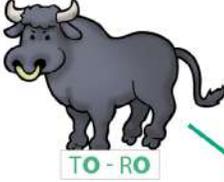
Para esto, invite a los niños a jugar a “Adivina cuál es la palabra”. Pida poner atención a las vocales que escucharán con el fin de descubrir la palabra que corresponde. Utilice las imágenes de apoyo del archivo [Secuencia vocálica JCS3](#). Dé un ejemplo mostrando la imagen de “mesa” y pregunte: ¿Como suenan la vocales de esta palabra? Realice el sonido de la secuencia para guiarlos: “eee-aaa”. Luego, tome una lámina sin que los niños vean la imagen, y pregunte ¿Qué palabra será si su secuencia vocálica es “iiii-aaaa”? Puede dar pistas, por ejemplo “hay muchas en la sala, todos usamos una” (silla). Realice la misma dinámica para el resto de las imágenes.

Soluciones:

Página 53

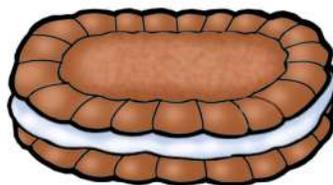


Encierra los dibujos que tengan la misma secuencia de vocales que el modelo.
Toro, luna, búho, nido, caja, silla.

 TO - RO	 LU - NA	 BÚ - HO	 NI - DO	 CA - JA	 SI - LLA
a a	i o	o o	i a	u o	u a



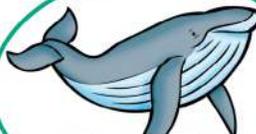
Encierra los dibujos que tengan la misma secuencia de vocales que el modelo.
Galleta, cascabel, ballena, cangrejo, cadena, lámpara, maleta, carreta, bandera, raqueta.



galleta



CAS - CA - BEL



BA - LLE - NA



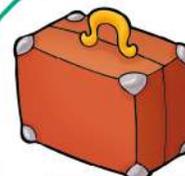
CAN - GRE - JO



CA - DE - NA



LÁM - PA - RA



MA - LE - TA



CA - RRE - TA



BAN - DE - RA

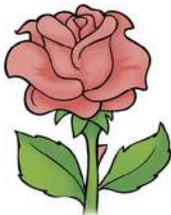


RA - QUE - TA



Descubre la o las vocales que faltan en cada palabra siguiendo la clave de color. Luego, escríbelas donde corresponda.

Rosa, perro, pájaro, nido, gusano, basura, tijeras, macetero.

 RO SA ● ●	 P E RRO ● ●	
 P Á J A R O ● ● ●	 N I D O ● ●	 G U S A N O ● ● ●
 B A S U R A ● ● ●	 T I J E R A S ● ● ●	 M A C E T E R O ● ● ● ●

Actividad interactiva

Marcador página 55

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso e identificar las vocales que faltan para completar la palabra.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar.



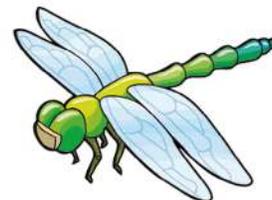


Descubre las vocales que faltan en cada palabra y luego escríbelas en su espacio correspondiente, como en el ejemplo.

Mosca, libélula, escarabajo, hormiga, saltamontes, zancudo, mariposa, polilla.



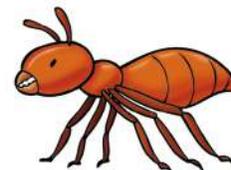
M O S C A



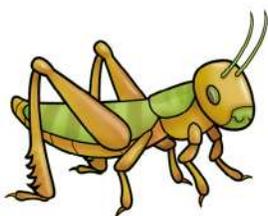
L I B É L U L A



E S C A R A B A J O



H O R M I G A



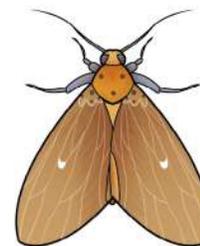
S A L T A M O N T E S



Z A N C U D O



M A R I P O S A



P O L I L L A

¿A qué grupo pertenecen estos dibujos? ¿Qué característica tienen todos en común?

- Estos dibujos corresponden a insectos.
- Respuesta abierta, que puede referirse a que todos tienen 6 patas, que son pequeños, que huyen del ser humano, entre otras.

Página 57



Descubre las vocales que faltan en cada palabra y luego escríbelas en su espacio correspondiente.

Cinco, ocho, diez, catorce, doce, nueve, uno, veinte.

5

C I N C O

8

O C H O



10

D I E Z

14

C A T O R C E

12

D O C E

9

N U E V E

1

U N O

20

V E I N T E

Actividad interactiva

Marcador página 57

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso e identificar las vocales que faltan para completar la palabra, arrastrando cada una de ellas.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar.





Descubre las vocales que faltan en cada palabra y luego escríbelas en su espacio correspondiente.

Tenis, natación, fútbol, patinaje, béisbol, ciclismo, gimnasia, vóleibol.

TENIS NATACIÓN

FÚTBOL PATINAJE

BÉISBOL CICLISMO

GIMNASIA VÓLEIBOL

¿A qué grupo pertenecen estos dibujos? Marca con una cruz tu deporte preferido.

- Estos dibujos pertenecen al grupo de los deportes.
- Respuesta abierta de acuerdo a la preferencia de cada niño.

Sílaba - sonido

Contenido/habilidad	Sílaba - sonido
Objetivo de aprendizaje	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), diferenciando las sílabas de los sonidos en una misma palabra.
Páginas	59

Actividad introductoria

Materiales: imprimir el archivo [Sílaba - sonido JCS3](#).

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.

Utilice el material de apoyo del archivo [Sílaba - sonido JCS3](#). También puede utilizar material concreto como bloques de distintos tamaños, para que los niños puedan ir encajando, y así comprender mejor el concepto de sílabas y sonidos.

Para iniciar la actividad, pegue la imagen del objeto que se trabajará en el pizarrón, por ejemplo: LEÓN, luego, pregunte: “¿Cuántas sílabas tiene la palabra LEÓN?”, “Tiene 2 sílabas LE y ÓN”, mientras se dice cada sílaba, se pegan los bloques correspondientes a cada una de ellas. Después, explique que muchas veces cada sílaba está compuesta por unidades más pequeñas, llamadas sonidos, y en el caso de LEÓN, la primera sílaba tiene dos sonidos: L-E. Mientras dice cada sonido, vaya pegando los bloques correspondientes (los cuales son más pequeños y de otro color que los bloques de las sílabas). Luego continúe con la segunda sílaba ÓN.

Avance con los siguientes estímulos según la comprensión del grupo, pero se recomienda no trabajar todas las palabras en una primera sesión. Además, en el material de apoyo se incluyen las piezas de los bloques sin palabras, para que así se puedan utilizar con otras palabras que, según el grupo/curso, pueden ser más atingentes (ej, en torno a la temática de navidad, fiestas tradicionales de cada país o los nombres de los niños, etc.).

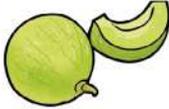
Material complementario: [Sílaba - sonido JCS3](#) (p. 214)

Soluciones:

Página 59



Escribe cuántas sílabas y sonidos tiene cada palabra. Sigue el ejemplo.
Melón, rey, payaso, dragón, hipopótamo, bailarina.

	<table border="1"><tr><td>m</td><td>e</td><td>l</td><td>ó</td><td>n</td></tr><tr><td>m</td><td>e</td><td>l</td><td>ó</td><td>n</td></tr></table>	m	e	l	ó	n	m	e	l	ó	n	2 Sílabas	 Actividad interactiva									
m	e	l	ó	n																		
m	e	l	ó	n																		
		5 Sonidos																				
	<table border="1"><tr><td>r</td><td>e</td><td>y</td></tr><tr><td>r</td><td>e</td><td>y</td></tr></table>	r	e	y	r	e	y	1 Sílabas														
r	e	y																				
r	e	y																				
		3 Sonidos																				
	<table border="1"><tr><td>p</td><td>a</td><td>y</td><td>a</td><td>s</td><td>o</td></tr><tr><td>p</td><td>a</td><td>y</td><td>a</td><td>s</td><td>o</td></tr></table>	p	a	y	a	s	o	p	a	y	a	s	o	3 Sílabas								
p	a	y	a	s	o																	
p	a	y	a	s	o																	
		6 Sonidos																				
	<table border="1"><tr><td>d</td><td>r</td><td>a</td><td>g</td><td>ó</td><td>n</td></tr><tr><td>d</td><td>r</td><td>a</td><td>g</td><td>ó</td><td>n</td></tr></table>	d	r	a	g	ó	n	d	r	a	g	ó	n	2 Sílabas								
d	r	a	g	ó	n																	
d	r	a	g	ó	n																	
		6 Sonidos																				
	<table border="1"><tr><td>h</td><td>i</td><td>p</td><td>o</td><td>p</td><td>ó</td><td>t</td><td>a</td><td>m</td><td>o</td></tr><tr><td>h</td><td>i</td><td>p</td><td>o</td><td>p</td><td>ó</td><td>t</td><td>a</td><td>m</td><td>o</td></tr></table>	h	i	p	o	p	ó	t	a	m	o	h	i	p	o	p	ó	t	a	m	o	5 Sílabas
h	i	p	o	p	ó	t	a	m	o													
h	i	p	o	p	ó	t	a	m	o													
		10 Sonidos																				
	<table border="1"><tr><td>b</td><td>a</td><td>i</td><td>l</td><td>a</td><td>r</td><td>i</td><td>n</td><td>a</td></tr><tr><td>b</td><td>a</td><td>i</td><td>l</td><td>a</td><td>r</td><td>i</td><td>n</td><td>a</td></tr></table>	b	a	i	l	a	r	i	n	a	b	a	i	l	a	r	i	n	a	4 Sílabas		
b	a	i	l	a	r	i	n	a														
b	a	i	l	a	r	i	n	a														
		9 Sonidos																				

Marcador página 59

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, identificar la cantidad de sonidos y de sílabas arrastrando el número según corresponda.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar



Sonido inicial consonántico

Contenido/habilidad	Sonido inicial consonántico
Objetivo de aprendizaje	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), reconociendo la consonante inicial.
Páginas	60 a 71, 75*, 79**, 80**

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

** Para realizar esta actividad el estudiante deberá conocer también el contenido: "Sonido medial consonántico". La solución de estas páginas se ubica en dicho contenido.

Actividad introductoria

Materiales: láminas con animales del archivo [Sonido inicial consonántico JCS3](#) del material de apoyo, círculos de cartulina o goma eva, cinta adhesiva.

Lugar: sala de clases, biblioteca.

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

Utilice las imágenes de animales del archivo [Sonido inicial consonántico JCS3](#), las cuales están agrupadas por color.

Invite a tres voluntarios para que cada uno saque una imagen distinta y puedan identificar junto a todo el curso que cada una comienza con una consonante diferente. Luego, pegue en la pizarra las 3 imágenes de animales seleccionadas, por ejemplo: león, mono, loro, y utilice los círculos rojos para representar el sonido inicial y los círculos azules para representar el resto de los sonidos de la palabra. Con este apoyo visual y concreto podrán reconocer la primera consonante.

Otra estrategia que puede utilizar, es decir el nombre de cada animal alargando el primer sonido de la palabra y aumentando su volumen, por ejemplo: dé el ejemplo: "Estamos en el centro de rescate animal y yo les voy a presentar a tres, ustedes me tienen que decir cuál comienza con un sonido diferente, vamos a jugar!". Pegue los tres primeros dibujos con sus respectivos círculos de colores y luego pregunte "¿Cómo se llaman estos animales? León, mono y loro. ¿Cuál comienza con un sonido diferente? Mono. ¿Con qué sonido comienza? Con "m", y de esta manera se continúa con las imágenes que siguen.

Soluciones:

Página 60



Gus confunde las vocales con las consonantes. Ayúdalo a encerrar los dibujos que empiezan con una consonante.

Flauta, estrella, toalla, abanico, pluma, pinza, cuerda, globo, uva, imán, babero, sombrero, olla.





¡Orale! Colorea los dibujos que comienzan con el sonido **M**, como **MÉXICO**. Luego, escribe en el recuadro inferior el sonido trabajado. Registra los dibujos en el contador.

Máscara, pirámide, momia, mujer, niño, muleta, mapa, medalla, billete, mesa, maracas, manzana, lata, monedas, mariachi, guitarra, sombrero.





Marca con una cruz los dibujos que comienzan con el sonido **P**, igual que **PLUMA**. Luego, escribe en el recuadro inferior el sonido trabajado. Registra los dibujos en el contador.

Pantalón, pájaro, pinzas, parapente, puente, pluma, pez, piscina, perro, princesa.

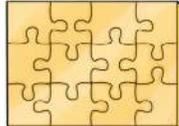
XXXXXXXXXXXX

Illustration showing various objects and animals with labels and checkboxes. Labels include: PINZAS, PANTALÓN, PÁJARO, PARAPENTE, PUENTE, PLUMA, PEZ, PILETA, PRINCESA, PERRO. A box with the letter 'P' is at the bottom right.



Identifica con qué sonido comienza cada palabra. Escribe el sonido **M** o el sonido **P** donde corresponda.

Pesa, micrófono, murciélago, palillos, pastel, papas, pescado, médico, malabarista, puzzle.

	
 P esa	 M icrófono
 M urciélago	 P alillos
 P astel	 P apas
 P escado	 M édico
 M alabarista	 P uzzle



FELIPE y CAMILA necesitan cruzar el río y solo pueden pisar los dibujos que comienzan con el sonido inicial de su nombre. Marca de azul las piedras que puede pisar FELIPE y de rojo, las que puede pisar CAMILA.

Fantasma, cuchara, gato, jarra, fósforo, cama, cuerda, flotador, sirena, camello, faro, falda.



¿Con qué sonido empiezan las piedras que Felipe NO pudo pisar?

Lentes: L.

Jarra: J.

Sirena: S.

Marcador página 64

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.





Escucha el sonido señalado en cada recuadro y encierra los dibujos que comienzan con este sonido.

Miel, guitarra, mosca, nube, macetero, jabalí, pinza, velero, piraña, pingüino, secador, suricata, castor, dinosaurio, serrucho, libélula, ladrón, rosa, limón, nido.

<p>M</p>  <p>MIEL</p>  <p>GUITARRA</p>  <p>MOSCA</p>  <p>NUBE</p>  <p>MACETERO</p>	<p>P</p>  <p>JABALÍ</p>  <p>PINZA</p>  <p>VELERO</p>  <p>PIRAÑA</p>  <p>PINGÜINO</p>
<p>S</p>  <p>SECADOR</p>  <p>SURICATA</p>  <p>CASTOR</p>  <p>DINOSAURIO</p>  <p>SERRUCHO</p>	<p>L</p>  <p>LIBÉLULA</p>  <p>LADRÓN</p>  <p>ROSA</p>  <p>LIMÓN</p>  <p>NIDO</p>

Actividad interactiva

Marcador página 65

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso e identificar la consonante que falta para completar la palabra, arrastrando cada una de ellas.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar.





1. Colorea los dibujos que comienzan con el sonido **T**. ¿Qué sonido trabajaste?
2. Colorea los dibujos que comienzan con el sonido **F**. ¿Qué sonido trabajaste?
3. Colorea los dibujos que comienzan con el sonido **R** (fuerte). ¿Qué sonido trabajaste?



Página 67



Encierra de rojo las palabras que empiezan con **B** y de azul las que comienzan con **P**. Algunas quedarán sin encerrar. Escribe en los recuadros los sonidos trabajados según el color utilizado.

Dardos, betarraga, berenjena, pera, biberón, berros, delantal, pescado, patines, brócoli, pan.

Actividad Interactiva

B T R F

DARDOS

BETARRAGA

BERENJENA

PERA

BIBERÓN

BERROS

DELANTAL

PESCADO

PATINES

BRÓCOLI

PAN

B P

Marcador página 67

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, escuchar el sonido inicial y seleccionar los objetos que tengan dicho sonido inicial antes que se acabe el tiempo.

Habilidades trabajadas:

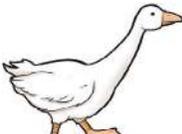
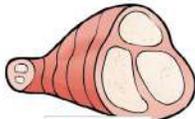
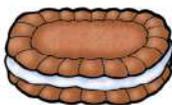
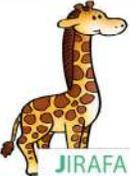
Identificar - evocar - expresar - razonar.



Página 68



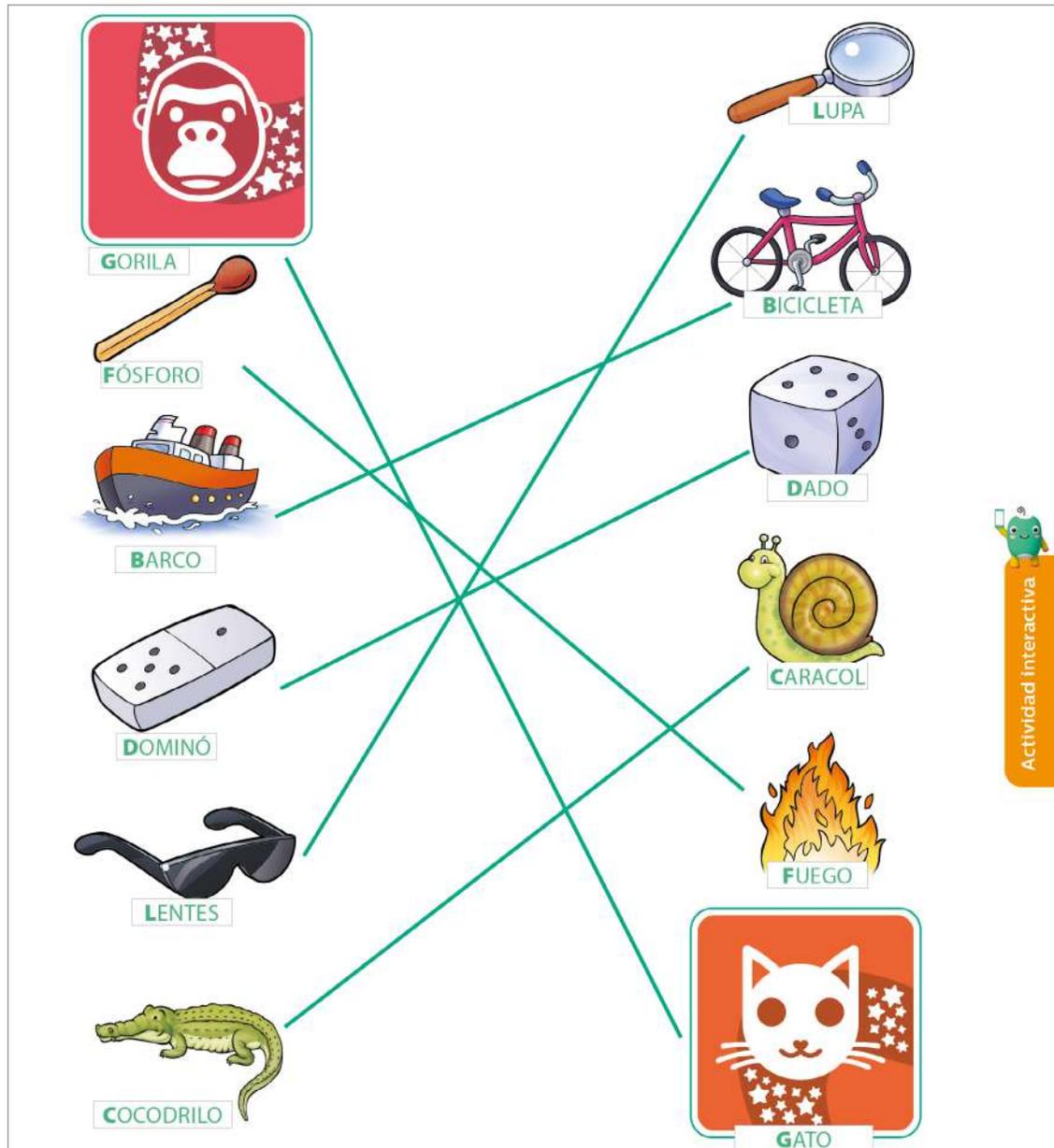
Recorta los dibujos de la página 69 y pega cada uno en la columna que tiene su sonido inicial.
Gusano, camello, jeringa, jabón, grillo, cuna, caja, jamón, jinete, gato, cruz, ganso, jirafa, galleta, cocodrilo.

G	J	C
 GUSANO	 JABÓN	 CAMELLO
 GANSO	 JAMÓN	 CUNA
 GRILLO	 JINETE	 CAJA
 GATO	 JERINGA	 CRUZ
 GALLETA	 JIRAFa	 COCODRILo



Une los dibujos que comienzan con el mismo sonido.

Gorila, lupa, fósforo, bicicleta, barco, dado, dominó, caracol, lentes, fuego, cocodrilo, gato.



Actividad Interactiva

¿Qué tiene en común cada pareja? Coméntalo.

Fósforo-fuego: con el fósforo se genera o enciende el fuego.

Barco-bicicleta: son medios de transporte.

Gorila-gato: son seres vivos.

Dado-dominó: son juguetes.

Lentes-lupa: sirven para ver mejor.

Cocodrilo-caracol: son seres vivos.

Marcador página 71

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer cada marcador, tocar el gorila y el gato para que se desplieguen en RA, con sonido y movimiento.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar.



Sonido final consonántico

Contenido/habilidad	Sonido final consonántico
Objetivo de aprendizaje	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), reconociendo consonante final.
Páginas	72 a 74 y 75*

*Para realizar esta actividad el estudiante deberá conocer también el contenido: "Sonido inicial consonántico".

Actividad introductoria

Materiales: una hoja de cartulina por niño, listado de palabras sugerido.

Lugar: 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.

Invite a los niños a enrollar la cartulina y pegarla formando un tubo, el cual será el "micrófono de sonido final". Explique que cuando hablen por una entrada del tubo, el sonido se amplificará. Realice un ejemplo con la palabra "delfín": mientras dice "delfi" no use el micrófono y dígalo lentamente "dddeelllfffiii" y antes de mencionar el último sonido "n", utilice el tubo y dígalo con volumen alto "nnnnnnnn". Invite a los niños a realizar el ejercicio con esta palabra. Realice la misma dinámica con el siguiente listado de palabras sugeridas: delantal, portón, corazón, pan, miel, adiós, uvas, reloj y gas.

Soluciones:

Página 72



GUS quiere atrapar los elementos terminados en **S**. Ayúdalo a colorear los dibujos correspondientes.

Abrelatas, lentes, cebolla, cumpleaños, reloj, seis, corazón, dos, pantalón, matamoscas, ratón, saltamontes, rosa, camarón.





El mar arrojó algunos objetos. Marca con una cruz todos los que terminan con el sonido **R**, como **MAR**. Escribe el sonido trabajado en el recuadro.

Ventilador, silla, libro, refrigerador, pantalón, tenedor, timón, tractor, flor, abrigo, archivador, tambor, paracaídas.

REFRIGERADOR

VENTILADOR

SILLA

LIBRO

PANTALÓN

TENEDOR

TIMÓN

TRACTOR

FLOR

ABRIGO

ARCHIVADOR

TAMBOR

PARACAÍDAS

R

Actividad interactiva

Marcador página 73

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso y escuchar la palabra reconociendo su sonido final consonántico, para luego seleccionar el objeto que termina igual.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar





El esquimal y el capitán se van de viaje, ayúdalos a empacar los objetos que terminan igual que sus nombres. Une al **ESQUIMAL** los que terminan con **L** y al **CAPITÁN** los que terminan con **N**. Algunos quedarán sin unir. Escribe los sonidos trabajados en los recuadros correspondientes.
Sartén, postal, colchón, pan, bastón, lámpara, sal, barril, linterna, pincel, violín, trébol.





1. Descubre el primer sonido que falta en cada palabra. Luego, escríbelo donde corresponda.
2. Descubre el último sonido que falta en cada palabra. Luego, escríbelo donde corresponda.

1. Pastel, sirena, mantel, limones, pinos.
2. León, mujer, pantalón, cascabel, castor.

1 P, L, M, S



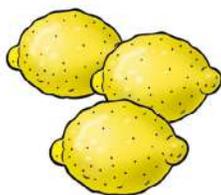
PASTEL



SIRENA



MANTEL



LIMONES



PINOS

2 N, R, L



LEÓ N



MUJE R



PANTALÓN N



CASCABE L



CASTO R

Sonido medial consonántico

Contenido/habilidad	Sonido medial consonántico
Objetivo de aprendizaje	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), reconociendo consonante medial.
Páginas	76 a 78, 79*, 80*

*Para realizar esta actividad el estudiante deberá conocer también el contenido: "Sonido inicial consonántico"

Actividad introductoria

Materiales: plumón y listado de palabras sugeridas.

Lugar: sala de clases, biblioteca.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será reconocer los sonidos que están al medio de las palabras.

Para realizar la actividad, dibuje dos columnas en el pizarrón. La columna del lado izquierdo será para escribir o dibujar palabras que tengan sonido medial "p" y la columna del lado derecho para los dibujos o palabras con sonido medial "m". Invite a voluntarios a salir a dibujar o escribir las palabras según su sonido medial. Al nombrar los estímulos, recuerde dar énfasis en el sonido a destacar, por ejemplo: "cammmma".

Palabras sugeridas: cama, sopa, dama, capa, rama, apio, topo, suma.

Soluciones:

Página 76



Gus quiere elevar cometas. Une a su mano los cometas que tienen el sonido **M** en la palabra. Escribe el sonido trabajado en el recuadro.

Empanada, cama, corazón, silla, timón, camello, pimiento, bombilla, trompeta, capa.

Actividad interactiva

EMPANADA

CAMA

SILLA

TIMÓN

CORAZÓN

CAMELLO

PIMIENTO

BOMBILLO

TROMPETA

CAPA

M

Marcador página 76

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador que mostrará en RA al gusano con diferentes cometas, las cuales tienen diferentes objetos. Se debe seleccionar el que tenga el mismo sonido medial que el ejemplo.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar





Une a la cuerda del HADA las palabras que tienen **D** y a la canasta del GATO las palabras que tienen **T**. Escribe los sonidos trabajados en los espacios correspondientes.

Nido, moto, martillo, silbato, falda, rueda, cortina, peineta, espada, cadena.

NIDDO

MOTO

MARTILLO

SILBATO

FALDA

RUEDA

CORTINA

PEINETA

CADDENA

ESPADA

Actividad interactiva

Marcador página 77

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso e identificar la consonante que falta para completar la palabra, arrastrando cada una de ellas.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar.





Encierra de verde los elementos de la cocina que tienen el sonido **R** (suave) y de azul los que tienen el sonido **RR** (fuerte). Luego encuentra la palabra escrita abajo y complétala con el sonido que falta.

Microondas, batidora, morrón, licuadora, espárragos, arroz, berros, cafetera, cucharón.

MICROONDAS

BATIDORA

MORRÓN

LICUADORA

ESPÁRRAGOS

ARROZ

BERROS

CAFETERA

CUCHARÓN

MIC R OONDAS A RR OZ MO RR ÓN

ESPÁ RR AGOS BATIDO R A CUCHA R ÓN

BE RR OS LICUADO R A CAFETE R A

Página 79



1. Encierra de color rojo las palabras que tengan el sonido **CH** y de color verde las que tengan el sonido **LL**.

2. Completa con **LL** o **CH** según corresponda en cada palabra.

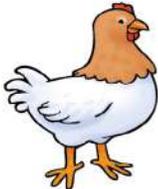
1. Chocolate, llave, chimenea, llama, llora, chupón.

2. Gallina, ardilla, hacha, cuchillo, castillo, lancha.

1 **CH** **LL**

 CHOCOLATE	 LLAVE	 CHIMENEA
 LLAMA	 LLORA	 CHUPÓN

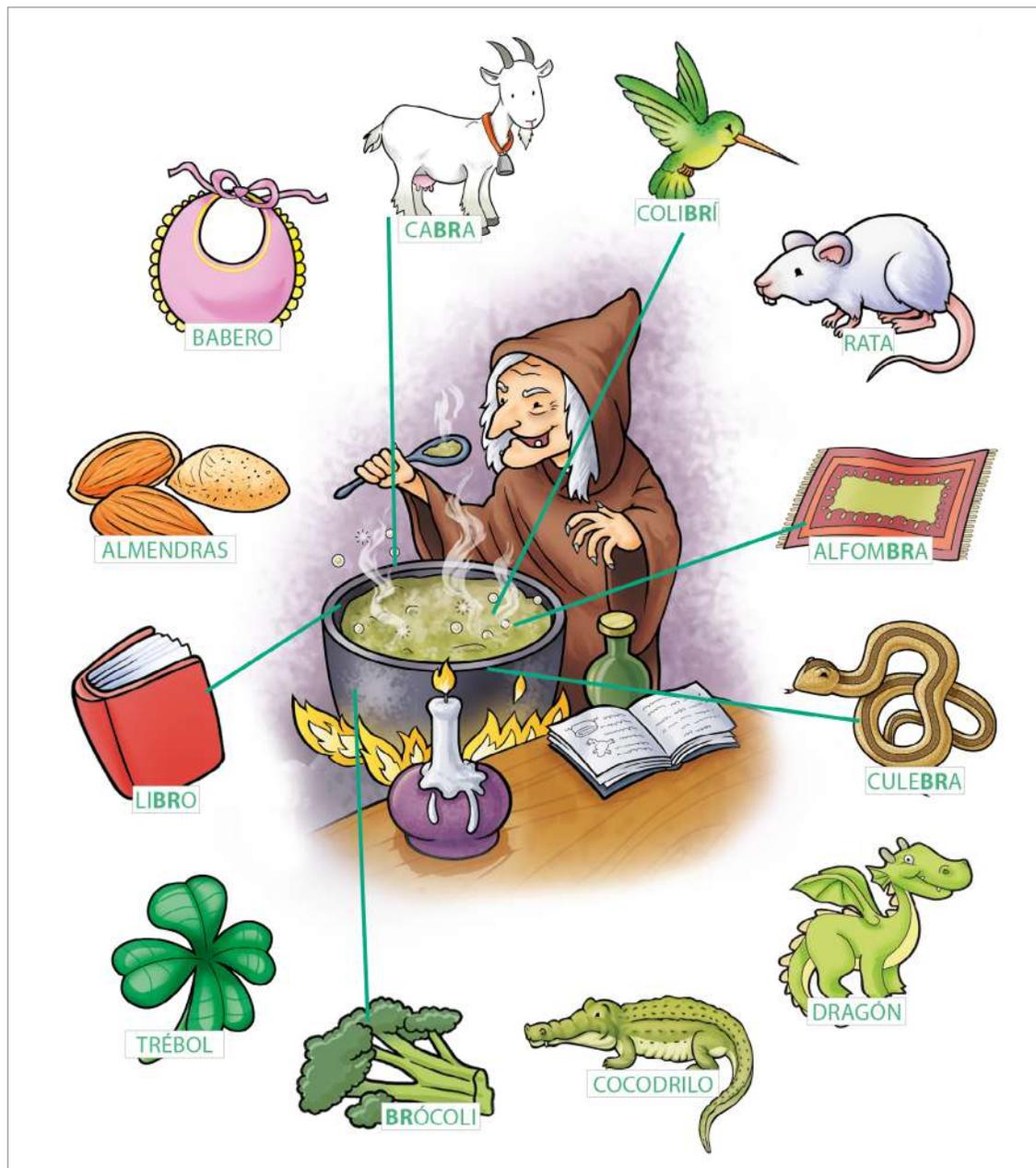
2

 GA LL INA	 ARDI LL A	 HA CH A
 CU CH I LL O	 CASTI LL O	 LAN CH A



¡Abracadabra, patas de cabra! Ayuda a la bruja a encontrar los ingredientes para su pócima. Une a la olla los objetos que tienen **BR**, como **BRUJA**.

Babero, cabra, colibrí, rata, alfombra, culebra, dragón, cocodrilo, brócoli, trébol, libro, almendras.



Manipulación fonémica

Contenido/habilidad	Manipulación fonémica
Objetivo de aprendizaje	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), reconociendo, separando y combinando sus fonemas y sílabas para formar nuevas palabras.
Páginas	81 a 85, 91, 107

Actividad introductoria

Materiales: letras imprimibles en el archivo [Manipulación fonémica JCS3](#), cinta adhesiva.

Lugar: sala de clases, biblioteca.

Comience comentando a los niños el objetivo de la clase, el cual será formar nuevas palabras cambiando el orden de los sonidos de otra palabra.

Utilice las letras que se encuentran en el archivo [Manipulación fonémica JCS3](#).

Invite a cuatro voluntarios a pasar adelante y entregue a cada uno un cartel con una letra, por ejemplo: “s - o - p - a”. Guíelos para que se ordenen con los carteles y descubran que con esas letras se forma la palabra “sopa”. Una vez descubierta la palabra, intercambie de lugar el primer y tercer niño (s y p) y pregunte: ¿Qué palabra se formó al mover estas letras? Escuche las respuestas de los niños y realice la mediación necesaria para que descubran que la nueva palabra es “posa”.

Realice la misma dinámica invitando a otros voluntarios. Las palabras que se sugieren son: “cola - loca, tapa - pata, bola-loba”, esto con las letras descargables del archivo.

Soluciones:

Página 81



Agrega el sonido que antecede a cada dibujo y descubre la palabra que se forma. Únela con una línea al dibujo correspondiente.

Arco, sala, ola, llaves, ala, plata, aves, bola, lata, marco.

m +

b +

s +

ll +

p +

ARCO

SALA

OLA

LLAVES

ALA

PLATA

AVES

BOLA

LATA

MARCO

Cambia el primer sonido de la palabra por la letra indicada por Gus. Dibuja en el recuadro la palabra que se forma.

Casa, foto, riel, cono, toro, mago, tuna, gata.

Actividad interactiva





M

 CASA	\longleftrightarrow	 MASA	\longleftrightarrow	 FOTO	\longleftrightarrow	 MOTO
 RIEL	\longleftrightarrow	 MIEL	\longleftrightarrow	 CONO	\longleftrightarrow	 MONO



L

 TORO	\longleftrightarrow	 LORO	\longleftrightarrow	 MAGO	\longleftrightarrow	 LAGO
 TUNA	\longleftrightarrow	 LUNA	\longleftrightarrow	 GATA	\longleftrightarrow	 LATA

Caligrafix 

Índice

111

Marcador página 82

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, observar y escuchar el objeto para luego cambiar el primer sonido que formará una nueva palabra, el cual se debe seleccionar entre varias opciones.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar.





Cambia el primer sonido de cada palabra por el que se indica en el cartel y descubre la palabra que se forma. Únela con su dibujo.

Gorro, copa, mesa, gato, ropa, tapa, pato, pesa, mapa, zorro.

Cambia por la **Z**

Cambia por la **P**

Cambia por la **C**

Cambia por la **G**

Cambia por la **T**

GORRO

MESA

ROPA

PATO

MAPA

COPA

GATO

TAPA

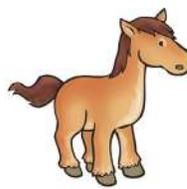
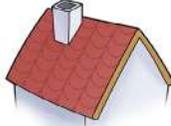
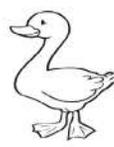
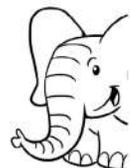
PESA

ZORRO

Página 84 

Realiza el cambio de la vocal roja por la vocal que se indica en el cartel. Dibuja la palabra que se forma en el recuadro.

Palo, caballo, maleta, tejado, bata, pata, pasta, trampa.

Cambia la a por e			
 p a lo	 PE LO	 cab a llo	 CABE LLLO
Cambia la a por u		Cambia la a por i	
 ma a leta	 MULE TA	 te a do	 TEJID O
Cambia la a por o			
 b a ta	 BOT A	 p a ta	 PAT O
 p a sta	 PAST O	 tr a mpa	 TROMP A



Cambia la vocal que se indica y dibuja la palabra que se forma en el recuadro, como en el ejemplo.
Foca, foco, mano, copa, bolsa, pila, nido, luna, cuna.

Cambia la **a** por **o**



foca



foco



MANO



MONO

Cambia la **o** por **a**



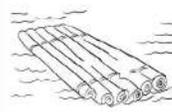
COPA



CAPA



BOLSA



BALSA

Cambia la **i** por **a**



PILA



PALA



NIDO



NADO

Cambia la **u** por **a**



LUNA



LANA



CUNA



CANA



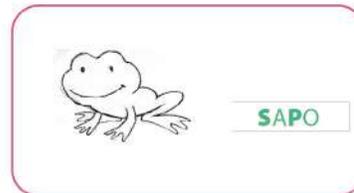
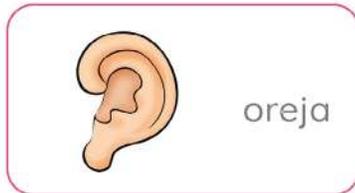
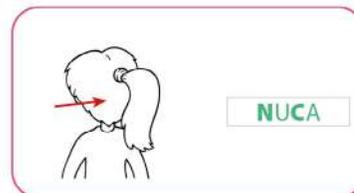
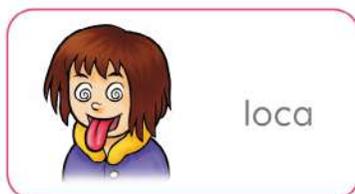
¡Quitemos sonidos! Descubre la palabra que se forma si sacas el primer sonido a los dibujos de la izquierda y únelos a los dibujos de la derecha, según corresponda. Fíjate en el ejemplo.
 Rosa, aleta, pala, ave, marco, osa, globo, ala, plancha, arco, llave, lancha, maleta, lobo.

 R O S A	 P A L A	 M A R C O	 G L O B O	 P L A N C H A	 L L A V E	 M A L E T A
 A L E T A	 A V E	 O S A	 A L A	 A R C O	 L A N C H A	 L O B O



¡A invertir los sonidos! Descubre la palabra que se forma si cambiamos de lugar las consonantes entre sí. Dibújala como en el ejemplo.

Valle, llave, loca, bola, cuna, oreja, paso.



Síntesis fonémica

Contenido/habilidad	Síntesis fonémica
Objetivo de aprendizaje	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), reconociendo, separando y combinando sus fonemas y sílabas para formar nuevas palabras a partir de sus sonidos.
Páginas	86 a 88, 94, 98, 99

Actividad introductoria

Materiales: lista de estudiantes.

Lugar: sala de clases, biblioteca, patio del establecimiento.

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

Elija algunos nombres de sus estudiantes y explique que jugarán a adivinar el nombre de algunos compañeros según el sonido de cada letra. Comience diciendo: "Voy a comenzar con el primer nombre. Pongan mucha atención a cada sonido, por ejemplo J-u-a-n" Y pregunte ¿qué nombre se forma con esos sonidos? Realice la mediación necesaria para que los niños identifiquen el nombre "Juan". Se recomienda comenzar con nombres cortos para luego avanzar con los más largos. No olvide usar el sonido de cada letra y no el nombre.

Soluciones:

Página 86



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

Chupón, olla, chocolate, zoológico, alfiler, delfín, sol, espantapájaros, semáforo, tornillo, imán, tigre, dinosaurio, estuche, linterna, zapato.

T U
TU


CHUPÓN

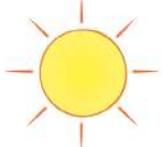

OLLA


CHOCOLATE


ZOOLOGICO


ALFILER


DELFIN


SOL


ESPANTAPAJAROS


SEMAFORO


TORNILLO


IMAN


TIGRE


DINOSAURIO


ESTUCHE


LINTERNA


ZAPATO

Actividad interactiva

Caligrafix

Índice

119

Marcador página 86

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, reconocer el sonido inicial consonántico y/o vocálico de dos elementos para formar una sílaba, luego elegir entre dos objetos cuál es que comienza con la sílaba que se formó.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar.





Une el sonido inicial del primer dibujo a la vocal y júntalos al sonido inicial del siguiente dibujo, tal como lo indican las flechas. Nombra la sílaba que se forma y únela al dibujo que comienza con esa sílaba.

Búho, silla, tambor, flauta, libro, puente, teclado, muñeco de nieve, bosque, collar, nube, falda, peineta, extraterrestre, nido, candado.

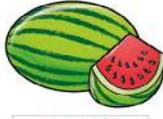
The diagram illustrates a phonics exercise. On the left, five rows of objects and their initial sounds are shown: 1. Owl (BÚHO) with the vowel 'o'. 2. Flute (FLAUTA) with the vowel 'a'. 3. Keyboard (TECLADO) with the vowel 'a'. 4. Necklace (COLLAR) with the vowel 'a'. 5. Comb (PEINETA), Alien (EXTRATERRESTRE), and Nest (NIDO) with the vowel 'u'. On the right, there are six objects in pink boxes: Tambor, Puente, Bosque, Falda, and Candado. Green lines connect the objects to the boxes: Silla to Tambor, Libro to Puente, Muñeco de Nieve to Bosque, Nube to Falda, and Nido to Candado. Pink arrows show the path from each object to its vowel and then to the next object's vowel.



Junta los primeros sonidos de cada imagen y dibuja en el marco la palabra que se forma.

Escribe el sonido inicial de cada imagen en la línea correspondiente.

Abeja, limón, ángel, oveja, sandía, ojo, pala, iglú, sal, olla, patín, escalera, lápiz, ola.

 ABEJA <u> A </u>	 LIMÓN <u> L </u>	 ÁNGEL <u> A </u>	 ALA	
 OVEJA <u> O </u>	 SANDÍA <u> S </u>	 OJO <u> O </u>	 OSO	
 PALA <u> P </u>	 IGLÚ <u> I </u>	 SAL <u> S </u>	 OLLA <u> O </u>	 PISO
 PATÍN <u> P </u>	 ESCALERA <u> E </u>	 LÁPIZ <u> L </u>	 OLA <u> O </u>	 PELO



Junta los primeros sonidos de cada palabra y, en el recuadro, haz un dibujo de la palabra que se forma. Luego, escribe el sonido inicial de cada dibujo en la línea correspondiente.
 Casa, árbol, moto, isla, sol, ala, rueda, estuche, goma, anillo, luna, olla, mano, ola, nido, estrella, dado, avión, dedo, oreja, mono, iglesia, nueve, ojo, zanahoria, araña, pelota, aguja, tenedor, ocho.

 CASA <u>C</u>	 ÁRBOL <u>A</u>	 MOTO <u>M</u>	 ISLA <u>I</u>	 SOL <u>S</u>	 ALA <u>A</u>	 CAMISA
 RUEDA <u>R</u>	 ESTUCHE <u>E</u>	 GOMA <u>G</u>	 ANILLO <u>A</u>	 LUNA <u>L</u>	 OLLA <u>O</u>	 REGALO
 MANO <u>M</u>	 OLA <u>O</u>	 NIDO <u>N</u>	 ESTRELLA <u>E</u>	 DADO <u>D</u>	 AVIÓN <u>A</u>	 MONEDA
 DEDO <u>D</u>	 OREJA <u>O</u>	 MONO <u>M</u>	 IGLESIA <u>I</u>	 NUEVE <u>N</u>	 OJO <u>O</u>	 DOMINÓ
 ZANAHORIA <u>Z</u>	 ARAÑA <u>A</u>	 PELOTA <u>P</u>	 AGUJA <u>A</u>	 TENEDOR <u>T</u>	 OCHO <u>O</u>	 ZAPATO



Junta los primeros sonidos de cada imagen y dibuja en el recuadro la profesión u oficio que se forma. Escribe el sonido inicial de cada dibujo en la línea correspondiente.

Chaleco, escoba, falda, jeringa, uno, escarabajo, zanahoria, abeja, plátano, imán, libro, oro, tenedor, oveja, mapa, uña, submarino, iguana, cangrejo, ornitorrinco, mariposa, empanada, dardos, iglú, caracol, oreja.

 CHALECO CH	 ESCOBA E	 FALDA F	 CHEF			
 JERINGA J	1 UNO U	 ESCARABAJO E	 ZANAHORIA Z	 ABEJA A	 JUEZA	
 PLÁTANO P	 IMÁN I	 LIBRO L	 ORO O	 TENEDOR T	 OVEJA O	 PILOTO
 MAPA M	 UÑA Ú	 SUBMARINO S	 IGUANA I	 CANGREJO C	 ORNITORRINCO O	 MÚSICO
 MARIPOSA M	 EMPANADA É	 DARDOS D	 IGLÚ I	 CARACOL C	 OREJA O	 MÉDICO

¿Qué otras profesiones y oficios conoces? Nombra tres.

Respuesta abierta, pueden nombrar, por ejemplo, bombera, profesor, enfermero, zapatero, chofer, conductora, gáster, ingeniera, abogada, minera.

Página 99



En la imagen hay dibujos del día y de la noche. Escucha los sonidos que te dirá tu profesor o profesora, júntalos y descubre la palabra que se forma. Luego, colorea el dibujo que corresponda. Ejemplo: S - O - L. ¿Qué palabra se forma con estos sonidos?

Sol, arcoiris, abeja, mariposa, helado, estrellas, luna, lámpara, cama, vela.



Marcador página 99

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, escuchar cada sonido y reconocer cual es la palabra que se forma para luego seleccionarla.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar.



Integración

Contenido/habilidad	Integración
Objetivo de aprendizaje	Integrar la información propia de la conciencia fonológica trabajada con otras informaciones y habilidades.
Páginas	89, 102 a 106, 108 a 110

Actividad introductoria

Ante este tipo de habilidad, no se propone ningún tipo de actividad introductoria definida, debido a que en las páginas que la contienen, se observa diversidad en las formas de trabajarla. El objetivo en estas páginas es que el niño integre información propia de la conciencia fonológica trabajada en los cuadernos, con nueva información y habilidades que han ido surgiendo en el camino. Es por ello que, por ejemplo, se observa en algunas páginas que el niño debe decodificar (leer lo escrito). Esta no es una habilidad propia de la conciencia fonológica, sin embargo, se ha observado que muchas veces es producto de un buen trabajo en conciencia fonológica.

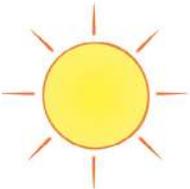
Soluciones:

Página 89



Descubre el sonido que sobra en cada palabra y táchalo con una línea. Luego escribe la palabra correcta en el espacio correspondiente. Fíjate en el ejemplo.

Sol, mamá, pala, papá, pila, pino, sopa, lima, lupa.

	sole <u>sol</u>		pyala <u>pala</u>
	m/amá <u>mamá</u>		pipla <u>pila</u>
	piapá <u>papá</u>		sopaø <u>sopa</u>
	pinoø <u>pino</u>		lupya <u>lima</u>
			<u>lupa</u>

SOL



Actividad interactiva

Marcador página 89

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, identificar la palabra y reconocer cual es el sonido que sobra para luego arrastrarlo al basurero y así formar correctamente la palabra.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar.





Lee las sílabas que están en los planetas y completa el nombre de cada uno con la sílaba que falta. Une cada palabra con el planeta que corresponda.

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

Actividad Interactiva

MerCUrio

VEnus

TieRRA

MARte

JúpiTER

SaTURno

UraNO

NEPtuno

no

tur

ter

rra

Nep

cu

Ve

Mar

Marcador página 102

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, buscar con el rayo de la nave el sonido que falta para completar la palabra, disparando la pistola cuando aparezca la letra según corresponda.

Habilidades trabajadas:

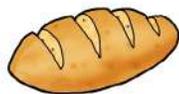
Identificar - evocar - expresar - razonar.





Descubre la sílaba que sobra en cada palabra y táchala con una línea. Luego, escribe la palabra correcta en el espacio correspondiente.

Pan, silla, mano, lobo, luna, grillo, delfín, bruja, escoba, zapato, maleta, jirafa.



~~panda~~
pan



~~silla~~
silla



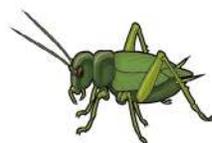
~~mano~~
mano



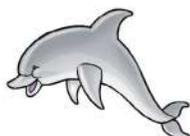
~~lobo~~
lobo



~~luna~~
luna



~~grillo~~
grillo



~~delfín~~
delfín



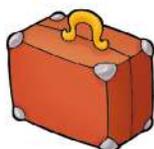
~~bruja~~
bruja



~~escoba~~
escoba



~~zapato~~
zapato



~~maleta~~
maleta



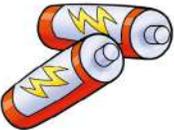
~~jirafa~~
jirafa



Gus quiere clasificar la basura para reciclarla. Ayúdalo a encontrar los sonidos que faltan y escríbelos en los espacios correspondientes.

Papel, plástico, cartón, vidrio, pilas, latas, tablas, manzana.



	pape <u>l</u>		p <u>l</u> á <u>s</u> t <u>i</u> co
	c <u>a</u> r <u>t</u> ón		v <u>i</u> d <u>r</u> io
	p <u>i</u> l <u>a</u> s		l <u>a</u> t <u>a</u> s
	t <u>a</u> b <u>l</u> a <u>s</u>		m <u>a</u> n <u>z</u> a <u>n</u> a

¿Qué significa reciclar y por qué es importante? Coméntalo.

Respuesta abierta que debe hacer alusión a la reutilización de ciertos materiales, es decir, al proceso que permite aprovecharlos nuevamente. Pueden explicar que así se produce menos basura y se cuida el medio ambiente.



Descubre qué palabra se forma si las palabras con rojo las decimos al revés. Encierra la alternativa correcta.

Zorra, sala, sapos, atlas, ocas.



zorra

arco

arroz

carro



sala

alas

pala

bala

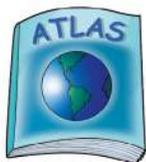


sapos

osas

sopas

sogas

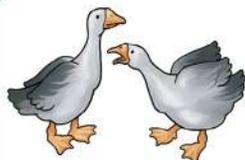


atlas

alta

santa

salta



ocas

pato

saco

sapo



Une las parejas de palabras formadas por los mismos sonidos, pero en otro orden.
Amor, grito, maní, jamón, japonés, imán, trigo, mora, esponja, salta, latas, monja.

amor grito

jamón maní

imán japonés

trigo mora

esponja salta

latas monja



A Gus se le desordenaron las sílabas en los carteles, ayúdalo a ordenarlas. Descubre la palabra que se forma en cada caso y escríbela en la línea correspondiente.

Maleta, pepino, ballena, conejo, pelota, botella, billete, camisa, bigote.

Activity area containing illustrations and word puzzles:

- Top Left:** A pink box with stars and the letters 'MA' and a hand cursor icon.
- Top Center:** A green cartoon frog wearing glasses and holding a red suitcase. Below it, a box with the syllables 'le - ma - ta' and the word 'maleta' written below a line.
- Top Right:** An illustration of a blue whale. Below it, a box with the syllables 'na - ba - lle' and the word 'ballena' written below a line.
- Middle Left:** An illustration of a green cucumber. Below it, a box with the syllables 'no - pe - pi' and the word 'pepino' written below a line.
- Middle Center:** An illustration of a blue and white beach ball. Below it, a box with the syllables 'lo - ta - pe' and the word 'pelota' written below a line.
- Middle Right:** An illustration of a green glass bottle. Below it, a box with the syllables 'bo - lla - te' and the word 'botella' written below a line.
- Bottom Left:** An illustration of a white rabbit. Below it, a box with the syllables 'co - jo - ne' and the word 'conejo' written below a line.
- Bottom Center:** An illustration of a purple button-down shirt. Below it, a box with the syllables 'mi - sa - ca' and the word 'camisa' written below a line.
- Bottom Right:** An illustration of a brown mustache. Below it, a box with the syllables 'go - bi - te' and the word 'bigote' written below a line.

On the left side of the activity area, there is a vertical orange bar with a small green frog icon and the text 'Actividad interactiva'.

Marcador página 108

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, escuchar y observar el elemento que tendrá las sílabas en desorden, luego ordenar las sílabas correctamente sobre la línea negra para formar la palabra.

Habilidades trabajadas:

Identificar - evocar - expresar - razonar.





Ordena los sonidos, escríbelos en la línea y descubre la palabra que se forma. Únela con el dibujo que corresponda.

Paloma, zorro, ratón, tiburón, elefante, camello.

ratón

paloma

elefante

tiburón

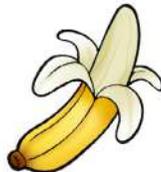
camello

zorro

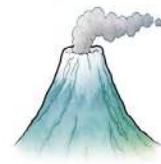


Separa con una línea vertical una palabra de otra. Repasa y lee cada palabra.

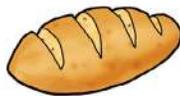
Lavadora, miel, plátano, cuadro, bebé, pie, muñeca, pimienta, tucán, volcán, ancla, pan, falda, tijeras, dedo, rey, tambor, vela, biberón, piano.



LAVADORA MIEL PLÁTANO CUADRO BEBÉ



PIE MUÑECA PIMIENTO TUCÁN VOLCÁN



ANCLA PAN FALDA TIJERAS DEDO



REY TAMBOR VELA BIBERÓN PIANO

Análisis fonémico

Contenido/habilidad	Análisis fonémico
Objetivo de aprendizaje	Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), reconociendo, separando y combinando sus fonemas y sílabas.
Páginas	90, 92, 93, 95, 97, 100 y 101

Actividad introductoria

Materiales: imágenes imprimibles de palabras y números del archivo llamado [Análisis fonémico JCS3](#).

Lugar: sala de clases, biblioteca.

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

Puede utilizar el material de apoyo del archivo [Análisis fonémico JCS3](#).

Ubique tres mesas en frente del grupo/curso y en cada una un número: 2, 3 y 4. Luego, saque una de las imágenes sugeridas y pida que cuenten los sonidos de la palabra, por ejemplo: "sal", la cual tiene tres sonidos "s-a-l". Invite a un voluntario a ubicar la imagen en la mesa correspondiente (la que tiene el número 3). Continúe con la misma dinámica hasta terminar con todas las palabras.

Recuerde decir el sonido de cada letra y no su nombre. En la medida en que se refuerza esta habilidad, puede ir complejizando las palabras, usando otras más largas.

Soluciones:

Página 90



En cada espacio del estante, encuentra la pareja de palabras que se diferencian en un solo sonido. Reconoce estos sonidos y colorea la pareja de dibujos como en el ejemplo: COPA- COLA
Copa, cola, silla, pila, pizza, carta, casa, cama, llave, pato, palo, gota, gorro, bota.



Página 92



Nombra cada dibujo. Cuenta cuántos sonidos tiene cada palabra y únela al número que corresponda.

Sol, té, flor, pan, miel.

Actividad interactiva

2

3

4

S-O-L

T-É

F-L-O-R

P-A-N

M-I-E-L

Marcador página 92

Marcador de ejercitación:

La actividad consiste en leer el marcador, seleccionar el botón de acceso, observar la imagen y tocar cada recuadro que dirá un sonido para formar una palabra, luego elegir el número que representa la cantidad de sonidos de esa palabra.

Habilidades trabajadas:

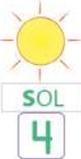
Identificar - evocar - expresar - razonar.





Enumera los dibujos de cada fila según el orden de los sonidos de la palabra del modelo.
Fíjate en el ejemplo.

Pie, estampilla, isla, pulpo, clip, perro, loro, camión, iglú, pino, pez, oveja, imán, negro, bolsa, ojo, anillo, semáforo, billetes, lentes, blusa, uno, ancla, sol, búho, lechuga, semáforo, billetes, lentes, blusa, uno, ancla, sol, búho, lechuga, volcán, apio, oro, leche, nieve, vela, camarón.

 PIE	 ESTAMPILLA 3	 ISLA 2	 PULPO 1			
 CLIP	 PERRO 4	 LORO 2	 CAMIÓN 1	 IGLÚ 3		
 PINO	 PEZ 1	 OVEJA 4	 IMÁN 2	 NEGRO 3		
 BOLSA	 OJO 2	 ANILLO 5	 SEMÁFORO 4	 BILLETES 1	 LENTEs 3	
 BLUSA	 UNO 3	 ANCLA 5	 SOL 4	 BÚHO 1	 LECHUGA 2	
 VOLCÁN	 APIO 5	 ORO 2	 LECHE 3	 NIEVE 6	 VELA 1	 CAMARÓN 4



Con el sonido inicial de cada dibujo recortable, forma las palabras ROCA, IGLÚ, TOMATE, PASTEL. Pégalos en la fila que corresponda.

Roca, iglú, tomate, pastel, ratón, impresora, taza, ala, antorcha, árbol, gato, ojo, silla, elefante, cactus, estrella, tractor, oso, lupa, plato, mano, uña, lápiz, televisor.

 ROCA	 RATÓN	 OJO	 CACTUS	 ALA		
 IGLÚ	 IMPRESORA	 GATO	 LUPA	 UÑA		
 TOMATE	 TAZA	 OSO	 MANO	 ANTORCHA	 TRACTOR	 ESTRELLA
 PASTEL	 PLATO	 ÁRBOL	 SILLA	 TELEVISOR	 ELEFANTE	 LÁPIZ

Algunos dibujos pueden usarse en más de una ubicación, indistintamente, pues representan el mismo sonido, como es el caso de:

A: antorcha, árbol, auto.

E: elefante, estrella.

L: lápiz, lupa.

O: ojo, oso.

T: tractor, televisor.



Cuenta cuántos sonidos tiene cada palabra. En cada fila, marca con una cruz el dibujo que tiene un número distinto de sonidos.

Pluma, ala, pez, rey, abeja, globo, tuerca, carpa, flor, foca, puerta, vela, corona, pincel, trompo, fresa.

 P-L-U-M-A	 A-L-A	 P-E-Z	 R-E-Y
 A-B-E-J-A	 G-L-O-B-O	 T-U-E-R-C-A	 C-A-R-P-A
 F-L-O-R	 F-O-C-A	 P-U-E-R-T-A	 V-E-L-A
 C-O-R-O-N-A	 P-I-N-C-E-L	 T-R-O-M-P-O	 F-R-E-S-A

Página 100



Hay 7 diferencias entre las imágenes 1 y 2. Cada vez que encuentres una, debes decir los sonidos de la palabra a tu profesor o profesora, cuando él descubra la palabra que dijiste, enciérrala en la imagen 2.

Sapo, mesa, perro, pelota, pelo, bloques, gato.

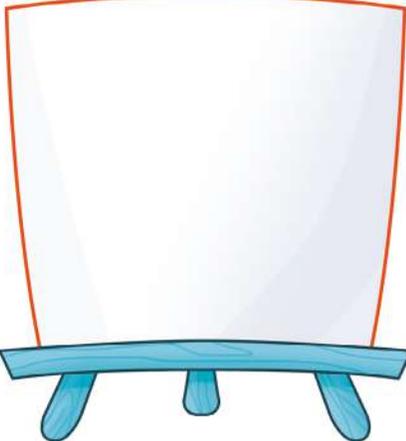
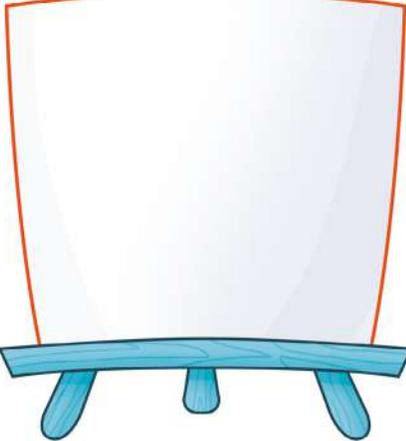


Página 101



Dile a tu profesor o profesora los sonidos de lo que quieres dibujar en cada pizarra. Dibújalo cuando él o ella adivine.

Respuesta abierta que menciona elementos de la clase correspondiente.

<p>ANIMAL FAVORITO</p> 	<p>JUGUETE FAVORITO</p> 
<p>COLOR FAVORITO</p> 	<p>COMIDA FAVORITA</p> 

¡TE FELICITO!

FUE MUY ENTRETENIDO JUGAR
CON LOS SONIDOS.

Escanea
la página



Experiencia interactiva

Caligrafix

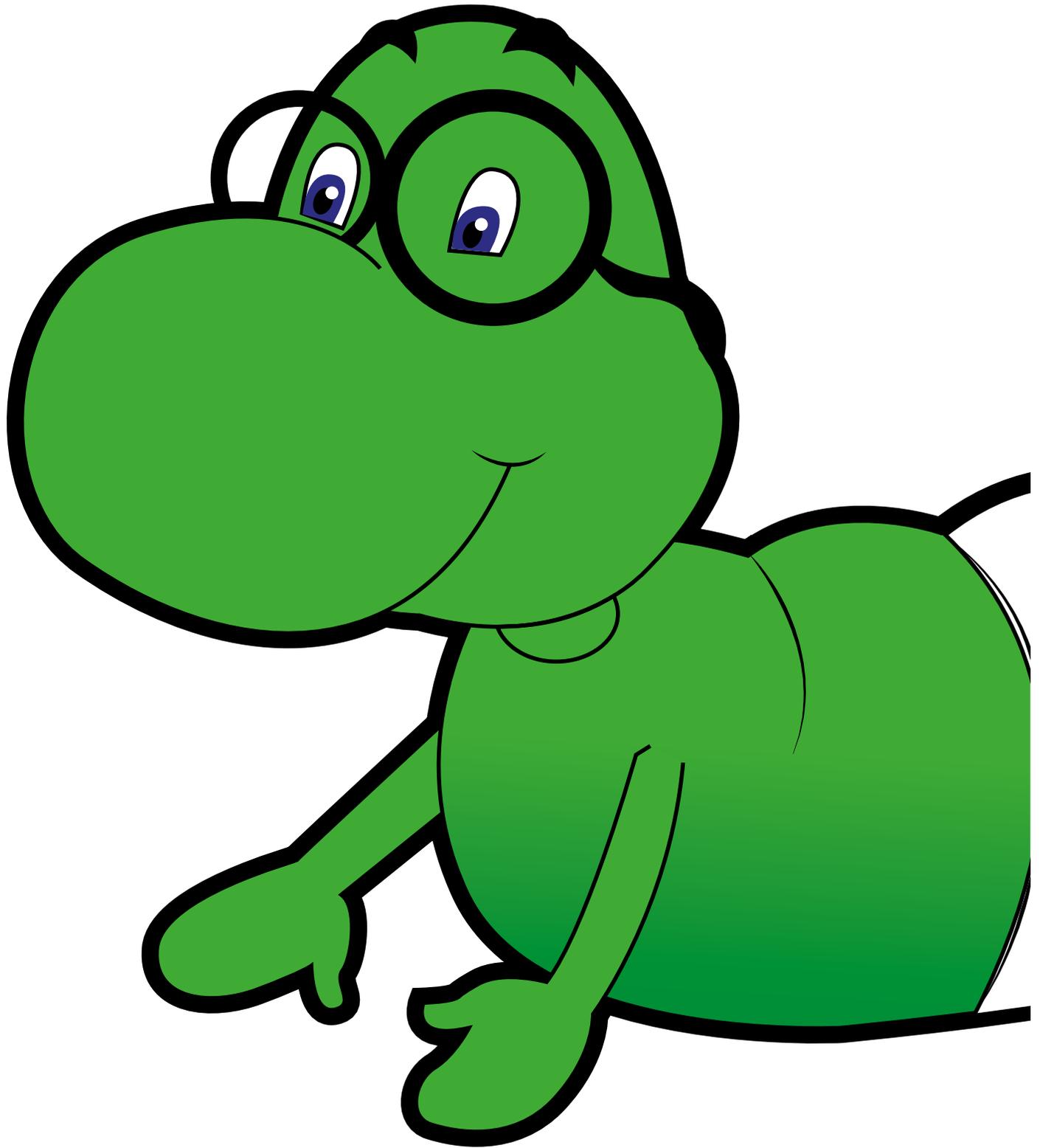


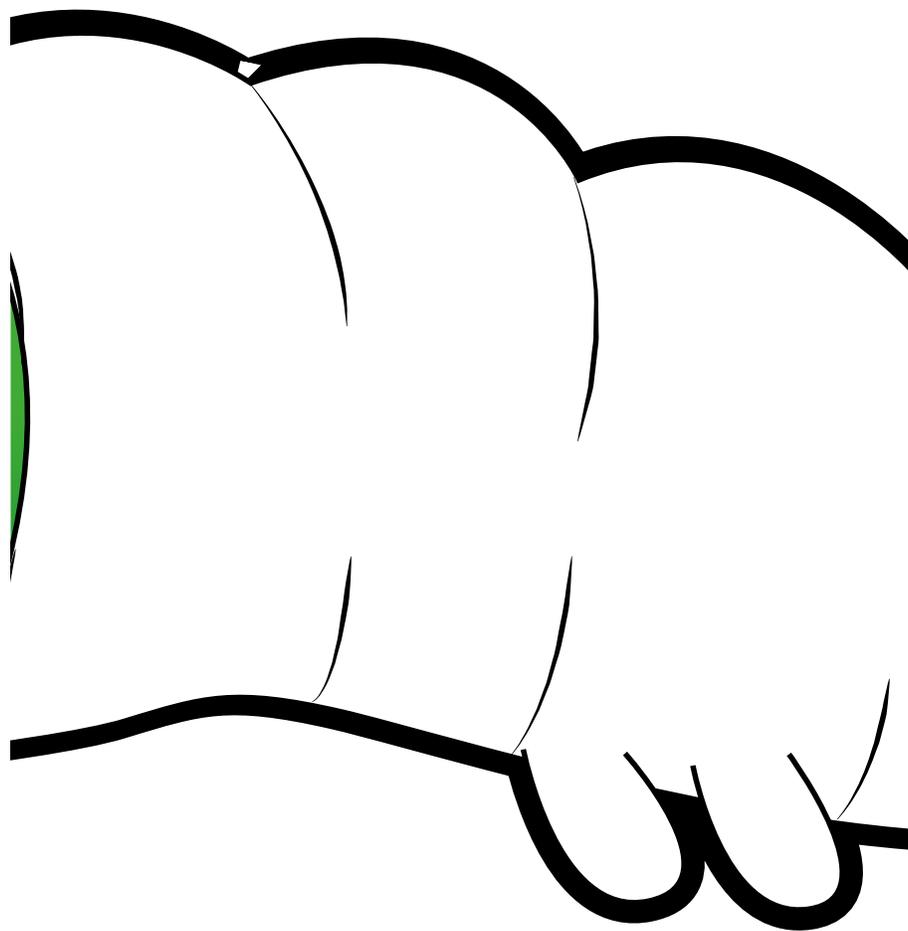
JUGANDO ^{CON} LOS SONIDOS

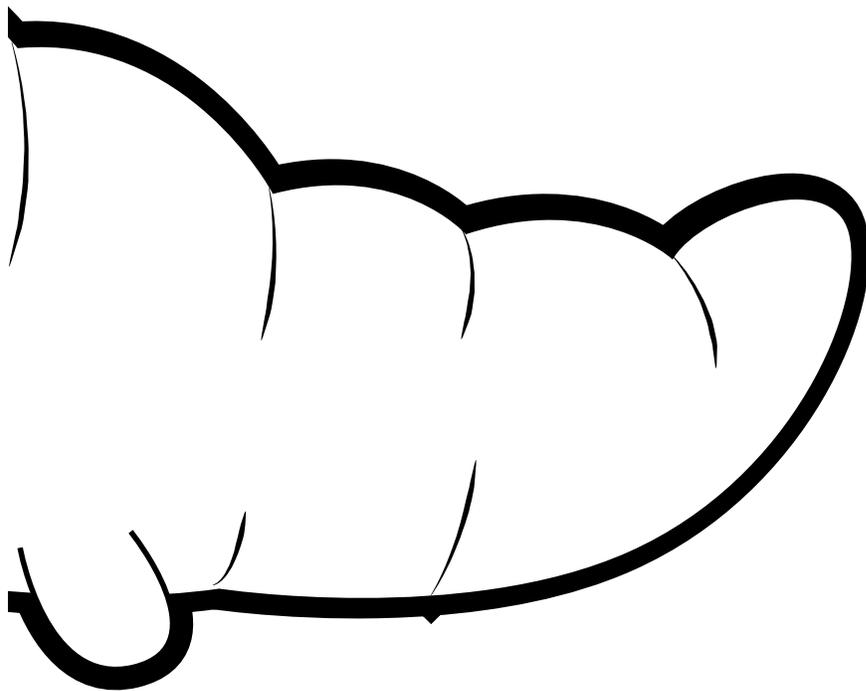
3

Guía didáctica

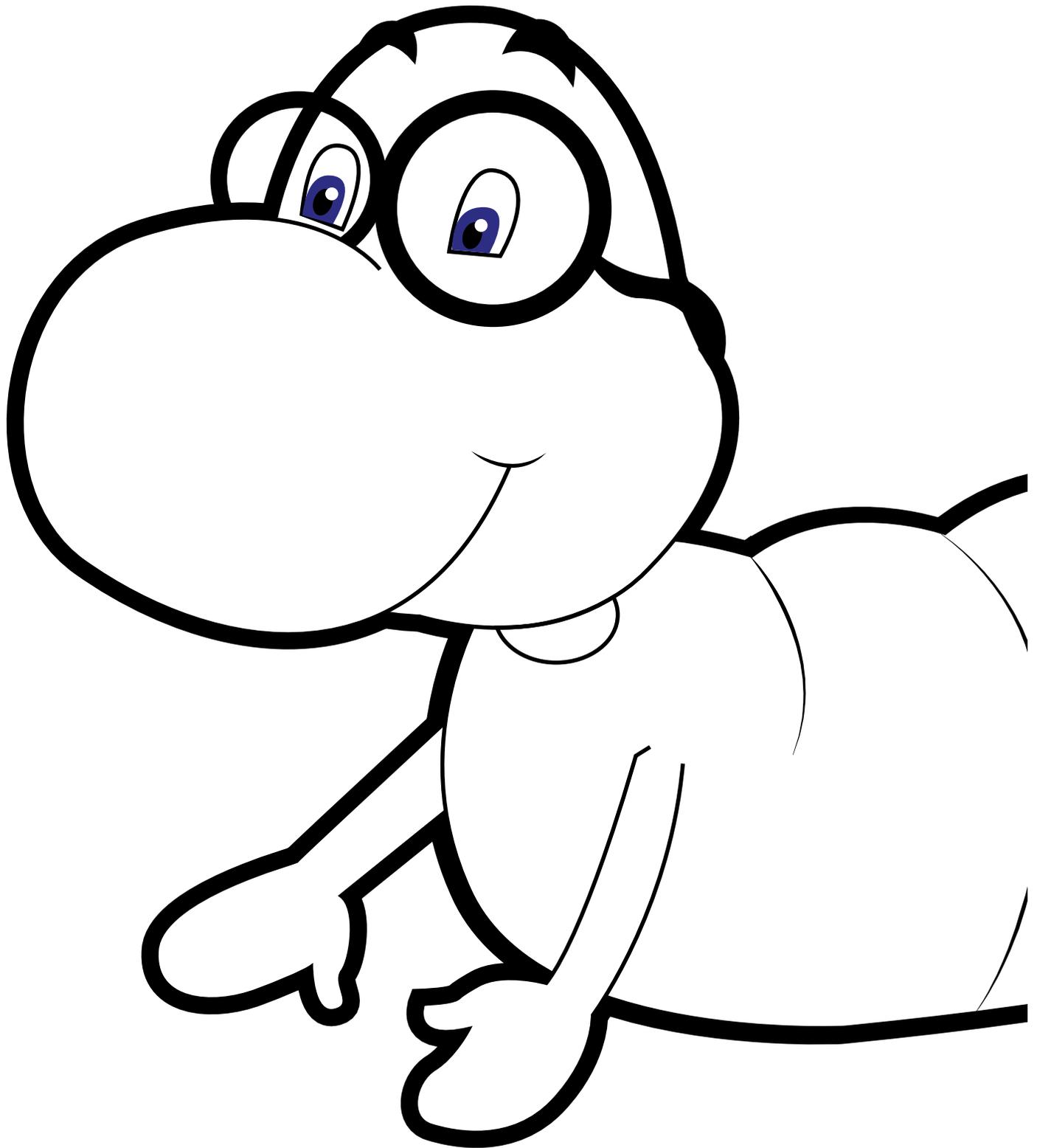
Gusano sílaba inicial

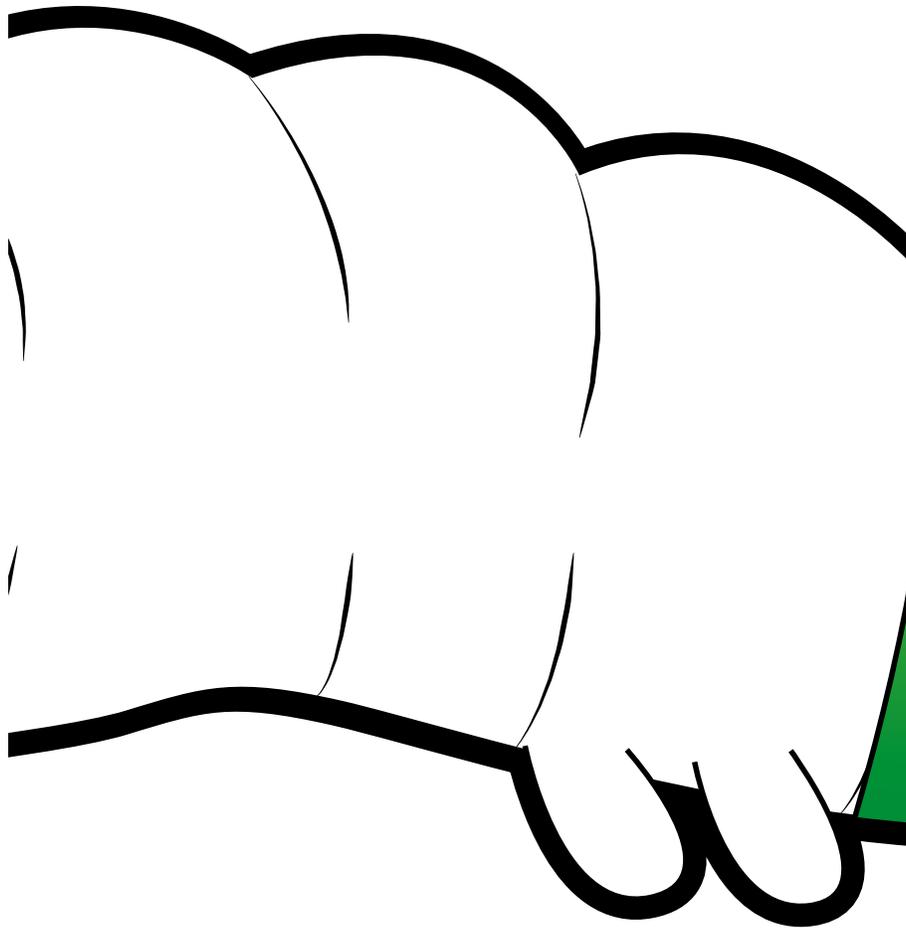


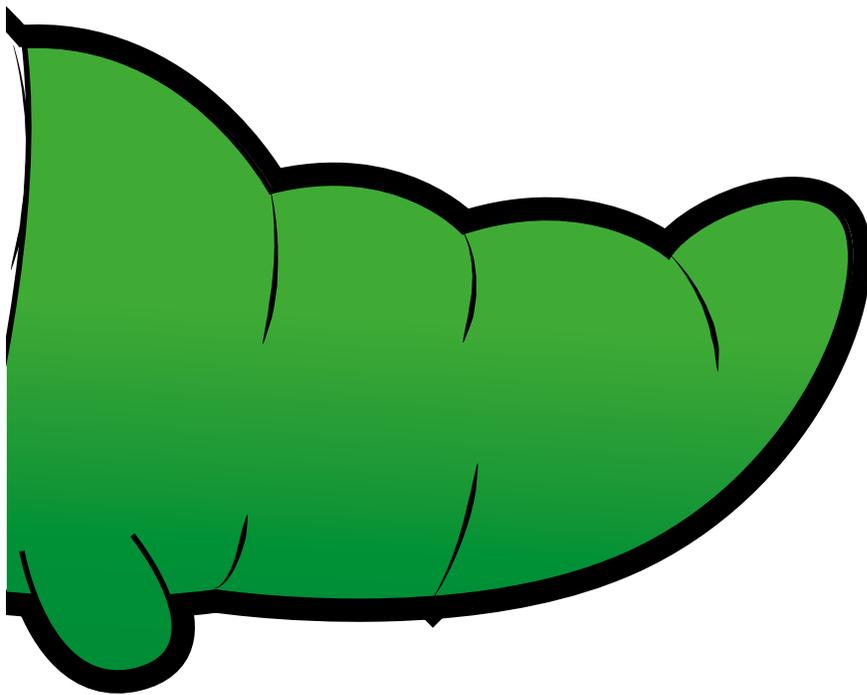




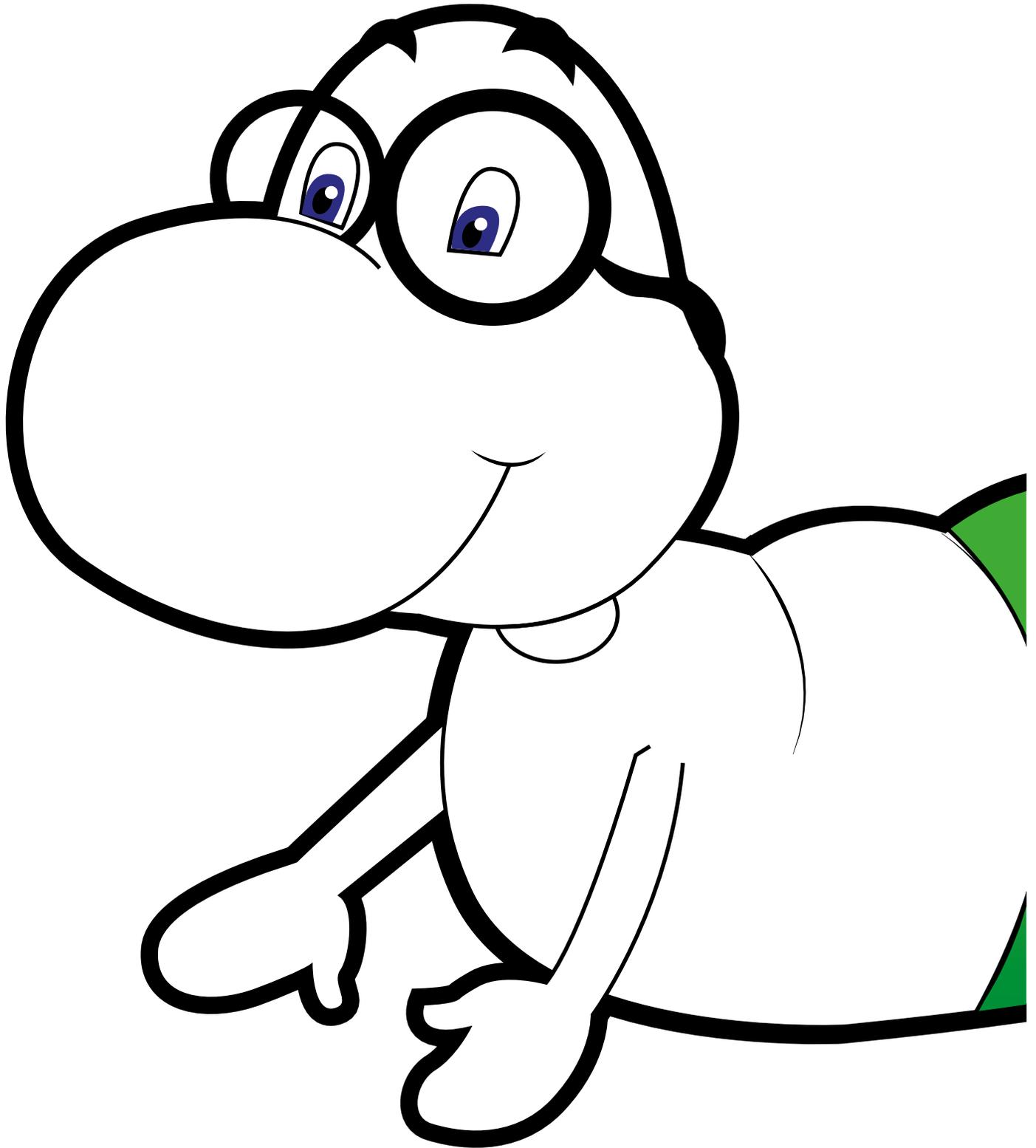
Gusano sílaba final

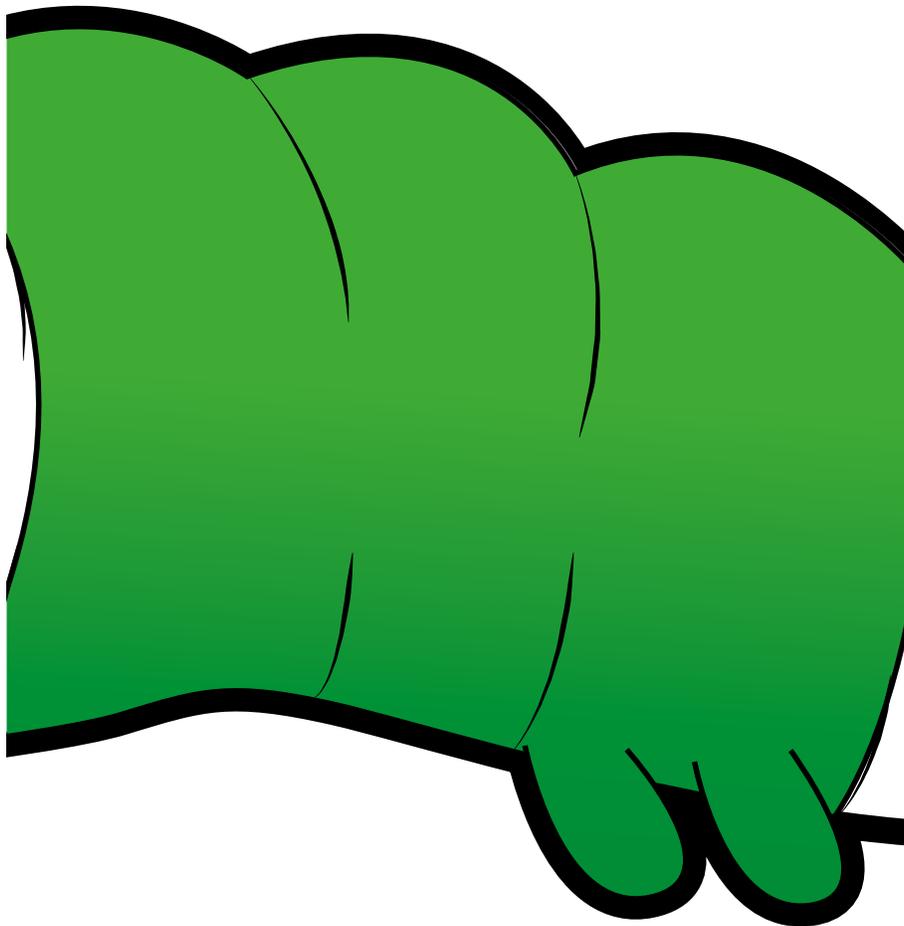


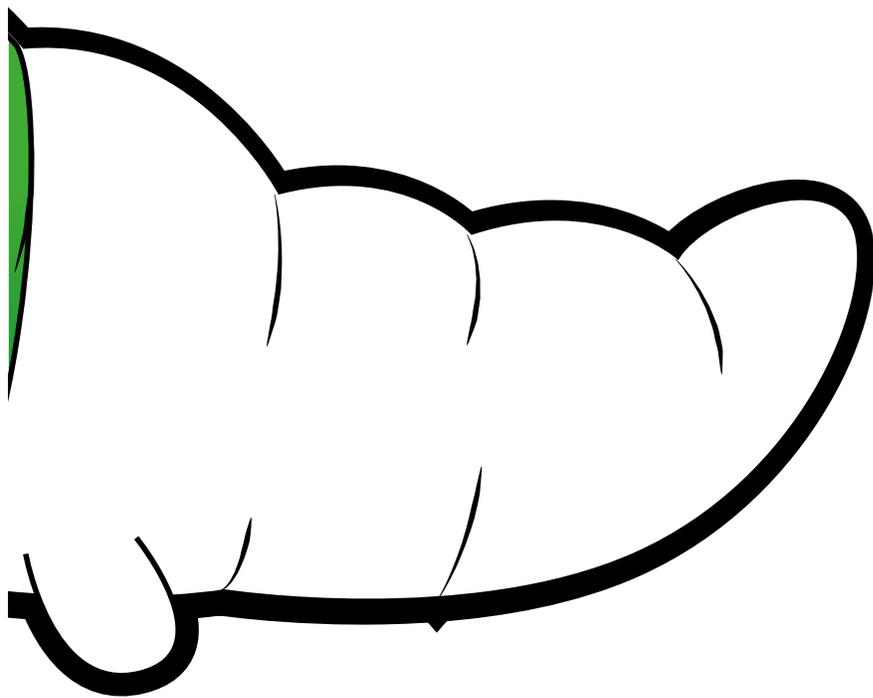




Gusano sílaba medial







Segmentación silábica A

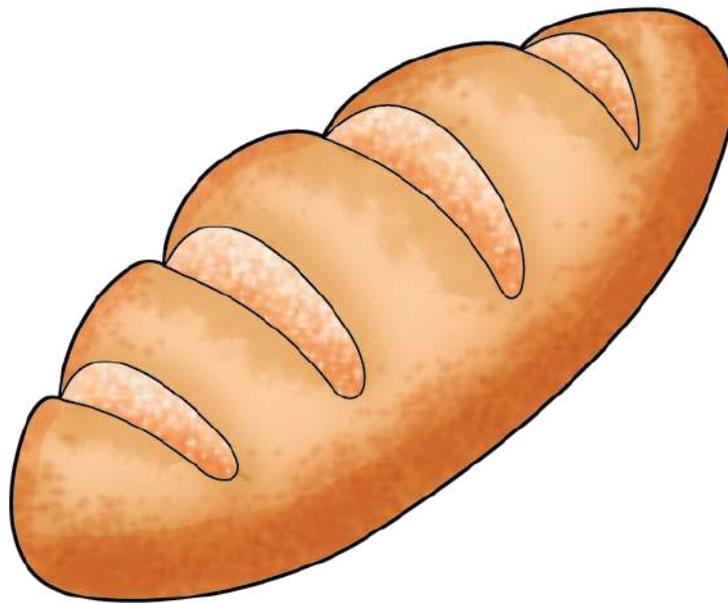
1	2	3	4	5	6

Segmentación silábica B



Tren

Segmentación silábica B



Pan

Segmentación silábica B



Casa

Segmentación silábica B



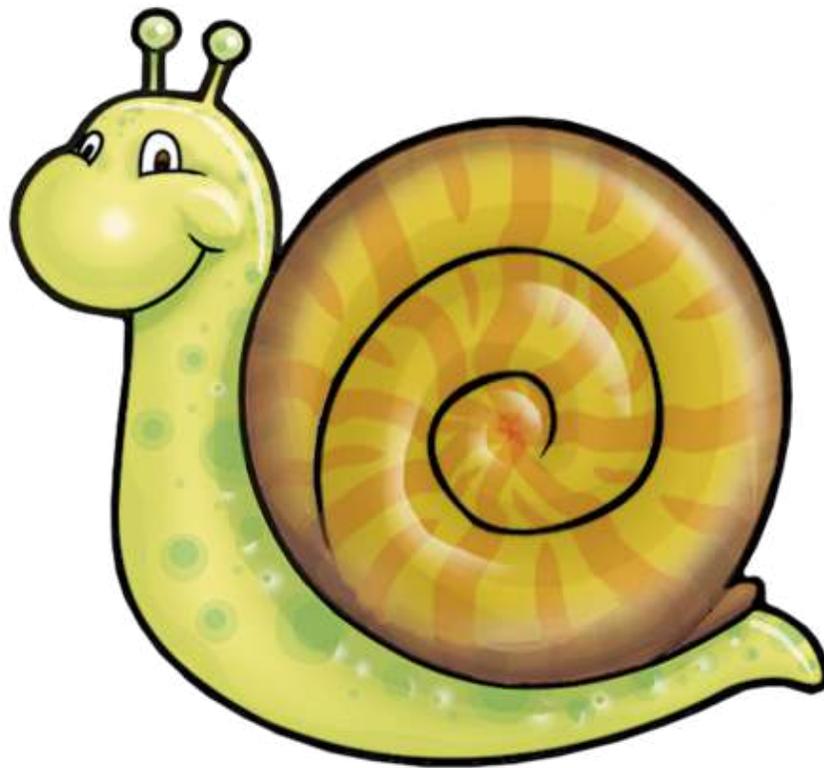
Mesa

Segmentación silábica B



Botella

Segmentación silábica B



Caracol

Segmentación silábica B



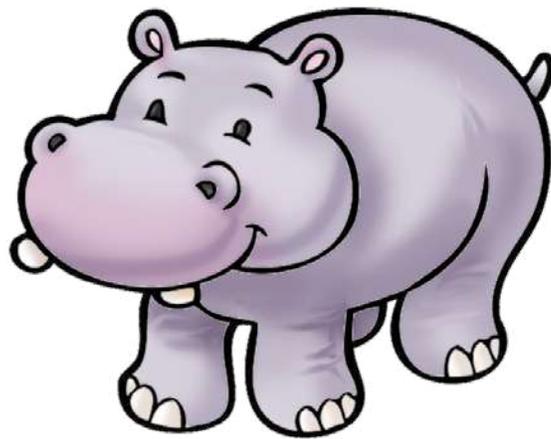
Bicicleta

Segmentación silábica B



Lavadora

Segmentación silábica B



Hipopótamo

Segmentación silábica B



Veterinario

Segmentación silábica B



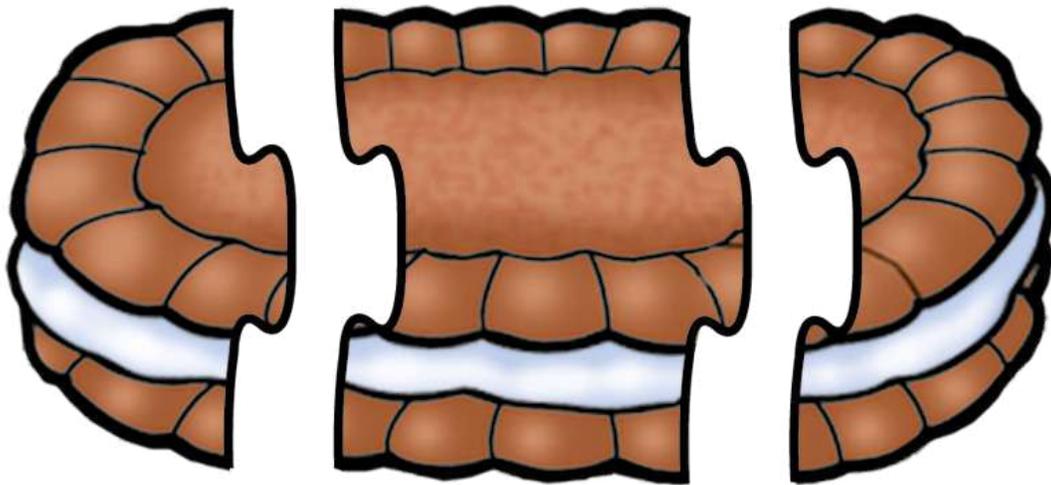
Espantapájaros

Segmentación silábica B



Estacionamiento

Dibujos sílaba final



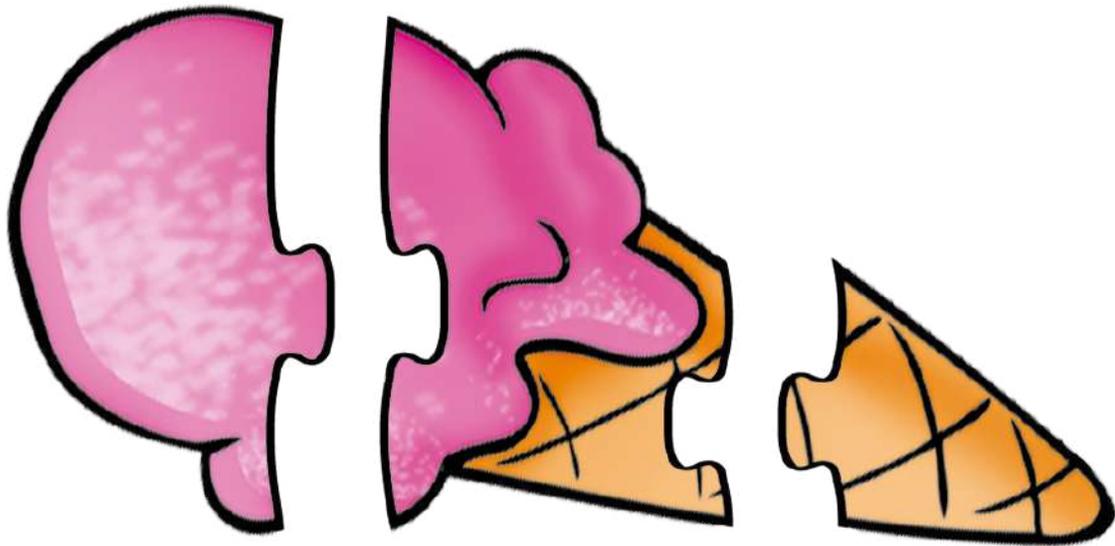
Galleta

Dibujos sílaba final



Sopa

Dibujos sílaba final



Helado

Dibujos sílaba final



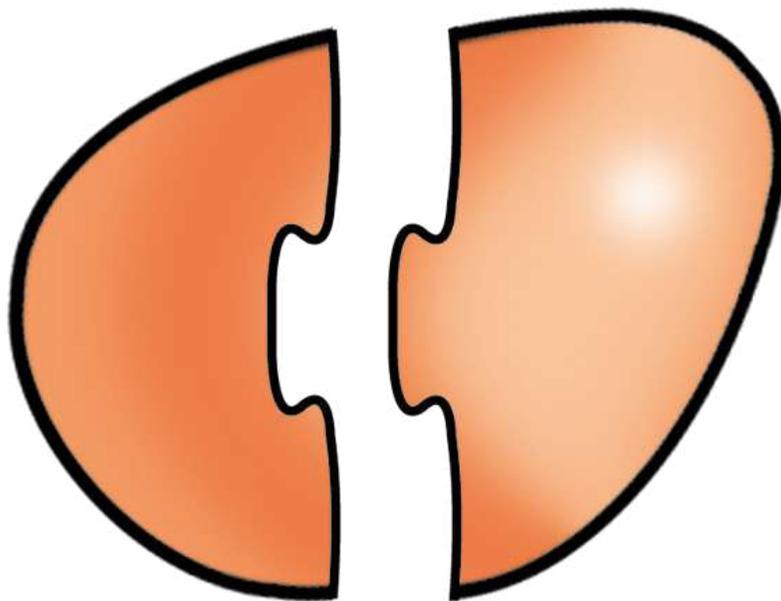
Mermelada

Dibujos sílaba final



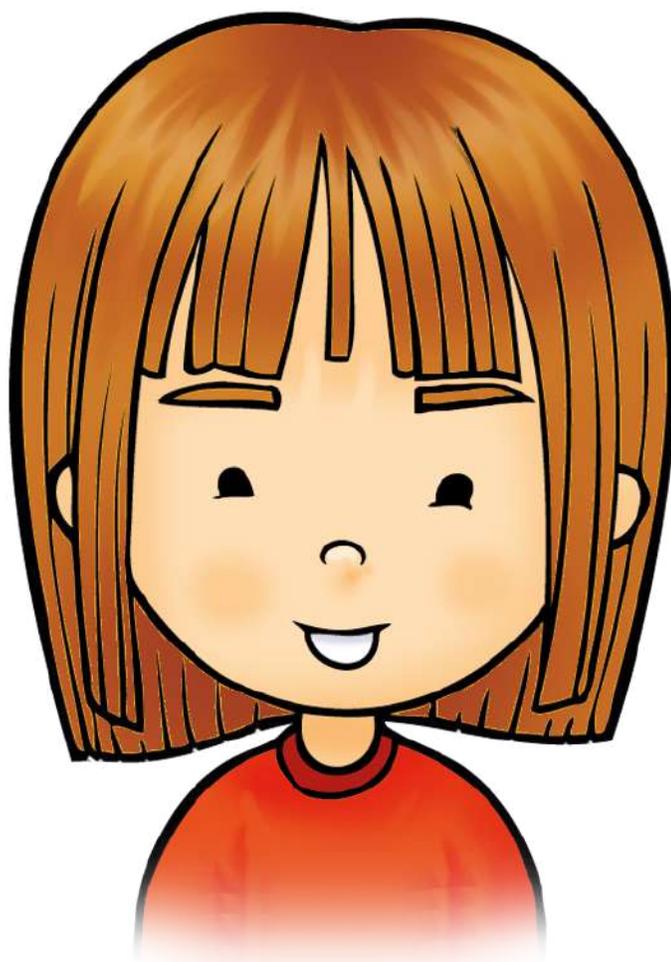
Miel

Dibujos sílaba final



Huevo

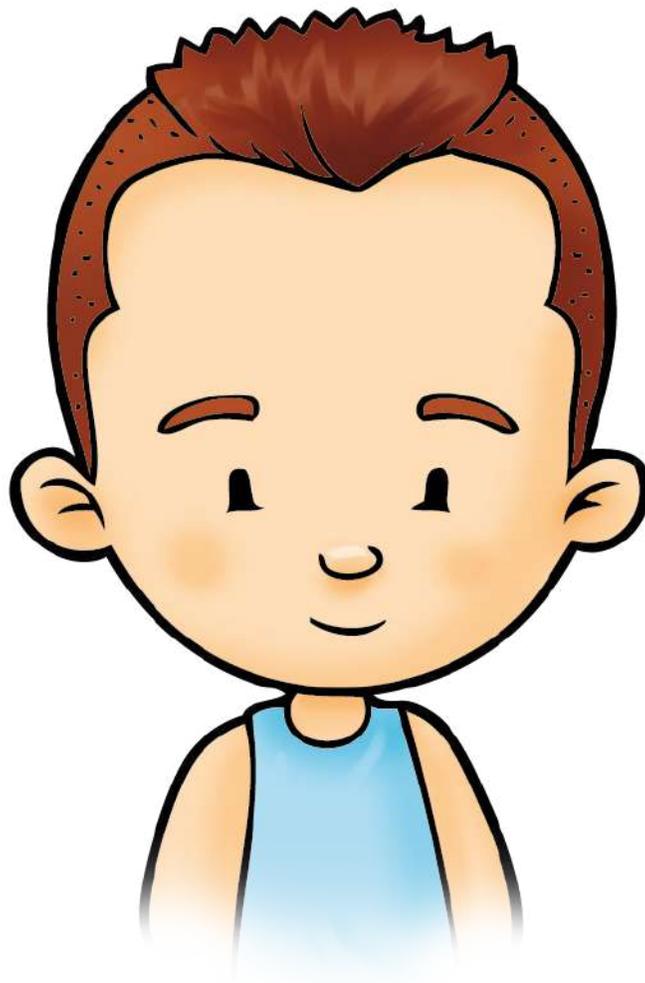
Manipulación silábica



Manipulación silábica



Manipulación silábica



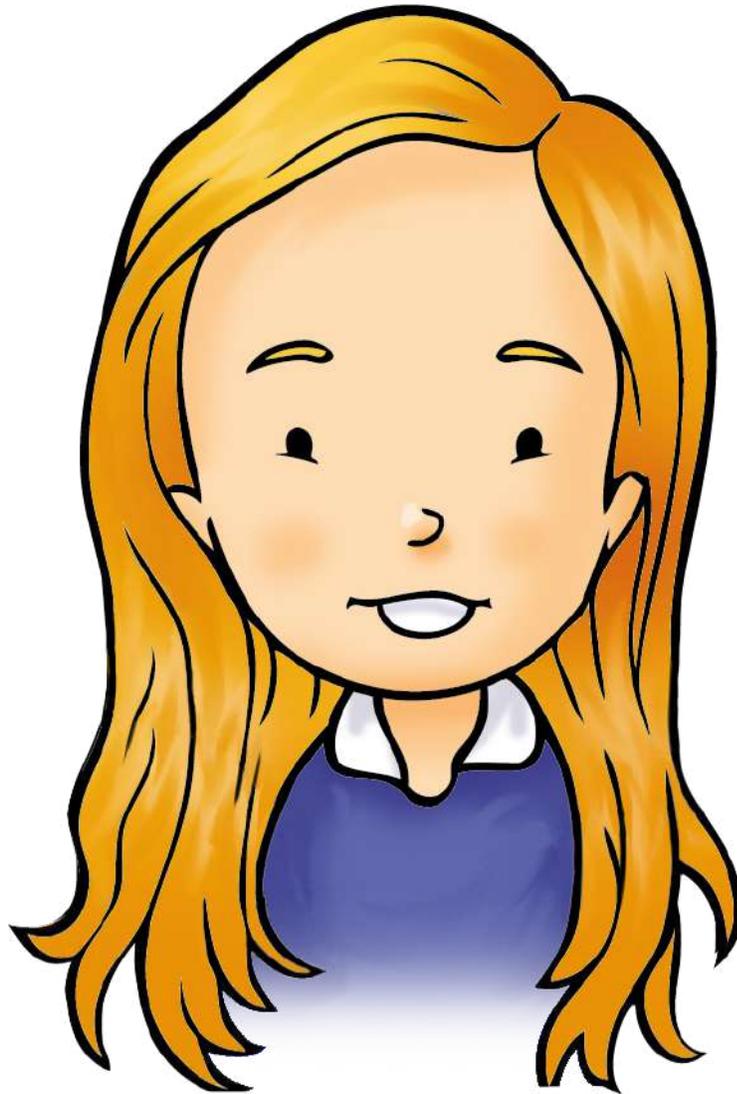
Manipulación silábica



Manipulación silábica



Manipulación silábica



Manipulación silábica



Manipulación silábica



Manipulación silábica



Sonido inicial vocálico



Auto

Sonido inicial vocálico



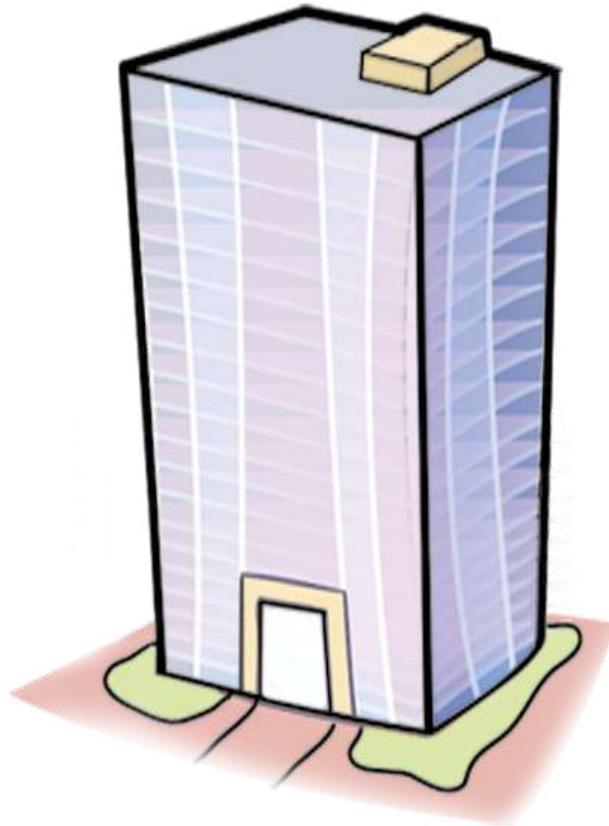
Arcoíris

Sonido inicial vocálico



Águila

Sonido inicial vocálico



Edificio

Sonido inicial vocálico



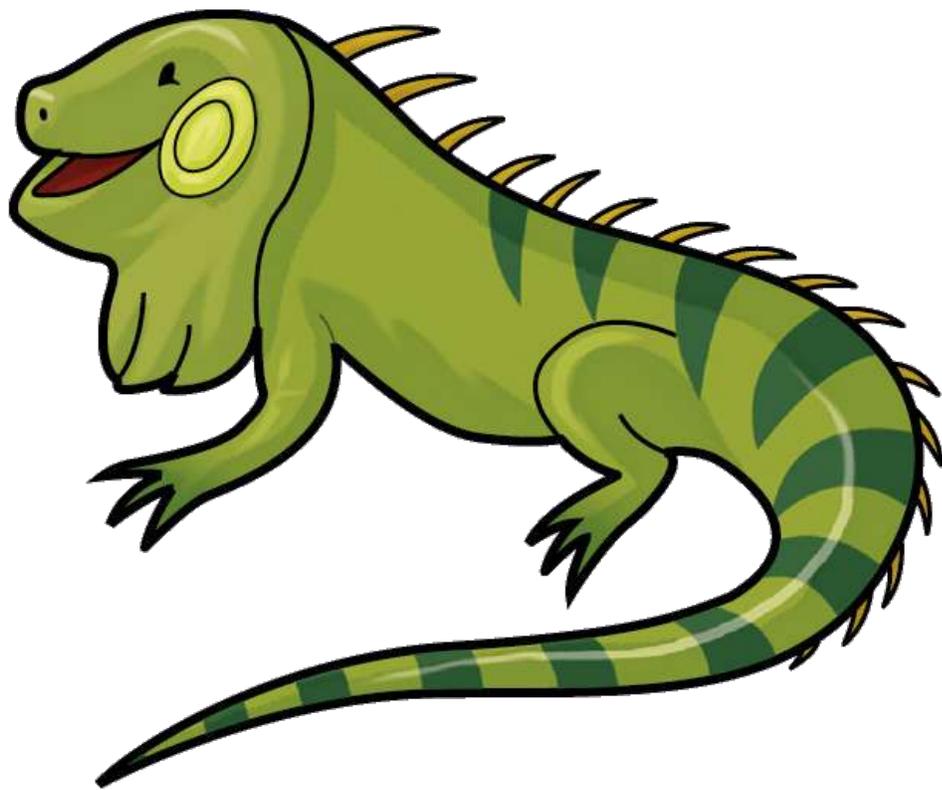
Escoba

Sonido inicial vocálico



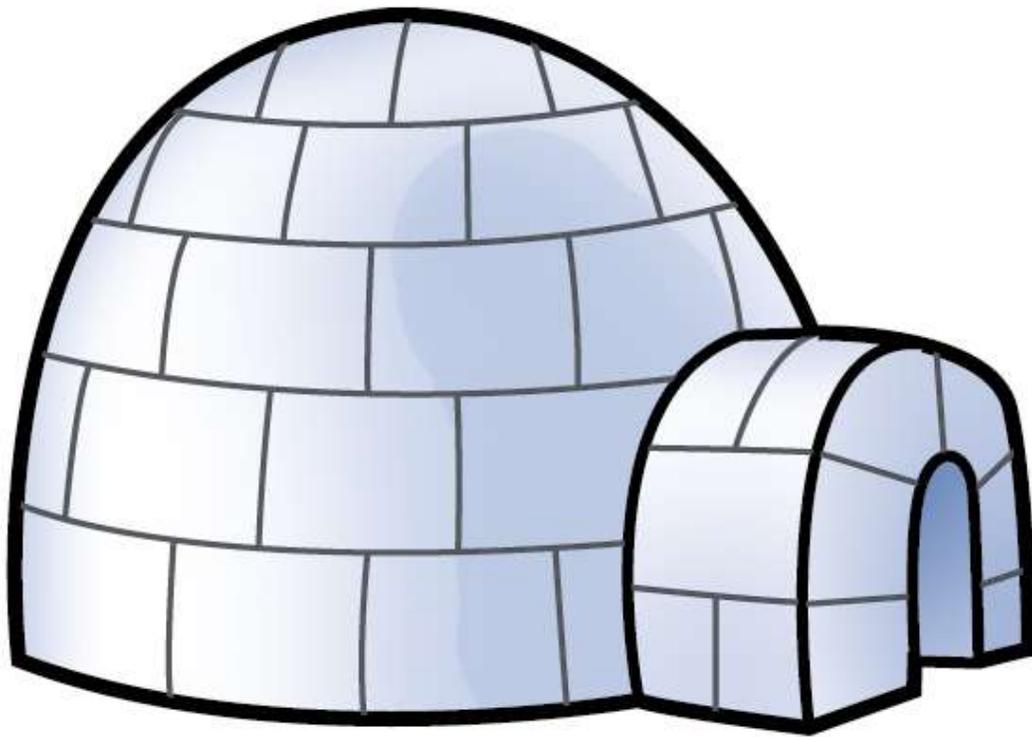
Espantapájaros

Sonido inicial vocálico



Iguana

Sonido inicial vocálico



Iglú

Sonido inicial vocálico



Ornitorrinco

Sonido inicial vocálico



Ombigo

Sonido inicial vocálico



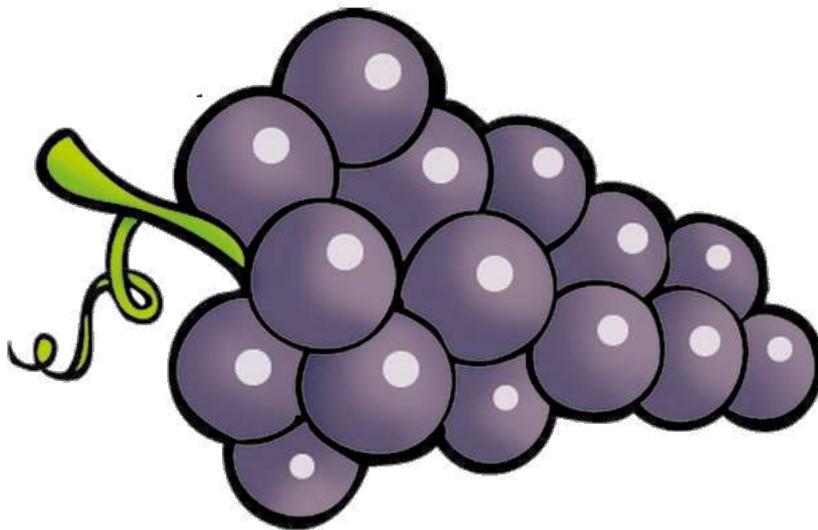
Ola

Sonido inicial vocálico



Unicornio

Sonido inicial vocálico

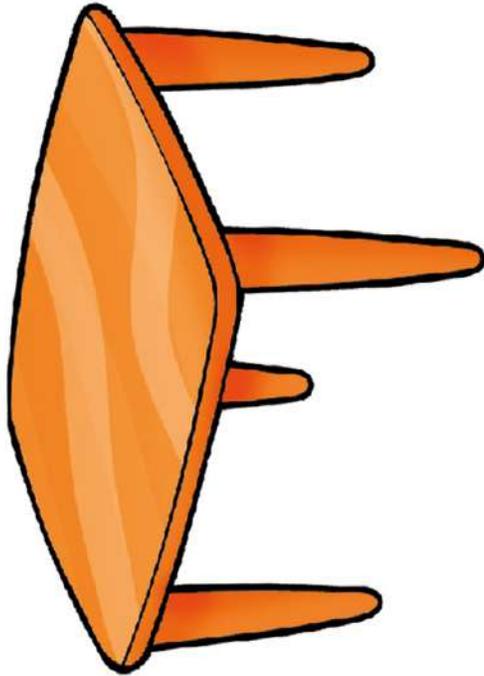


Uva

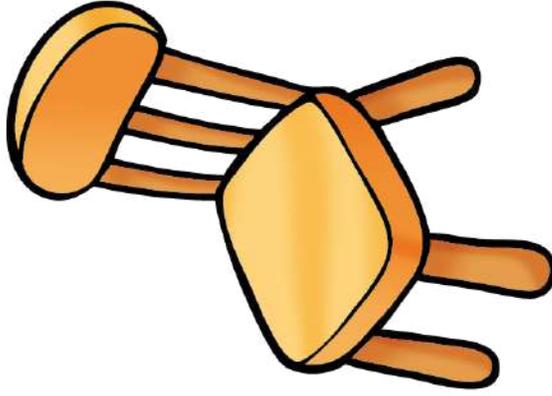
Sonido medial vocálico



Sonido medial vocálico



Mesa

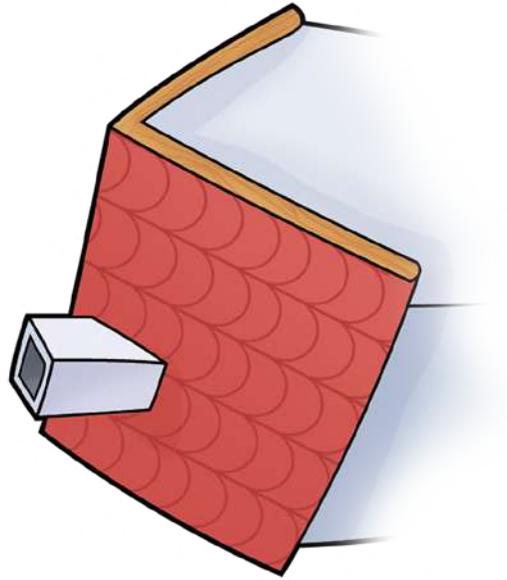


Silla

Sonido medial vocálico



Palo



Techo

Sonido medial vocálico

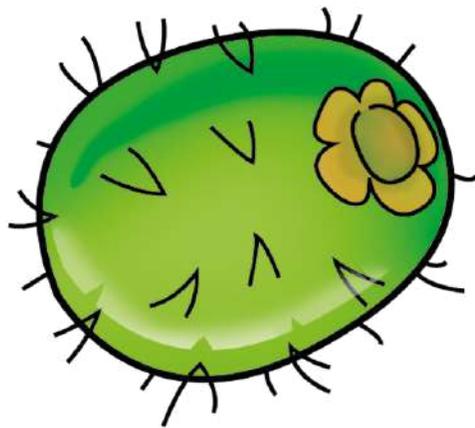


Goma

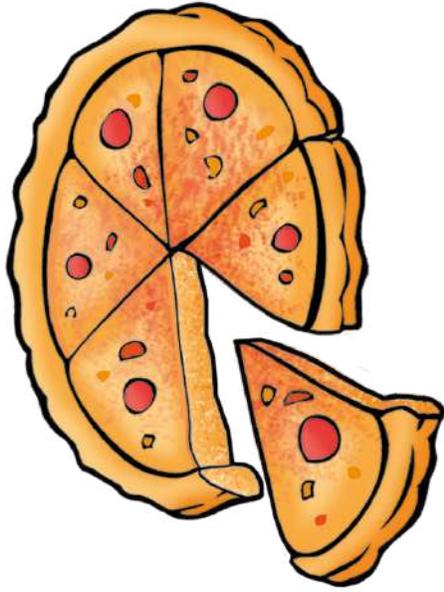


Pila

Sonido medial vocálico



Tuna



Pizza

Sonido medial vocálico

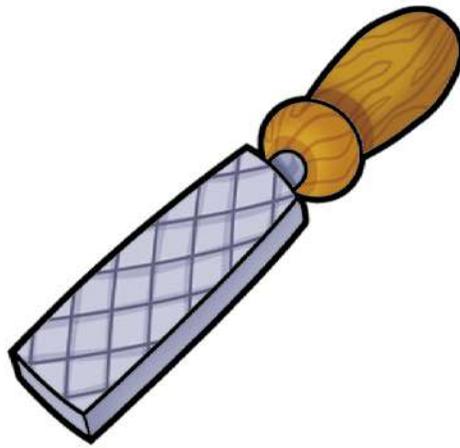


Gato



Perro

Sonido medial vocálico



Lima

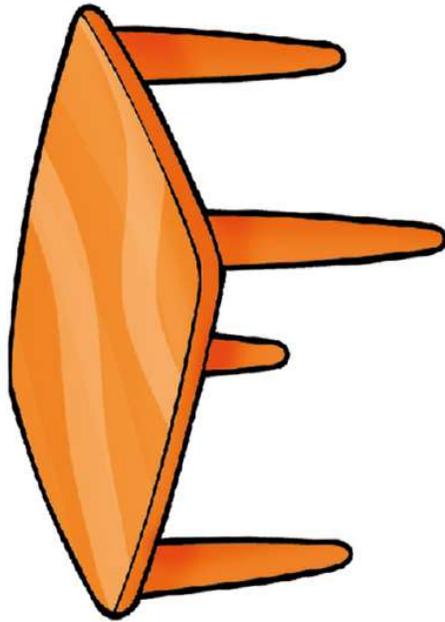


Puma

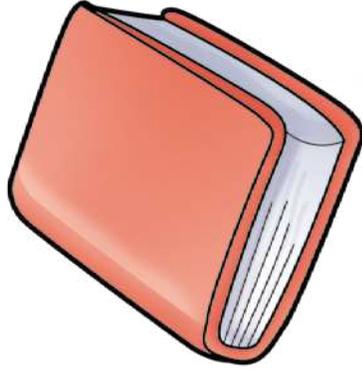
Secuencia vocálica



Secuencia vocálica

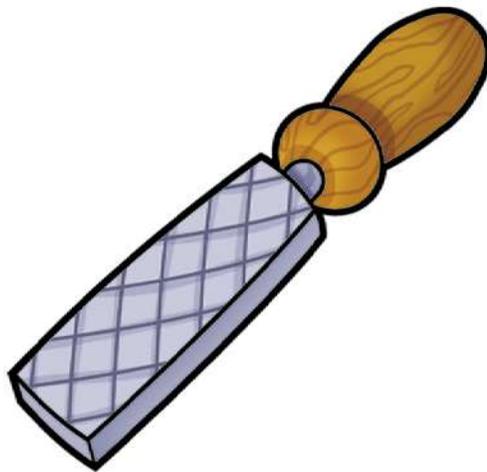


Mesa



Libro

Secuencia vocálica



Lima

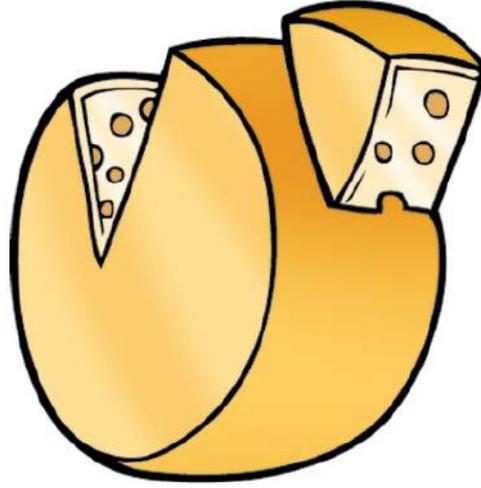


Nube

Secuencia vocálica

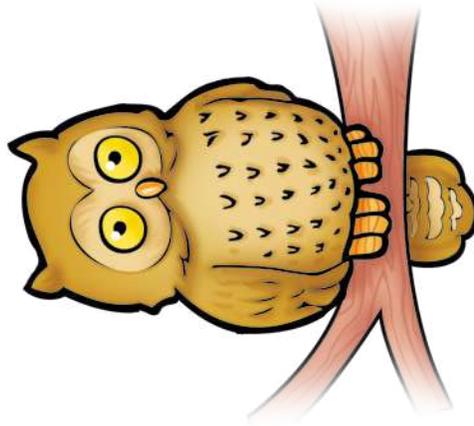


Bruja

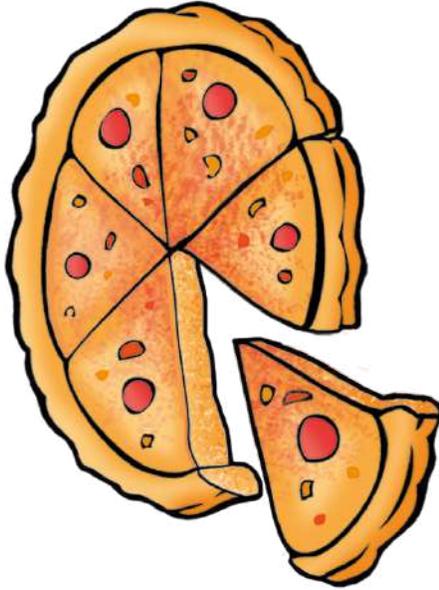


Queso

Secuencia vocálica



Búho



Pizza

Secuencia vocálica

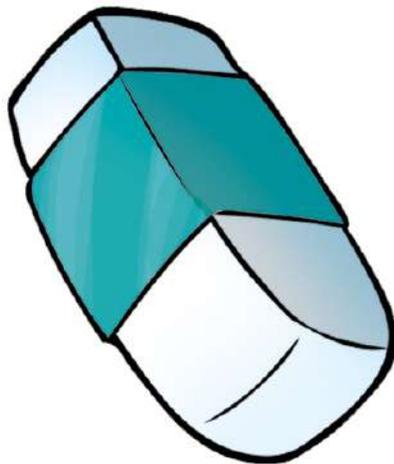


Casco



Lupa

Secuencia vocálica



Goma



Pila

Sílaba sonido

PIE

P I E

Sílaba sonido

FUE

FUE

Sílaba sonido

PIE

P I E

Sílaba sonido

PIE

P I E

Sílaba sonido

GO

go

Sílaba sonido

MO

MO

MO

MO

Sílaba sonido

no

no

Sílaba sonido

MAN

MAN

Sílaba sonido

ZA

NA

ZA

NA

Sílaba sonido

MA

RI

MA

RI

Sílaba sonido

PO

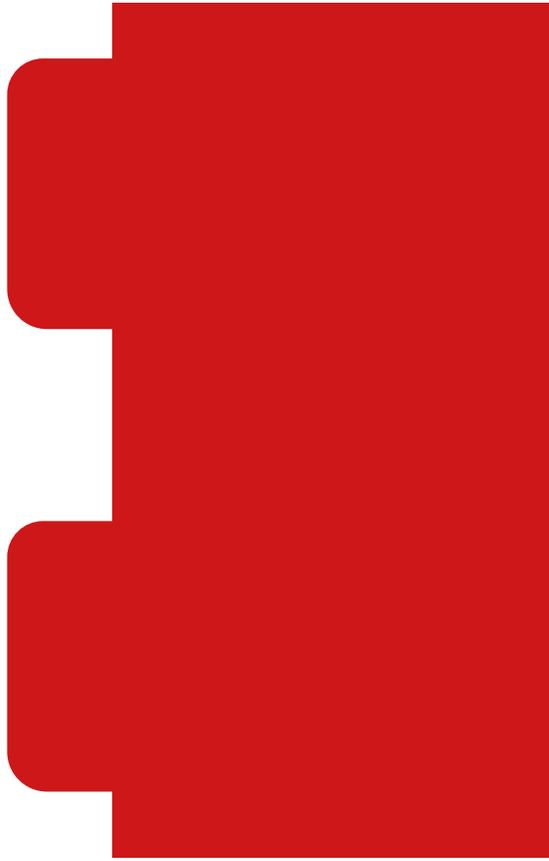
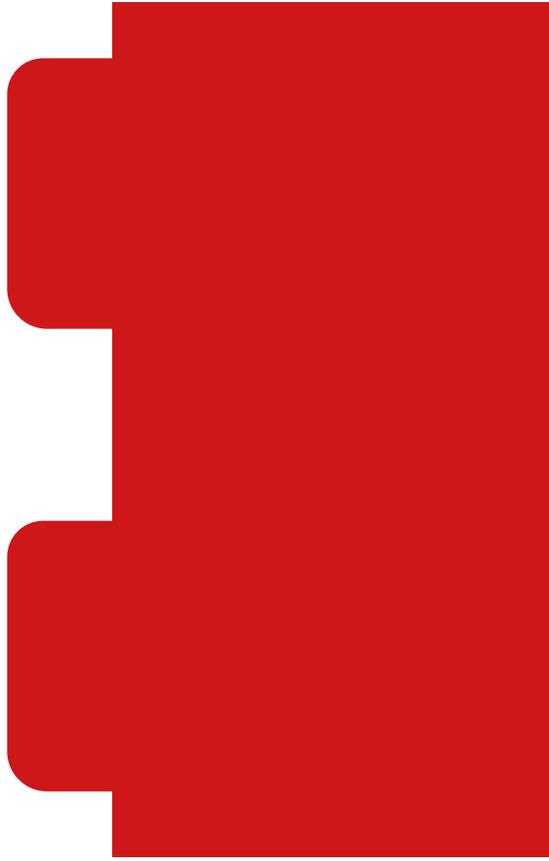
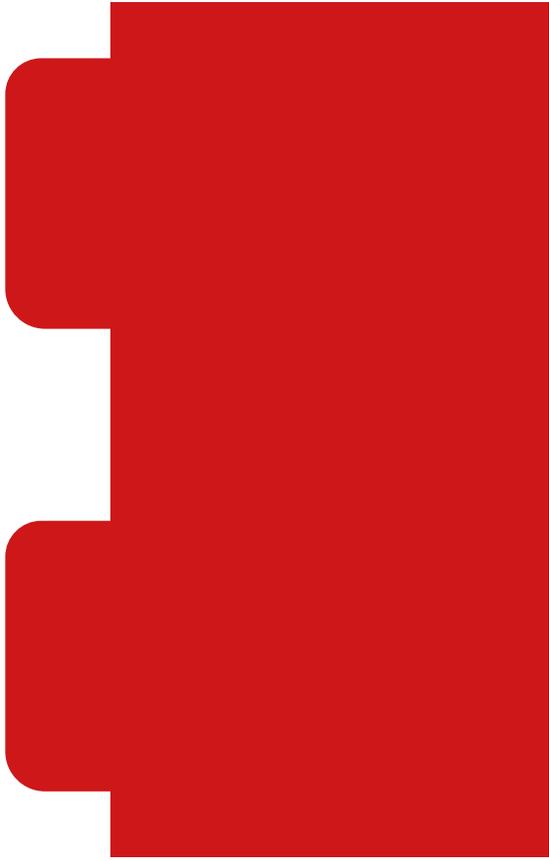
SA

P O

S

A

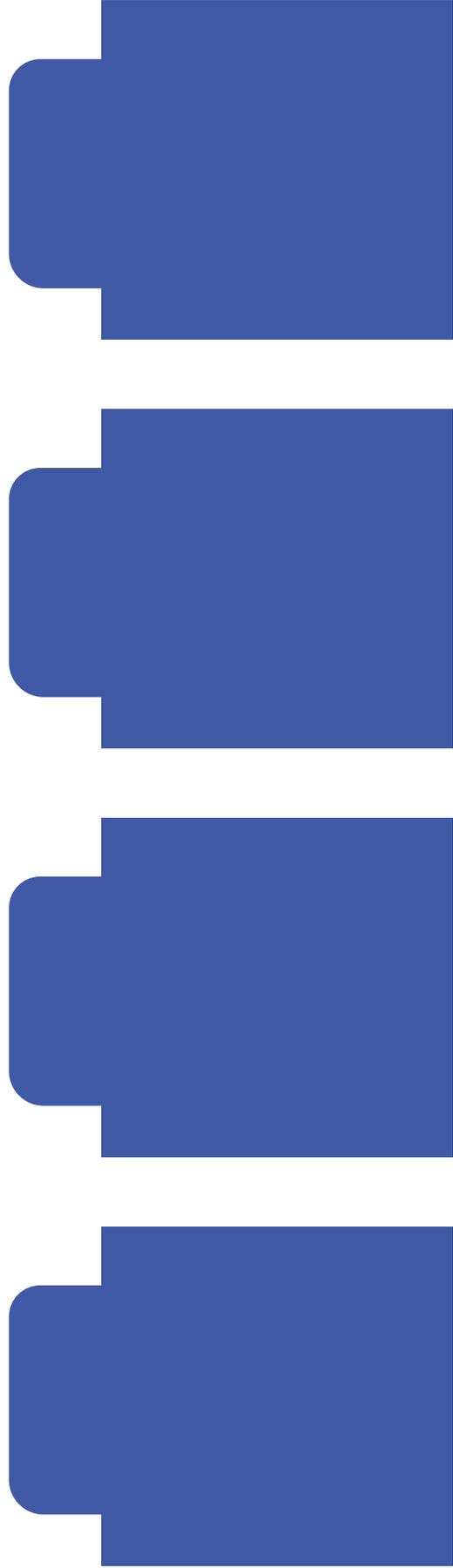
Sílaba sonido



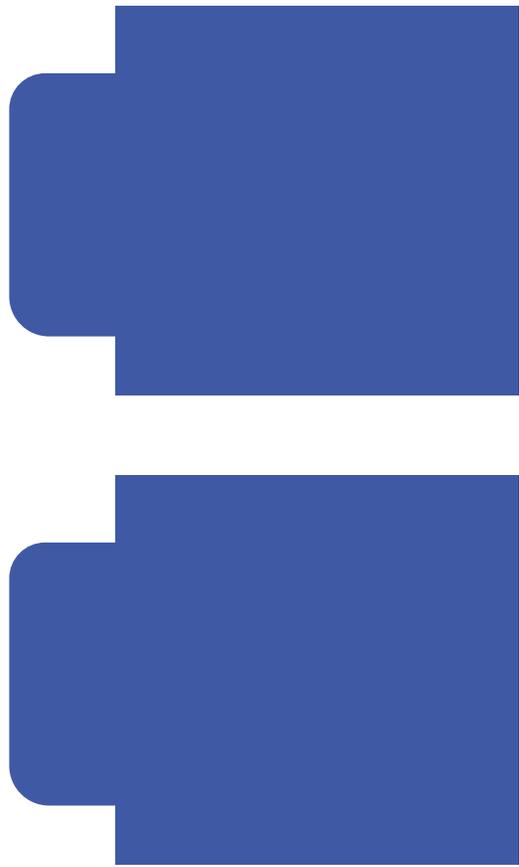
Sílaba sonido



Sílaba sonido



Sílaba sonido

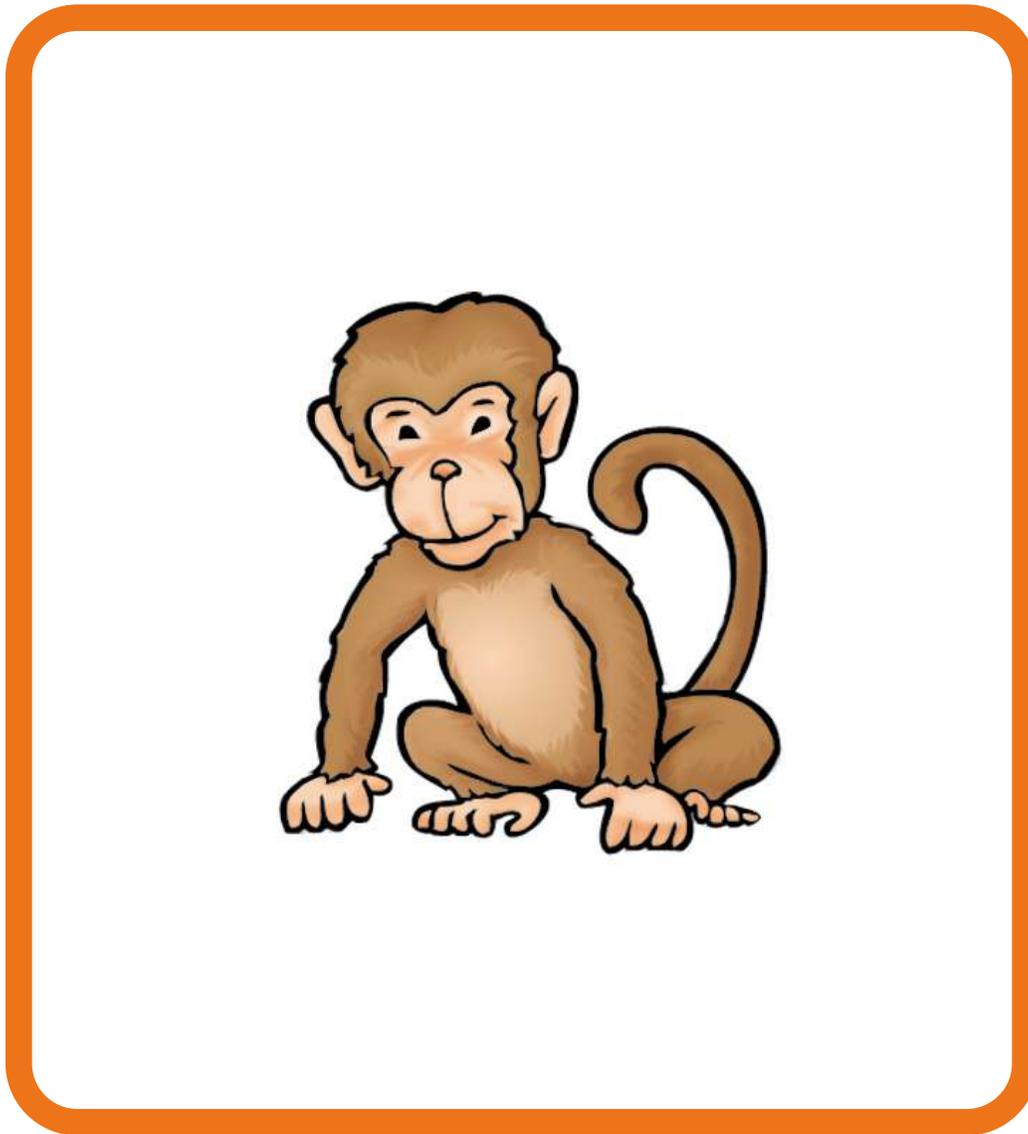


Sonido inicial consonántico



León

Sonido inicial consonántico



Mono

Sonido inicial consonántico



Loro

Sonido inicial consonántico



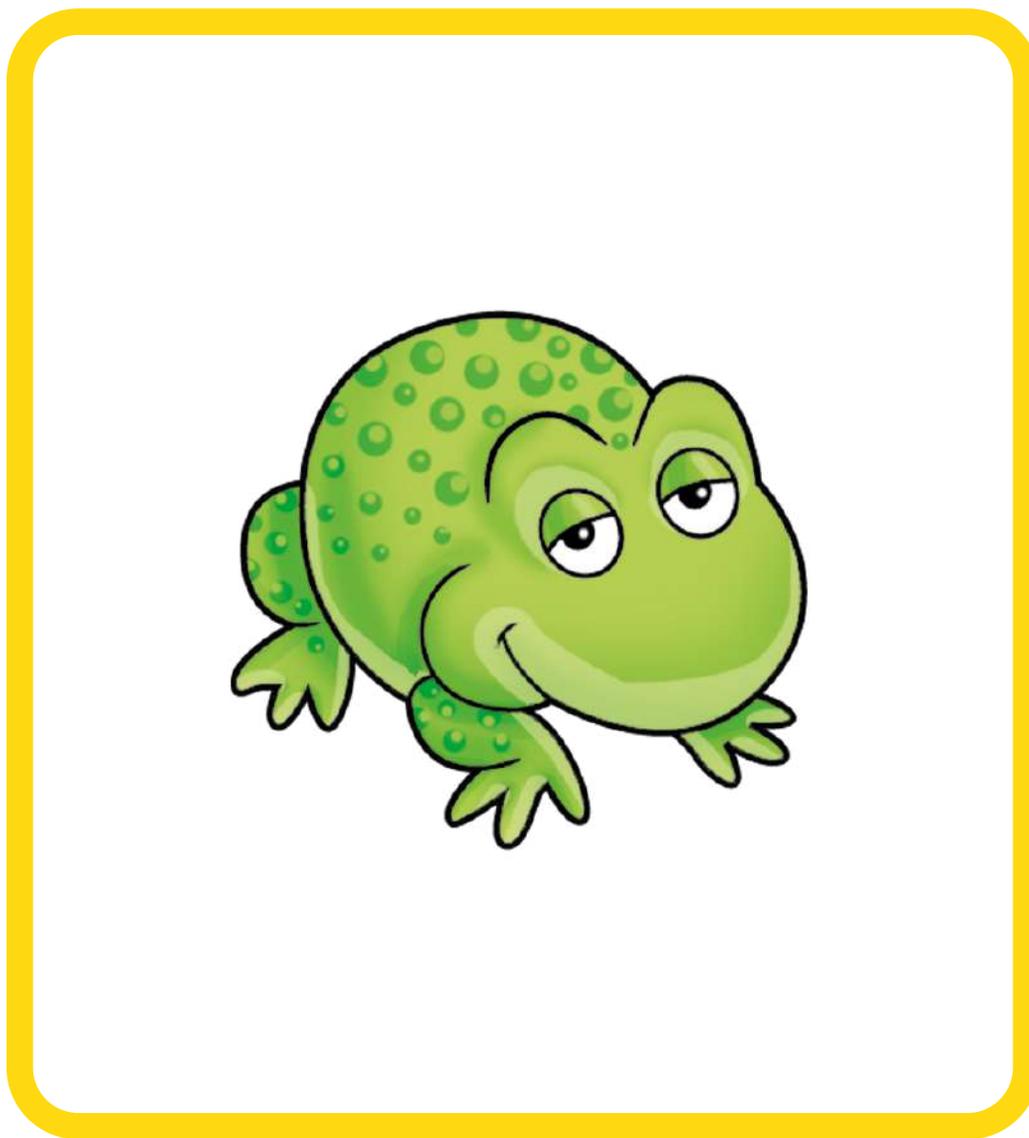
Burro

Sonido inicial consonántico



Búho

Sonido inicial consonántico



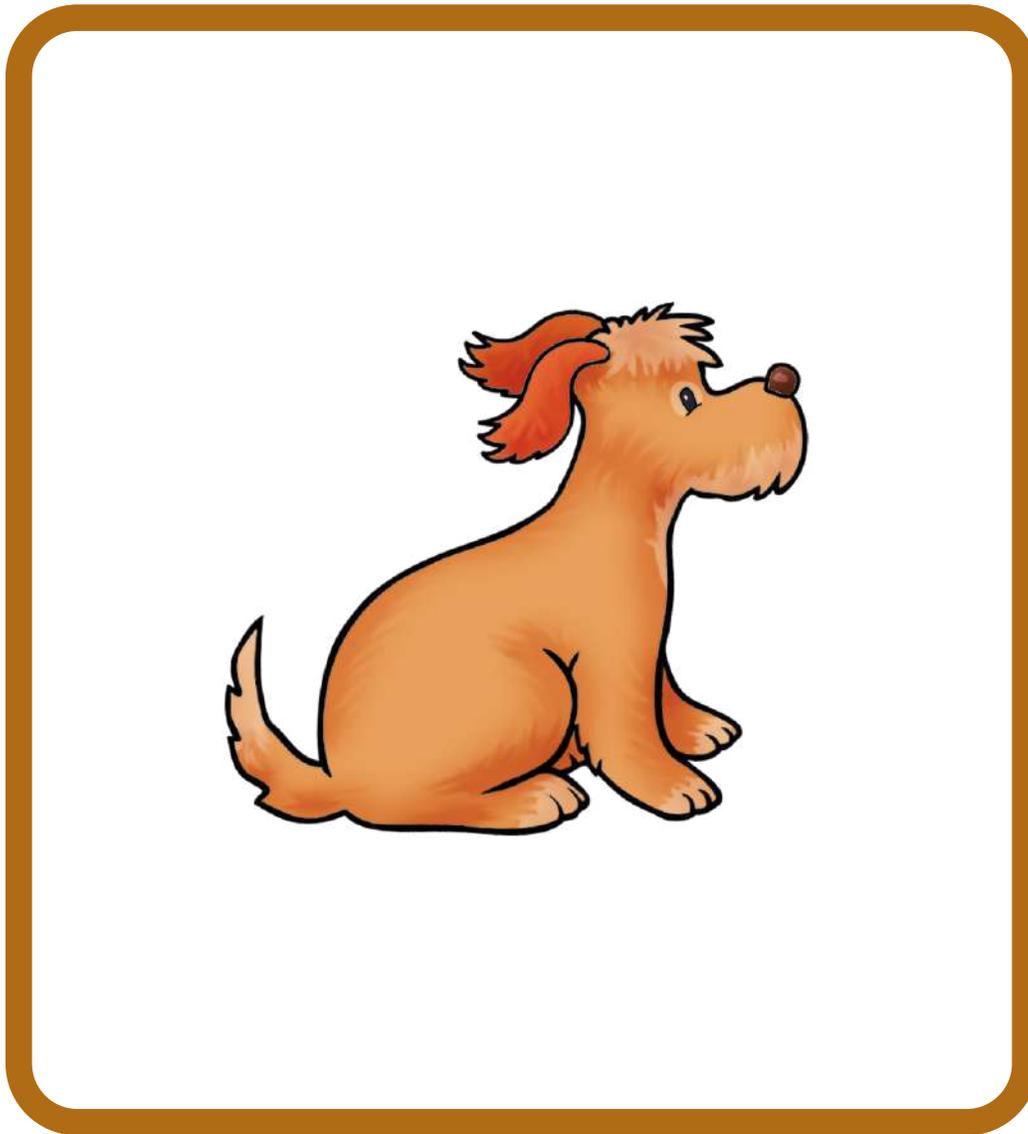
Sapo

Sonido inicial consonántico



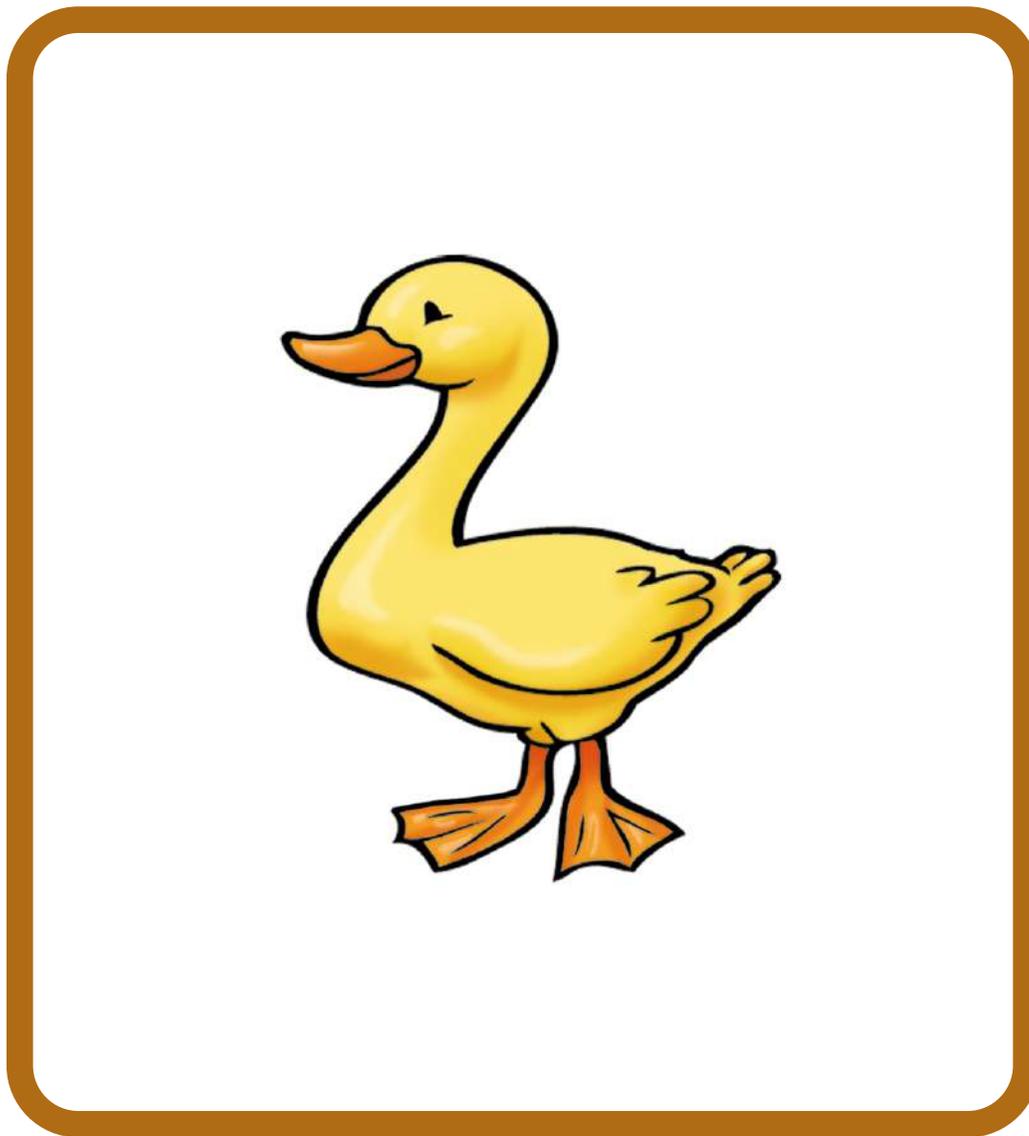
Toro

Sonido inicial consonántico



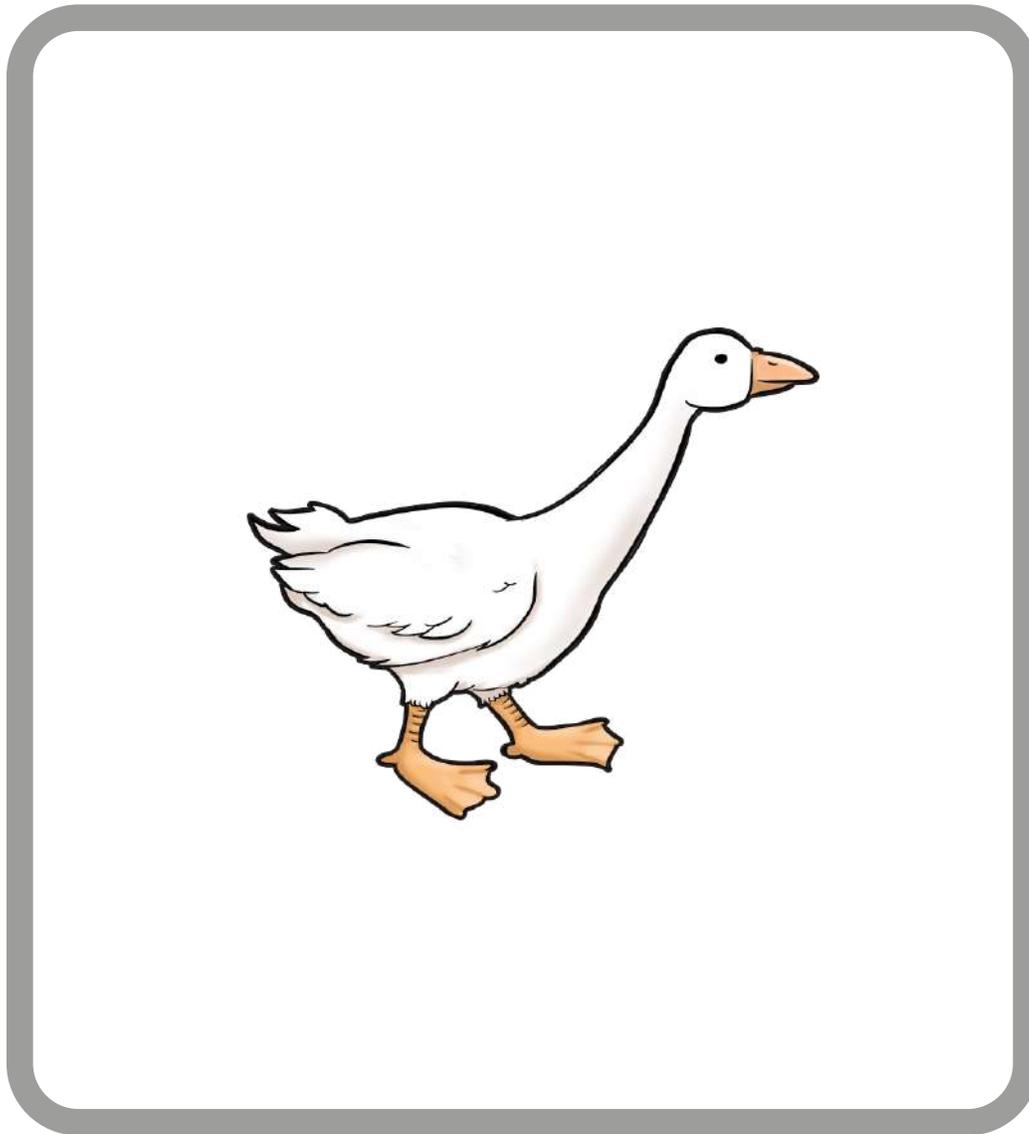
Perro

Sonido inicial consonántico



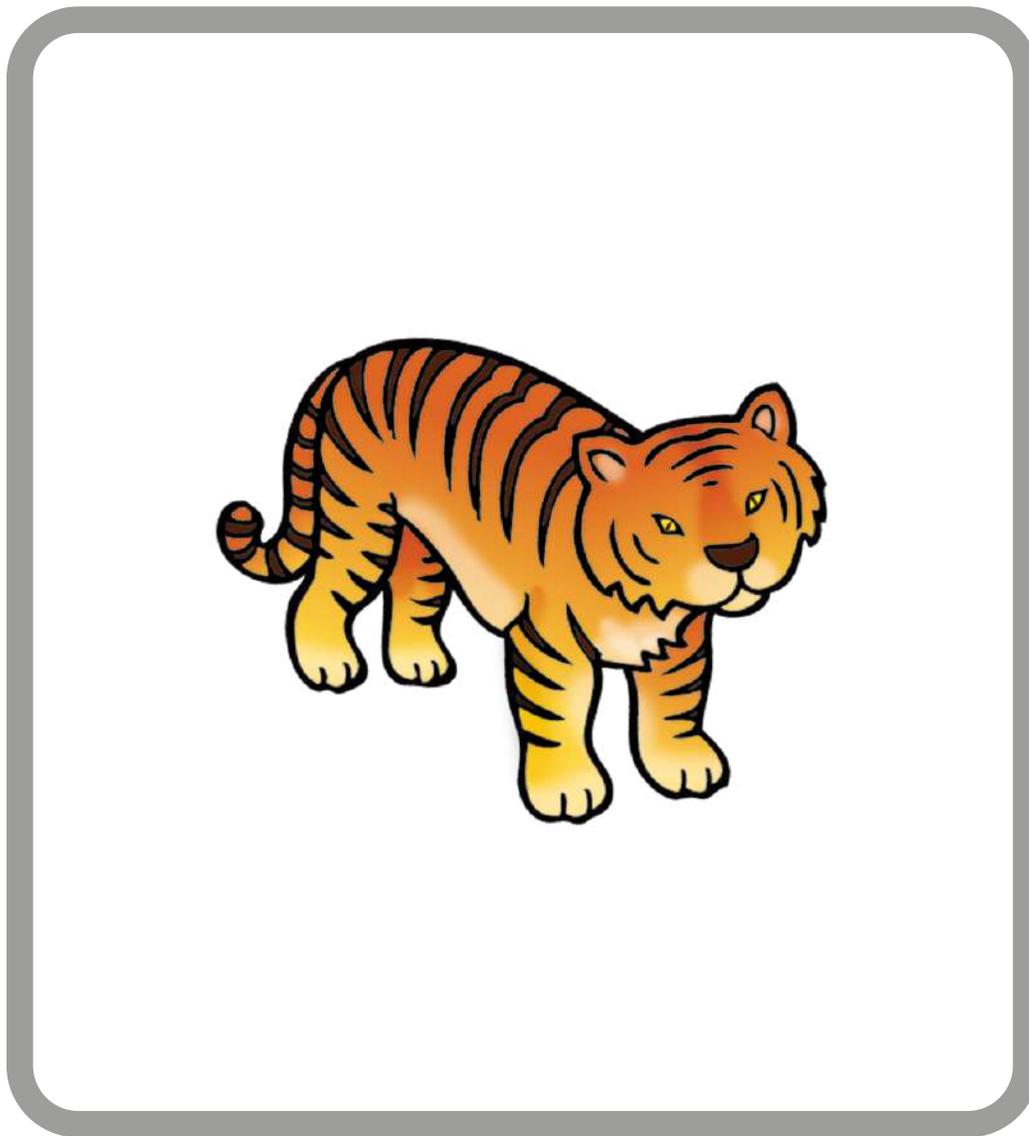
Pato

Sonido inicial consonántico



Ganso

Sonido inicial consonántico



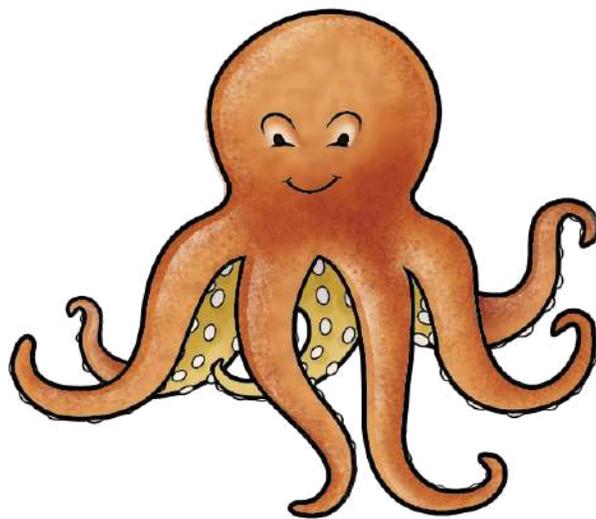
Tigre

Sonido inicial consonántico



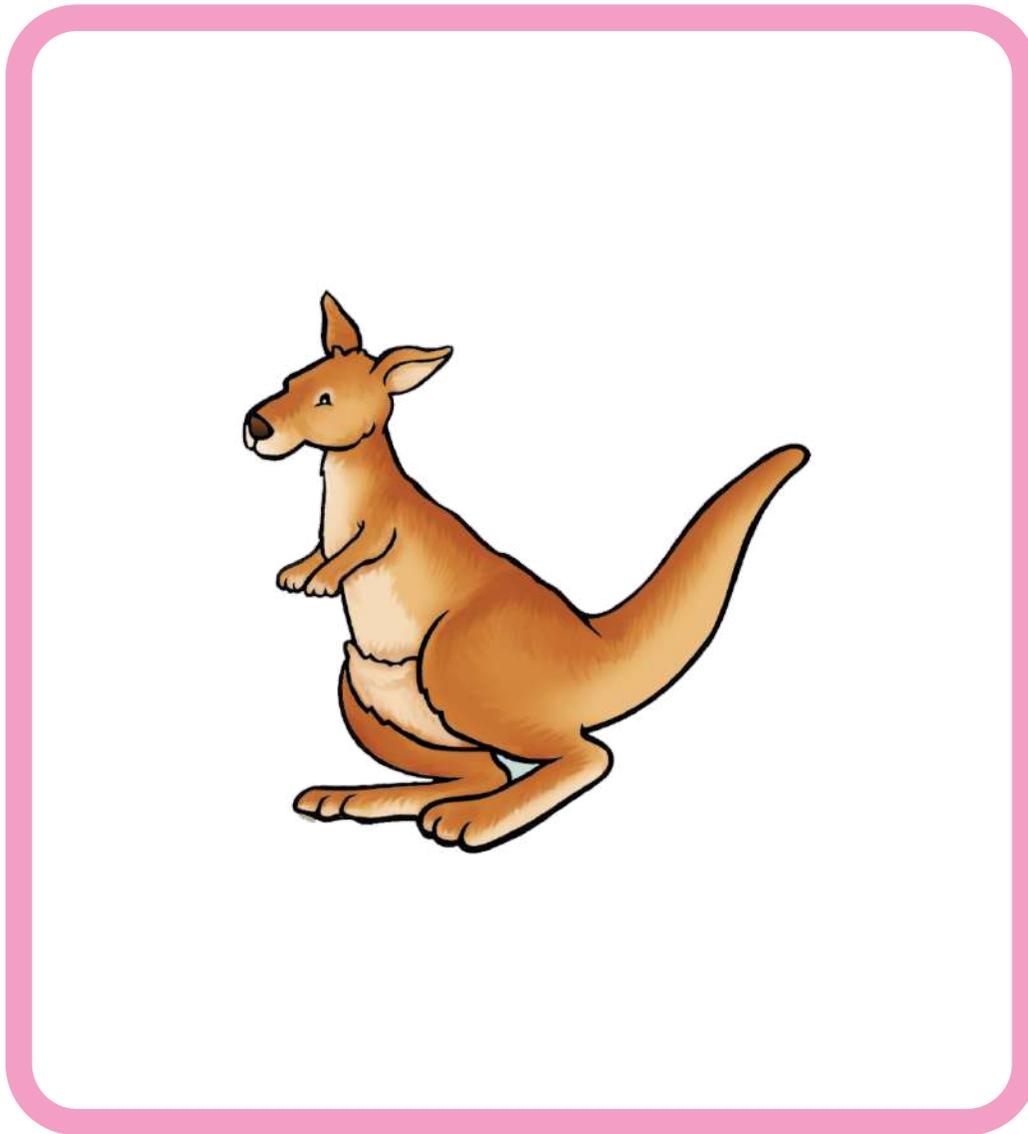
Tucán

Sonido inicial consonántico



Pulpo

Sonido inicial consonántico



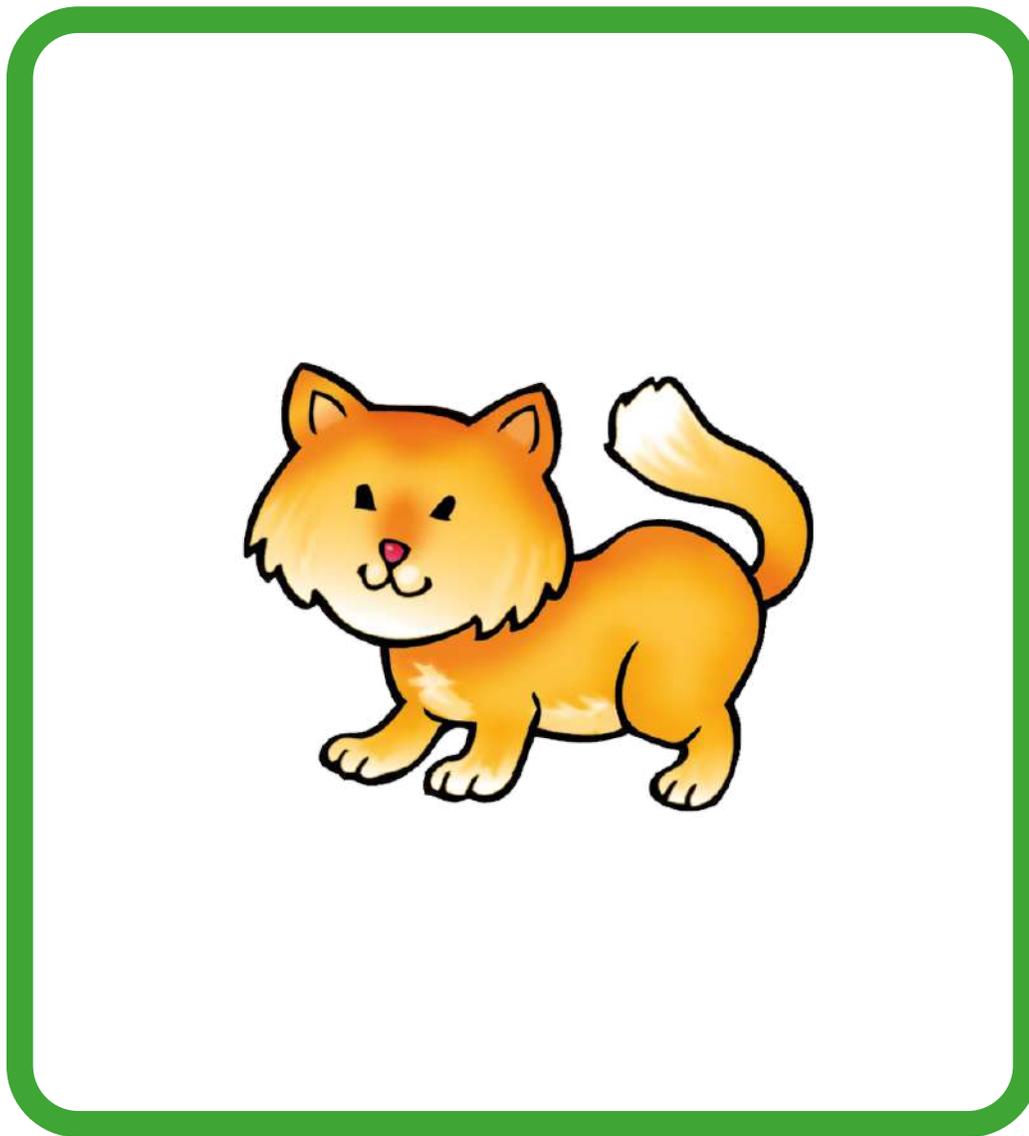
Canguro

Sonido inicial consonántico



Condor

Sonido inicial consonántico



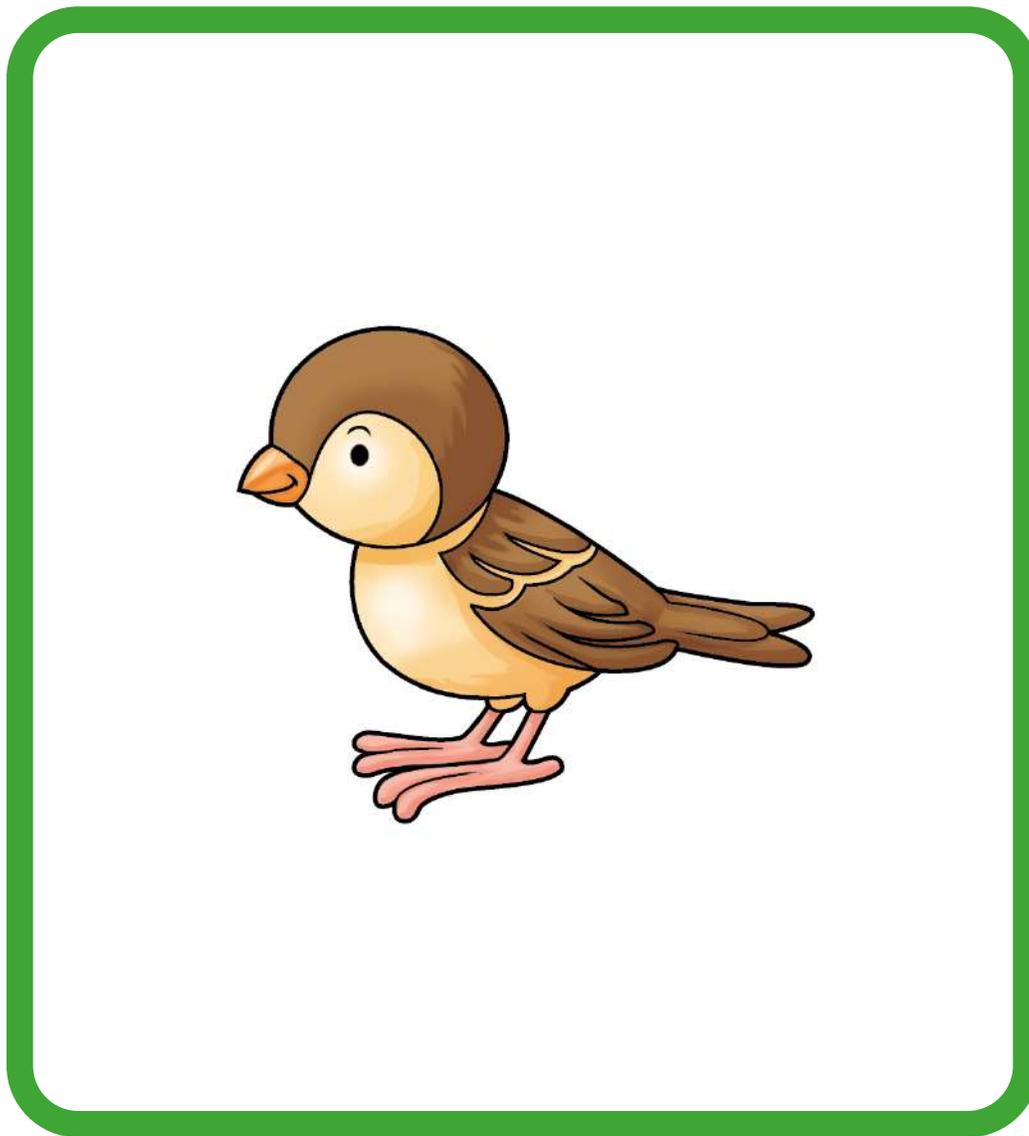
Gato

Sonido inicial consonántico



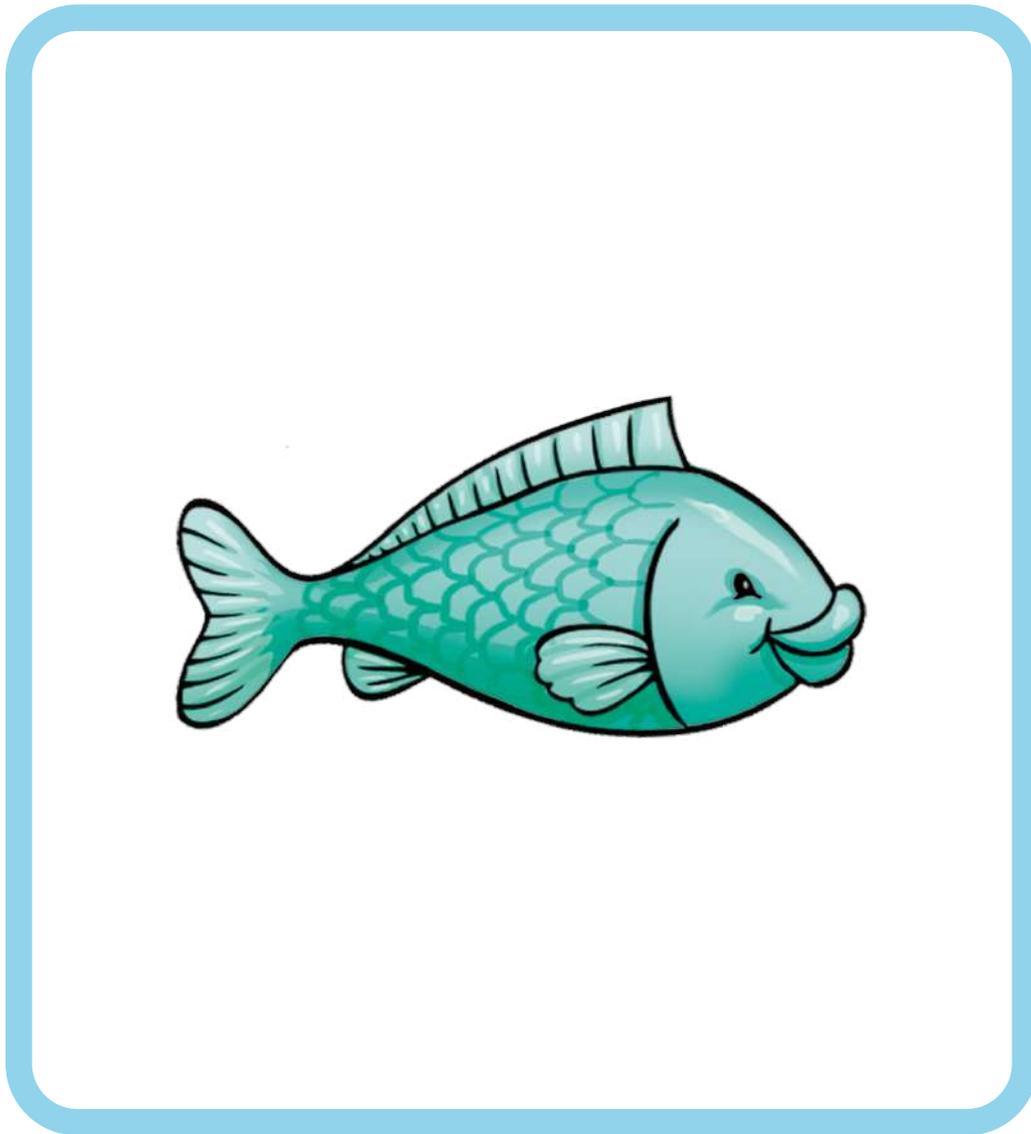
Koala

Sonido inicial consonántico



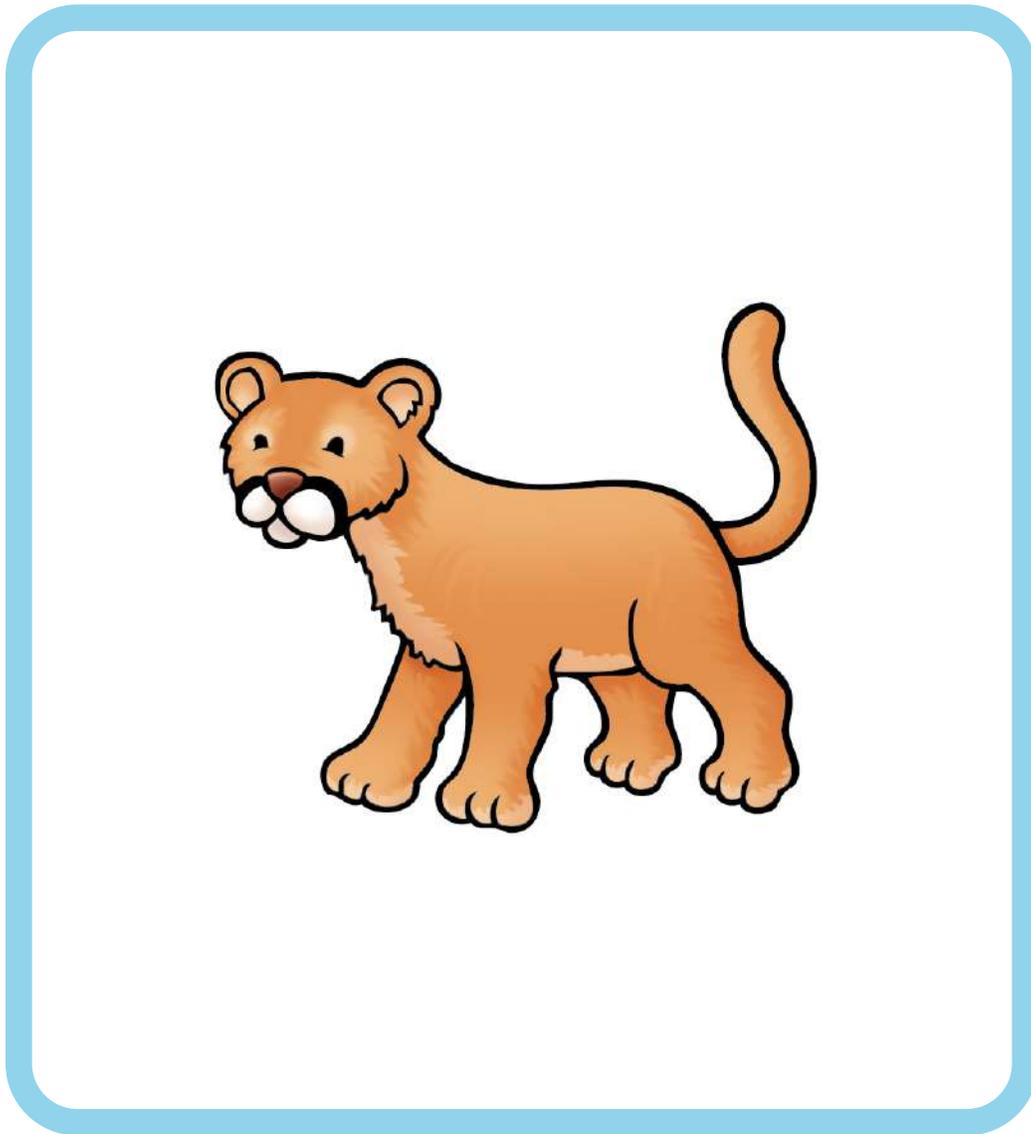
Gorrión

Sonido inicial consonántico



Pez

Sonido inicial consonántico



Puma

Sonido inicial consonántico



Castor

Sonido inicial consonántico



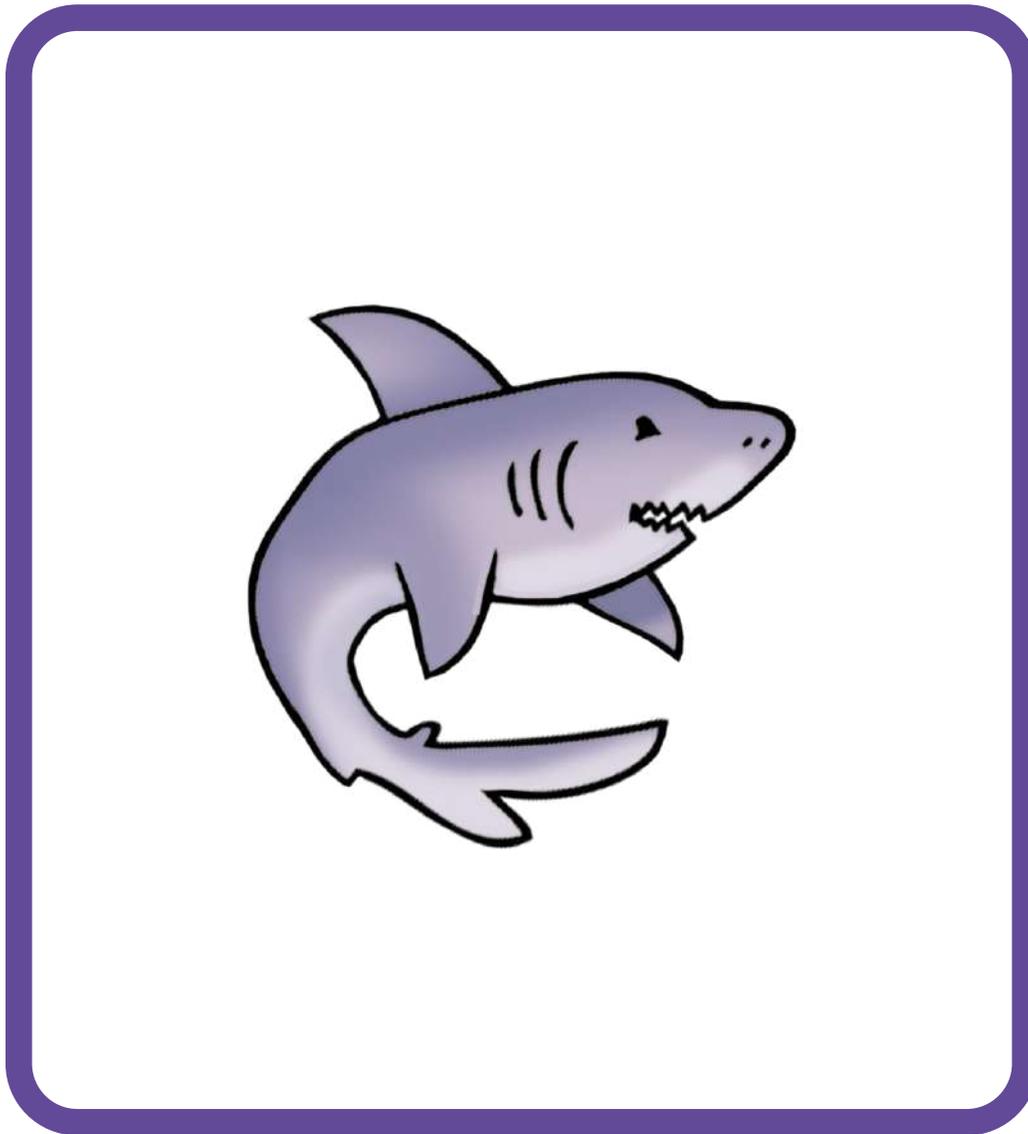
Topo

Sonido inicial consonántico



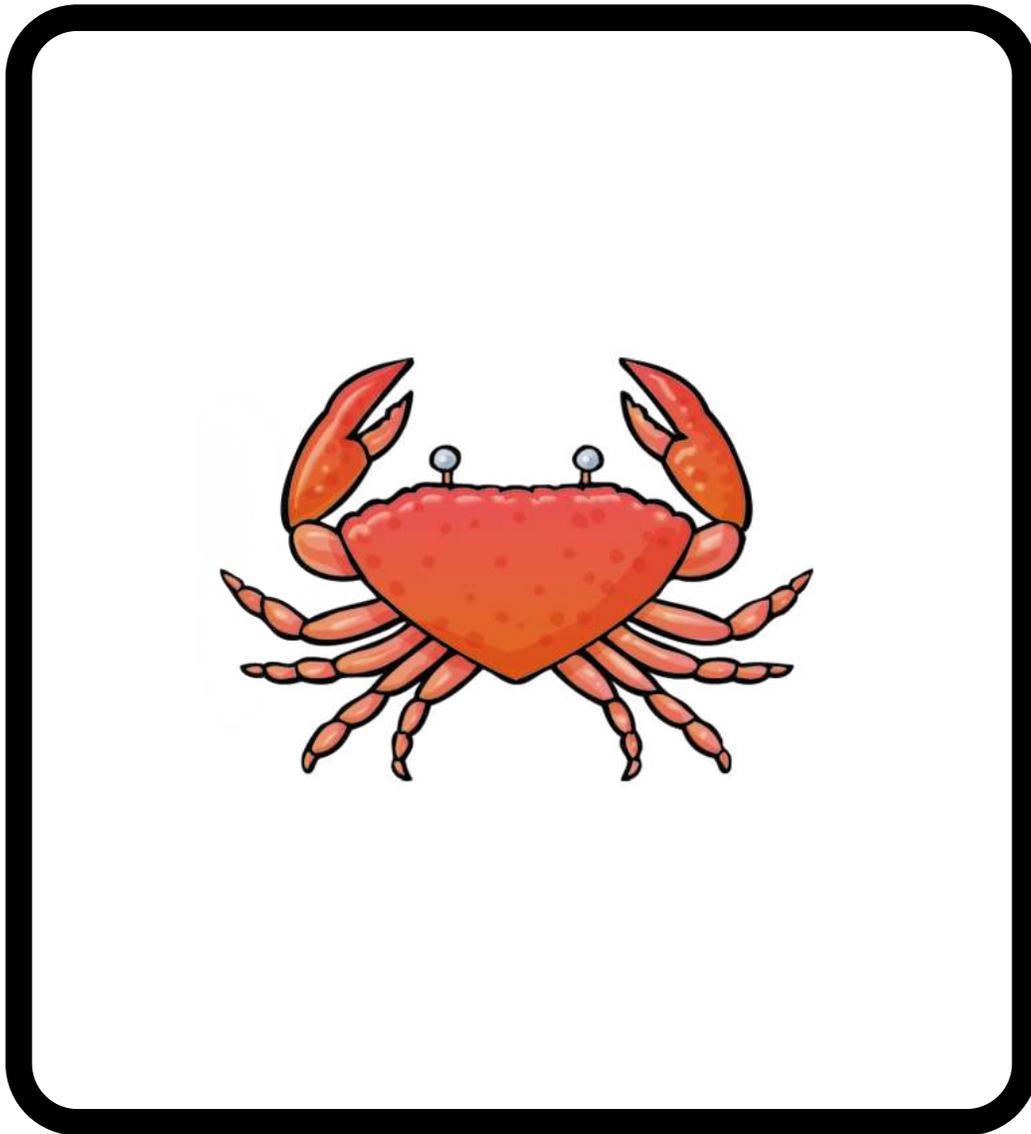
Vaca

Sonido inicial consonántico



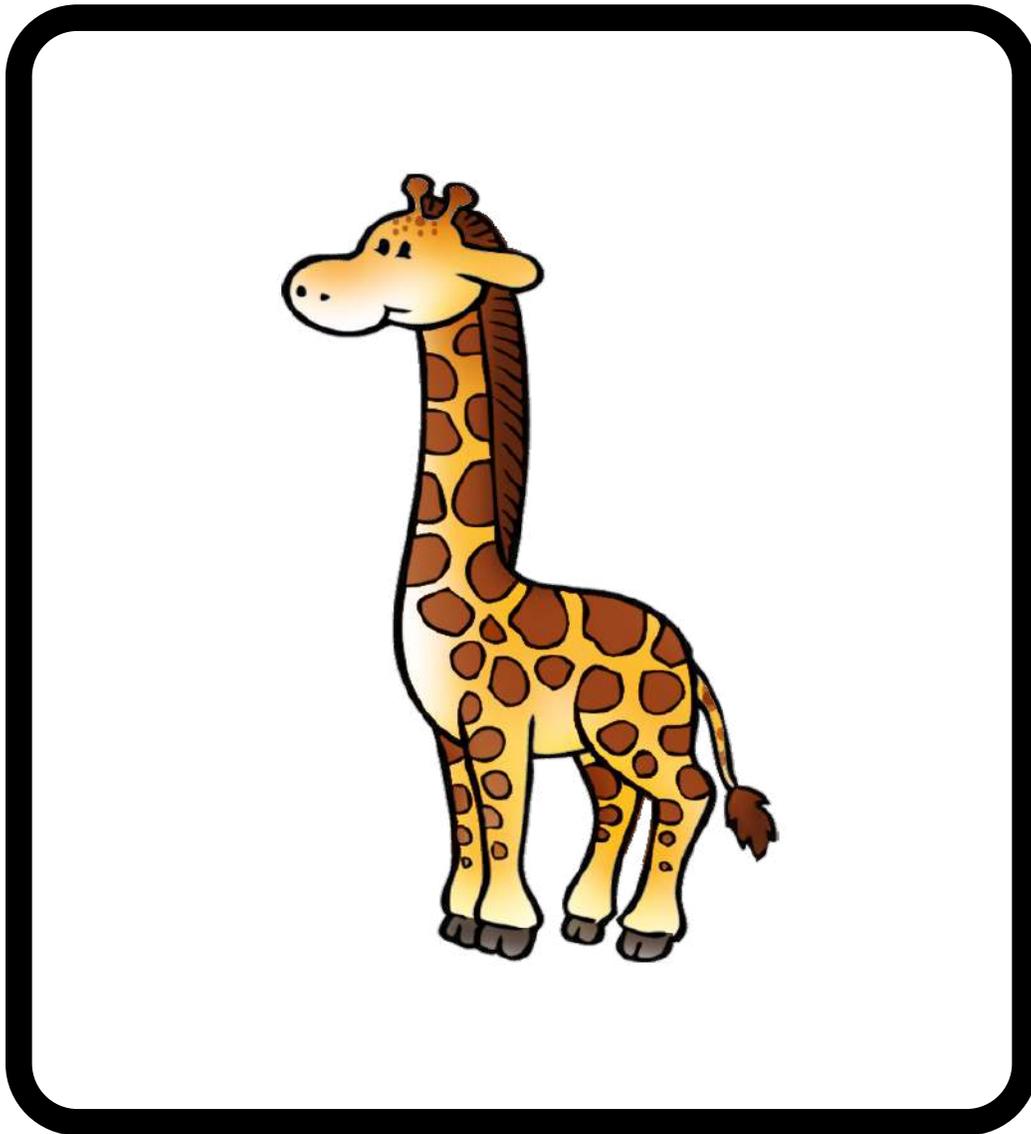
Tiburón

Sonido inicial consonántico



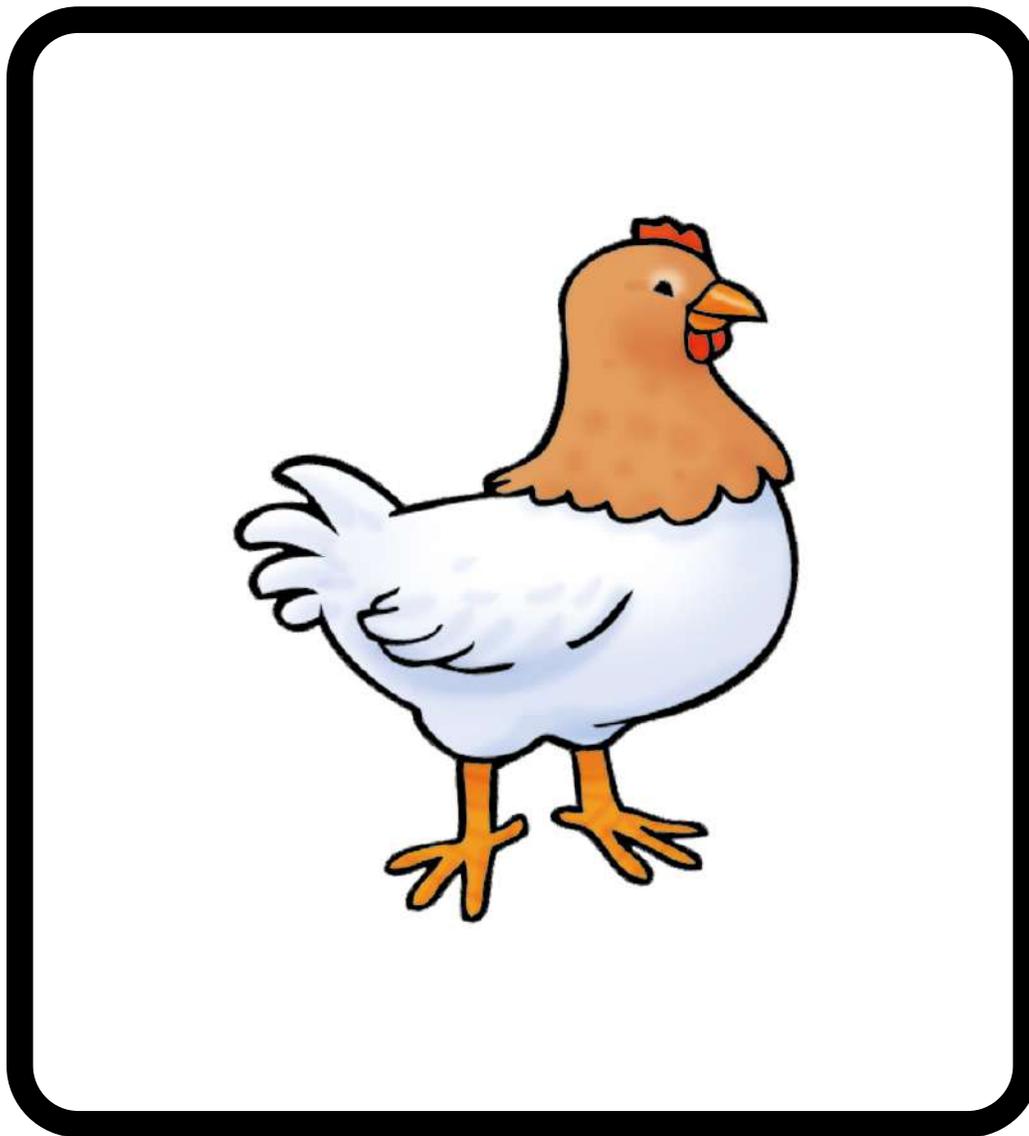
Jaiba

Sonido inicial consonántico



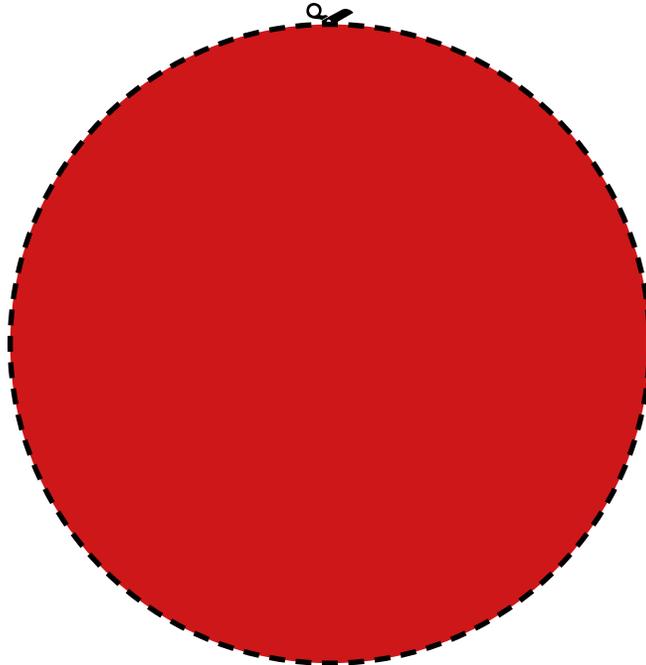
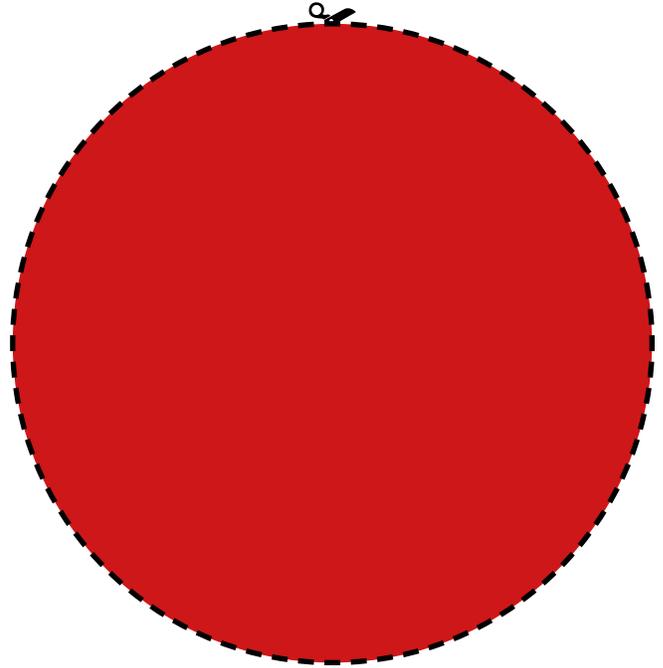
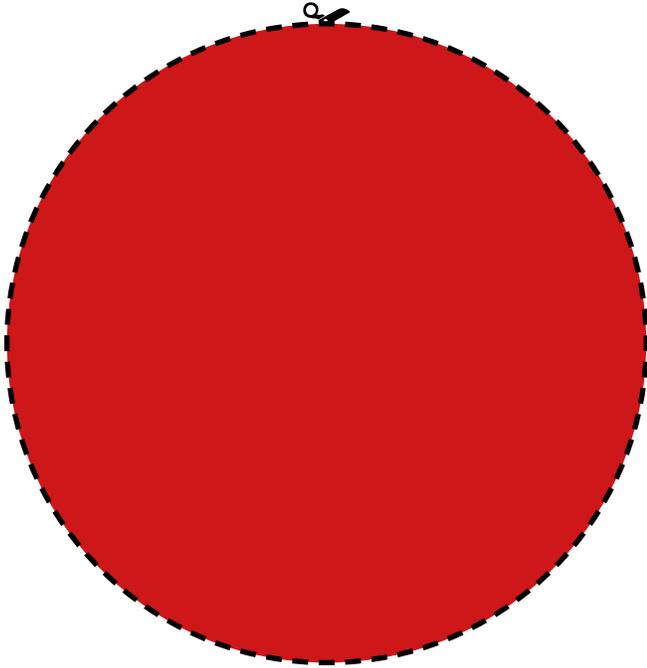
Jirafa

Sonido inicial consonántico

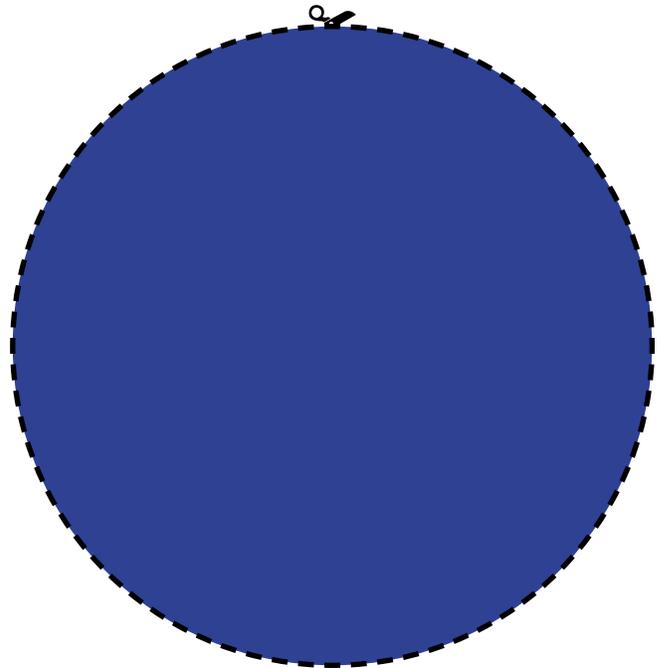
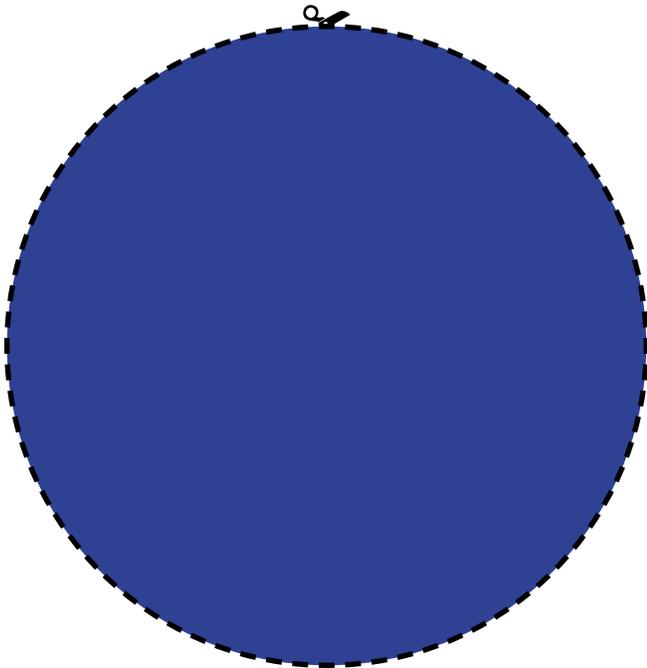
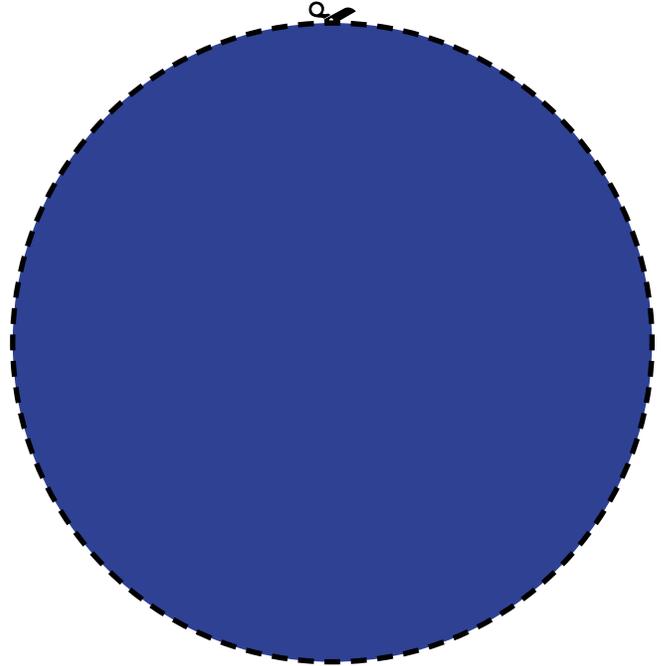
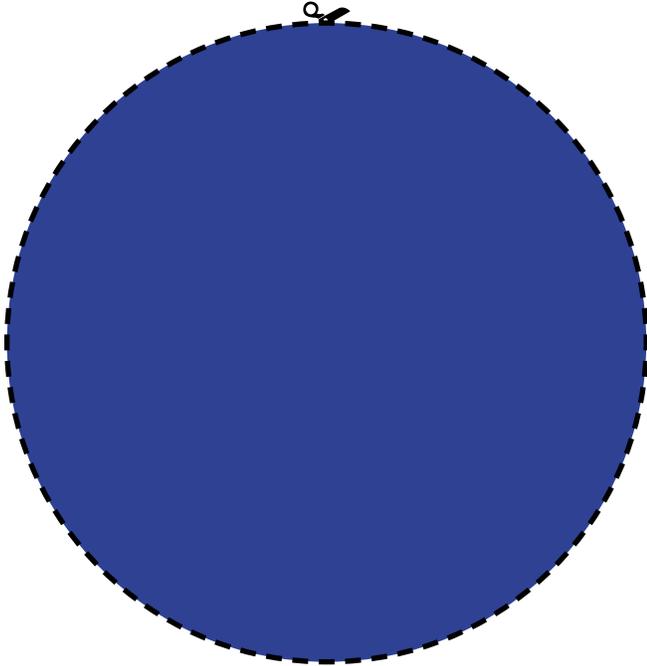


Gallina

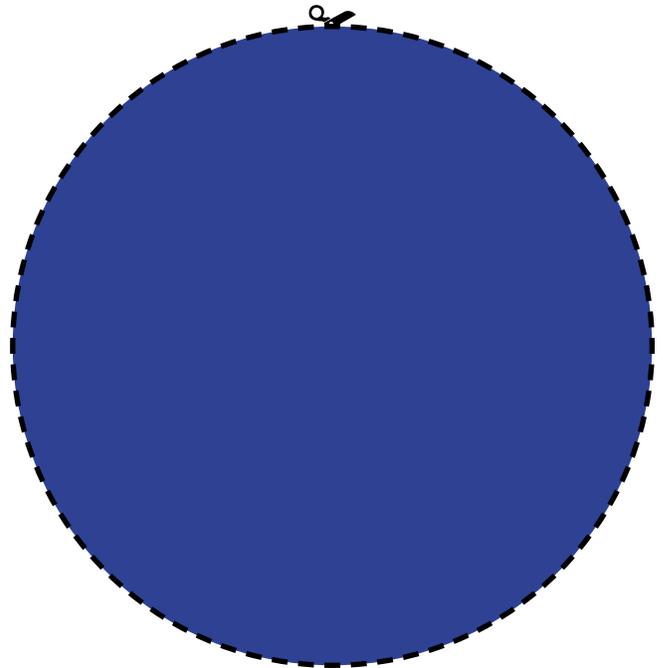
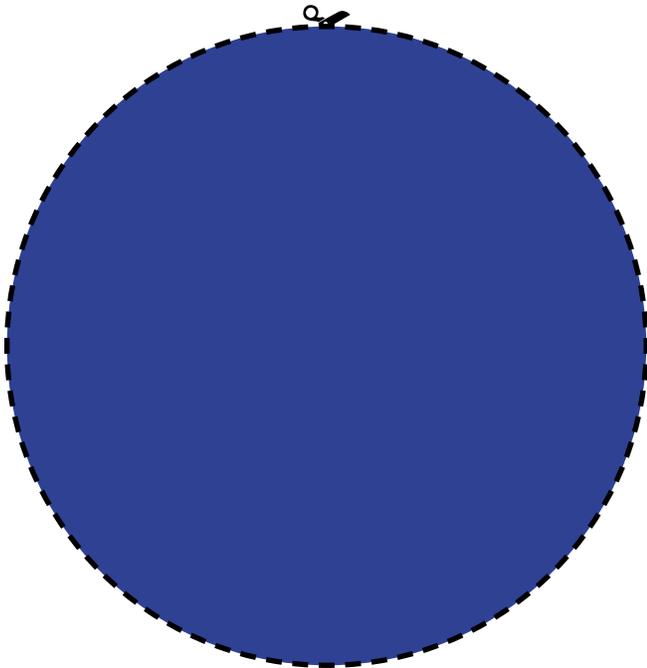
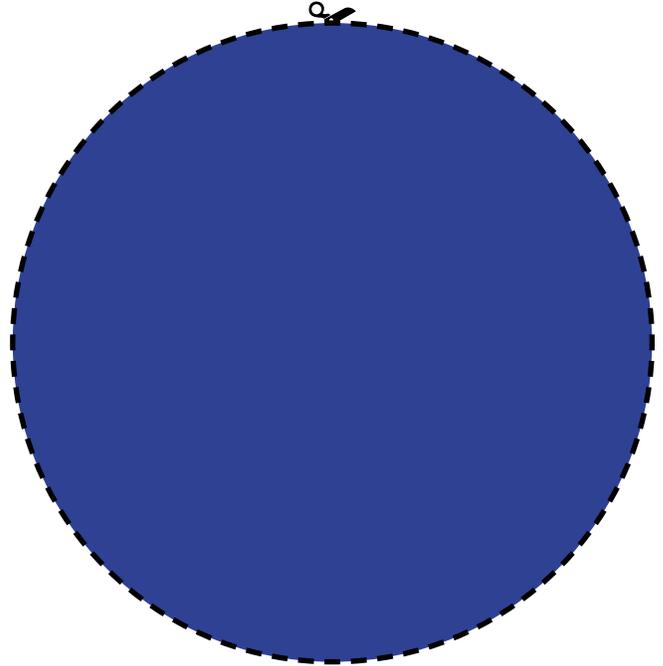
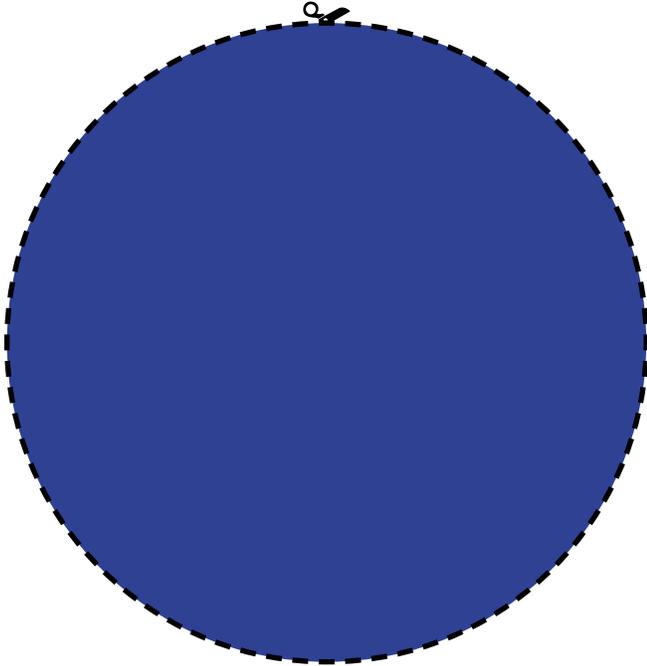
Sonido inicial consonántico



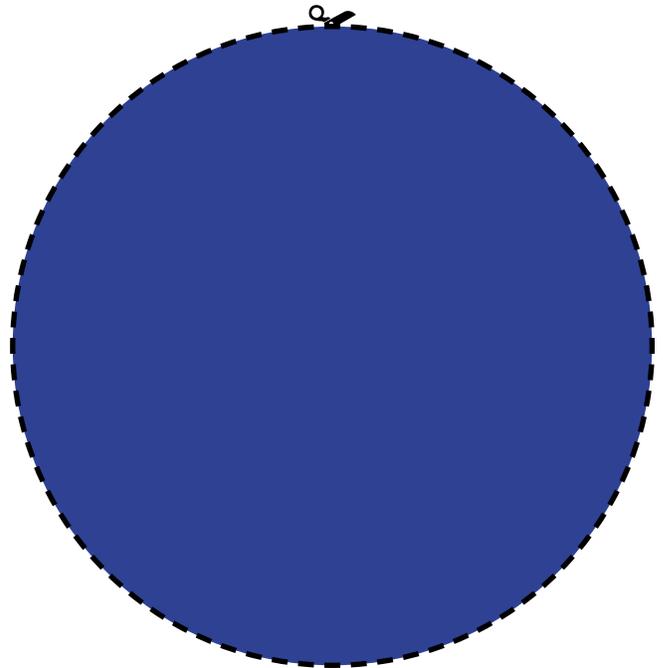
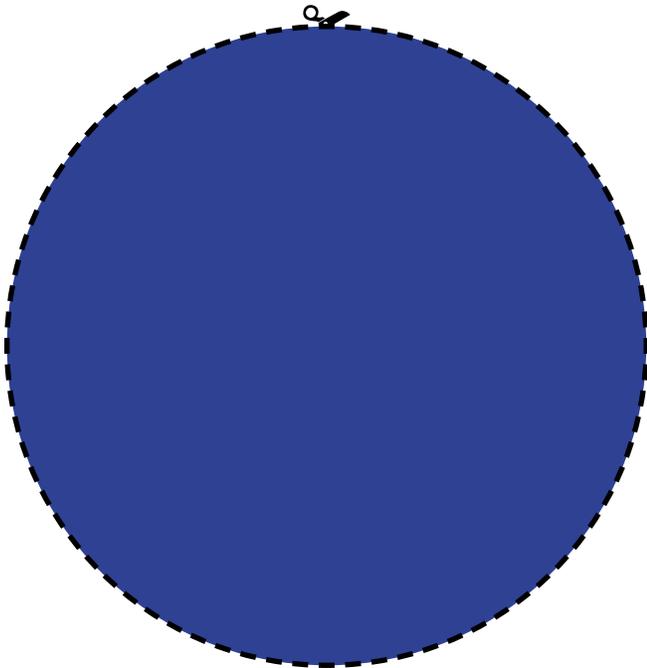
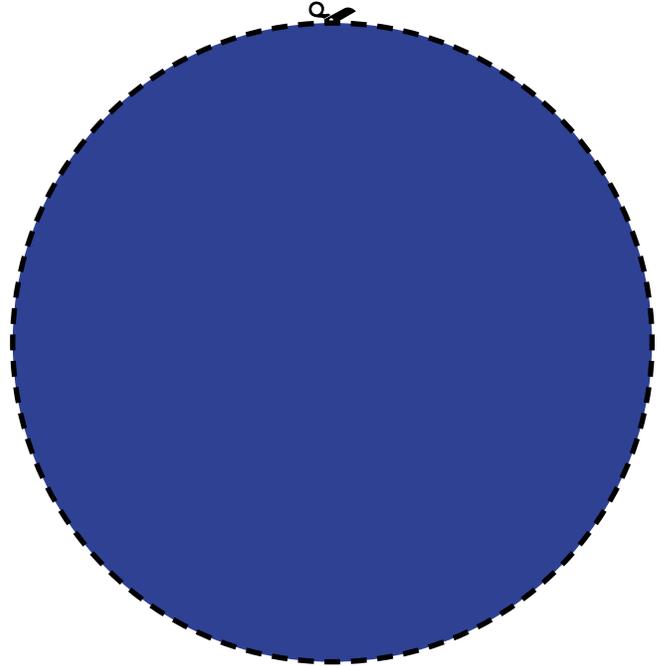
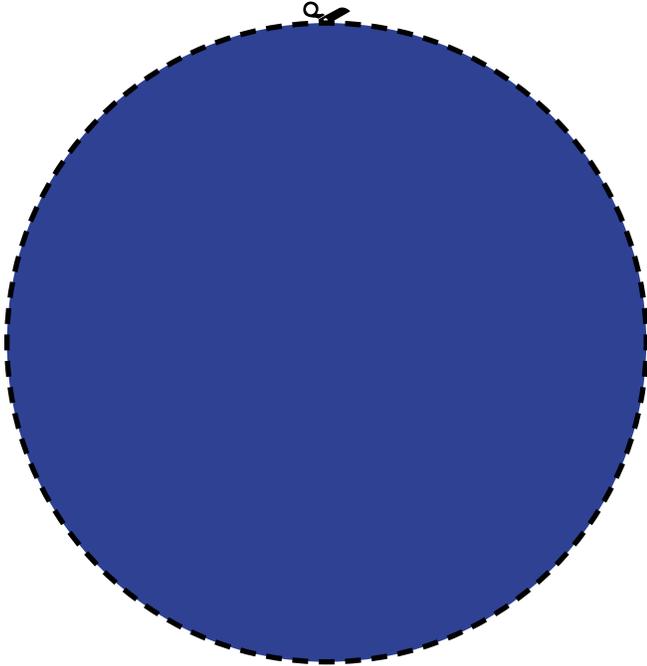
Sonido inicial consonántico



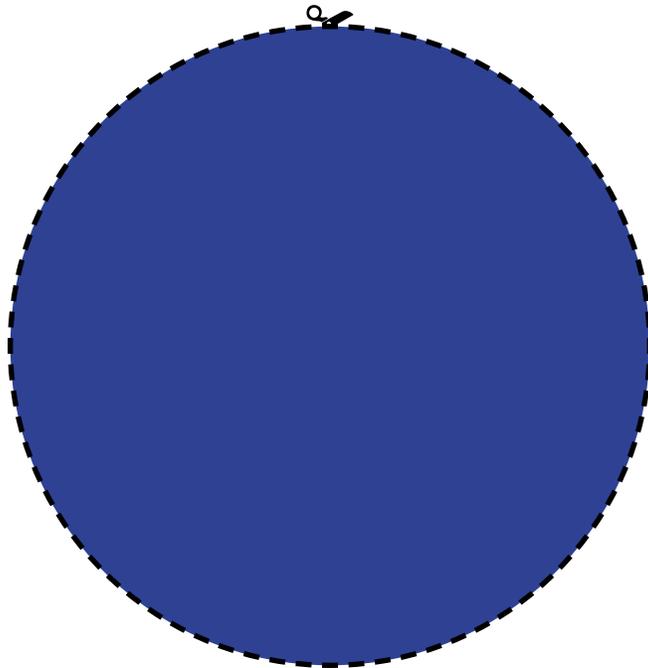
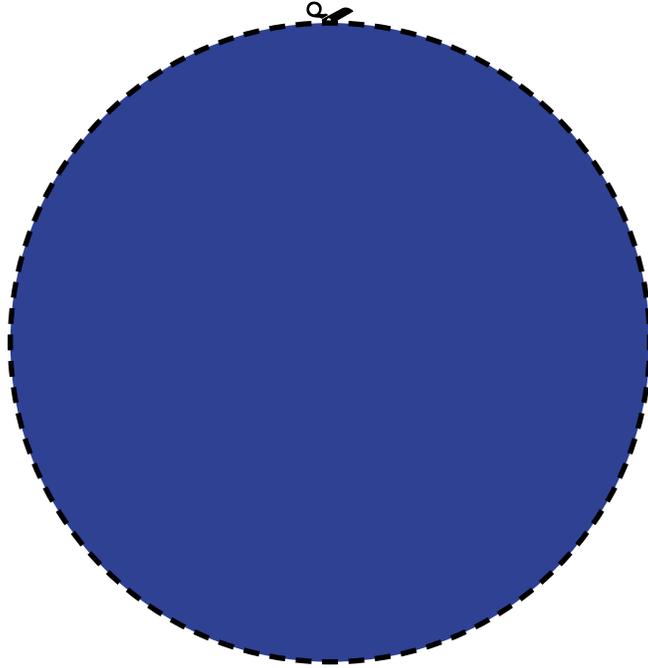
Sonido inicial consonántico



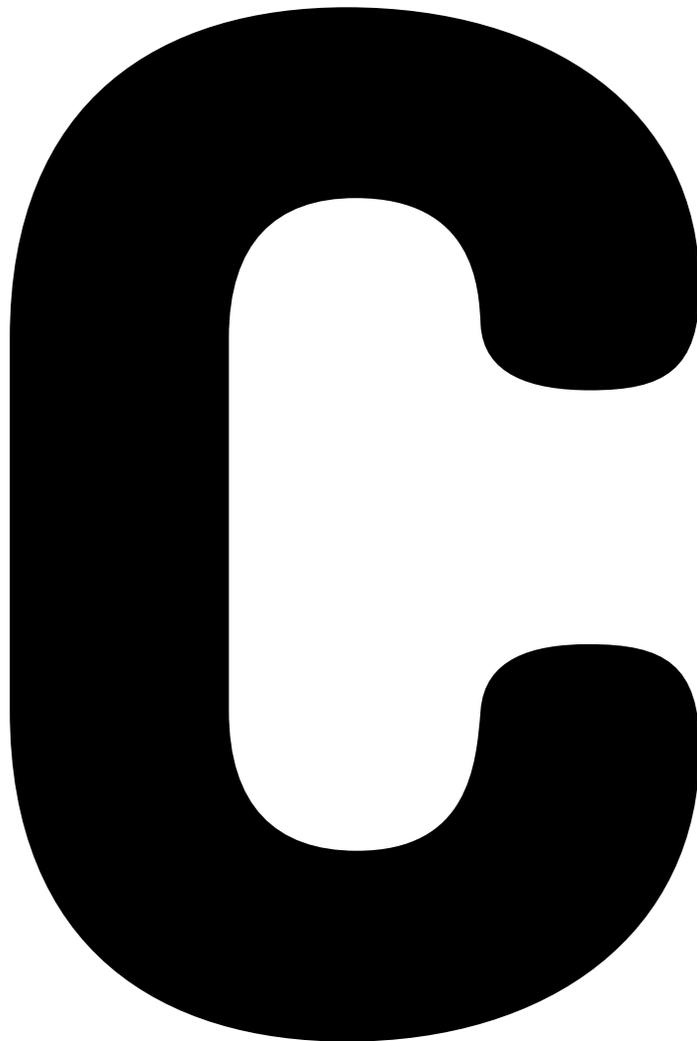
Sonido inicial consonántico



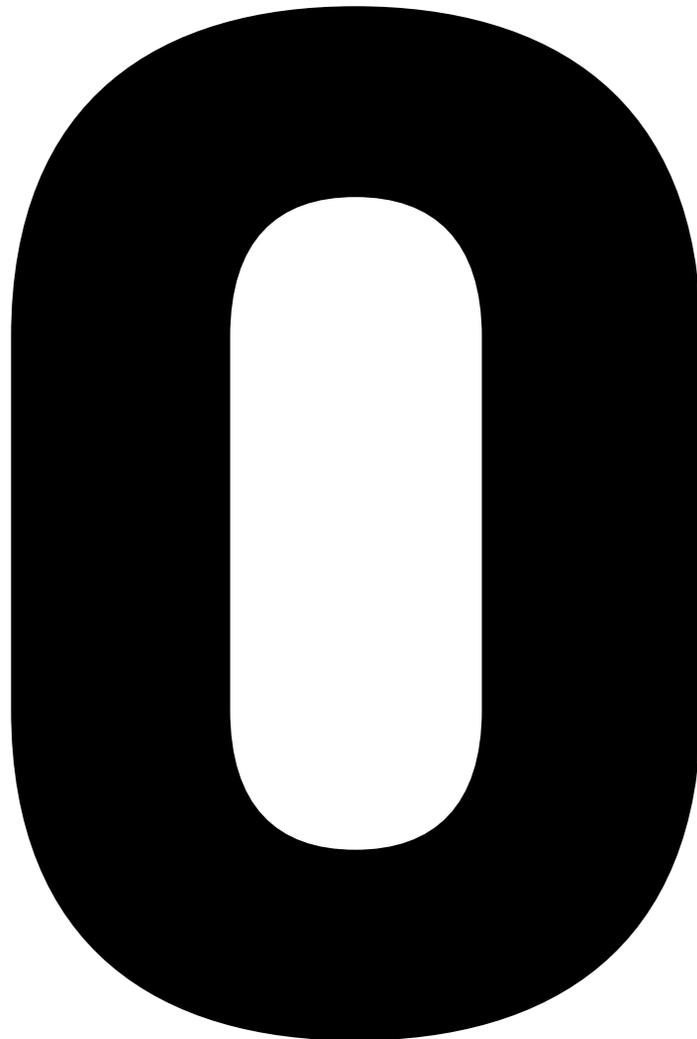
Sonido inicial consonántico



Manipulación fonémica



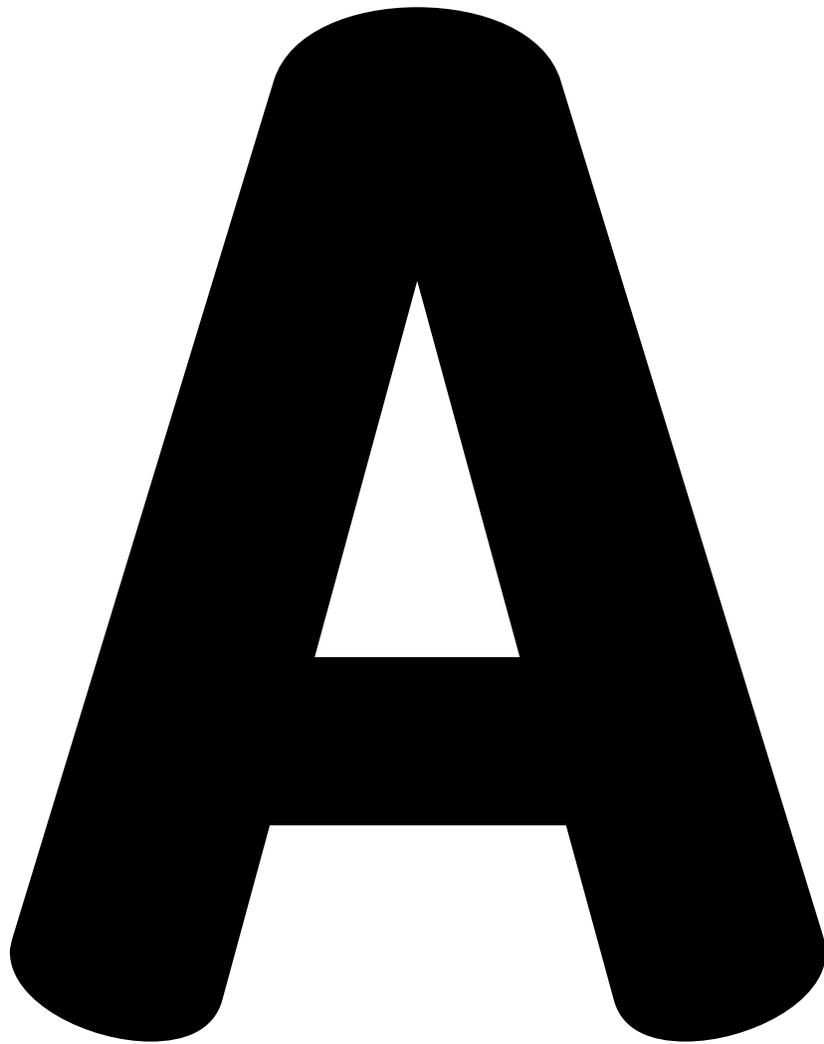
Manipulación fonémica



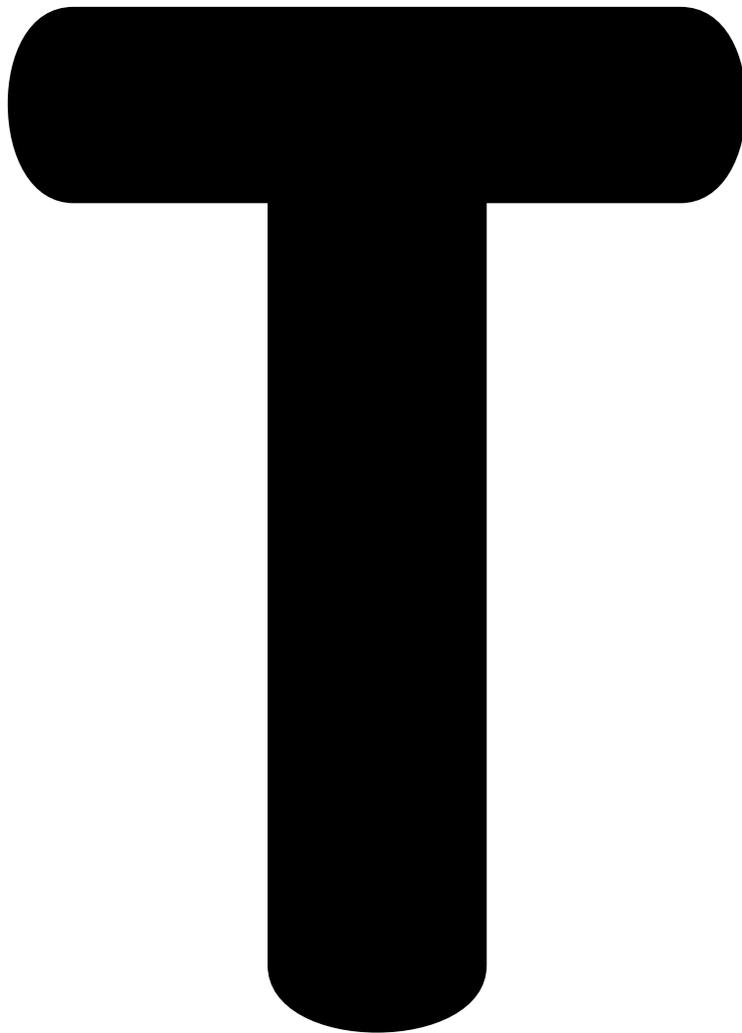
Manipulación fonémica



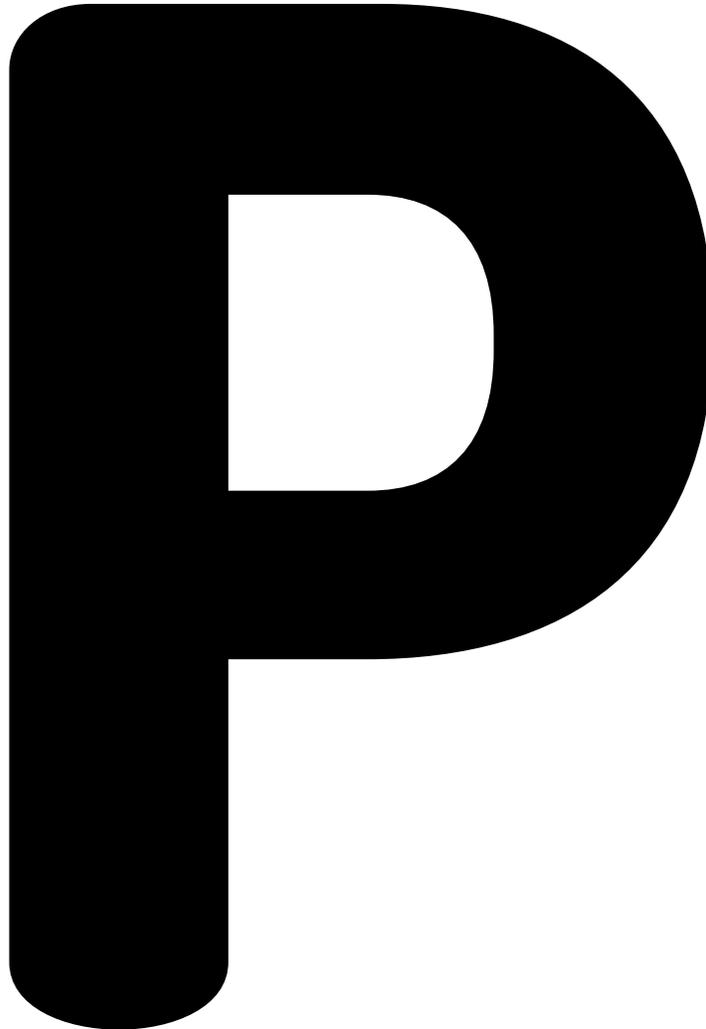
Manipulación fonémica



Manipulación fonémica



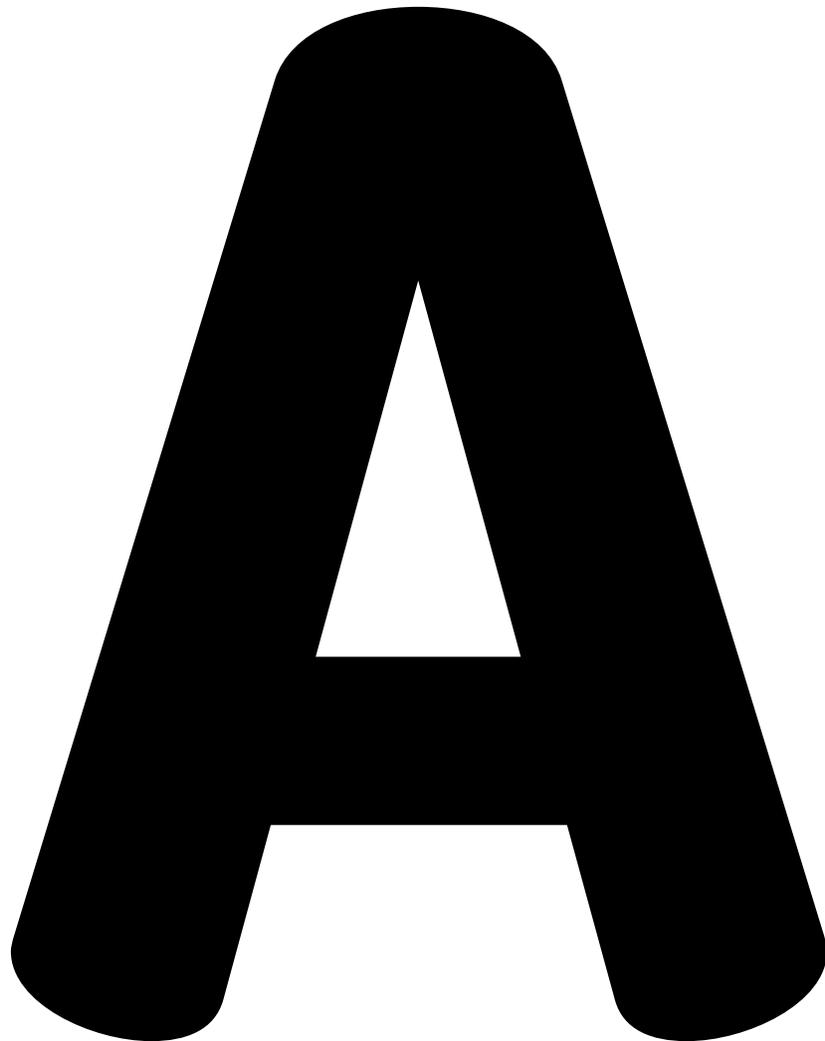
Manipulación fonémica



Manipulación fonémica

B

Manipulación fonémica



Análisis fonémico



Sal

Análisis fonémico



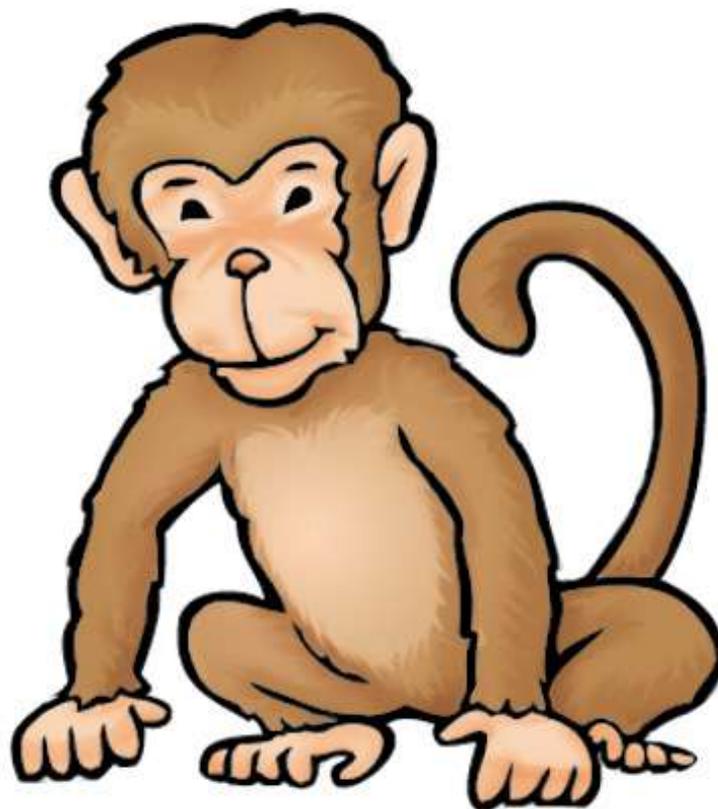
Rey

Análisis fonémico



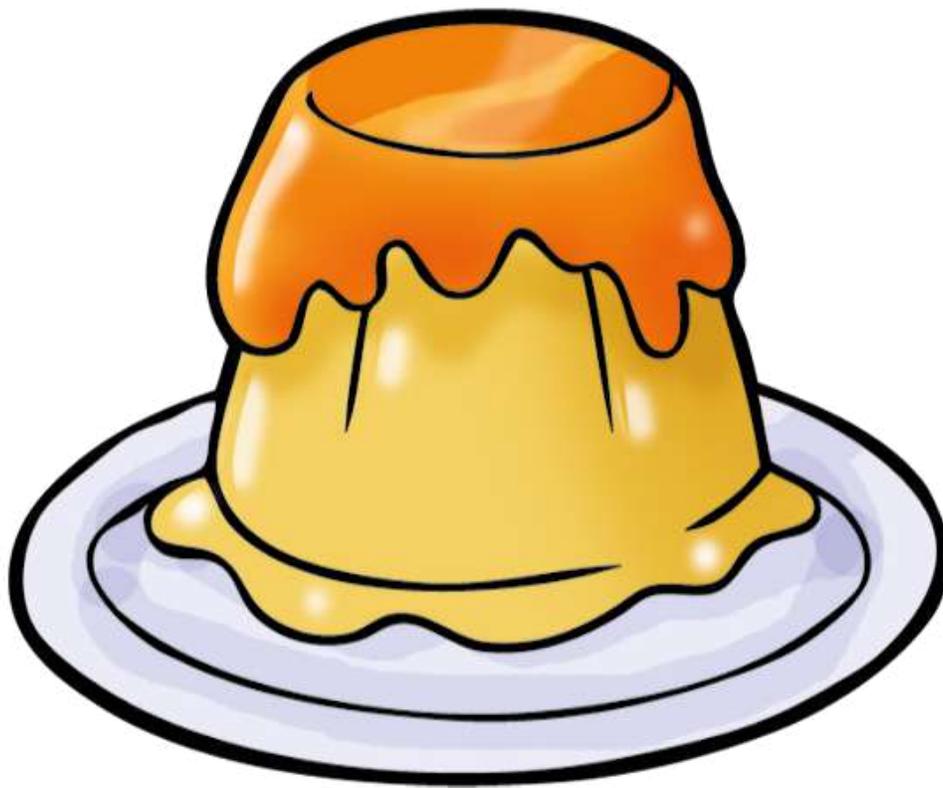
Ola

Análisis fonémico



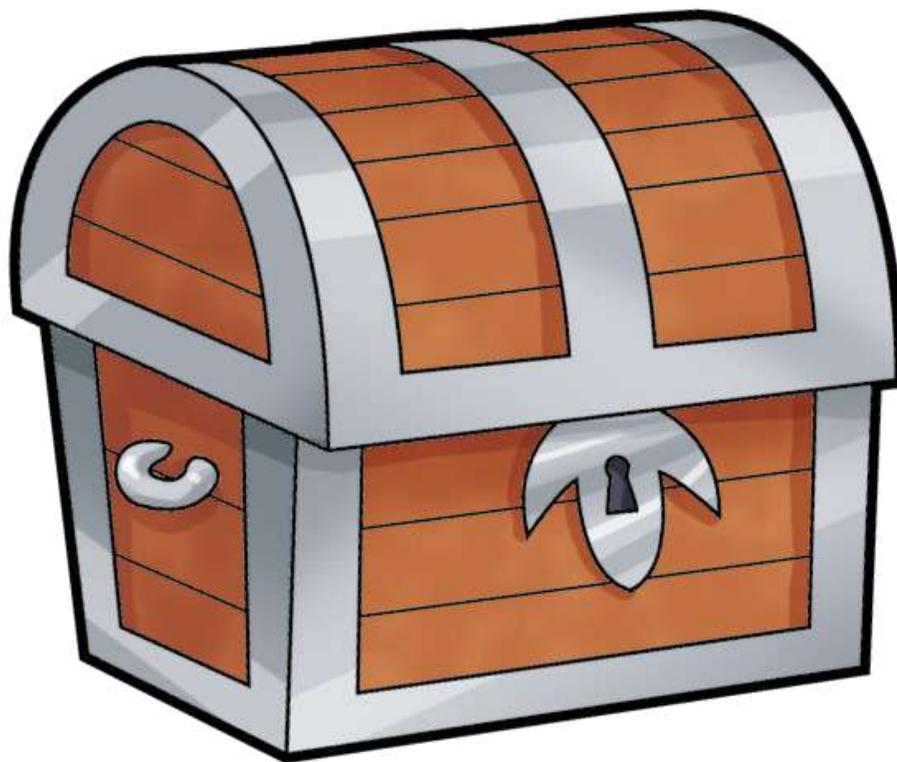
Mono

Análisis fonémico



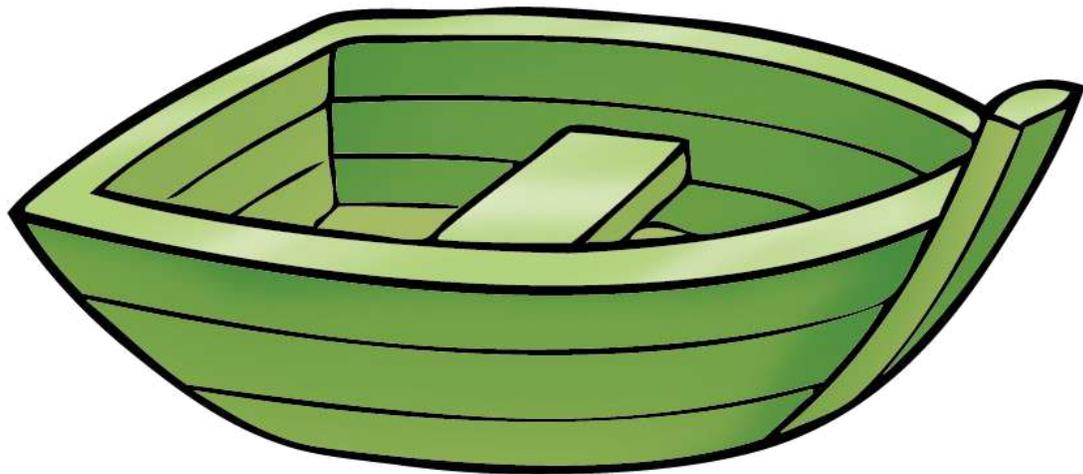
Flan

Análisis fonémico



Baúl

Análisis fonémico



Bote

Análisis fonémico



Análisis fonémico



Análisis fonémico

