

PRESENTACIÓN

Jugando con los sonidos es una serie de tres cuadernos cuya finalidad es estimular la conciencia fonológica, habilidades precursoras de la lectoescritura, que contribuyen a la formación del eje de aprendizaje de 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 los sonidos en las palabras, siguiendo un orden de complejidad gradual.

Los cuadernos **Jugando con los sonidos** potencian funciones cognitivas como la atención, la memoria, lenguaje y también desarrollan el vocabulario y contenidos semánticos de acuerdo a lo propuesto por el Ministerio de Educación.

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), destinado para niños de 1° Básico (NB1), 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, además, se pueden utilizar como un apoyo importante en niños que presentan dificultades en el desarrollo del lenguaje, puesto que favorecen la organización del lenguaje oral.

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.

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

¿CUÁNDO PODEMOS EMPEZAR A ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA?

Desde los 3 años de edad podemos comenzar gradualmente a trabajar esta habilidad, permitiendo con ello que los niños adquieran mayor conciencia acerca de los sonidos que forman las palabras. Es trascendental que sea abordada desde etapas preescolares para facilitar así el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

¿CÓMO UTILIZAR EL CUADERNO “JUGANDO CON LOS SONIDOS”?

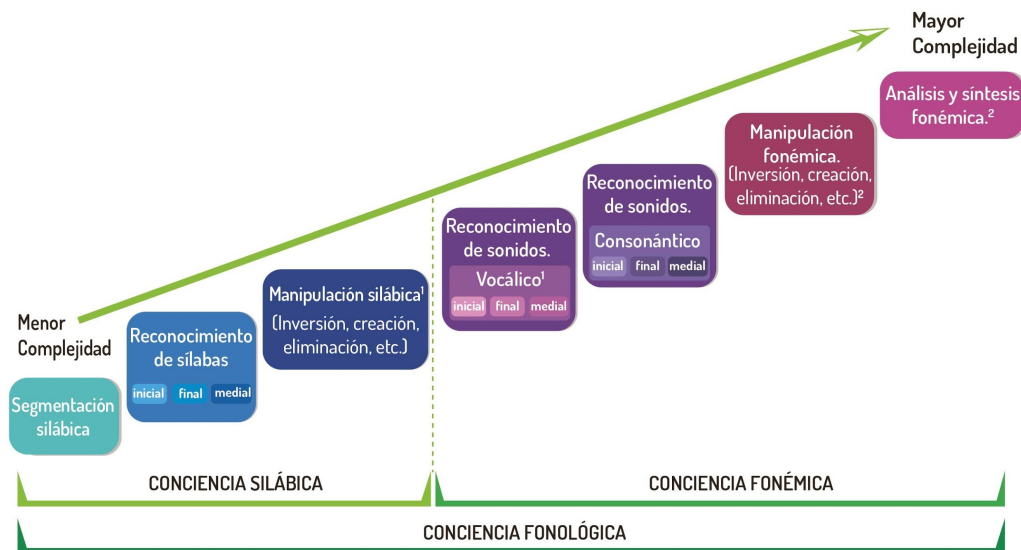
Las actividades son abordadas de manera específica según la edad del niño, es por ello que se ha considerado la elaboración de tres cuadernos. Si bien en todos se busca desarrollar habilidades de conciencia fonológica, cada uno de ellos tiene un enfoque diferente y se plantean actividades con distinto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

Es por este motivo que los cuadernos 1 y 2 se sugieren para etapas preescolares y el cuaderno 3 se propone para 1º Básico.

Se recomienda trabajar cada uno siguiendo el orden de sus páginas, puesto que las actividades están ordenadas según nivel de dificultad. Es importante también considerar que antes de pasar a otro contenido/habilidad, el niño debe haber logrado el contenido/habilidad anterior, por lo que si terminadas las actividades de un contenido/habilidad en particular, el niño aún no logra manejarlo, se sugiere crear otras actividades con el mismo hasta que el niño lo maneje para luego pasar al siguiente. De esta manera, al completar el tercer cuaderno el niño tendrá mayores habilidades para poder llevar a cabo un adecuado proceso lector. Sin embargo, al momento de elegir y usarlo se debe considerar el nivel y ritmo de aprendizaje en que se encuentra cada niño.

¿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.



¹² Dependiendo del grado de dificultad de la actividad, estas habilidades pueden trabajarse de forma paralela.

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

Íconos de instrucciones

Contenido o habilidad que se trabaja

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

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



Registro de conteo

A E I O U Secuencia vocálica

Observa los tipos y colores de pelo. Reconoce la vocal de cada sílaba y pinta los círculos según la clave de color, como en el ejemplo.
Lisa, crespo, corto, largo, negro, canoso, café, colorin.

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

65

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

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

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

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



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 alumnos a través de estrategias de tipo visual, auditivas y táctil/kinésicas.

Se ha desarrollado la presente guía con diferentes oportunidades de entradas de aprendizaje, en consideración a lo indicado en el Decreto N°83/2015 donde se menciona 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.

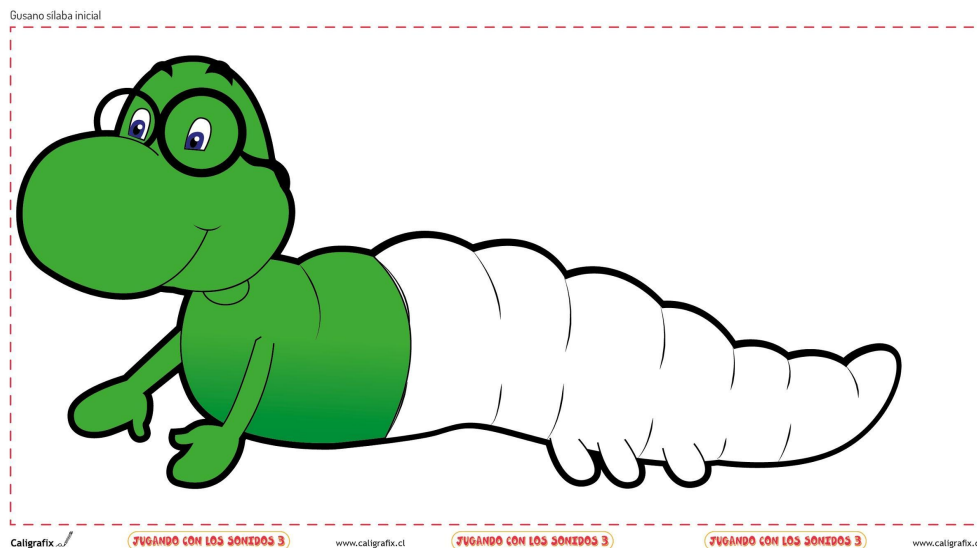
ESTRATEGIAS DE APOYO VISUAL

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.

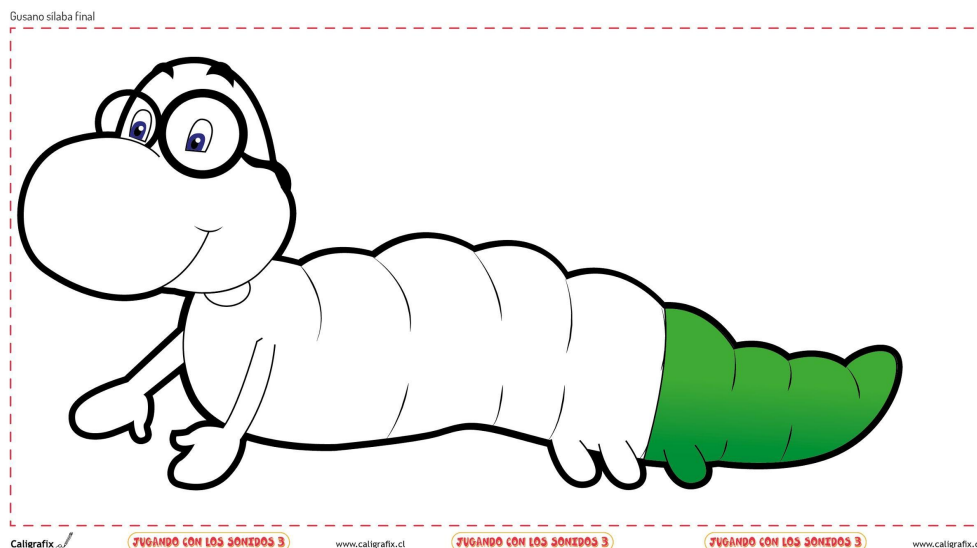
Por ejemplo, en el caso de la segmentación silábica, históricamente se ha abordado a través de aplausos, los cuales no se pueden volver a contar o a analizar una vez ya realizados, por lo que se propone contar sílabas a través de elementos concretos tales como fichas, porotos o los dedos (entre otros). 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.

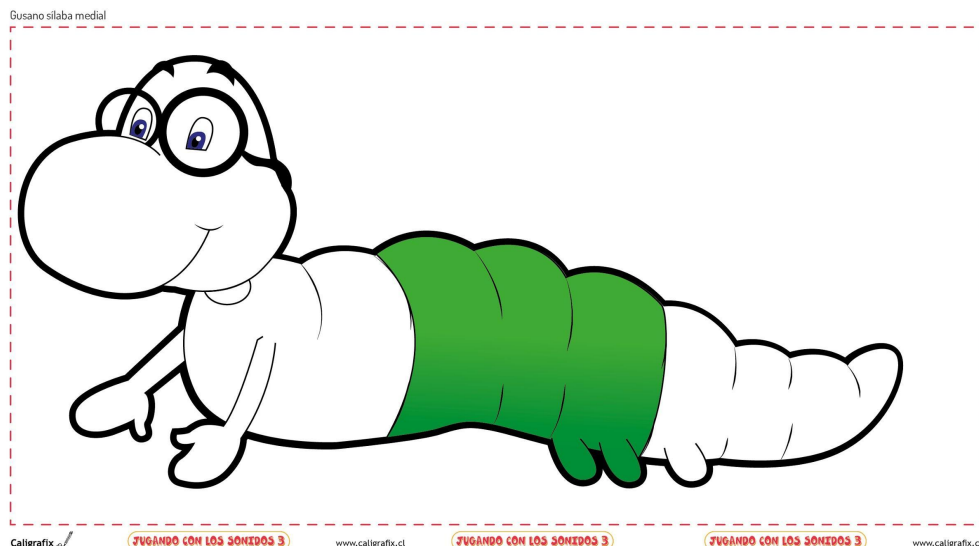
Otro apoyo transversal para reconocer sílabas es utilizar el gusano imprimible al que se puede acceder en nuestro sitio web o mediante los links correspondientes ([Gusano sílaba inicial](#) - [Gusano sílaba final](#) - [Gusano sílaba media](#)) ya que constantemente recordará a los niños lo que se está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



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 guata 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.

GUÍA DIDÁCTICA JUGANDO CON LOS SONIDOS 3

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 JCS 3)
Objetivos de aprendizaje (OA)	Son los objetivos a lograr con la actividad sugerida, que en el caso de NB1 se desprenden del eje de lectura. Estos pueden ser: Nº2: Reconocer que las palabras son unidades de significado separadas por espacios en el texto escrito. Nº 3: “Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica) reconociendo, separando y combinando sus fonemas y sílabas. Nº 4: Leer palabras aisladas y en contexto, aplicando su conocimiento de la correspondencia letra-sonido en diferentes combinaciones: sílaba directa, indirecta o compleja y dígrafos rr-ll-ch-qu. Estos son todos, pero es el docente quien, en función de la sesión, debe determinar cuál o cuáles de estos corresponden a la clase, en las tablas se hace una propuesta en relación a la actividad propuesta.

	(Extraídos del programa de estudio de primero básico de lenguaje y comunicación propuesto por el Ministerio de Educación)
Objetivo de aprendizaje específico	Es el objetivo de la sesión, algo más específico que el OA, parte de lo que hay que desarrollar para poder lograr el OA. (Se determina a partir del contenido o habilidad específica de la sesión)
Páginas	Se indica el número de las páginas que desarrolla ese contenido o habilidad.

Los objetivos 2 y 4 solo se encuentran en el apartado denominado “integración” y no serán abordados en la presente guía.

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, una coda y un ataque. 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 (PA-SA). Otros tipos de sílabas frecuentes en el español son: ataque + núcleo + coda (PAN-TE-RA) y ataque complejo (dos consonantes) + núcleo (PLA-TO).

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

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

Segmentación silábica

Contenido/habilidad	Segmentación silábica
Objetivo de Aprendizaje	3
Objetivo de aprendizaje específico	Identificar la cantidad de sílabas que tienen las palabras de 1 a 6 sílabas.
Páginas	8 a 13

Actividad introductoria

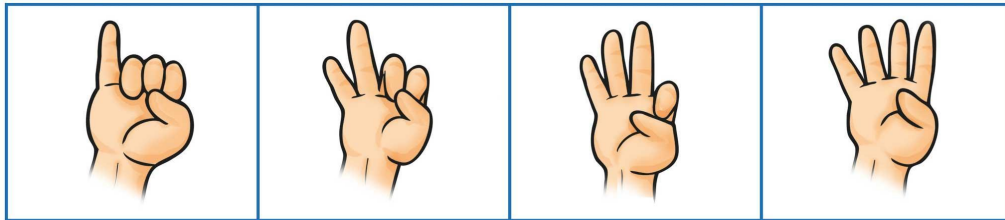
Materiales: masking tape (o scotch), archivos [Segmentación silábica A JCS3](#) e imágenes imprimibles de la [Segmentación silábica B JCS3](#), proyector.

Lugar: sala de clases o biblioteca.

En el comienzo de la clase, se sugiere que verbalizar que el objetivo de la actividad es recordar cómo se separan las palabras en sílabas. Projete la imagen [Segmentación silábica A JCS3](#) que se encuentra en el material de apoyo. En la diapositiva se muestran 6 columnas, cada una tiene asociado un número que indica la cantidad de sílabas que debe tener la palabra que se pegará en ella.

Puede decir a los niños: “Les voy a mostrar unos dibujos, vamos a contar cuántas sílabas tienen y luego deben ubicarse bajo del número que corresponda”. Luego muestre de a uno los dibujos del archivo descargable [Segmentación silábica B JCS3](#). Cuente las sílabas de cada dibujo junto con los niños y luego péguelos en el espacio correspondiente que se encuentra proyectado en la pared.

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 índice al pulgar de manera que el pulgar afirme al resto de los dedos, como se muestra a continuación:



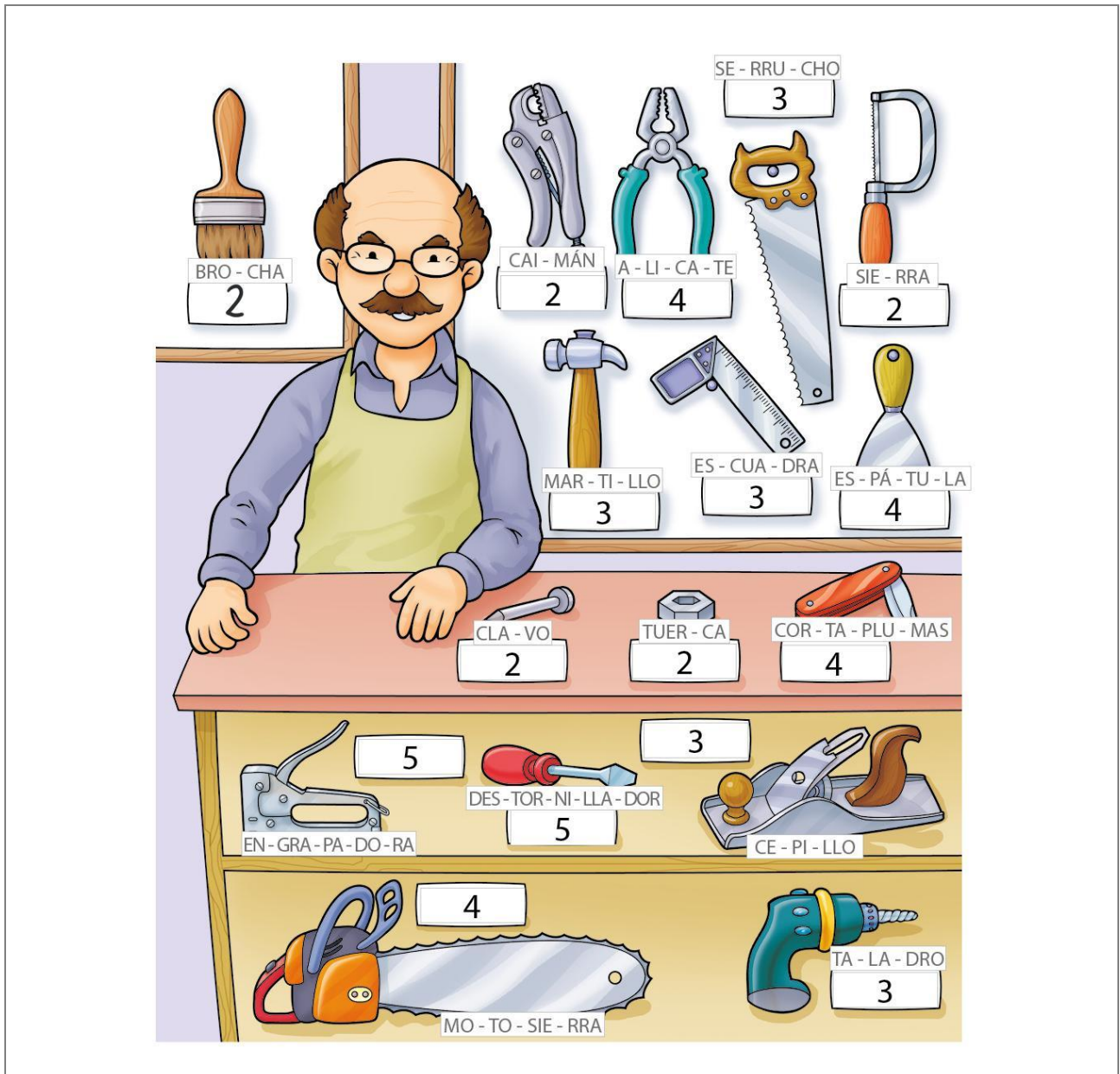
Esto es así debido a que en etapas posteriores cuando leen, los niños lo hacen de izquierda a derecha, por lo que las sílabas también las contamos de esa forma.

Soluciones



En la ferretería se perdieron los precios. Cuenta cuántas sílabas tiene cada herramienta y escribe el número en su etiqueta, como en el ejemplo.

Brocha, caimán, alicate, serrucho, sierra, martillo, escuadra, espátula, clavo, tuerca, cortaplumas, engrapadora, destornillador, cepillo, motosierra, taladro.



Actividad complementaria

¿Para qué sirven las herramientas? Encierra las que sirven para cortar.
 Encierran serrucho, sierra, cortaplumas y motosierra.



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

Clave:

Azul: 1

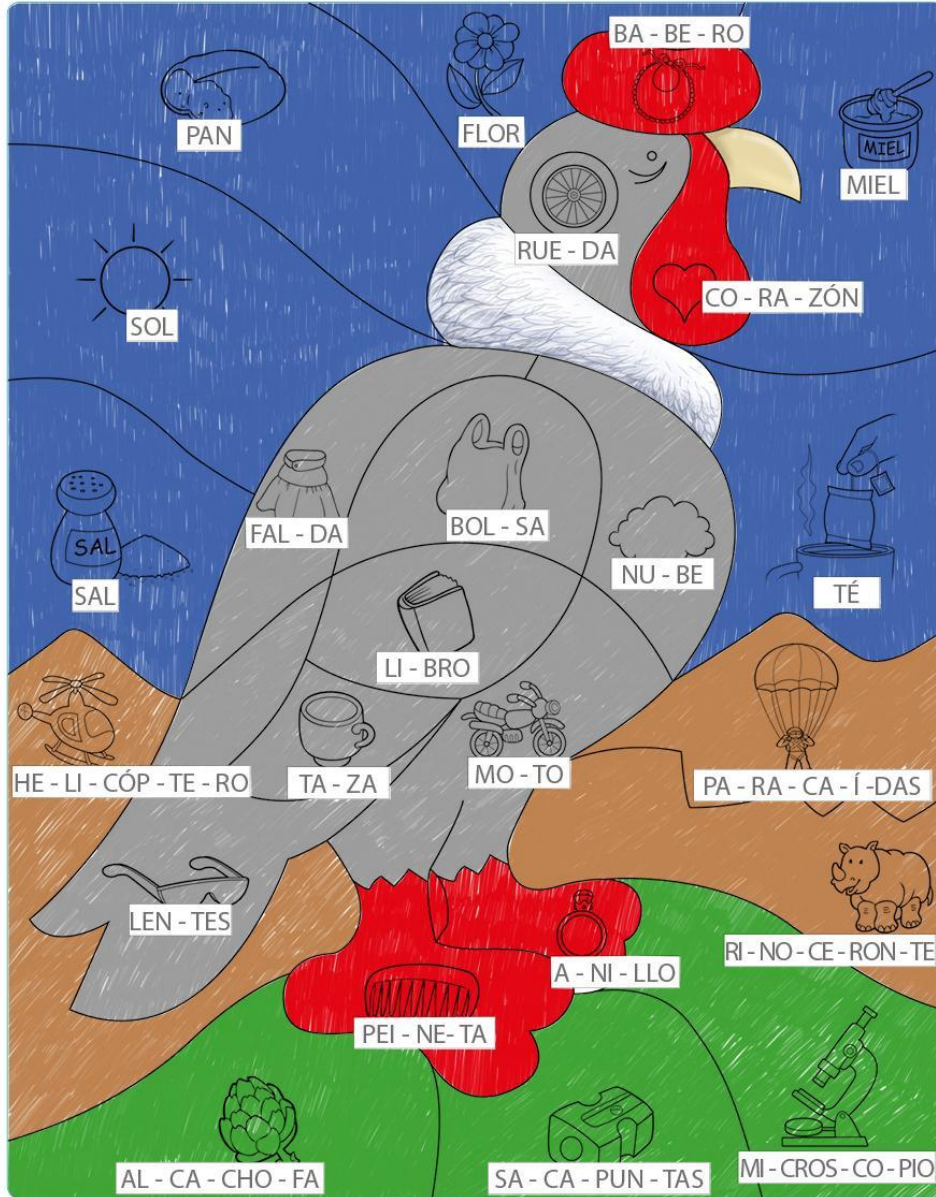
Gris: 2

Rojos: 3

Verde: 4

Café: 5

Pan, flor, babero, miel, sol, rueda, corazón, sal, falda, bolsa, nube, té, helicóptero, taza, libro, moto, paracaídas, lentes, peineta, anillo, rinoceronte, alcachofa, sacapuntas, microscopio.





Actividad complementaria

¿Qué animal descubriste? Comenta las características del cóndor y nombra otros animales típicos de Chile.

El cóndor es un ave de gran tamaño y con plumaje color negro y gris que habita en la montaña de la cordillera de Los Andes. Tiene una cresta en la cabeza y un collar de plumas que rodea su cuello. Forma parte del escudo.

Otros animales típicos son el huemul, la chinchilla, el zorro culpeo, alpaca, loro trichahue, rana chilena, coipo, puma.



Observa la sabana. Recorta los animales de la página 11 y pégalos en el paisaje según la cantidad de sílabas que tenga cada palabra.

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 cada dibujo la cantidad de sílabas que tiene cada palabra. Descubre cuál tiene 6 sílabas y enciérralo.

Pez, destornillador, moto, extraterrestre, guitarra, vela, espantapájaros, astronauta, bailarina, pie, mariposa, velero.



PEZ

1



DES-TOR-NI-LLA-DOR

5



MO-NO

2



EX-TRA-TE-RRES-TRE

5



GUI-TA-RRA

3



VE-LA

2



ES-PAN-TA-PÁ-JA-ROS

6



AS-TRO-NAU-TA

4



BAI-LA-RI-NA

4



PIE

1



MA-RI-PO-SA

4



VE-LE-RO

3

Contenido/habilidad	Sílaba inicial
Aprendizaje esperado Objetivo de Aprendizaje	3
Objetivo de Aprendizaje Específico	Reconocer la sílaba inicial de las palabras.
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.

La actividad para introducir la sílaba inicial consistirá en que los niños reconozcan la sílaba inicial de sus nombres y encuentren una palabra que empiece con la misma sílaba. Se sugiere que les dé el ejemplo: “Yo me llamo Te-resa”. Es muy importante que al momentos de dar el ejemplo aumente el volumen de la voz en la primera sílaba y haga un golpe en el piso con el pie. Luego puede preguntar: “¿Cuál es la primera sílaba de la palabra Te-resa?” El curso responderá con ayuda de la profesora “te”. Luego explique: “Entonces ahora debemos pensar una palabra que empiece con la sílaba “te”, por ejemplo: Te-nedor ahora deberán hacerlo ustedes”.

Se trata de ir reduciendo los apoyos después de algunas repeticiones, con el fin de tener certeza que los niños comprendieron la tarea.

Soluciones



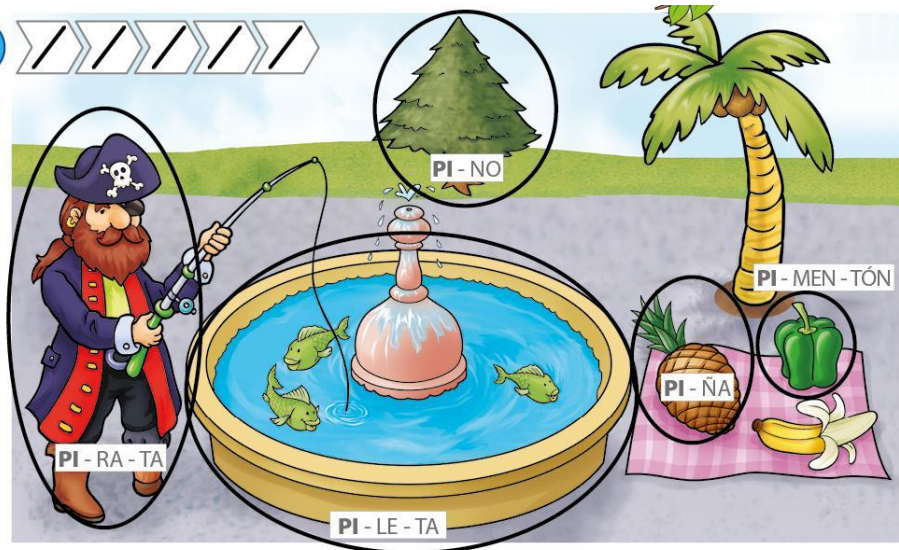


1. Encierra los dibujos que comienzan con **PI**. Cada vez que encuentres un dibujo regístralo en el contador, marcando una raya donde corresponde.

2. Encierra los dibujos que comienzan con **LU**. Cada vez que encuentres un dibujo regístralo en el contador, marcando una raya donde corresponde.

1. Pino, pirata, pileta, piña, pimentón.

2. Luna, lunar, lupa, luciérnaga.





Descubre la sílaba inicial de los dibujos. Marca con una cruz el intruso de cada fila.

Tiburón, pimentón, tigre, títere, polerón, boca, botella, bota, candado, canguro, caracol, cangrejo, remo, reja, remolino, rueda, cuna, buzón, cuchara, cuchillo.



TI - BU - RÓN



PI - MEN - TÓN



TI - GRE



TÍ - TE - RE



PO - LE - RÓN



BO - CA



BO - TE - LLA



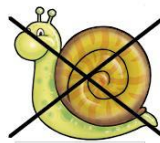
BO - TA



CAN - DA - DO



CAN - GU - RO



CA - RA - COL



CAN - GRE - JO



RE - MO



RE - JA



RE - MO - LI - NO



RUE - DA



CU - NA



BU - ZÓN



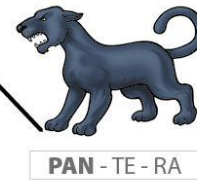
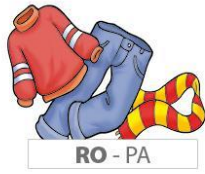
CU - CHA - RA



CU - CHI - LLO

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

Ropa, grito (gritar), pantalón, enchufe, grifo, planta, diario, rosa, enfermo, pantera, plancha, diamante.





Une con una línea cada dibujo con su sílaba inicial. Luego repasa cada sílaba.

Pozo, pelicano, patines, piñata, puré, toalla, telaraña, tigre, taxi, tucán.

PO - ZO pu PE - LÍ - CA - NO pi PA - TI - NES

no PI - ÑA - TA pa PU - RÉ pe

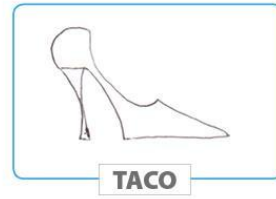
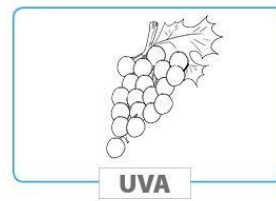
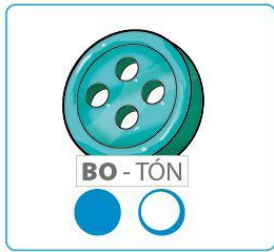
TO - A - LLA ta TE - LA - RA - ÑA tu TI - GRE

te TA - XI to TU - CÁN ti



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

Botón, caja, boca, juguetes, gorila, unicornio, vaca, taza, corona, flamenco, coco, castillo, tortuga.





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

Mono, negro, dado, dedo, lancha, talco, mujer, sirena, colonia, borrador, teclado, llama, caracol, micrófono, noche.



MO - NO



NE - GRO



DA - DO



MONEDA



DE - DO



LAN - CHA



TAL - CO



DELANTAL



MU - JER



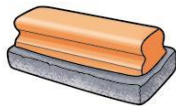
SI - RE - NA



CO - LO - NIA



MÚSICO



BO - RRA - DOR



TE - CLA - DO



LLA - MA



BOTELLA



CA - RA - COL



MI - CRÓ - FO - NO



NO - CHE



CAMINO

Sílaba final

Contenido/habilidad	Sílaba final
Objetivo de Aprendizaje	3
Objetivo de Aprendizaje Específico	Reconocer la sílaba final de las palabras.
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 JCS 3](#).

Lugar: sala de clases o biblioteca.

Al comenzar, explique a los niños que el objetivo de la clase es reconocer la sílaba final de las palabras.

Se propone que imprima los dibujos del archivo [Dibujos sílaba final JCS3](#) los que se encuentran agrupados según la cantidad de sílabas. La idea es que saque adelante a tantos niños como sílabas tenga la palabra y los ubique en una fila. Entregue ordenadamente a cada niño una parte del dibujo.

A medida que dice cada sílaba, el niño correspondiente se debe agachar y cuando llegue al último niño, en vez de agacharse este debe saltar. Luego pregunte cómo sonó la última sílaba. Puede enfatizarlo, destacándolo como apoyo a la actividad.

Soluciones





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.

Cristina está detrás de la cortina.

Marcel pinta con su pincel.

Gabriela está con su abuela.

Augusto tiene susto.

Mauricio está en un edificio.

Martín usa monopatín.

Se promueve que el alumno 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 curso no logra reconocer la sílaba final, se recomienda que los alumnos coloquen el dedo en los círculos que hay debajo de cada palabra estímulo, al mismo tiempo que la diga enfatizando la última sílaba.



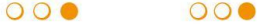
Cristina está detrás de la cortina.



Marcel pinta con su pincel.



Gabriela está con su abuela.



Augusto tiene susto.



Mauricio está en un edificio.



Martín usa un monopatín.



¡Vamos a la playa! Encierra los dibujos que terminan en la sílaba **LLA**. Cada vez que encuentres un dibujo regístralo en el contador, marcando una raya donde corresponde.

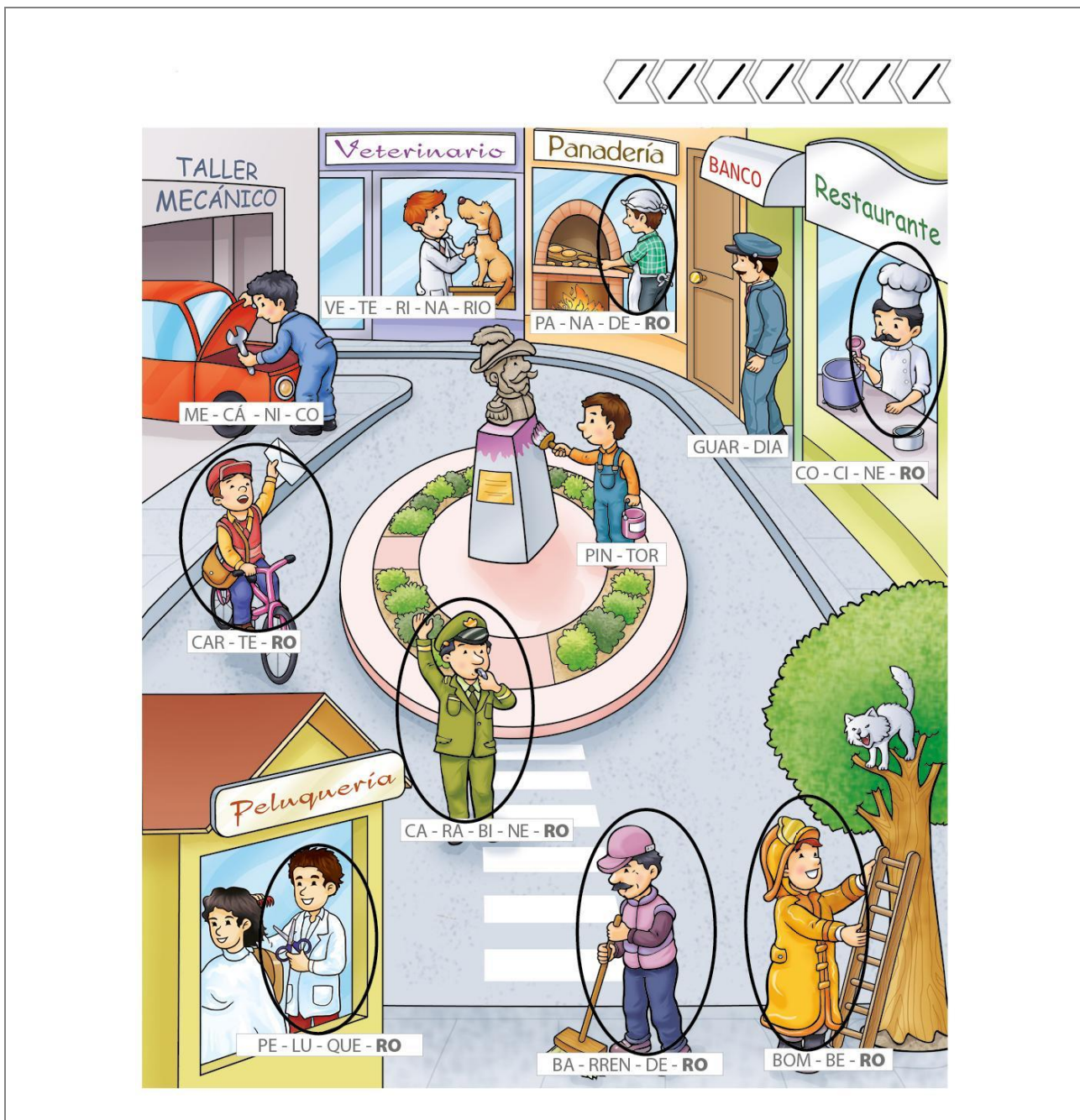
Chupalla, silla, toalla, zapatilla, frutilla, estrella, botella, bombilla, centolla.





Descubre la sílaba final de las profesiones y oficios que hay en la ciudad. Encierra los que terminan igual que JARDINERO.

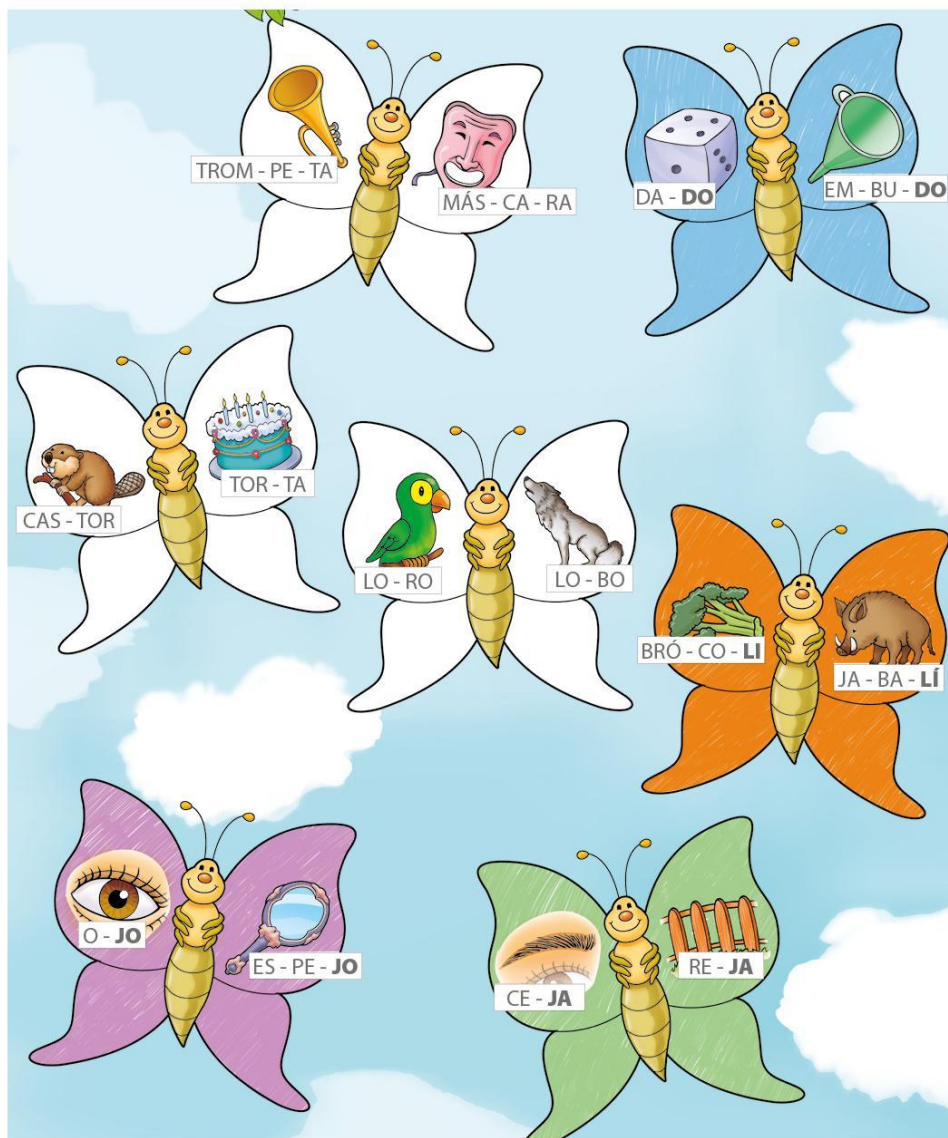
Mecánico, veterinario, panadero, guardia, cocinero, cartero, pintor, carabinero, peluquero, barrendero, bombero.





Descubre cuáles mariposas llevan dos palabras que terminan igual y pinta sus alas.

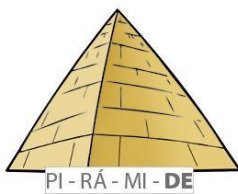
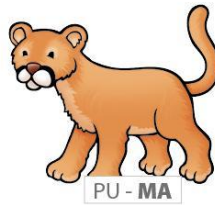
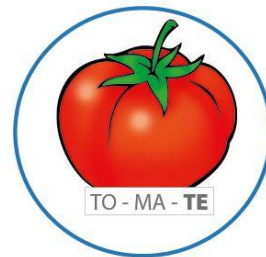
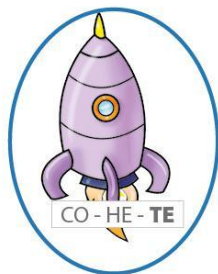
Trompeta, máscara, dado, embudo, castor, torta, loro, lobo, brócoli, jabalí, ojo, espejo, ceja, reja.





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

Cohete, ventana, tomate, luna, puma, chupete, lana, puente, cuna, pirámide, serpiente, campana.





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

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

BA - TE

PLÁ - TA - NO

QUE - SO

TO - MA - TE

8
+ 1
SU - MA

PI - JA - MA

A - BA - NI - CO

TE - NE - DOR

MO - LI - NO

PA - YA - SO

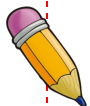
OR - NI - TO - RRIN - CO

RE - FRI - GE - RA - DOR



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

Cubos, emboque, mano, ropa, clavo, coro, coco, fósforo, bosque, suma, enano, brocha, perro, boca, roca, libro, lancha, pavo.



Junta las últimas sílabas de cada dibujo y dibuja la palabra que se forma en el recuadro.

Horno, coche, escoba, mochila, espinaca, bebé, calabaza, ceja, jaiba, brócoli, imán, guante, maniquí, manilla, ruca, bandera, rubí, cisne, semáforo.



HOR - NO



CO - CHE



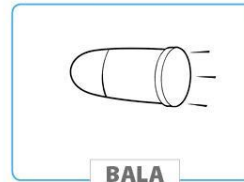
NOCHE



ES - CO - BA



MO - CHI - LA



BALA



ES - PI - NA - CA



BE - BÉ



CA - LA - BA - ZA



CABEZA



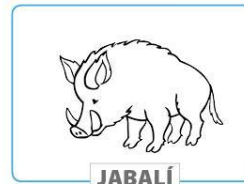
CE - JA



JAI - BA



BRÓ - CO - LI



JABALÍ



I - MÁN



GUAN - TE



MA - NI - QUI



MA - NI - LLA



MANTEQUILLA



RU - CA



BAN - DE - RA



RU - BÍ



CIS - NE



SE - MÁ - FO - RO

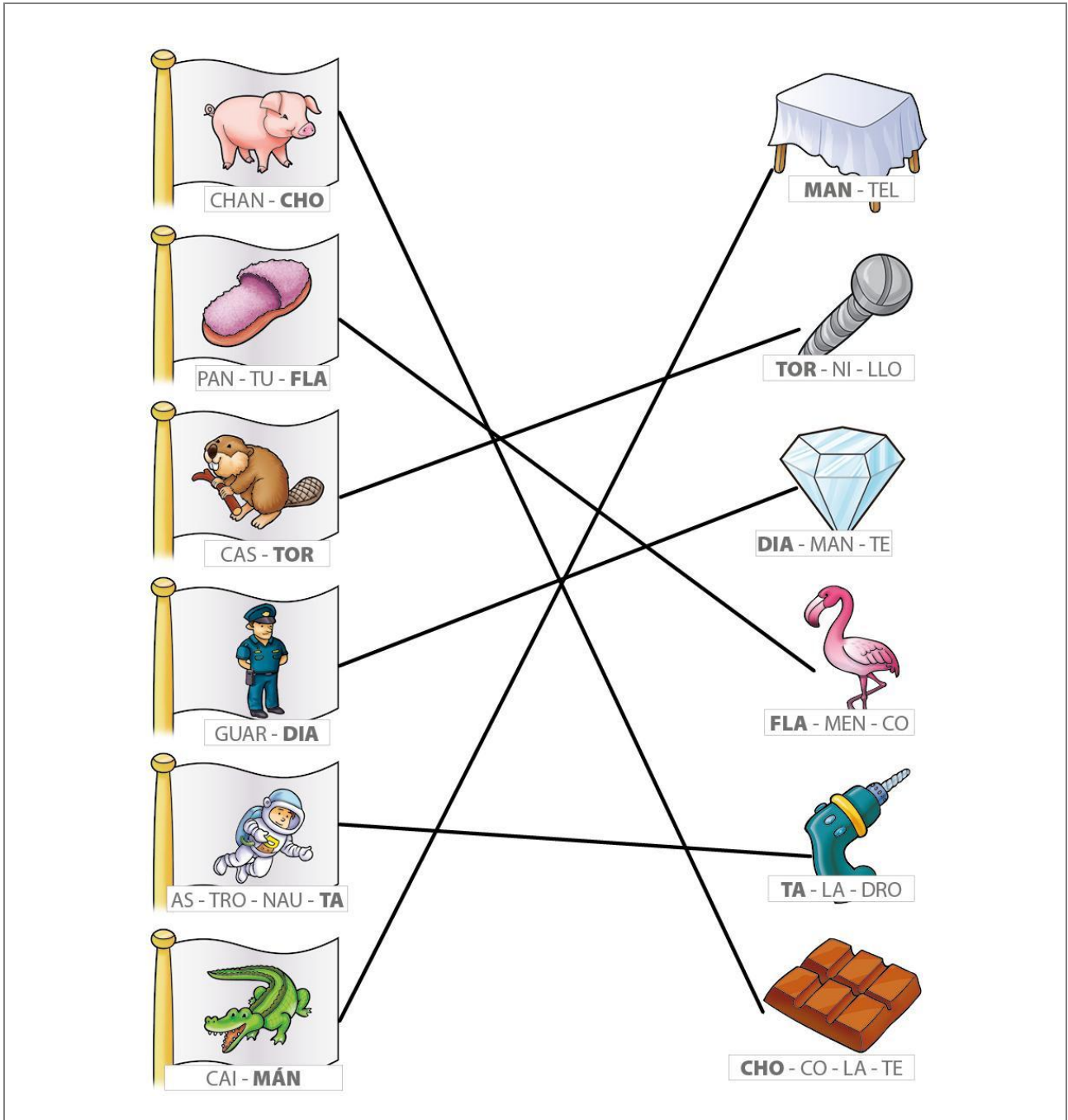


CARABINERO



Nombra la última sílaba de cada palabra y únela con el dibujo que comienza con esa misma sílaba.

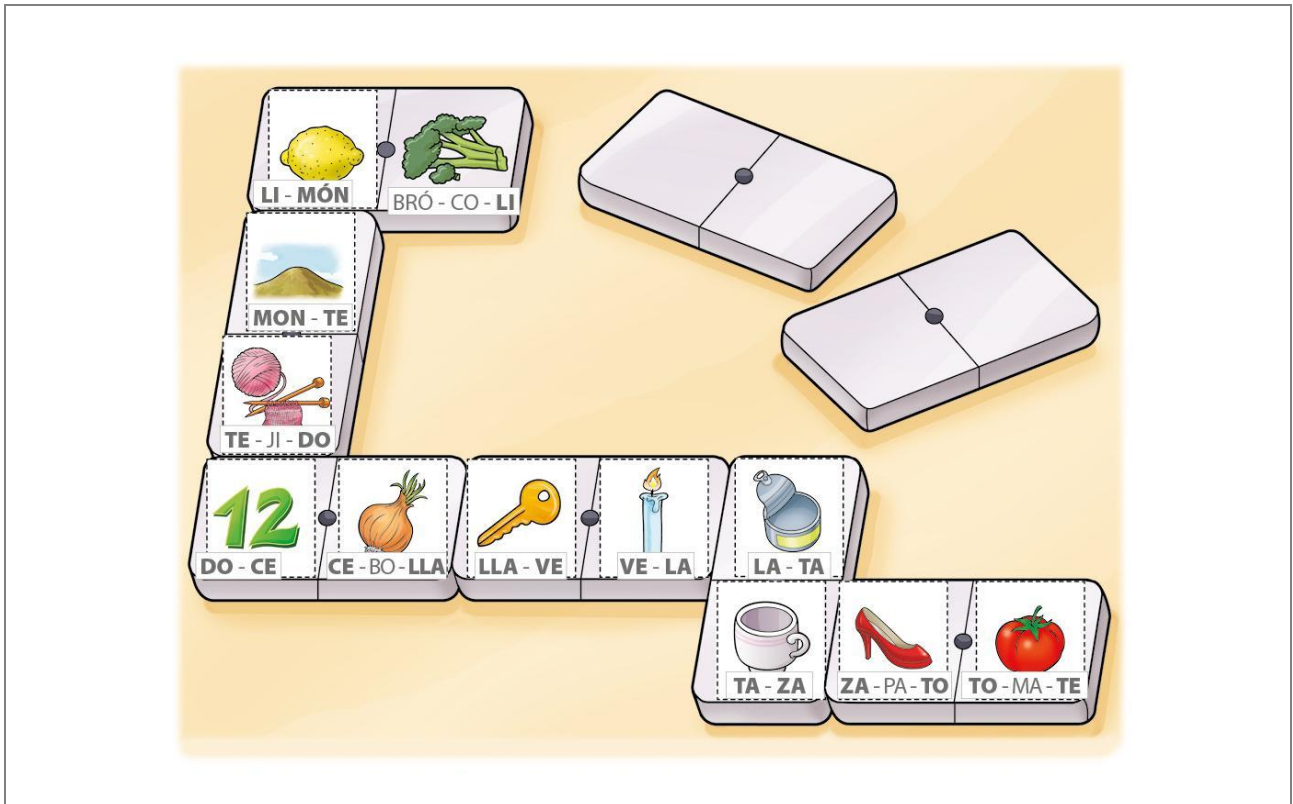
Chancho, mantel, pantufla, tornillo, castor, diamante, guardia, flamenco, astronauta, taladro, caimán, chocolate.





¡A jugar dominó! Completa el dominó pegando las palabras que comienzan con la sílaba final de la palabra anterior.

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



Sílaba medial

Contenido/habilidad	Sílaba medial
Objetivo de Aprendizaje	3
Objetivo de Aprendizaje Específico	Reconocer la sílaba medial de las palabras.

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.

Al comenzar, exponga a los niños que el objetivo de la clase es reconocer la sílaba medial de las palabras. Se propone que elija tres niños al azar, quienes pasaran adelante y le entregue a cada niño una cartulina roja, verde y roja respectivamente. Explique que van a jugar al “pare y dilo”, para lo cual las cartulinas rojas tendrán escrito “pare” o “stop” y la cartulina verde “dilo” representando la sílaba medial y es la que los niños deberán pronunciar en voz alta. Nombre palabras trisilábicas al curso. Se trata de que luego los tres alumnos suban sus cartulinas, y solo el niño o niña que tenga la cartulina verde diga en voz alta la sílaba que le corresponde (medial) y los otros dos niños levantarán su cartulina cuando corresponda, sin emitir ningún sonido. Por ejemplo: en la palabra “polera”, el primer niño que tiene en sus manos la cartulina roja la subirá sin decir nada, el segundo niño subirá su cartulina verde y con ayuda del resto del curso dirá la sílaba medial de esa palabra “le” y el tercer niño subirá la cartulina roja sin decir nada. Finalmente, indique al niño con la cartulina verde y vuelva a preguntar al curso: “¿Cómo se llama esta sílaba?”, “¿A qué sílaba corresponde: a la inicial, la medial o la final?”.

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

Soluciones



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

2. Separa en sílabas cada palabra y escucha cómo suena la tercera sílaba. Pinta el tercer círculo, que representa la tercera sílaba.

1. Zapallo, lechuga, brócoli, pimentón.

2. Espárragos, berenjena, chocolate, zanahoria.

1



ZA - PA - LLO



LE - CHU - GA



BRÓ - CO - LI



PI - MEN - TÓN



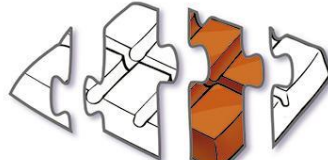
2



ES - PÁ - RRA - GOS



BE - REN - JE - NA



CHO - CO - LA - TE



ZA - NA - HO - RIA



Actividad complementaria

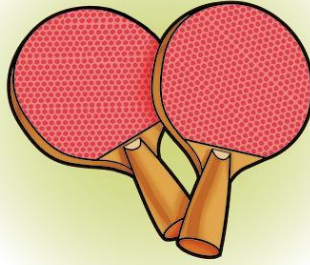
¿A qué grupo pertenecen estos dibujos? Encuentra y tacha el intruso.

Pertenecen a las verduras. El intruso es el chocolate.



Marca con una cruz las palabras que tienen la misma sílaba medial que el modelo.

Paletas, conejo, chaleco, velero, colegio, muleta, pileta, tijera, tomate, carreta, polera.



PA - LE - TAS



CO - NE - JO



CHA - LE - CO



VE - LE - RO



CO - LE - GIO



MU - LE - TA



PI - LE - TA



TI - JE - RA



TO - MA - TE



CA - RRE - TA















PO - LE - RA



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

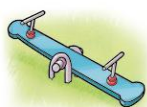





















Helado, zapato, vestido, tenedor, cartera, enchufe, lechuga, martillo, lámpara, taladro, moneda, botella.

 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 medias de cada dibujo y descubre la palabra que se forma. Únela con su dibujo.

Balancín, cuchara, leche, toalla, corona, sobre, champiñón, doctora, tiza, culebra, brocheta, lancha, martillo, manzana, amigo, tesoro, sombrero, aro, koala, camilla, bigote, pito.

 BA - LAN - CÍN	 CU - CHA - RA	 LECHE
 TO - A - LLA	 CO - RO - NA	 SOBRE
 CHAM - PI - ÑON	 DOC - TO - RA	 TIZA
 CU - LE - BRA	 BRO - CHE - TA	 LANCHA
 MAR - TI - LLO	 MAN - ZA - NA	 AMIGO
 TE - SO - RO	 SOM - BRE - RO	 ARO
 KO - A - LA	 CA - MI - LLA	 BI - GO - TE
		 PITO

Contenido/Habilidad	Manipulación silábica
Objetivo de Aprendizaje	3
Objetivo de Aprendizaje Específico	Agregar, quitar o juntar sílabas para formar nuevas palabras.
Páginas	35 a 40

Actividad introductoria

Materiales: imágenes de niños del archivo [Manipulación silábica JLS3](#), listado de nombres que se sugiere, 2 círculos de cartulinas o goma eva (uno rojo y otro azul), scotch o masking tape.

Lugar: sala de clases o biblioteca.

Al comenzar, señale que el objetivo de la clase es formar palabras al quitar o agregar sílabas. Para eso disponga de imágenes de distintos niños, las que se pueden imprimir del archivo [Manipulación silábica JLS3](#). Elija una imagen y ubíquela en la pizarra. Debajo de ella ponga dos círculos de cartulina o goma eva (uno rojo y otro azul). La idea es que los alumnos descubran el nombre de cada uno de los niños, para ello diga un nombre al revés, invirtiendo las sílabas y por ende invertirá los círculos para dar un apoyo visual y concreto. Otra estrategia que se sugiere es decir la palabra varias veces seguida para facilitar la aproximación al nombre. A continuación, dé el ejemplo: “Este niño se llama.....(se tapa la boca), no les puedo decir su nombre, ustedes tienen que adivinar y la única pista que les puedo dar es que si invierto las sílabas (cambia los círculos de goma eva de posición) se llama Drope”. Luego pregunte: “¿Cuál es su nombre?”. La respuesta esperada es: “Pedro”. Y así con el resto de los nombres.

Listado de nombres que se sugiere: Pedro, Martín, Bruno, Tito, José, Marta, Carla, Berta, Nely.

Soluciones





Descubre cuál es la sílaba que se repite entre los dibujos de cada riel. Pinta el cuadrado que corresponde en cada caso, según la ubicación de la sílaba.

Abeja, jarabe, bebida, sopapo, polera, repollo, tatuaje, ajedrez, jeringa, damasco, espada, candado.



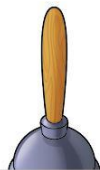
A - **BE** - JA

JA - RA - **BE**

BE - BI - DA

SO - PA - **PO**

PO - LE - RA

RE - **PO** - LLO

TA - TUA - **JE**

A - **JE** - DREZ

JE - RIN - GA

DA - MAS - CO

ES - PA - **DA**

CAN - **DA** - DO



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

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

MORA + do

SAL + sa

PALO + ma

CASA + ta

MAR + te

BOTE + lla

PELO + ta

CASATA

BOTELLA

MORADO

PELOTA

MARTE

PALOMA

SALSAS



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, llama, roca, sapo, malla.

JA - MÓN

PA - TA

CA - RRO

GO - MA

LLA - MA

SA - PO

MON - JA

MA - GO

PO - ZA

TA - PA

















RO - CA

MA - LLA



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



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

Ensalada, piloto, macetero, pegamento, invernadero, espátula.

ensalada



piloto



macetero



pegamento



invernadero



espátula



SALA



PITO



CERO



GATO



VERDE



PALA



¡Quitemos sílabas! Descubre la palabra que queda si sacamos la o las sílabas tachadas. Únela con su dibujo.

Malabarista, trota, bailarina, dinero, astronauta, lata, basquetbolista, cartero, jardinero, lana, carpintero, bota.



MA - LA - BA - RIS - TA



BAI - LA - RI - NA



AS - TRO - NAU - TA



BAS - QUET - BO - LIS - TA



JAR - DI - NE - RO



CAR - PIN - TE - RO



TROTA



DINERO



LATA



CARTERO



LANA



BOTA

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 “mmm” 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 HILLO es l.

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 KILLO 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
Aprendizaje esperado	3
Aprendizaje esperado específico	Reconocer la vocal inicial de las palabras.
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.

Al comenzar, comunique el objetivo de la clase: reconocer la vocal con la que comienzan las palabras. Se propone realizar el juego de “Simón manda” con las vocales. Para esto pida a 5 niños que salgan adelante y se sienten en las 5 sillas dispuestas. Seleccione 5 imágenes del material imprimible en [Sonido inicial vocálico JCS3](#), una por cada vocal. Pásele a cada niño un dibujo de un elemento que comienza con vocal.

A continuación pregunte a todo el curso: “¿Qué dibujo tenemos aquí? ¿Con qué sonido empieza?” (Pronuncie el nombre del dibujo alargando el sonido inicial). Ejemplo: “Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaauto”. Se reconocerán en conjunto con el curso las 5 vocales con las que comienzan los dibujos.

Luego de ver los 5 dibujos en conjunto y reconocer su sonido inicial, se comienza a jugar.

Invite a los niños a jugar a “Simón manda” diciendo: “Simón manda que quien tiene un dibujo que comience con “aaaaaaa” se ponga de pie”. La idea es que todos los niños digan el nombre del dibujo para ayudarlo al compañero. Ejemplo: ¡Auto! ¡auto!

Luego realice el juego con instrucciones realizables al interior del aula con todas las vocales, ejemplo:

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

Después de que los 5 niños han realizado una orden, hacer pasar otros 5 niños adelante y le entrega otros 5 dibujos.

Soluciones



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.

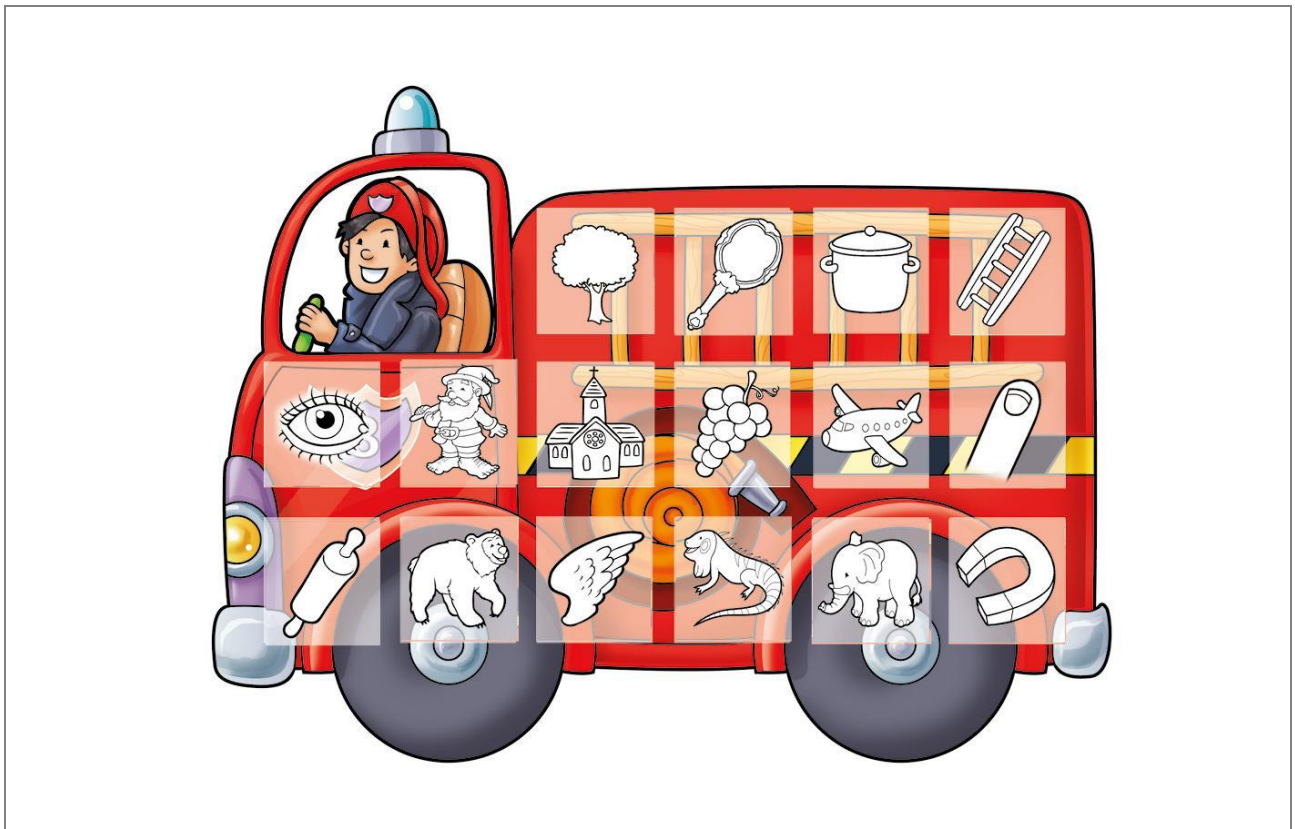
2. Anillo, espárragos, embudo, uña, enfermera.

3. Iglú, unicornio, uno, oso, universo.



Observa el carro de bomberos. Recorta los dibujos y pégalos en el espacio que corresponde 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, uslero.



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

Espada, esquí, anillo, edificio, enano, apio, ancla, ampollita, aguja, oveja, ojo, insectos, isla, imán, iglú, oreja, aros, ola, oruga, ombligo.



ESPADA



ESQUÍ



ANILLO



EDIFICIO



ENANO



APIO



ANCLA



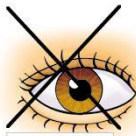
AMPOLLETA



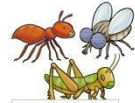
AGUJA



OVEJA



OJO



INSECTOS



ISLA



IMÁN



IGLÚ



OREJA



AROS



OLA



ORUGA

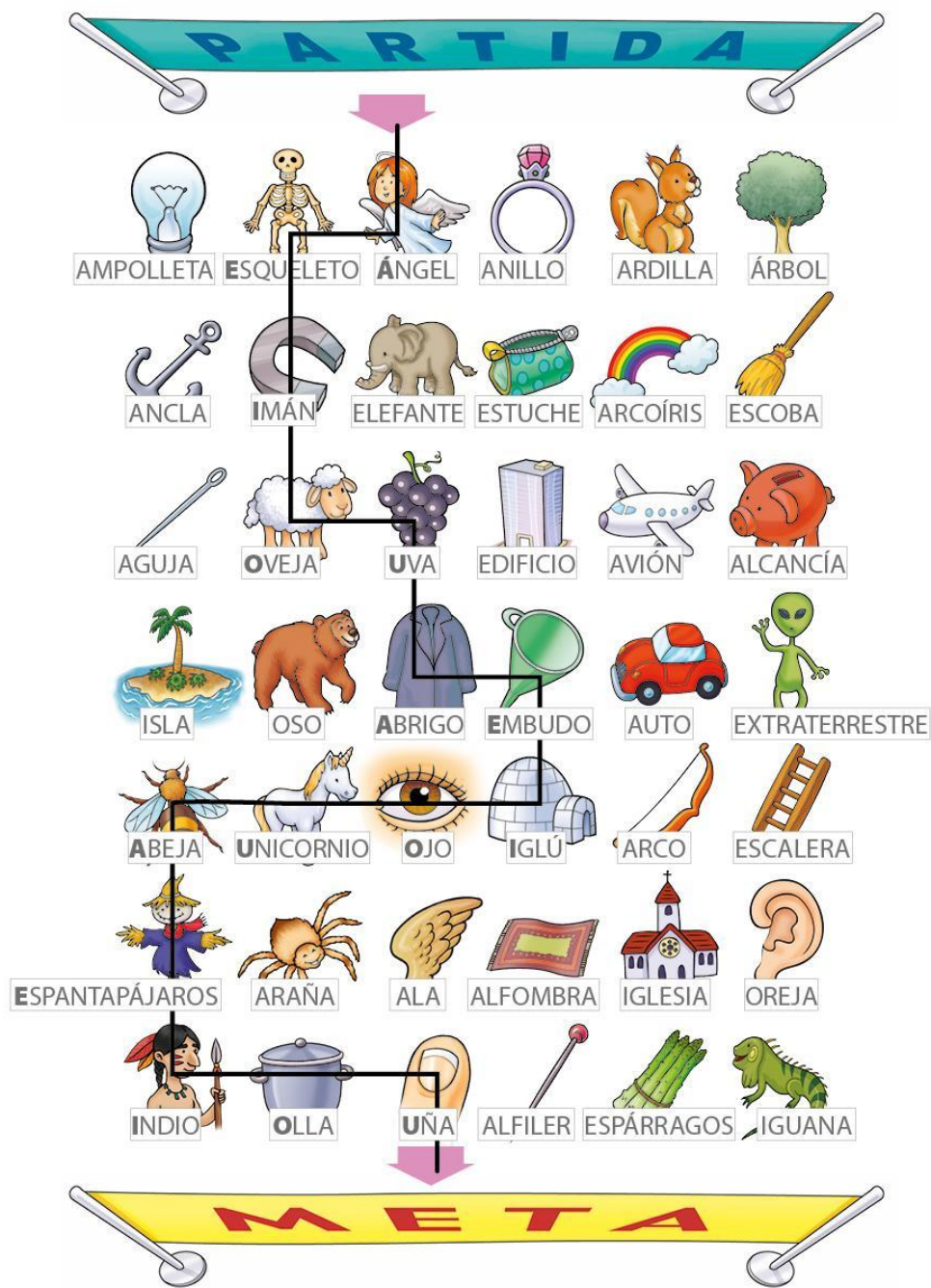


OMBLIGO



Une los dibujos que comienzan siguiendo el orden de las vocales A-E-I-O-U, desde la partida hasta la meta, tal como lo indican los carteles. Puedes ir hacia abajo, hacia arriba, a la izquierda y a la derecha.

Ampolleta, esqueleto, ángel, anillo, ardilla, árbol, ancla, imán, elefante, estuche, arcoíris, escoba, aguja, oveja, uva, edificio, avión, alcancía, isla, oso, abrigo, embudo, auto, extraterrestre, abeja, unicornio, ojo, iglú, arco, escalera, espantapájaros, araña, ala, alfombra, iglesia, oreja, indio, olla, uña, alfiler, espárragos, iguana.



La imagen muestra una de las posibles respuestas. Lo importante es que los niños seleccionen y unan los dibujos siguiendo el orden de la vocal inicial, a saber, A - E - I - O - U, y que cuando terminen con la primera serie vuelvan a empezar cuantas veces sea necesario, hasta que lleguen a la meta.

Sonido final vocálico

Contenido/habilidad	Sonido final vocálico
Objetivo de Aprendizaje	3
Objetivo de Aprendizaje Específico	Reconocer la vocal final de las palabras.
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.

Al comenzar, explique que el objetivo de la clase es reconocer la vocal con la que terminan las palabras. Para introducir la actividad se propone que comente al curso que van a jugar a “hacer la ola” (como en el estadio). La ola avanzará desde los niños que están sentados primeros en la sala hasta los que están atrás, por lo tanto en orden deberán ir levantando las manos luego de que su compañero de adelante las levante, para luego bajarlas a medida que pasa la ola. Otra alternativa es que en vez de ocupar los brazos se paren y se sienten al ir avanzando.

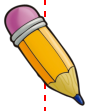
Hecho este ejercicio, se trata de que la ola vaya avanzando en la medida que se dice el sonido final de una palabra, del siguiente modo: pida a un niño que pase adelante y dígame una palabra en secreto. El niño debe decirla en voz alta delante del curso y la idea es que cuando diga la vocal final, mueva sus brazos para guiar la ola, mientras todos hacen la ola y dicen la vocal final. Se le sugiere modelar el ejercicio.

Ejemplo: “Ajiiiiiiii” (y los niños van haciendo una ola mientras dicen la /i/).

Luego de cada palabra pregunte a los niños: “¿Cuál vocal alargamos?”, “¿Cuál es la última vocal de ajiiiiiiii?” La idea es que respondan la vocal “i”. Posteriormente elija a un niño que pase a la pizarra a escribir la vocal.

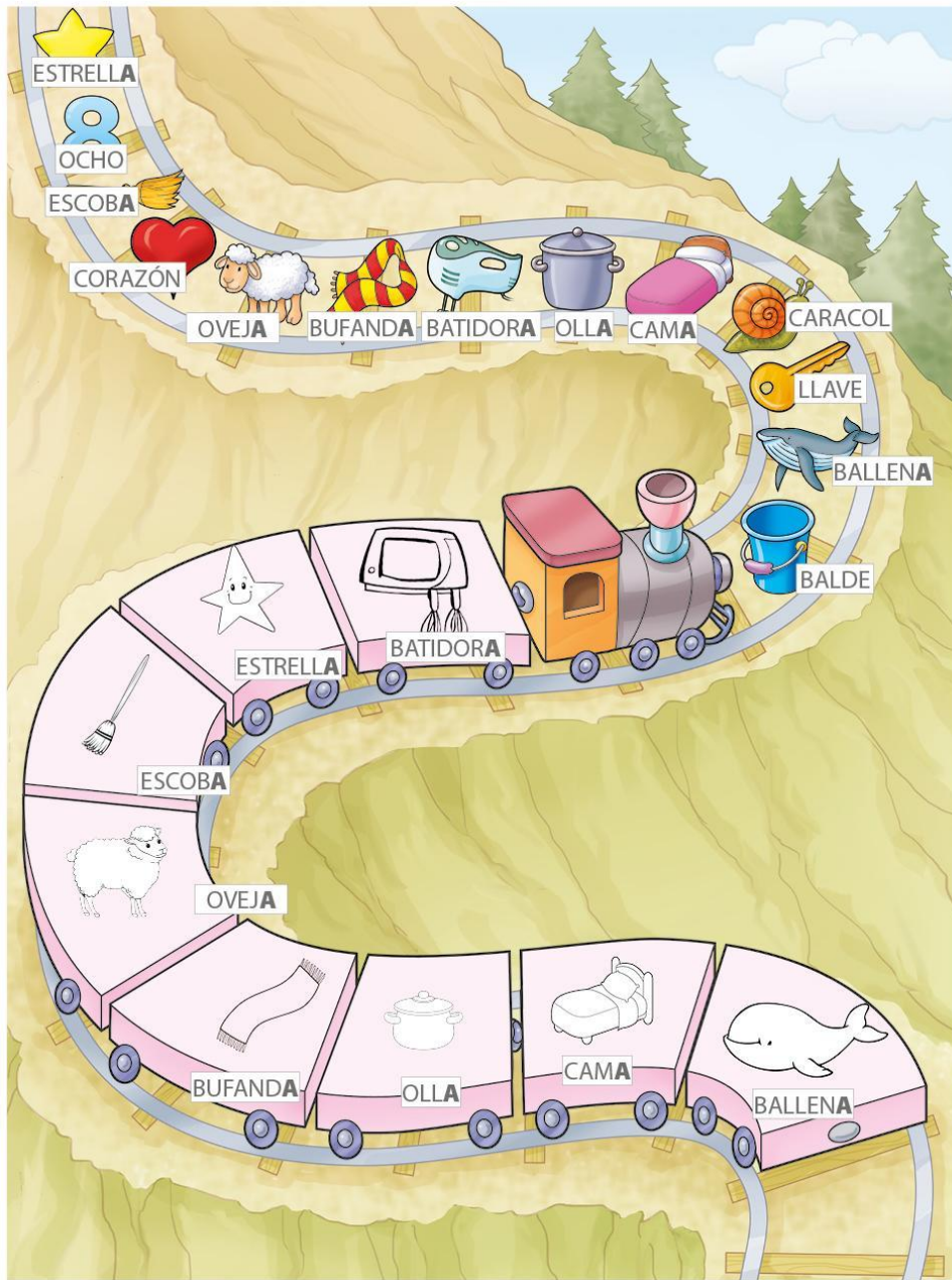
Se sugieren las siguientes palabras: hindú, botella, maní, cofre, teléfono, iglú, tijera, cubo, enchufe, mono, cintillo, estante, Perú, tsunami, manatí, estufa.

Soluciones



¡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, corazón, oveja, bufanda, batidora, olla, cama, caracol, llave, ballena, balde.



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. Enciérralos con el mismo color de sus banderines.

Colonia, cartera, abrigo, cohete, zapato, pañuelo, diario, títere, cepillo, chocolate, chupete, peineta.

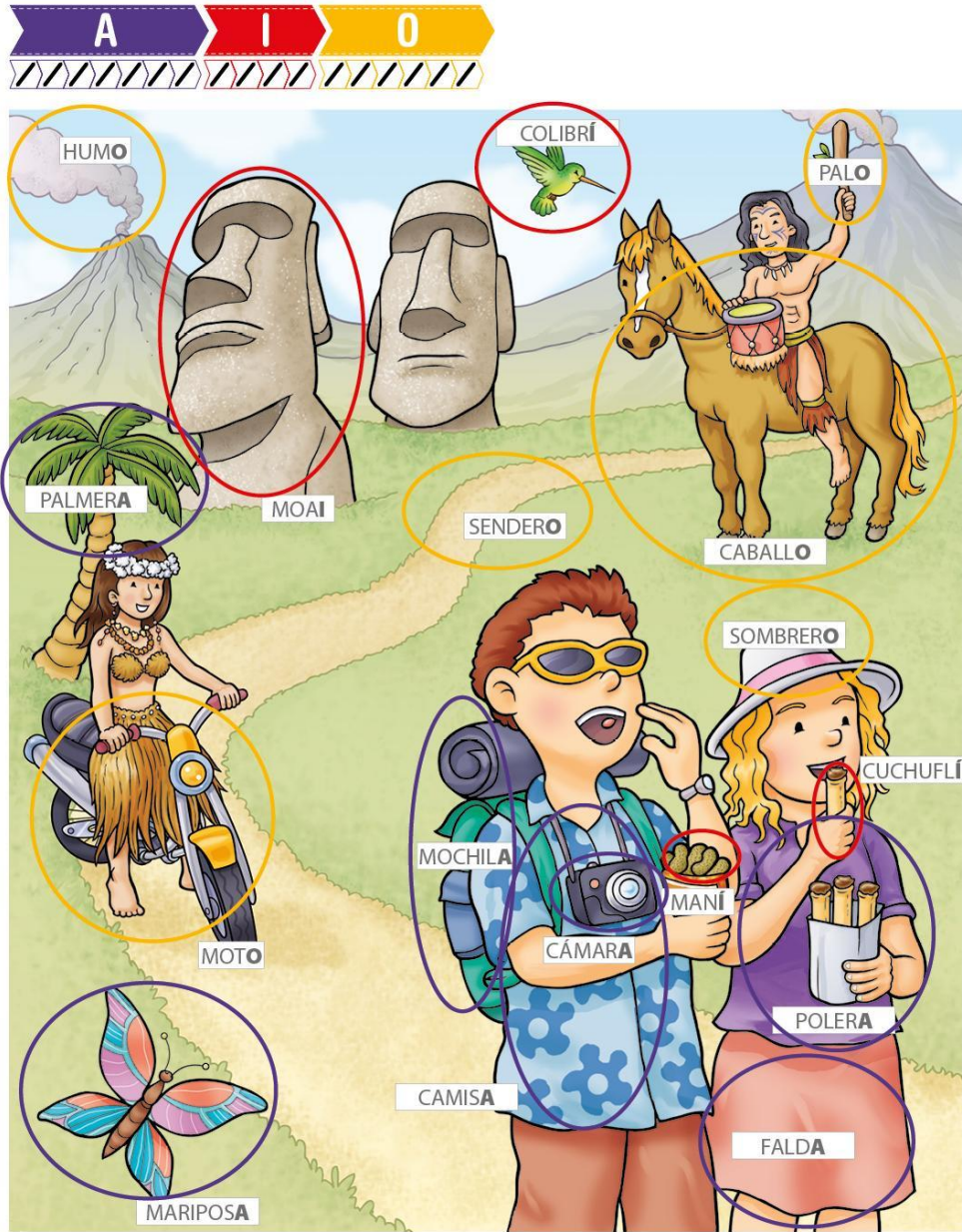
A E O





¡Estamos en la Isla de Pascua! Moai tiene 3 vocales: O-A-I. Busca en la imagen palabras que terminan con esas vocales y enciérralas según la clave de color.

Humo, moai, colibrí, sendero, palo, caballo, palmera, moto, sombrero, mochila, cámara, maní, polera, cuchufli, mariposa, falda.



Sonido medial vocálico

Contenido/habilidad	Sonido medial vocálico
Objetivo de Aprendizaje	3
Objetivo de Aprendizaje Específico	Reconocer las vocales que están al medio de una palabra.
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 la clase explicitando que el objetivo de la sesión es reconocer la vocal que se encuentra al medio de una palabra. Para ello comente que van a jugar a descubrir la palabra que tiene la vocal que se nombre. Muestre un par de dibujos, por ejemplo "mesa" y "silla" y pregunte: "¿Cuál de ellos tiene la vocal "i" al medio?" Al decir el nombre de los dibujos se debe resaltar el sonido vocálico diciéndolo más fuerte y más largo. Se espera que los niños lo descubran. Posteriormente, muestre otro par de dibujos, inste a los niños a nombrarlos y pregunte por alguna de las vocales, pero cuidando que no sea la vocal final, es decir, en el ejemplo anterior "mesa" y "silla" no se podría preguntar por la vocal "a", porque deja de ser vocal medial. Para ello se sugiere utilizar las imágenes del archivo [Sonido medial vocálico JCS 3](#).

Pares de dibujos sugeridos: mesa – silla / palo – techo / goma – pila / tuna – pizza / gato – perro / lima – puma/ pito – pato.

Soluciones

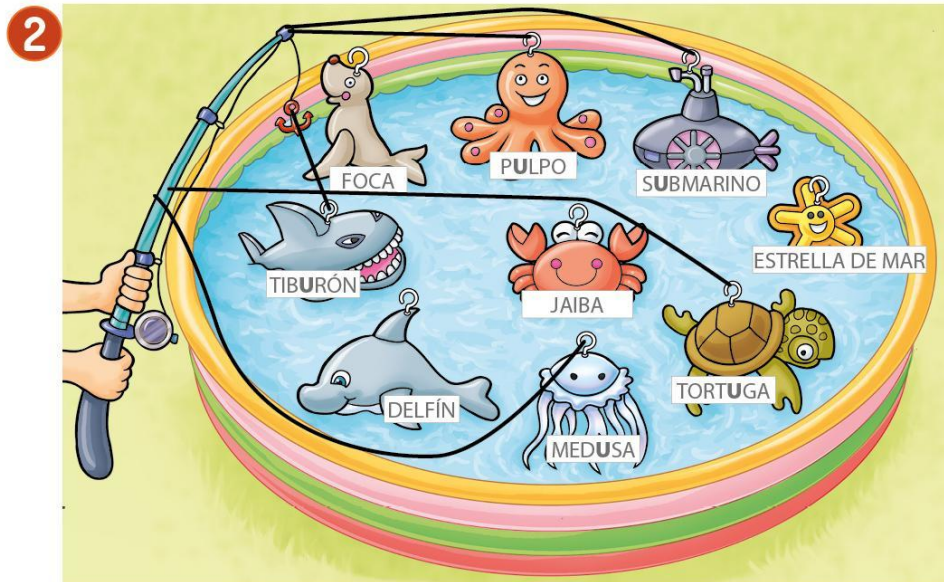
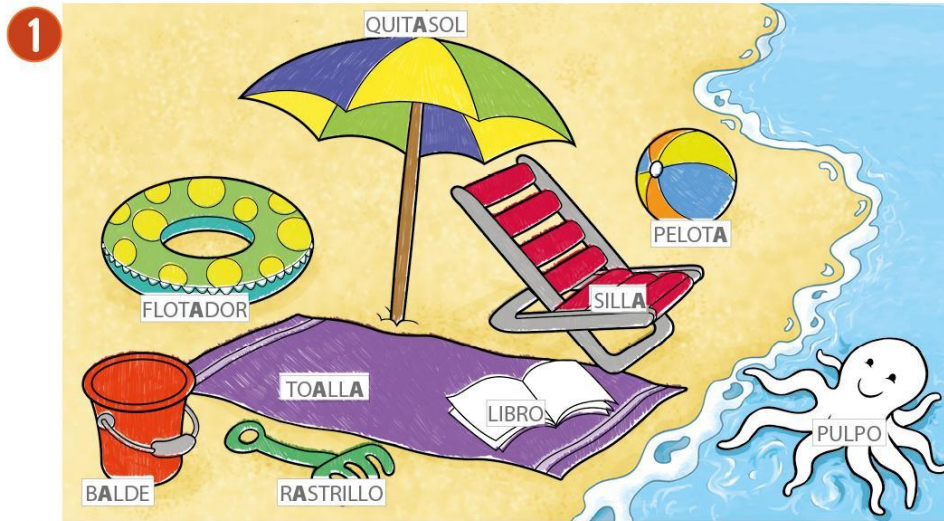


1. Encuentra los dibujos que tengan **A** en la palabra y píntalos.

2. Encuentra los dibujos que tengan **U** en la palabra y únelos a la caña de pescar para ganar.

1. Flotador, quitasol, silla, pelota, balde, rastrillo, toalla, libro, pulpo.

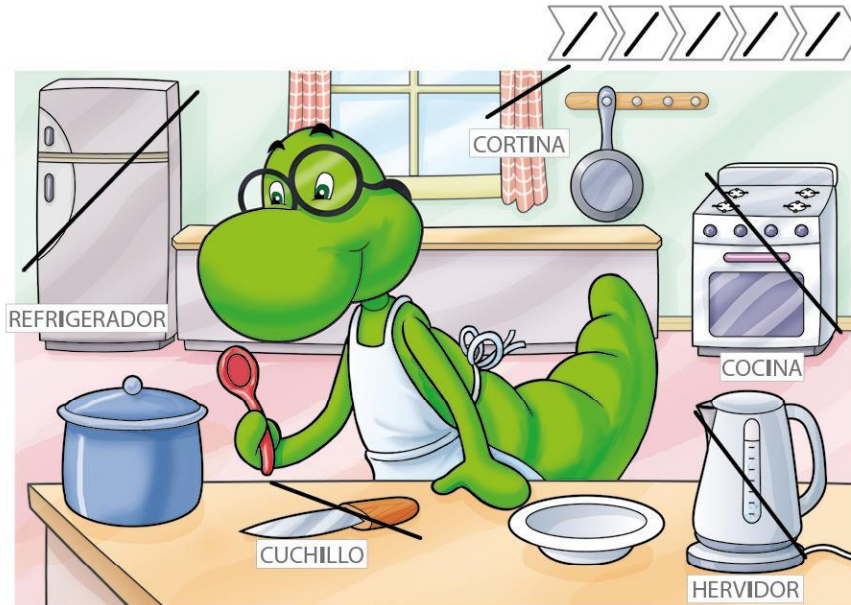
2. Foca, pulpo, submarino, tiburón, jaiba, estrella de mar, delfín, medusa, tortuga.



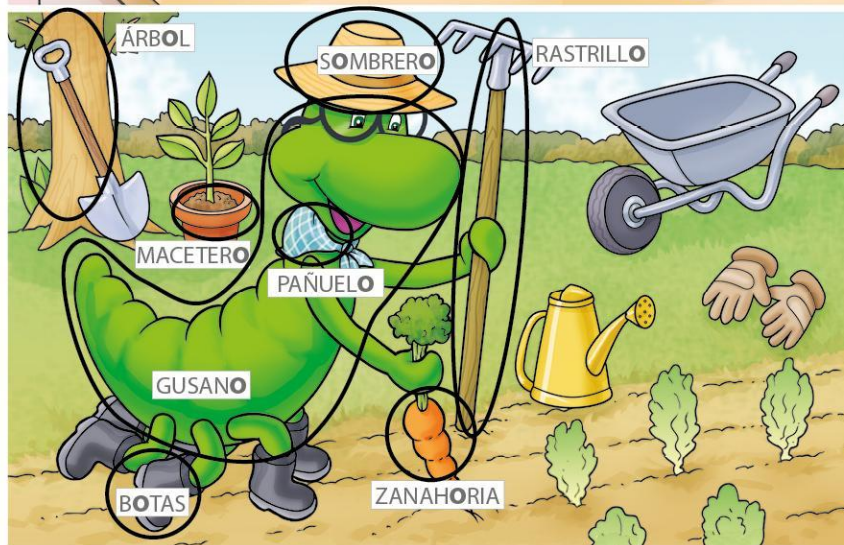


1. Tacha los dibujos que tengan la vocal **l** en la palabra.
2. Encierra los dibujos que tengan la vocal **o** en la palabra.
 1. Refrigerador, cortina, cocina, cuchillo, hervidor.
 2. Árbol, macetero, sombrero, gusano, pañuelo, rastrillo, botas, zanahoria.

1



2



Reconoce la o las vocales de cada sílaba. Pinta rojo si tiene el sonido **U** y azul si tiene el sonido **O**; como la clave de color. Sigue el ejemplo.

Tractor, ambulancia, moto, metro, bicicleta, submarino, triciclo, bus, barco, lancha.

U O



TRAC - TOR



AM - BU - LAN - CIA



MO - TO



ME - TRO



BI - CI - CLE - TA



SUB - MA - RI - NO



TRI - CI - CLO



BUS



BAR - CO



LAN - CHA



Actividad complementaria

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

Pertenecen a los medios de transporte.

Marcan: metro, bicicleta, triciclo.

Contenido/habilidad	Secuencia vocálica
Objetivo de aprendizaje	3
Objetivo de aprendizaje específico	Reconocer la secuencia de vocales que está en la palabra.
Páginas	53 a 58

Actividad introductoria

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

Lugar: sala de clases, biblioteca.







Al comenzar, explique a los niños que el objetivo de la clase es reconocer la secuencia vocálica de una palabra. Invite a jugar al “Adivina cuál es la palabra”. Para esto deben poner atención a las vocales que escucharán con el fin de descubrir la palabra que corresponde. Utilice el archivo [Secuencia vocálica JCS3](#). En cada lámina nombre junto al curso el par de dibujos que se muestran. Luego, diga a los niños solo las vocales de uno de los dos dibujos (a elección) para que los niños adivinen a cuál se refiere. Ejemplo: en la primera página sale una mesa y un libro, seleccione el dibujo “mesa” y dice “eeeeaaa”. Los niños deben adivinar que la palabra que corresponde es “mesa”.

Soluciones



Une con una línea cada dibujo con su secuencia vocálica correspondiente.

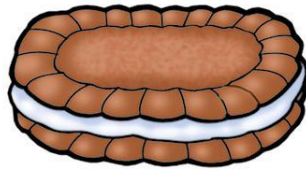
Toro, tuba, búho, nido, caja, silla.

a a	\	 TO - RO
i o	\	 TU - BA
o o	\	 BÚ - HO
i a	\	 NI - DO
u o	\	 CA - JA
u a	\	 SI - LLA



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

Galleta, cascabel, ballena, cangrejo, cadena, lámpara, maleta, carreta, bandera, raqueta.



galleta



CAS - CA - BEL



BA - LLE - NA



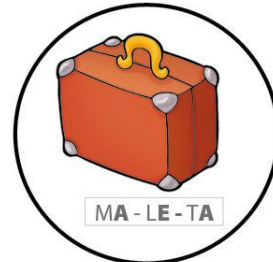
CAN - GRE - JO



CA - DE - NA



LÁM - PA - RA



MA - LE - TA



CA - RRE - TA



BAN - DE - RA



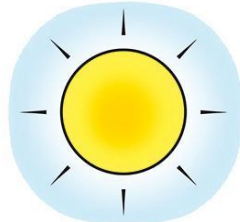
RA - QUE - TA



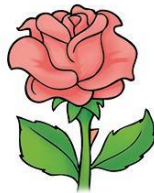
Descubre la o las vocales que se encuentran en cada palabra según la clave de color y luego escríbelas en su espacio correspondiente.

Sol, rosa, nido, pájaro, perro, tijera, pala, basura, macetero.

A E I O U



s o l



r o s a



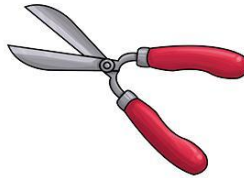
n i d o



p á j a r o



p e r r o



t i j e r a



p a l a



b a s u r a



m a c e t e r o

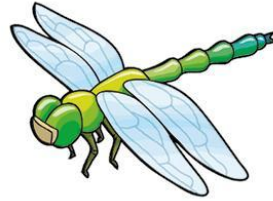


Descubre las vocales que faltan en cada palabra y luego escribelas en su espacio correspondiente, como en el ejemplo.

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



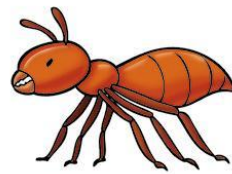
m o s c a



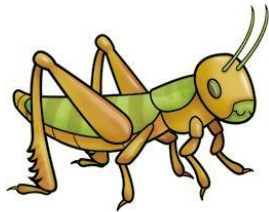
l i b é l u a



ch i n i t a



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



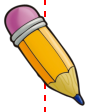
p o l i l l a



Actividad complementaria

¿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.



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

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



cinco



ocho



diez



catorce



doce



nueve



uno



veinte



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



beisbol



ciclismo

gimnasia



voleibol





Actividad complementaria

¿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	3
Objetivo de aprendizaje específico	Diferenciar las sílabas de los sonidos en una misma palabra.
Página	59

Actividad introductoria

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

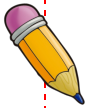
Lugar: sala de clases, biblioteca o patio.

Comience la clase explicando el objetivo: reconocer que todas las palabras están conformadas por sílabas y por sonidos. Se propone que imprima el material de apoyo que se encuentran en el archivo [Sílaba – sonido JCS3](#). También se recomienda utilizar material concreto como legos de distintos tamaños, para que los niños puedan ir encajando, y así comprender mejor el concepto de sílabas y sonidos.

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 legos sin palabras, para que así se puedan utilizar con otras palabras que, según el curso, pueden ser más atingentes (ej, en torno a la temática de las fiestas patrias si se está en septiembre o los nombres de los niños, etc.).

Soluciones



Nombra cada dibujo. Escribe cuántas sílabas tiene y cuántos sonidos tiene.

Melón, rey, payaso, dragón, carabinero, bailarina.



m	e	l	ó	n
m	e	l	ó	n

2 Silabas
5 Sonidos



r	e	y
r	e	y

1 Silabas
3 Sonidos



p	a	y	a	s	o
p	a	y	a	s	o

3 Silabas
6 Sonidos



d	r	a	g	ó	n
d	r	a	g	ó	n

2 Silabas
6 Sonidos



c	a	r	a	b	i	n	e	r	o
c	a	r	a	b	i	n	e	r	o

5 Silabas
10 Sonidos



b	a	i	a	r	i	n	a
b	a	i	a	r	i	n	a

4 Silabas
9 Sonidos

Sonido inicial consonántico

Contenido	Sonido inicial consonántico
Objetivo de Aprendizaje	3

Objetivo de Aprendizaje Específico	Reconocer la consonante inicial de las palabras.
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 cartulinas o goma eva , scotch o masking tape.

Lugar: sala de clases, biblioteca.

Al comenzar explique que el objetivo de la clase es que reconozcan la consonante inicial de las palabras. Se sugiere que comparen 3 palabras y determinen cuál comienza con una consonante diferente. Para eso utilice las imágenes de animales del archivo [Sonido inicial consonántico JCS3](#) que están agrupadas por color. Seleccione y pegue en la pizarra 3 animales de uno de los grupos, 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 se sugiere es decir el nombre de cada animal alargando el primer sonido de la palabra y aumentando su volumen. A continuación, dé el ejemplo: “Estamos en el zoológico y yo les voy a presentar tres animales, 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





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

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





¡Órale! Pinta 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.

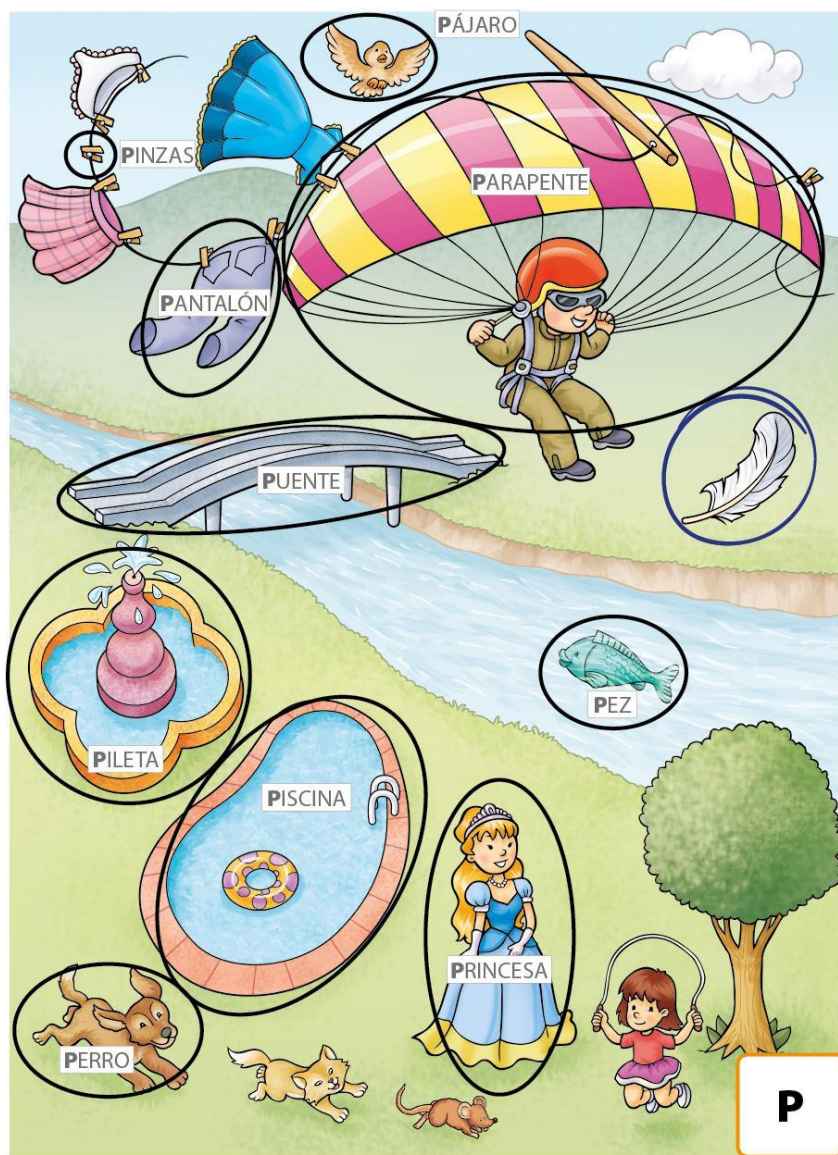
Máscara, pirámide, momia, mujer, niño, mochila, mapa, billete, medalla, mesa, maracas, monedas, manzana, lata, mariachi, guitarra, sombrero.





Encierra 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, pez, pileta, piscina, perro, princesa.





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.



Pesa



Micrófono



Murciélago



Palillos



Pastel



Papas



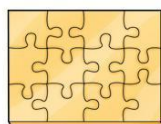
Pescado



Médico



Malabarista



Puzzle



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

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

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

2. Rayo, lana, lego, flotador, lentejas, luce, planta, lavadora.

1

2

S

L



Escucha el sonido que antecede cada riel y encierra los dibujos que comienzan con este sonido.

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

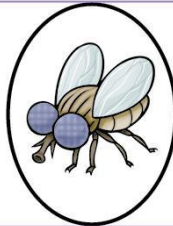
M



MIEL



GUITARRA



MOSCA



NUBE

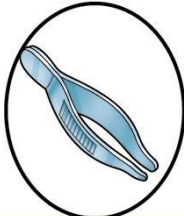


MACETERO

P



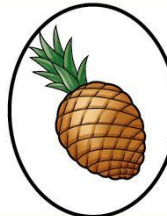
JABALÍ



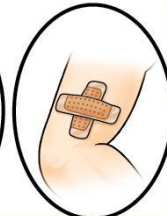
PINZA



VELERO

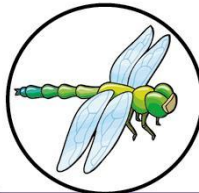


PIÑA



PARCHE

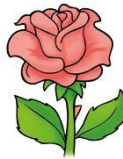
L



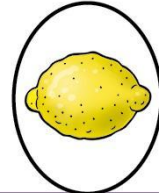
LIBÉLULA



LADRÓN



ROSA



LIMÓN



NIDO

S



SECADOR



SURICATA



CASTOR



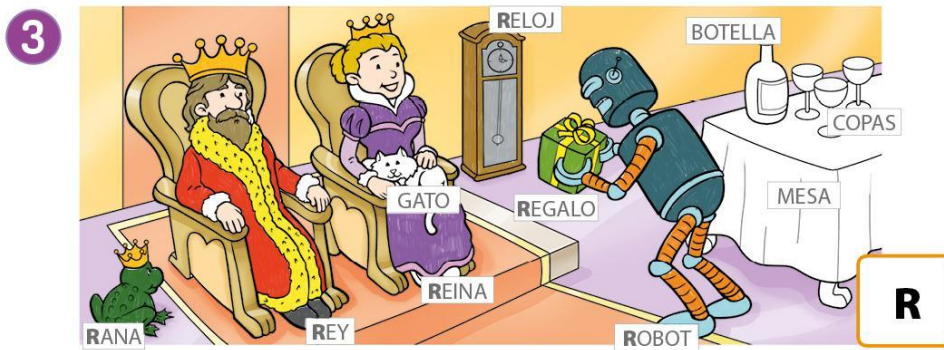
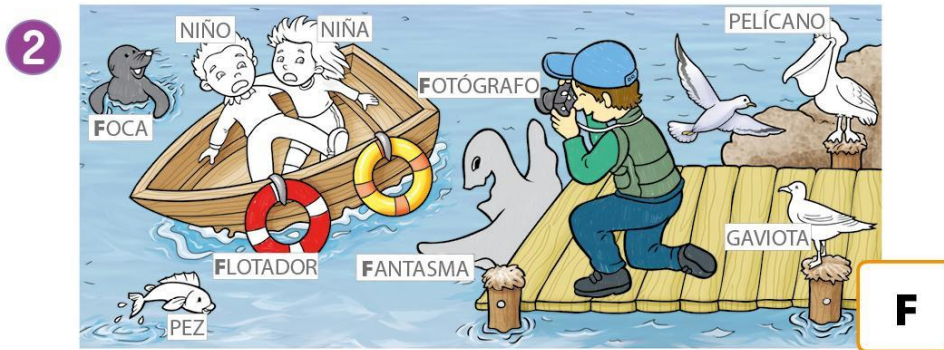
DINOSAURIO



SERRUCHO



1. Pinta los dibujos que comienzan con el sonido **T**. Escribe en el recuadro el sonido trabajado.
 2. Pinta los dibujos que comienzan con el sonido **F**. Escribe en el recuadro el sonido trabajado.
 3. Pinta los dibujos que comienzan con el sonido **RRRR**. Escribe en el recuadro el sonido trabajado.
1. Triciclo, tren, tobogán, columpio, niña, torre, balde, perro, esqueleto, gato.
 2. Niño, niña, foca, fotógrafo, gaviota, pelícano, flotador, fantasma, pez.
 3. Rey, reina, reloj, regalo, robot, botella, copas, rana, gato, mesa.

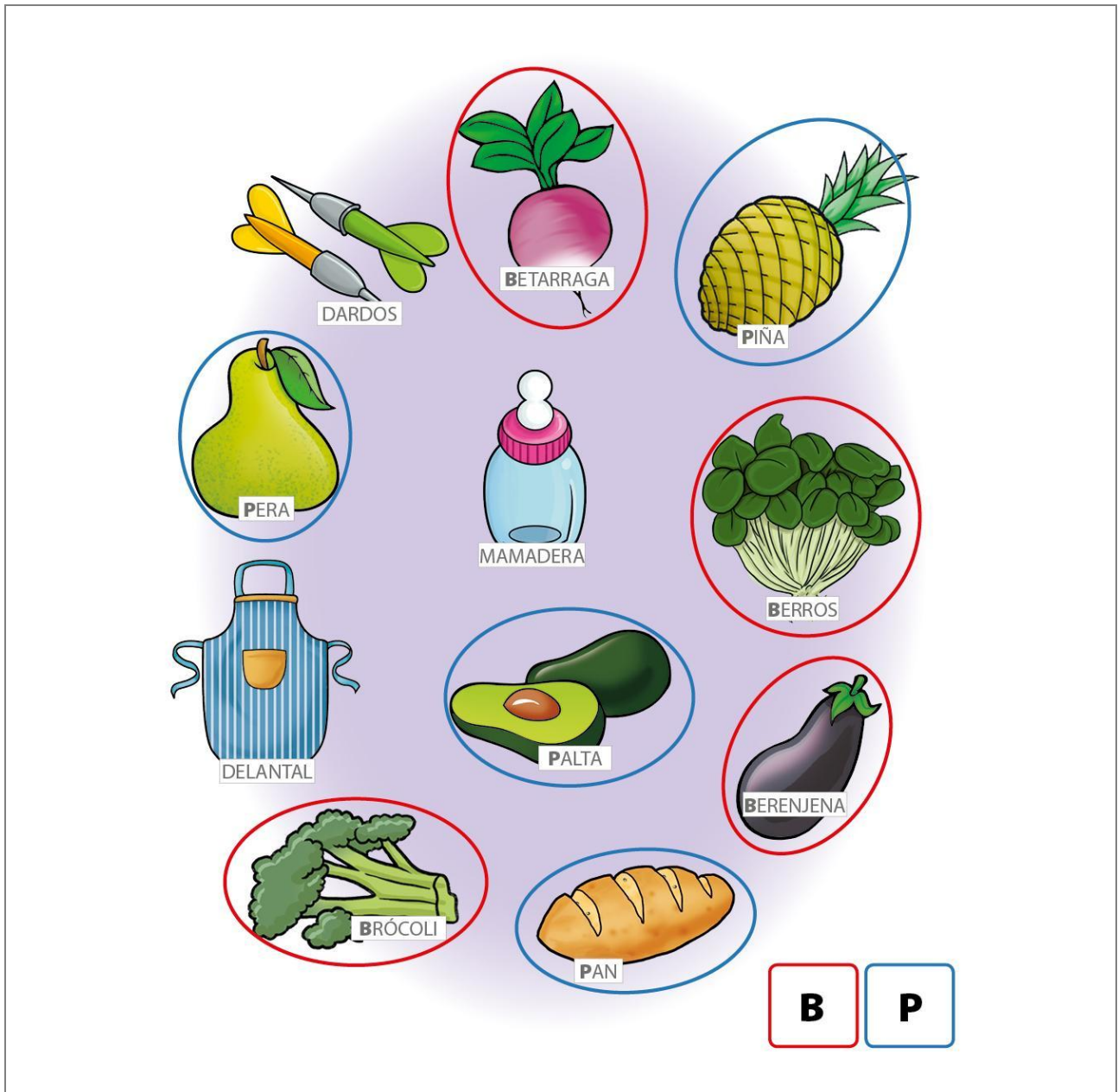




Encierra con rojo las palabras que empiezan con **B** y con azul las que comienzan con **P**.

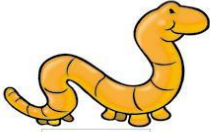



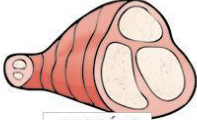







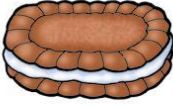

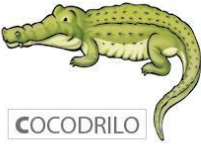
Algunas quedarán sin encerrar. Escribe en los recuadros los sonidos trabajados según el color utilizado.

Dardos, betarraga, piña, pera, mamadera, berros, delantal, palta, berenjena, brócoli, pan.



Recorta los dibujos de la página siguiente y luego pega cada uno en la columna que tiene su sonido inicial.

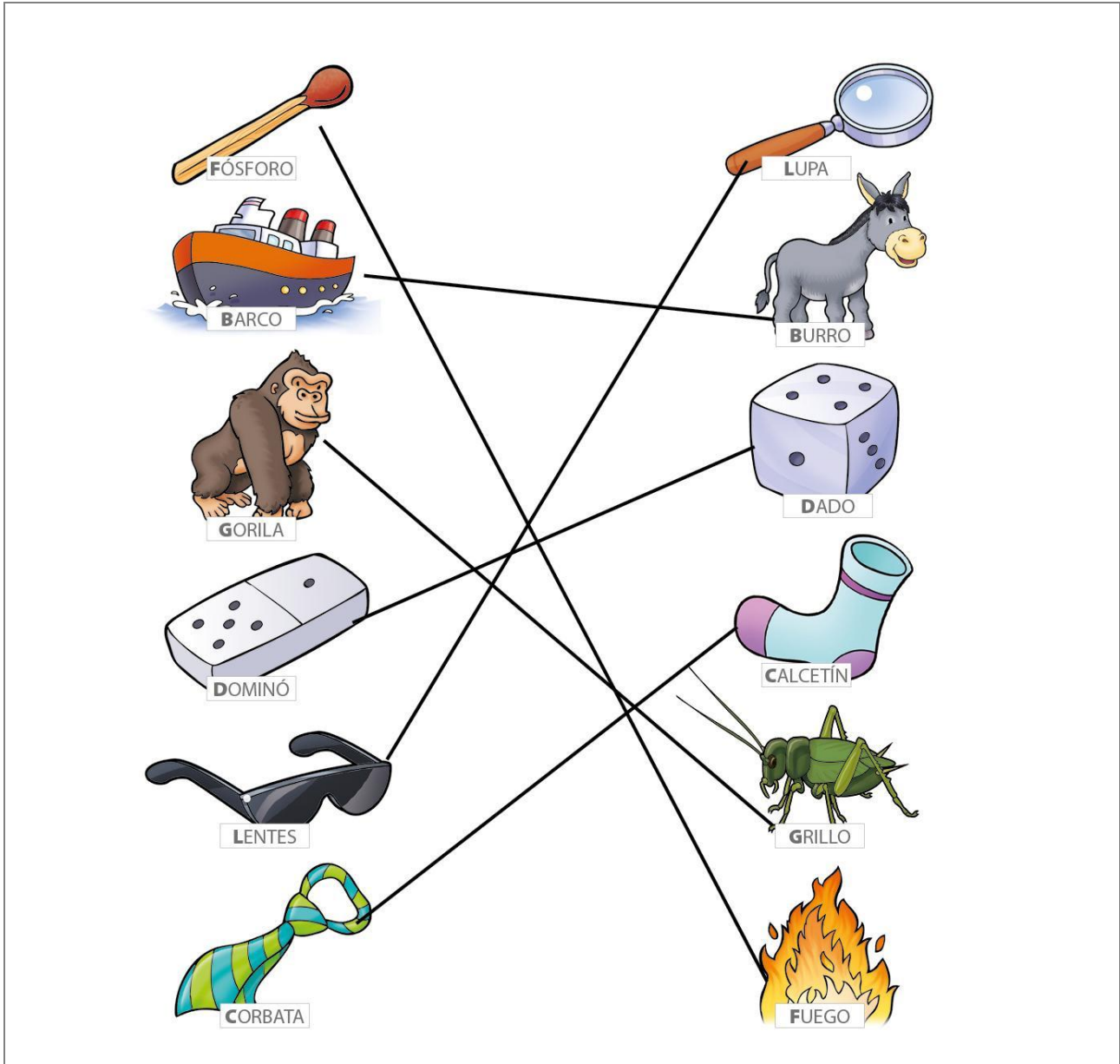
Gusano, camello, guagua, jabón, grillo, cuna, caja, jamón, jinete, gato, cruz, jalea, jirafa, galleta, cocodrilo.

G	J	C
 <p>GUSANO</p>	 <p>JABÓN</p>	 <p>CAMELLO</p>
 <p>GUAGUA</p>	 <p>JAMÓN</p>	 <p>CUNA</p>
 <p>GRILLO</p>	 <p>JINETE</p>	 <p>CAJA</p>
 <p>GATO</p>	 <p>JALEA</p>	 <p>CRUZ</p>
 <p>GALLETA</p>	 <p>JIRAFÁ</p>	 <p>COCODRILO</p>



Une los dibujos que comienzan con el mismo sonido.

Fósforo, lupa, barco, burro, gorila, dado, dominó, calcetín, lentes, grillo, corbata, fuego.





Actividad complementaria

¿Qué tiene en común cada pareja? Coméntalo.

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

Barco-burro: ambos corresponden a elementos que pueden llevar una carga y funcionar como medios de transporte.

Gorila-grillo: son seres vivos.

Dado-dominó: son juguetes.

Lentes-lupa: sirven para ver mejor.

Corbata-caletín: son prendas de vestir.

Sonido final consonántico

Contenido/habilidad	Sonido final consonántico
Objetivo de Aprendizaje	3
Objetivo de Aprendizaje Específico	Reconocer la consonante final de las palabras.
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.

Al comenzar, comente que el objetivo de la clase es reconocer el sonido consonántico final de las palabras. Cada niño enrolla y forma un tubo con un trozo de cartulina tamaño carta para construir un “micrófono de sonido final”. Explique que cuando hablan por una entrada el sonido se amplifica. La idea es que todo el curso diga solo el sonido final de una palabra por el micrófono de papel para que suene muy fuerte.

Entonces dé el ejemplo: utilice la palabra “delfín”. Mientras dice “delfi” no tiene el micrófono puesto en la boca y además lo dice lentamente: “Dddeeelllfffiii”, pero antes de decir el último sonido que en este caso es “n” se pone el tubo de cartulina en la boca y fuertemente dice “nnnnnnnnn”. Luego se le dice a los niños que todos juntos repitan el ejemplo.

Posteriormente, se continúa con el listado de palabras sugeridas: calcetín, delantal, portón, corazón, pan, miel, adiós, uvas, quitasol, reloj, gas.

Soluciones



La serpiente solo quiere atrapar los elementos terminados enS. Ayúdala pintando los dibujos correspondientes.

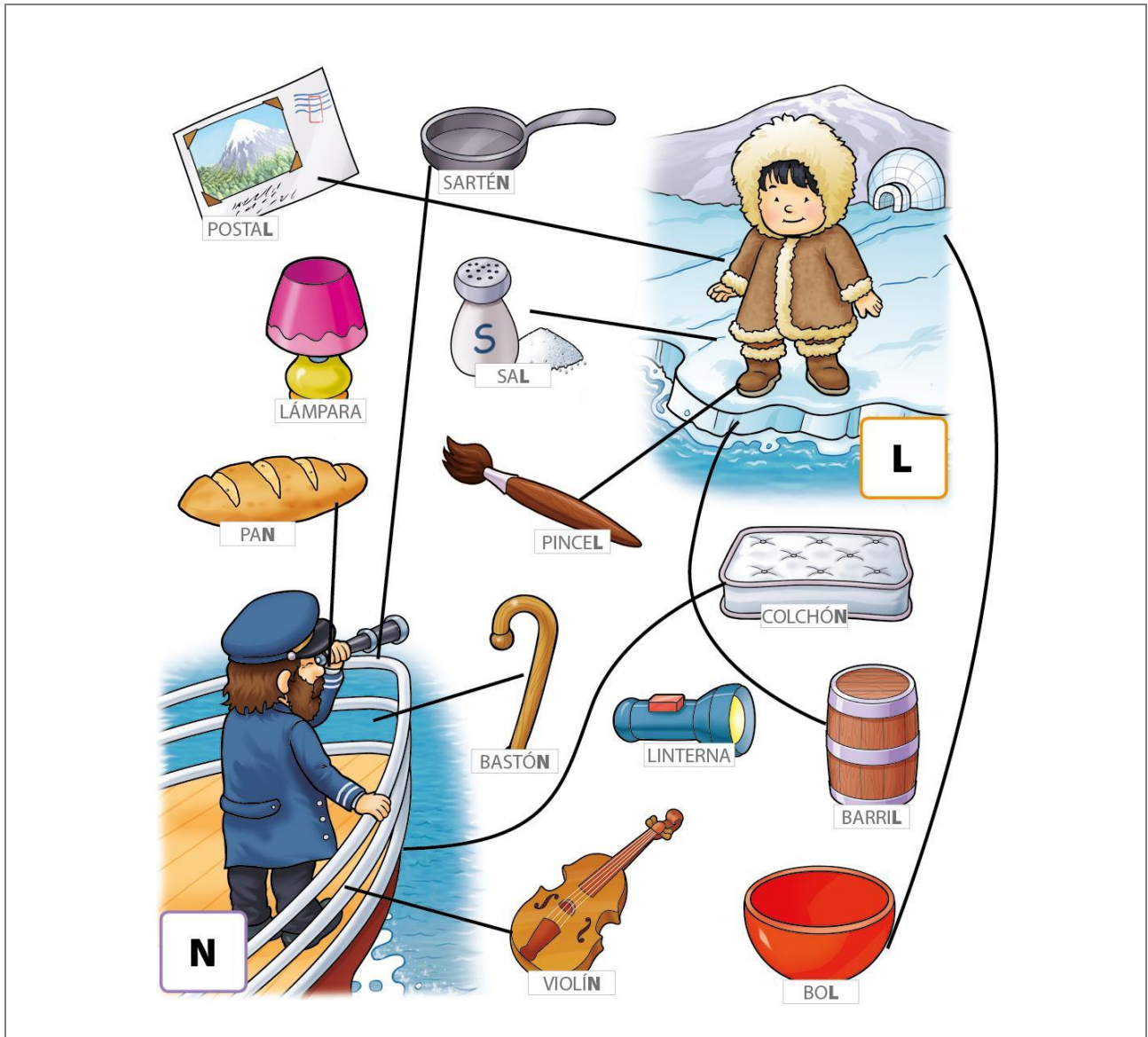
Abrelatas, lentes, cebolla, cumpleaños, reloj, seis, corazón, dos, pantalón, matamoscas, ratón, saltamontes, rosa, calcetín.



El esquimal y el capitán se van de viaje, ayúdalos a empacar los objetos que terminen igual que sus nombres. Une al esquimal los que terminan con **L** y al capitán los que terminan con **N**.

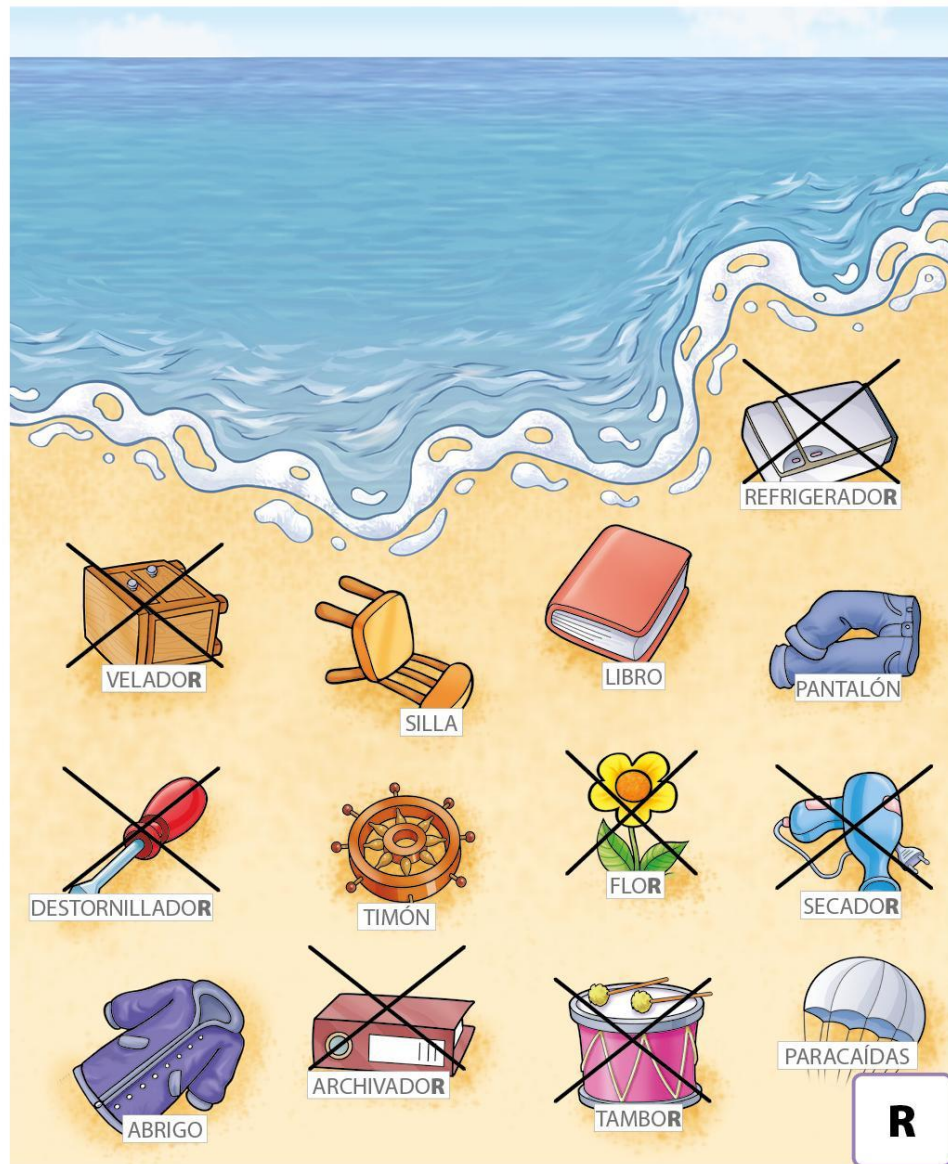
Algunos quedarán sin unir. Escribe los sonidos trabajados en los recuadros correspondientes.

Postal, sartén, lámpara, sal, pan, pincel, colchón, bastón, linterna, barril, violín, bol.



Observa los elementos que arrojó el mar. Marca con una cruz todos los dibujos que terminan con el sonido R, como mar. Escribe el sonido trabajado en el recuadro.

Velador, silla, libro, refrigerador, pantalón, destornillador, timón, flor, secador, abrigo, archivador, tambor, paracaídas.



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

1. Pastel, sartén, mantel, limones, palitroques.

2. León, manjar, pantalón, cascabel, tenedor.

1 p,l,m,s



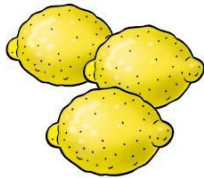
pastel



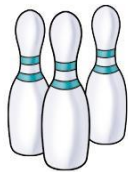
sartén



mantel



Limonos



palitraques

2 n,r,l



león



manjar



pantalón



cascabel



tenedor

Sonido medial consonántico

Contenido/habilidad	Sonido medial consonántico
Objetivo de Aprendizaje	3

Objetivo de Aprendizaje Específico	Reconocer la consonante medial de las palabras.
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 presentando el objetivo de la clase: reconocer sonidos que están al medio de las palabras. Para ello explique que la pizarra será dividida en dos, en el lado izquierdo de la pizarra para escribir o dibujar palabras que contengan el sonido "p" (en grande). En el lado derecho, para palabras que contengan el sonido "m" (también en grande). Recuerde que al nombrar las consonantes se debe decir su sonido y no el nombre de su letra. Disponga de un listado de palabras: los niños pueden salir al azar a escribir o dibujar la palabra según su consonante medial. Es importante cuando diga los estímulos dé énfasis al sonido que se quiere destacar.

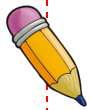
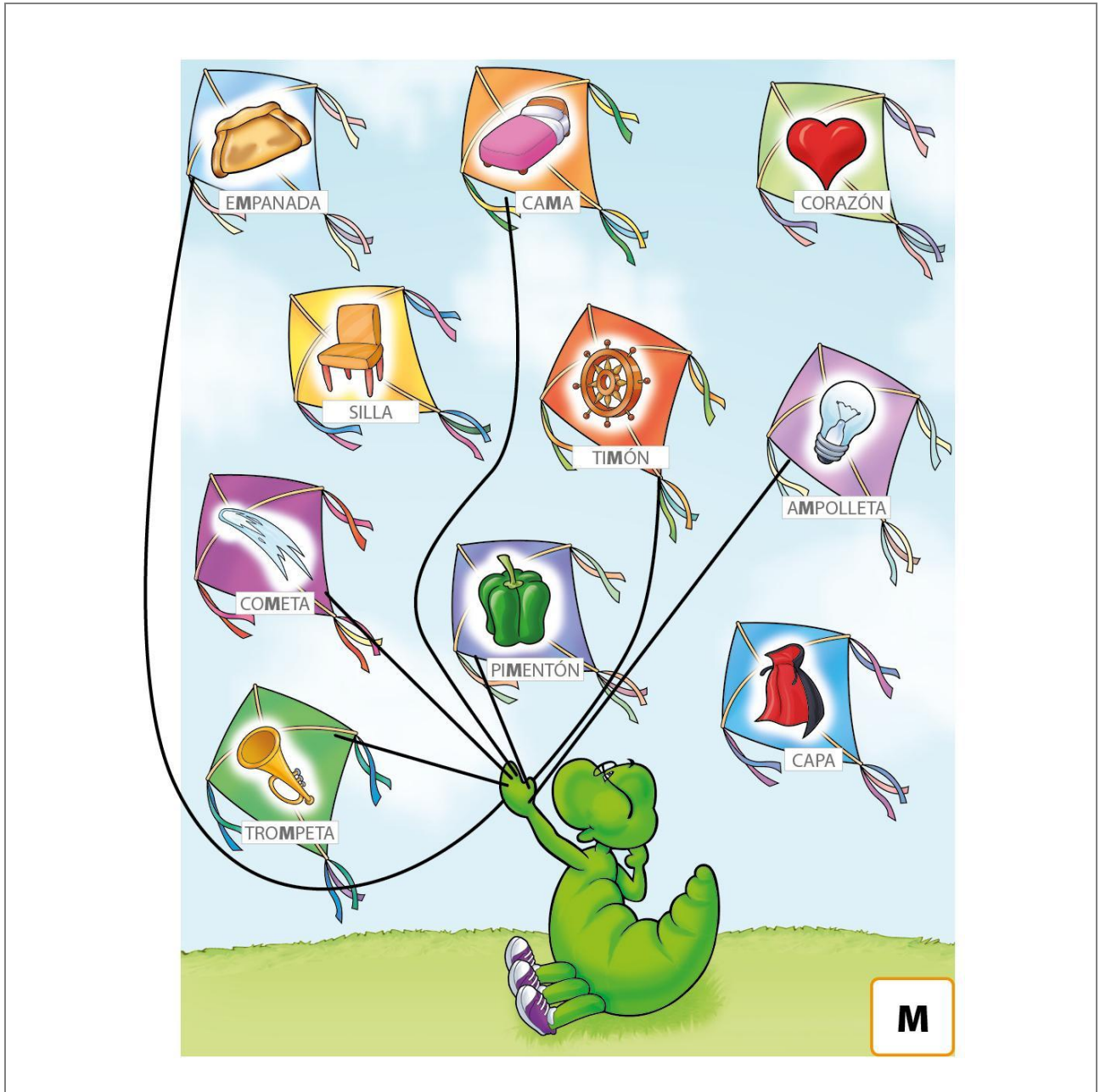
Palabras sugeridas: cama, sopa, dama, capa, rama, apio, topo, suma.

Soluciones



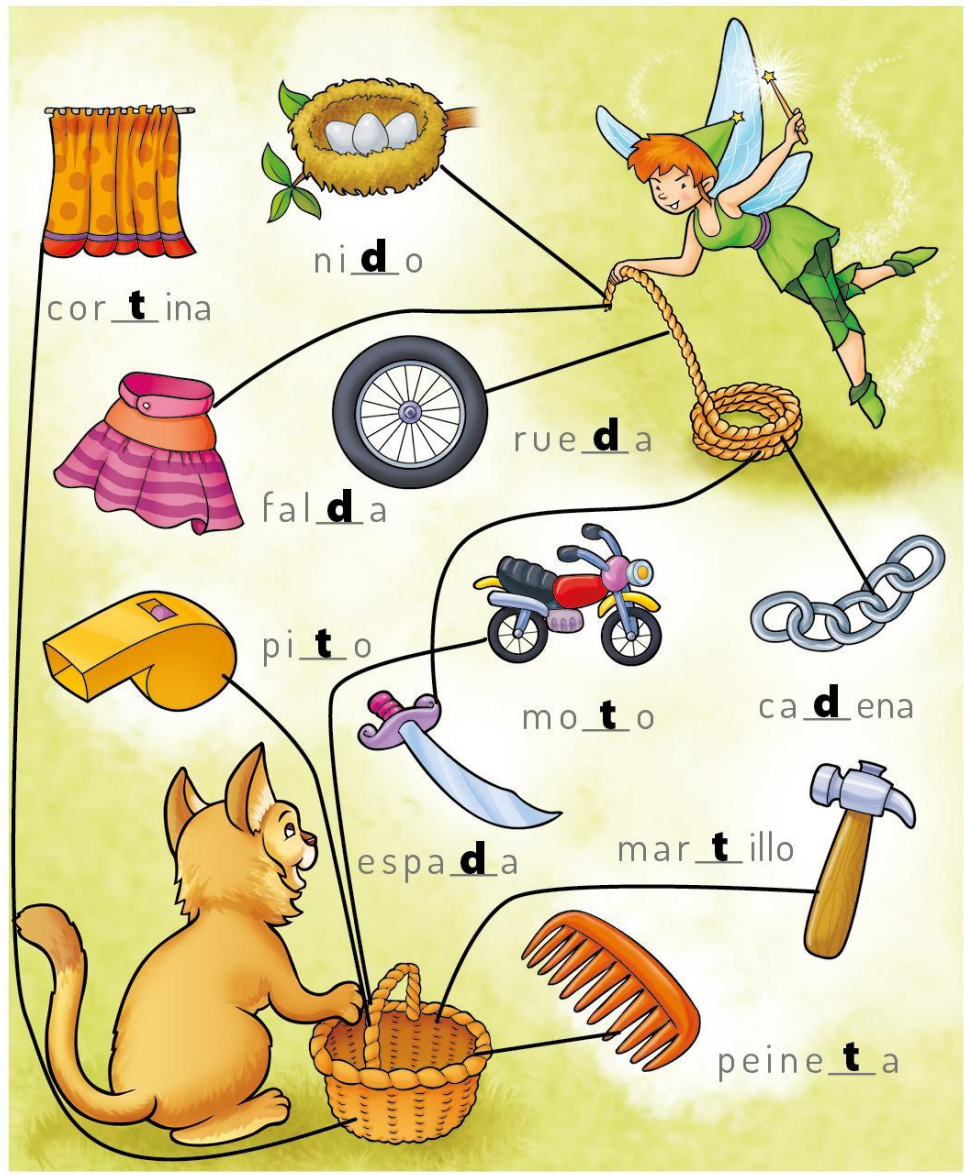
Gus quiere encumbrar volantines. Une a su mano los volantines que tienen el sonido **M** en la palabra. Escribe el sonido trabajado en el recuadro.

Empanada, cama, corazón, silla, timón, ampollita, cometa, pimentón, capa, trompeta.



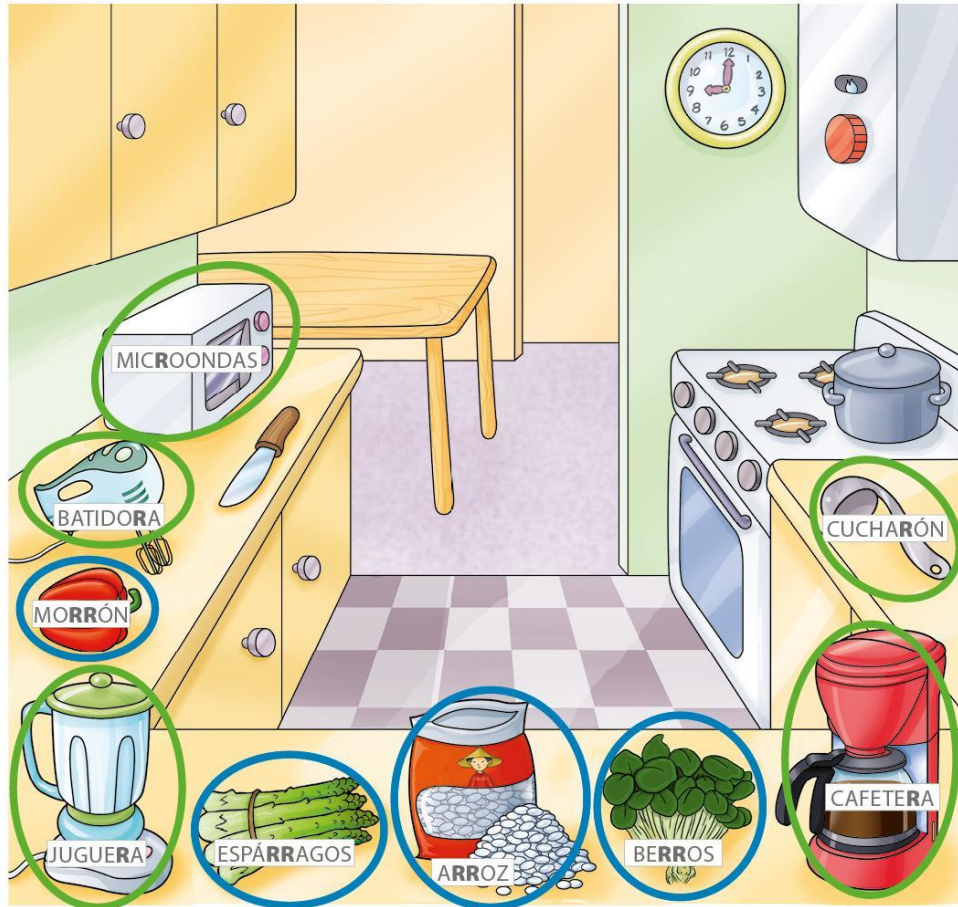
Une a la cuerda del hada las palabras que tienen **D** y a la canasta del gato las palabras que tienen **T**.
Escribe los sonidos trabajados en los espacios correspondientes.

Cortina, nido, falda, rueda, pito, moto, cadena, espada, martillo, peineta.



Encierra con verde las palabras que tienen el sonido de la **R** y con azul las que tienen el sonido de la **RR**. Luego encuentra la palabra escrita abajo y complétala con el sonido que falta.

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



mic r oondas

a rr oz

mo rr ón

espá rr agos

batido r a

cucha r ón

be rr os

jugue r a

cafete r a



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

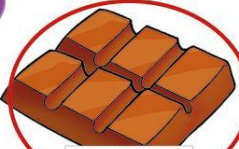





2. Completa con **LL** o **CH** según corresponde en cada palabra.

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







2. Gallina, ardilla, mochila, cuchillo, castillo, ducha.

1

ch ll

 CHOCOLATE	 LLAVE	 CHIMENEA
 LLAMA	 LLORA	 CHUPETE

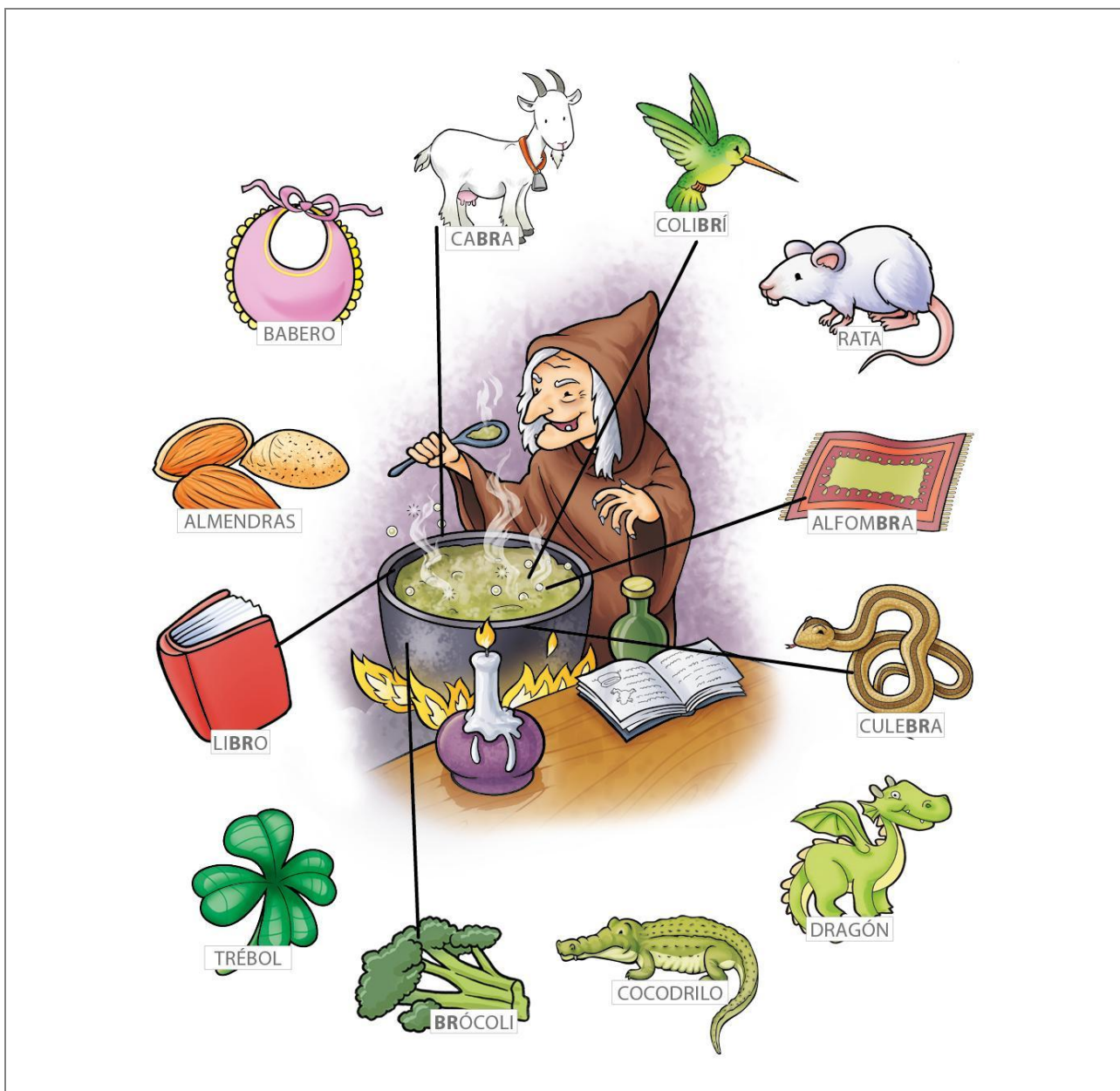
2

 ga <u>ll</u> ina	 ardi <u>ll</u> a	 mo <u>ch</u> ila
 cu <u>ch</u> i <u>ll</u> o	 casti <u>ll</u> o	 du <u>ch</u> 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	3
Objetivo de Aprendizaje Específico	Agregar, quitar o juntar sonidos para formar nuevas palabras.
Páginas	81 a 85, 91, 107

Actividad introductoria

Materiales: letras imprimibles en el archivo [Manipulación fonémica JCS3](#), scotch o masking tape.

Lugar: sala de clases, biblioteca.

Exponga que el objetivo de la clase es formar una palabra nueva cambiando el orden de los sonidos de otra palabra. Para ello puede imprimir las letras que se encuentran en el archivo [Manipulación fonémica JCS3](#).

Pasan adelante cuatro niños y cada uno recibe un cartel con una letra, por ejemplo, las letras correspondientes a “s-o-p-a”. Con su ayuda descubren que dice “sopa” y luego intercambian de lugar el primer y el tercer niño, de manera que se forme “posa”. Nuevamente media en el descubrimiento de la palabra formada.


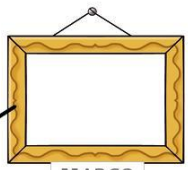








Posteriormente, pida que participen a otros niños sosteniendo los carteles con otros sonidos encontrados en el archivo [Manipulación fonémica JCS3](#). Las palabras que se sugiere formar con estos sonidos son: “cola-loca, tapa-pata, bola-loba, cala-laca”, por lo tanto las letras descargables son: C, O, L, A, T, P, B.

Soluciones



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

Lata, marco, arco, bala, ola, llave, ala, plata, aves, bola.

p +	 LATA	 MARCO
m +	 ARCO	 BALA
b +	 OLA	 LLAVES
b +	 ALA	 PLATA
ll +	 AVES	 BOLA







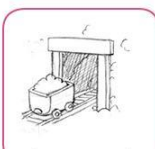
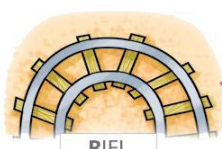





Cambia el primer sonido de la palabra por la letra indicada por Gus. Dibuja la palabra que se forma en el recuadro.


Casa, tina, riel, cono, foca, mago, tuna, gata.





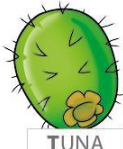



M



 CASA	↔	 MASA		 TINA	↔	 MINA
 RIEL	↔	 MIEL		 CONO	↔	 MONO

L



 FOCA	↔	 LOCA		 MAGO	↔	 LAGO
 TUNA	↔	 LUNA		 GATA	↔	 LATA



Realiza el cambio de vocal que se indica y dibuja la palabra que se forma en el recuadro, como en el ejemplo.

Foca, foco, mano, copa, bolsa, pito, tiza, luna, cuna.

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



foca



foco



MANO



MONO

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



COPA



CAPA



BOLSA

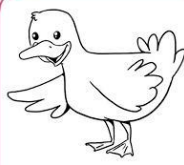


BALSA

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



PITO



PATO



TIZA

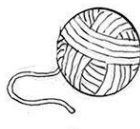


TAZA

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



LUNA



LANA



CUNA



CANA



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.

Bota, caballo, maleta, tejado, bata, chinita, pasta, trampa.

Cambia la **a** por **e**



bota



BOTE



caballo



CABELLO

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



maleta



MULETA

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



tejado



TEJIDO

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



bata



BOTA



chinita



CHINITO



pasta



PASTO



trampa



TROMPA



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.

Toro, zorro, gorro, copa, mesa, gato, ropa, loro, pato, pesa.

Cambia por la **l**

Cambia por la **z**

Cambia por la **p**

Cambia por la **c**

Cambia por la **g**

TORO

ZORRO

GORRO

COPA

GATO

MESA

LORO


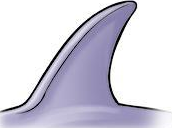




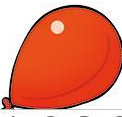







PATO

PESA



¡Quitemos sonidos! Descubre la palabra que queda si sacamos el primer sonido de la palabra. Únela como en el ejemplo.

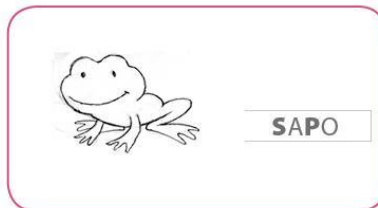
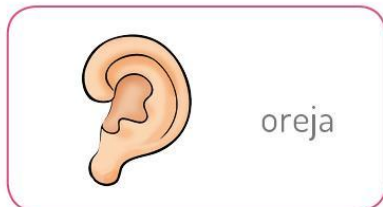
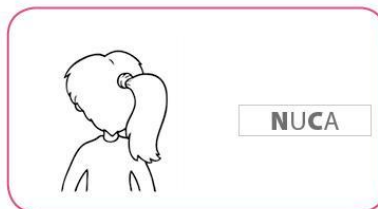
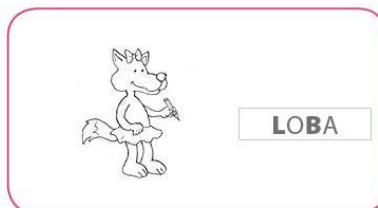
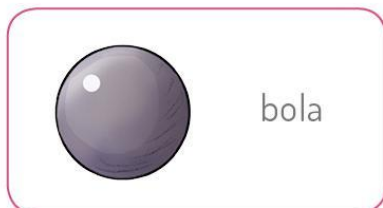
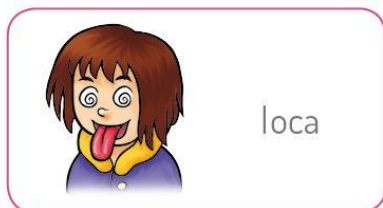
Rosa, aleta, palta, ave, carpa, osa, globo, alta, plancha, arpa, llave, lancha, maleta, lobo.

  A-L-E-T-A
 P-A-L-T-A  A-V-E
 C-A-R-P-A  O-S-A
 G-L-O-B-O  A-L-T-A
 P-L-A-N-C-H-A  A-R-P-A
 LL-A-V-E  L-A-N-C-H-A
 M-A-L-E-T-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	3
Objetivo de Aprendizaje Específico	Formar una palabra a partir de sus sonidos.
Páginas	86 a 88, 94, 98, 99

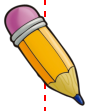
Actividad introductoria

Materiales: lista de alumnos.

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

Comience la clase verbalizando que el objetivo de la clase es formar una palabra a partir de sus sonidos. Para ello los niños deberán jugar a descubrir el nombre de uno de sus compañeros. Elija 10 nombres de la lista de alumnos (idealmente cambiar el orden de los nombres, no partir por el primero de la lista) y dígalos sonido por sonido, lentamente. Se sugiere que explique al curso: “Vamos a pasar la lista, ustedes me tienen que decir qué nombre se forma a partir de los sonidos que les diré “j-u-a-n”, ¿qué nombre es?” Se trata de que puedan responder: “Juan”. Luego, pregunte: “¿Está presente o ausente?”; respuesta: “Presente, profesora”. Se recomienda elegir nombres que sean cortos y simples. No olvide usar el sonido de la letra y no el nombre de la letra. Además, en la medida en que se refuerza esta habilidad se puede complejizar y seleccionar nombres más largos o pasar la lista completa diciendo sonido por sonido.

Soluciones



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

Chupete, olla, delfín, zorro, alfiler, semáforo, sol, espantapájaros, tina, tornillo, imán, choclo, dinosaurio, estacionamiento, linterna, zapato.

CHUPETE OLLA DELFÍN

ZORRO ALFILER SEMÁFORO

SOL ESPANTAPÁJAROS TINA

TORNILLO IMÁN CHOCLO

DINOSAURIO ESTACIONAMIENTO LINTERNA ZAPATO



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

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



Une 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, lana, ají, oveja, sandía, ojo, palta, iglú, sal, olla, patín, escalera, lápiz, ola.



ABEJA

a



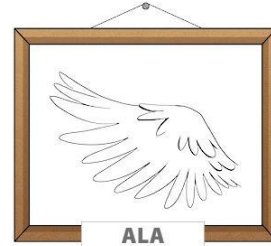
LANA

l



AJÍ

a

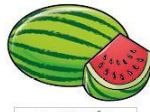


ALA



OVEJA

o



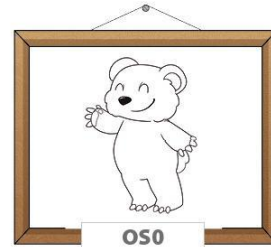
SANDÍA

s



OJO

o



OSO



PALTA

p



IGLÚ

i



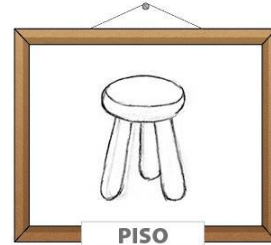
SAL

s



OLLA

o



PISO



PATÍN

p



ESCALERA

e



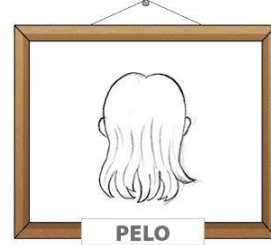
LÁPIZ

l



OLA

o



PELO



Une los primeros sonidos de cada dibujo y dibuja en el recuadro la palabra que se forma. 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, auto, pelota, aguja, tina, 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>	 AUTO <u>A</u>	 PELOTA <u>P</u>	 AGUJA <u>A</u>	 TINA <u>T</u>	 OCHO <u>O</u>	 ZAPATO



Une 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, zapatilla, plátano, imán, libro, oro, tenedor, oveja, mapa, uña, submarino, iguana, cangrejo, ornitorrinco, mariposa, empanada, dardos, iglú, caracol, ostra.

 CHALECO <u>CH</u>	 ESCOBA <u>E</u>	 FALDA <u>F</u>	 CHEF			
 JERINGA <u>J</u>	 UNO <u>U</u>	 ESCARABAJO <u>E</u>	 ZAPATILLA <u>Z</u>	 JUEZ		
 PLÁTANO <u>P</u>	 IMÁN <u>I</u>	 LIBRO <u>L</u>	 ORO <u>O</u>	 TENEDOR <u>T</u>	 OVEJA <u>O</u>	 PILOTO
 MAPA <u>M</u>	 UÑA <u>U</u>	 SUBMARINO <u>S</u>	 IGUANA <u>I</u>	 CANGREJO <u>C</u>	 ORNITORRINCO <u>O</u>	 MÚSICO
 MARIPOSA <u>M</u>	 EMPANADA <u>E</u>	 DARDOS <u>D</u>	 IGLÚ <u>I</u>	 CARACOL <u>C</u>	 OSTRA <u>O</u>	 MÉDICO



Actividad complementaria

¿Qué otras profesiones y oficios conoces? Nombra tres.

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



En la imagen hay dibujos del día y de la noche. Escucha los sonidos que te dirá tu profesor, júntalos y descubre la palabra que se forma. Luego pinta el dibujo que corresponde.

Ejemplo: S - O - L. ¿Qué palabra se forma con estos sonidos?

Arcoiris, abeja, mariposa, helado, luna, búho, pijama, cama, vela.



Integración

Contenido/habilidad	Integración
Objetivo de Aprendizaje	3

Objetivo de Aprendizaje Específico	Integración de la información propia de la conciencia fonológica trabajada con otras informaciones y habilidades.
Páginas	89, 102 a 106, 108 a 110

Actividad introductoria

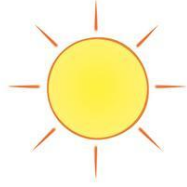
Ante este tipo de habilidad, no se propone ningún tipo de actividad introductoria definida, debido a que en las páginas que la contienen, se observa diversidad en las formas de trabajarlo. El objetivo en estas páginas es que el niño integre información propia de la conciencia fonológica trabajada en 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



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

Sol, pala, mamá, pila, papá, sopa, pipa, lupa, mapa, lima.



sol~~l~~
sol



pal~~a~~
pala



ma~~m~~
mamá



pi~~l~~
pila



pa~~p~~
papá



so~~p~~
sopa



pi~~p~~
pipa



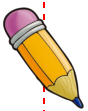
lu~~p~~
lupa



ma~~p~~
mapa

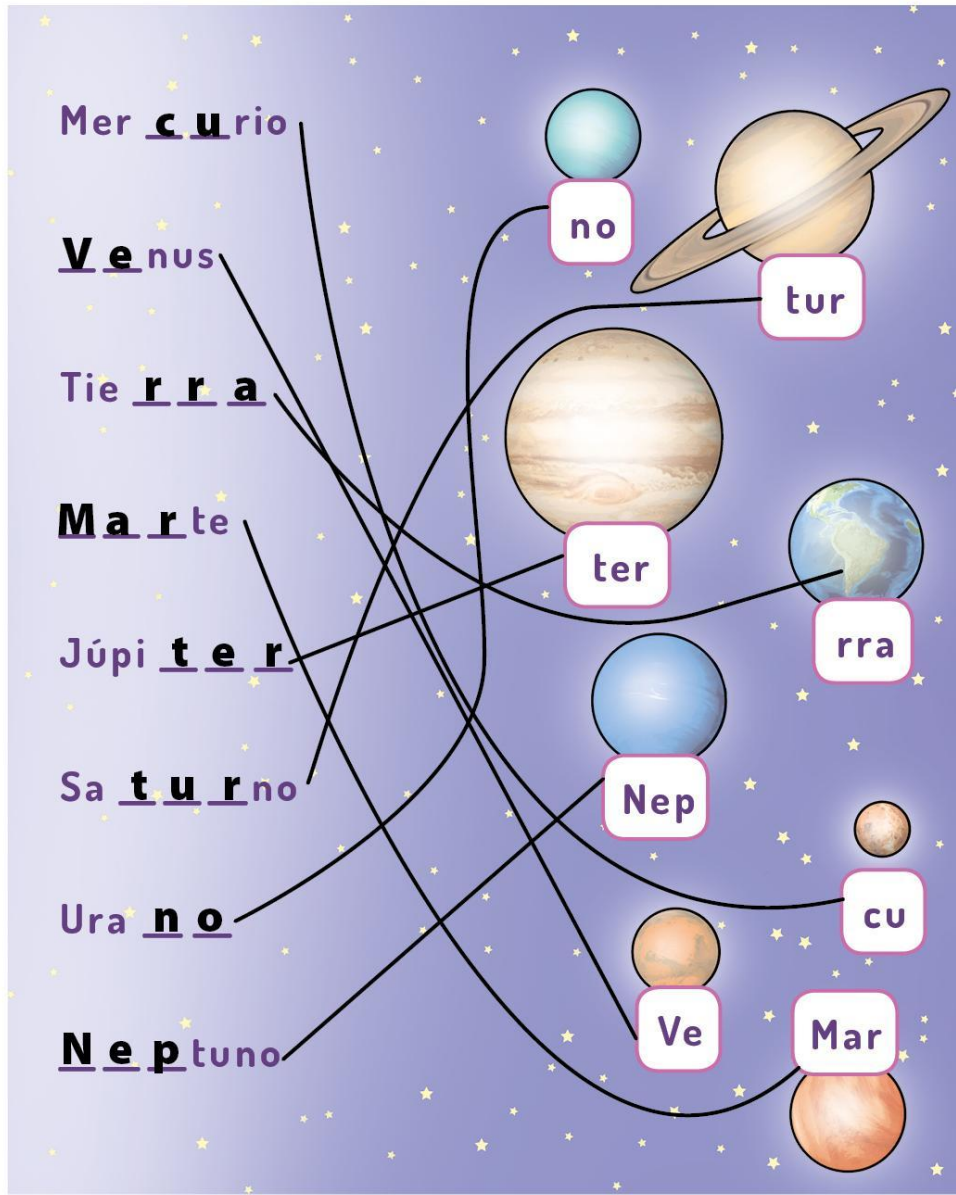


li~~m~~
lima



Lee las sílabas que están en cada planeta y completa el nombre de cada uno con la sílaba que falta.
Únelo con una línea.

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



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, delfin, bruja, escoba, zapato, tomate, jirafa.



~~pan~~
panda



~~silla~~
silla



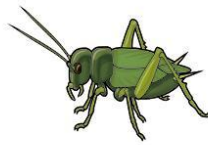
~~mano~~
mamono



~~lobo~~
lobo



~~luna~~
griluna



~~grillo~~
grillo



~~delfin~~
delsinfin



~~bruja~~
bruja



~~escoba~~
escoba



~~zapato~~
zapato



~~tomate~~
tomate



~~jirafa~~
jirafa



Gus quiere reciclar. Ayúdalo a encontrar los sonidos que faltan y escríbelos en los espacios correspondientes para que pueda ir al reciclaje.

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



papel



plástico



cartón



vidrio



pilas



latas



madera



manzana



Actividad complementaria

¿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 estas palabras las decimos al revés. Encierra la alternativa correcta.

Zorra, sala, sapos, atlas, ocas.



zorra

arco

arroz

carro



sala

alas

pala

bala

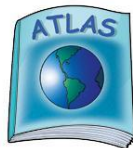


sapos

osas

sopas

sogas

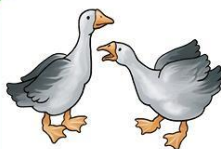


atlas

alta

santa

salta



ocas

pato

saco

sapo



Une las parejas de palabras formadas por los mismos sonidos, pero en otro orden.

Amor, grito, plata, maní, jamón, japonés, imán, palta, trigo, mora, esponja, salta, latas, monja.

amor grito

plata maní

jamón japonés

imán palta

trigo mora

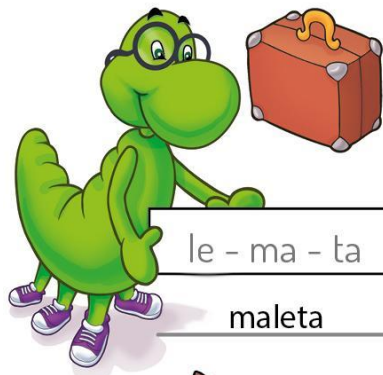
esponja salta

latas monja



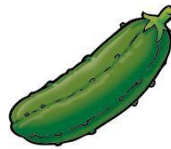
A Gus se le desordenaron las sílabas en los carteles. Ayúdalo a ordenarlas, descubre la palabra que se forma y escribe las sílabas en la línea correspondiente.

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



le - ma - ta

maleta



no - pe - pi

pepino



na - ba - lle

ballena



co - jo - ne

conejo



lo - ta - pe

pelota



bo - lla - te

botella



te - bi - lle

billete



mi - sa - ca

camisa



go - bi - te

bigote



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

Tiburón, zorro, ratón, cóndor, elefante, camello.

 _____ ratón	
 _____ tiburón	
 _____ elefante	
 _____ zorro	
 _____ camello	
 _____ cóndor	

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

Lavadora, miel, plátano, cuadro, bebé, pie, muñeca, pimentón, tucán, volcán, ancla, pan, falda, tijera, dedo, rey, tambor, vela, mamadera, piano.



lavadora | miel | plátano | cuadro | bebé



pie | muñeca | pimentón | tucán | volcán



ancla | pan | falda | tijera | dedo



rey | tambor | vela | mamadera | piano

Análisis fonémico

Contenido/habilidad	Análisis fonémico
Objetivo de aprendizaje	3
Objetivo de aprendizaje específico	Descubrir los sonidos que conforman una palabra.
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.

Al comenzar, comunique el objetivo de la clase: contar todos los sonidos que forman una palabra. Para ello puede imprimir el material de apoyo que se encuentra en el archivo [Análisis fonémico JCS3](#).

Utilizando 3 mesas, coloque en cada una un número (2, 3 y 4), luego saque una imagen y pida a los niños que cuenten cuántos sonidos tiene cada palabra, ejemplo SAL, tiene 3 sonidos (S-A-L). Luego, un niño ubica la imagen en la mesa correspondiente (la que tiene el número 3). Continúa con las otras palabras hasta poner todas las imágenes en las mesas respectivas.

Se sugiere no olvidar que se usa el sonido de la letra y no su nombre. Además, en la medida en que se refuerza esta habilidad se puede complejizar la actividad y seleccionar palabras más largas.

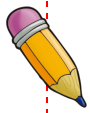
Soluciones



En cada espacio del estante encuentra la pareja de palabras que se diferencian en un solo sonido, reconoce estos sonidos. Pinta la pareja de palabras como en el ejemplo: PINO – PITO.

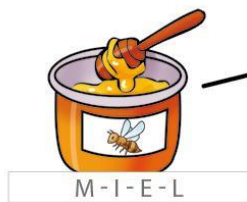
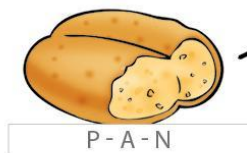
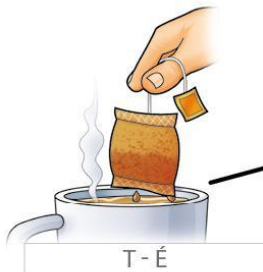
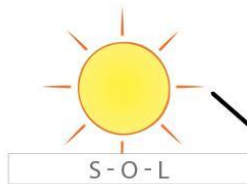
Pito, pino, piso, pila, piña, carta, casa, cama, llave, pato, palo, gota, gorro, bota.





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

Sol, té, flor, pan, miel.



2

3

4



Ordena los dibujos según su sonido inicial y coloca los números formando las palabras CLIP, PINO, BOLSA, BLUSA y VOLCÁN. Sigue el ejemplo.

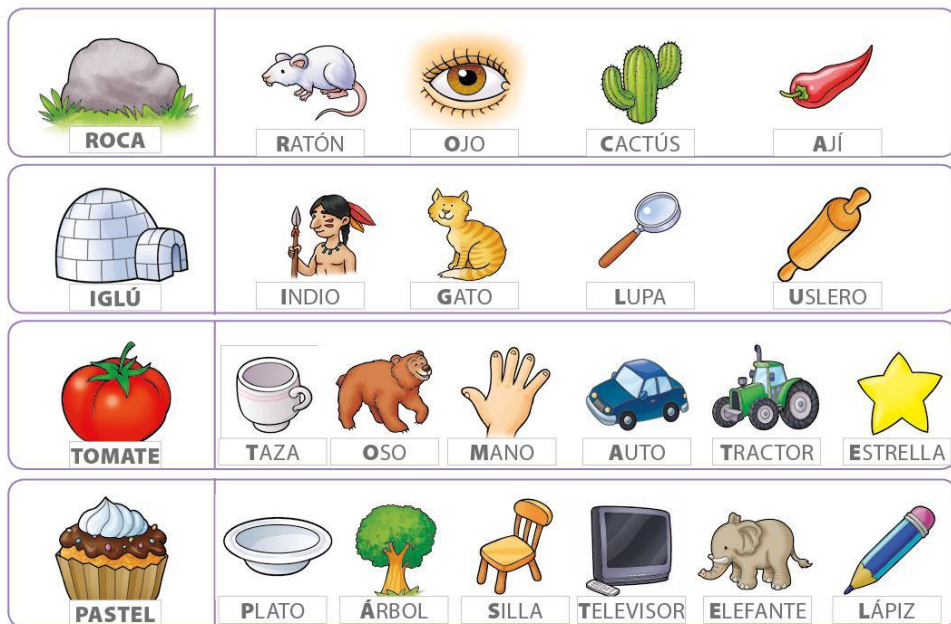
Pie, estampilla, isla, pulpo, clip, perro, loro, camión, iglú, pino, pez, oveja, imán, negro, bolsa, ojo, anillo, semáforo, billetes, lentes, blusa, uno, ancla, sol, búho, lechuga, volcán, apio, oro, leche, nieve, vela, camarón.

 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	1 UNO 3	 ANCLA 5	 SOL 4	 BÚHO 1	 LECHUGA 2	
 VOLCÁN	 APIO 5	 ORO 2	 LECHE 3	 NIEVE 6	 VELA 1	 CAMARÓN 4



Recorta los dibujos y pégalos formando las palabras ROCA, TOMATE, IGLÚ y PASTEL según su sonido inicial.

Roca, iglú, tomate, pastel, ratón, indio, taza, ají, auto, árbol, gato, ojo, silla, elefante, cactus, estrella, tractor, oso, lupa, plato, mano, uslero, lápiz, televisor.



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

A: ají, 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, balde, globo, tuerca, carpa, flor, foca, puerta, vela, corona, pincel, trompo, frutilla.



P-L-U-M-A



A-L-A



P-E-Z



R-E-Y



B-A-L-D-E



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-U-T-I-L-L-A



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

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





Dile a tu profesor 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.