

Juega + aprende con los sonidos



Gloria Elena
Gómez Tamayo



Seidy Fernanda
Imbachí Plaza





Intervención educativa en conciencia fonológica para la prevención de dificultades de la lectura en población infantil que cursan grado transición del Municipio de Isnos-Huila

Este proyecto fue financiado con recursos del FONDO NACIONAL DE FINANCIAMIENTO PARA LA CIENCIA, LA TECNOLOGIA, Y LA INNOVACION, FRANCISCO JOSE DE CALDAS con código de proyecto 109804 de la "Convocatoria Programa Orquídeas, Mujeres en la Ciencia" No 948-2024

CRÉDITOS INSTITUCIONALES

Esta publicación es desarrollada por:
Universidad de Manizales
NIT: 890.806.001-7

Equipo de investigación

Investigadora principal

Gloria Elena Gómez Tamayo, MSc, PhD
Becaria Posdoctoral – Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación

Joven investigadora

Seidy Fernanda Imbachi Plaza
Fonoaudióloga

Diseño, ilustración y contenidos

Diseño e ilustración:

Seidy Fernanda Imbachi Plaza

Formulación y ejecución del proyecto:

Gloria Elena Gómez Tamayo, MSc, PhD

Autor de portada:

Camilo Andrés Ortiz Muñoz

Contenido de la obra

Cuentos infantiles basados en historias de la región, escritos por la joven investigadora.

© Derechos

© 2025 Universidad de Manizales

Todos los derechos reservados.

Juega más aprende con los sonidos / Gloria Elena Gómez Tamayo y Seidy Fernanda Imbachi Plaza, investigadoras. – Manizales: Fondo Editorial Universidad de Manizales; Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, Programa Orquídeas, 2026.

394 páginas: ilustraciones

ISBN Electrónico: 978-958-5468-78-8

DOI: <https://doi.org/10.30554/978-958-5468-78-8>

1. Innovación Pedagógica. 2. Educación Inicial. 3. Conciencia fonológica. 4. Lectoescritura. 5. Intervención educativa. 6. Prácticas Pedagógicas. II. Gómez Tamayo, Gloria Elena. III. Imbachi Plaza, Seidy Fernanda.

Dewey 370.11 cdd 23
Norma de descripción bibliográfica, RDA
Descriptores recuperados de Normas LEMB
Universidad de Manizales. Biblioteca

TABLA DE CONTENIDOS

Contenido	Página
Apreciado profesor	6
Sembrando sonidos: enseñar a leer desde la conciencia fonológica	7
Conciencia fonológica en acción: transformar el aprendizaje	9
<i>Manual de actividades de conciencia fonológica para el docente</i>	14
Semana 1	15
Semana 2	17
Semana 3	20
Semana 4	22
Semana 5	25
Semana 6	27
Semana 7	30
Semana 8	32
Semana 9	35
Semana 10	37
Semana 11	40
Semana 12	42
<i>Materiales de apoyo para las sesiones</i>	45
Sesiones 1 y 2	46
Semana 1 - Sesión 1	47
Semana 1 - Sesión 2	61
Sesiones 3 a 13	80
Semana 2 - Sesión 3	81
Semana 2 - Sesión 4	87
Semana 2 - Sesión 5	117
Semana 3 - Sesión 6	124
Semana 3 - Sesión 7	128
Semana 4 - Sesión 8	139
Semana 4 - Sesión 9	145
Semana 4 - Sesión 10	150

Contenido	Página
Semana 5 - Sesión 11	155
Semana 5 - Sesión 12	175
Semana 6 - Sesión 13	181
Sesiones 14 a 30	189
Semana 6 - Sesión 14	190
Semana 6 - Sesión 15	205
Semana 7 - Sesión 16	212
Semana 7 - Sesión 17	227
Semana 8 - Sesión 18	267
Semana 8 - Sesión 19	279
Semana 8 - Sesión 20	289
Semana 9 - Sesión 21	312
Semana 9 - Sesión 22	318
Semana 10 - Sesión 23	330
Semana 10 - Sesión 24	335
Semana 10 - Sesión 25	338
Semana 11 - Sesión 26	344
Semana 11 - Sesión 27	349
Semana 12 - Sesión 28	353
Semana 12 - Sesión 29	358
Semana 12 - Sesión 30	373
Listas de palabras estímulo	379
Referencias bibliográficas	392

Apreciado profesor (a)

Esta guía hace parte de un trabajo investigativo financiado por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación y ejecutado por la Universidad de Manizales. La propuesta de intervención educativa en conciencia fonológica desarrollada en 30 sesiones a lo largo de 12 semanas ha demostrado impacto positivo en la población intervenida, disminuyendo el riesgo de presentar problemas lectores según mediciones pretest y posttest.

El programa presentado, aunque fue implementado inicialmente en el Municipio de Isnos-Huila en estudiantes de preescolar del grado transición, está diseñado para beneficiar a la población educativa hispanohablante que inicia el aprendizaje de la lectoescritura. Además, resulta especialmente útil para aquellos estudiantes que enfrentan dificultades evolutivas en esta habilidad o para quienes presentan retos en la adquisición del código escrito, sin importar su edad o grado escolar.

Esta guía docente le ofrece, en primer lugar, una breve conceptualización de la conciencia fonológica y de su relevancia en el desarrollo de la lectoescritura. En segundo lugar, encontrará unas recomendaciones en relación con los principios y criterios pedagógicos a tener en cuenta en su enseñanza. Después, se describen detalladamente las sesiones de intervención educativa, y finalmente, se incluyen los materiales correspondientes a cada una de las sesiones, disponibles para descargar e imprimir según sus necesidades.

Les extendemos una cordial invitación a implementar el programa educativo de conciencia fonológica, una herramienta clave para fortalecer las habilidades lectoras desde las primeras etapas. Esta propuesta ofrece estrategias prácticas y dinámicas que permiten a los estudiantes identificar, comprender y manipular los sonidos del lenguaje, facilitando así el desarrollo de la lectura y la escritura. Su aplicación en el aula no solo mejora el riesgo de presentar problemas de lectura, sino que también promueve una experiencia de aprendizaje más inclusiva y significativa. ¡Sumémonos al compromiso de formar lectores competentes desde la base!

Las autoras

Sembrando sonidos: enseñar a leer desde la conciencia fonológica

Enseñar a leer y a escribir con eficacia constituye una de las políticas educativas más poderosas para promover el desarrollo social y académico de una población. Diversos estudios han demostrado que la competencia lectora está estrechamente vinculada con el rendimiento académico futuro, la permanencia en el sistema educativo y la capacidad de participación activa en la sociedad. La lectura no solo es una herramienta para acceder al conocimiento, sino también un factor clave en el desarrollo del pensamiento crítico, la autonomía intelectual y la inclusión social. De esta manera, invertir en programas que fortalezcan la alfabetización inicial con base en la evidencia científica, no solo mejora los resultados escolares, sino que también contribuye a reducir desigualdades y a construir sociedades más equitativas y democráticas.

Los avances en neurociencia, la psicolingüística y la psicología cognitiva han demostrado que, a diferencia de otras funciones mentales, la lectura no es una capacidad innata en el ser humano (Wolf, 2008; Dehaene, 2014, 2015). Para aprender a leer, el cerebro debe reorganizar circuitos ya existentes —como los que intervienen en la percepción visual y el lenguaje oral— con el fin de convertir sonidos en grafías, interpretar símbolos escritos con significado y, finalmente, comprender y producir textos. En este proceso, la capacidad de reconocer palabras escritas ha sido objeto de numerosas investigaciones en las últimas décadas, dado que constituye una habilidad esencial para acceder de manera rápida y precisa al léxico. Estos estudios han permitido entender cómo el lector convierte estímulos visuales en representaciones fonológicas (principio alfabético) y los vincula con significados almacenados en la memoria. Dado su papel fundamental en el desarrollo lector, esta competencia debe consolidarse en los primeros años escolares, ya que su compromiso puede afectar significativamente el progreso académico posterior.

Para que los sujetos que se inician en la lectura logren dominar el principio alfabético (relación entre letras y sonidos), es indispensable que hayan desarrollado la conciencia de que las palabras están compuestas por sonidos, y que estos pueden ser manipulados, es decir, transformados, segmentados o combinados (Gillon, 2018). Esta habilidad, ampliamente

reconocida en la literatura especializada, hace parte de lo que se denomina “conciencia fonológica”, calificada por Kim et al., (2024) fundacional de la lectura y escritura de palabras.

La conciencia fonológica es una competencia del lenguaje oral, específicamente, una habilidad metalingüística que implica la reflexión sobre sus segmentos constituyentes (Tunmer, 1989), ya sea unidades de palabras (conciencia léxica), unidades silábicas (conciencia silábica) y/o unidades mínimas -fonémicas (conciencia fonémica)-, cuya función principal es facilitar la conexión entre la forma hablada de las palabras y su representación escrita.

El desarrollo de la conciencia fonológica sigue una secuencia lógica que va desde estructuras lingüísticas más amplias hacia componentes más específicos. Según Defior (2004), este proceso comienza con la conciencia léxica, continúa con la conciencia silábica y culmina en la conciencia fonémica. Los estudios evidencian que los niños primero aprenden a segmentar las palabras en sílabas antes de poder distinguir los fonemas individuales. En el ámbito hispanohablante, se ha resaltado la importancia de enseñar tanto sílabas como fonemas, dado su fuerte poder predictivo en el proceso de adquisición de la lectura. Por tal razón, la guía enfatiza en el desarrollo de la conciencia silábica y la fonémica.

Diversas investigaciones han llevado a considerar la conciencia fonológica como un "concepto sombrilla", que abarca múltiples habilidades relacionadas con la identificación y manipulación de las unidades más pequeñas del lenguaje. Esta imagen metafórica permite comprender que no se trata de una destreza única, sino de un conjunto de competencias interrelacionadas que evolucionan de forma progresiva y requieren métodos diferenciados según el nivel de desarrollo del niño y las particularidades del idioma.

El consenso sobre los efectos positivos, tanto inmediatos como a largo plazo, de las habilidades fonológicas en el proceso lector constituye un fundamento esencial para impulsar propuestas educativas que integren de manera estructurada y explícita la enseñanza de la conciencia fonológica en las etapas iniciales de la alfabetización. Esta visión, respaldada por años de estudios desde diversas disciplinas, subraya que dicha instrucción debe formar parte del currículo escolar y estar dirigida a todos los estudiantes,

con especial énfasis en aquellos que presentan factores de riesgo vinculados a dificultades en la lectura. En este marco, enseñar habilidades fonológicas no debe considerarse un contenido complementario, sino una condición indispensable para asegurar una base sólida y duradera en el aprendizaje lector. En el caso de niños que, por razones neurobiológicas, lingüísticas, socioculturales o educativas, se identifican como población vulnerable frente a los desafíos de la lectura, la enseñanza sistemática de estas habilidades adquiere un rol preventivo y de apoyo. La omisión o el retraso en su enseñanza puede generar impactos importantes en el desarrollo futuro, afectando no solo la adquisición del lenguaje escrito, sino también el avance en otras disciplinas en las que la lectura funciona como herramienta fundamental para el aprendizaje.

Conciencia fonológica en acción: transformar el aprendizaje

Los avances en las neurociencias, la psicolingüística y la psicología cognitiva han permitido evidenciar que la mediación fonológica, inherente al proceso de lectura, tiene consecuencias pedagógicas relevantes que no deben ser ignoradas ni excluidas de las discusiones educativas sobre la enseñanza de la lectoescritura. En este sentido, el propósito inicial de dicha enseñanza se ha ido esclareciendo: lograr que los niños identifiquen las letras y las conviertan con precisión y fluidez en sonidos del lenguaje oral. Por ello, es responsabilidad de la escuela proporcionar las condiciones necesarias para alcanzar este objetivo (Dehaene, 2014). En consecuencia, resulta fundamental que, antes de iniciar formalmente la enseñanza de la lectura y escritura, se promueva en los niños la participación en actividades que, según la investigación respaldada por evidencia científica, favorecen este aprendizaje, como ocurre con el desarrollo de la conciencia fonológica.

Diversas investigaciones, incluido el más reciente metaanálisis realizado por Gersten y colaboradores (2020), han llegado a conclusiones consistentes respecto al papel de las habilidades fonológicas en el aprendizaje lector:

1. La enseñanza explícita de habilidades fonológicas —ya sea mediante estimulación, instrucción directa o entrenamiento específico— contribuye significativamente al desarrollo de la lectura en los niños.
2. Las intervenciones en la educación inicial que se enfocan en fortalecer estas habilidades muestran una correlación positiva con el posterior desempeño en lectoescritura.
3. Los niños que presentan dificultades lectoras suelen tener deficiencias en el manejo de habilidades fonológicas; por ello, el entrenamiento en conciencia fonológica puede mejorar notablemente su rendimiento, siendo especialmente efectivo cuando se implementa en la etapa preescolar.

Desde una mirada pedagógica, la planificación de programas para la enseñanza de la conciencia fonológica debe considerar dos dimensiones esenciales, respaldadas por la investigación empírica. Por un lado, esta habilidad se reconoce como una capacidad metalingüística, ya que implica identificar y manipular conscientemente los segmentos del lenguaje. Por otro lado, también representa una destreza cognitiva, al requerir procesos mentales complejos como la comprensión, el análisis, la organización y el control de actividades que promueven aprendizajes significativos y transferibles. Estas dos facetas deben articularse con variables fundamentales que aseguren una enseñanza coherente con los hallazgos científicos, los cuales recomiendan una secuencia progresiva tanto en la dificultad de los estímulos lingüísticos como en las demandas cognitivas de las tareas propuestas. En este marco, se proponen una serie de principios orientadores para la práctica docente, fundamentados en estrategias cuya eficacia ha sido comprobada mediante estudios rigurosos y que se pueden visualizar en la siguiente tabla (Tabla 1).

Tabla 1. *Variables cognitivas y lingüísticas a ser tenidas en cuenta en la instrucción de la conciencia fonológica*

TAREA O HABILIDAD COGNITIVA	COMPLEJIDAD LINGÜÍSTICA					
	Nivel o unidad	Posición dentro de la palabra	Tipo de fonema	Estructura silábica	Longitud y frecuencia de las palabras	Sesiones
Identificación Aislamiento	Rima (conciencia intrasilábica)	-	-	-	Cortas y largas de alta frecuencia	1,2
Identificación Aislamiento Categorización Segmentación (conteo) Omisión Adición Sustitución	Sílaba (conciencia silábica)	Inicial –final – media	Vocálicos Continuos (p. ej. fri cati vo s) No continuos (p. ej. oclusivos)	Vocal (V) Consonante-Vocal (C-V) Vocal-Consonante (V-C) Consonante-Vocal-Vocal (C-V-V) Consonante-Vocal-Consonante (C-V-C) Consonante-Consonante-Vocal (C-C-V) Consonante-Consonante-Vocal-Consonante (C-C-V-C)	Cortas de alta frecuencia (p. ej. oso, pato) Cortas de baja frecuencia (p. ej. panal) Largas de alta frecuencia (p. ej. mariposa, sombrero) Largas de baja frecuencia (p. ej. zurriago, bordones)	3-13
Identificación Aislamiento Categorización Síntesis Análisis Omisión Adición Sustitución	Fonema (conciencia fonémica)	Inicial – final – media	Vocálicos Continuos (p. ej. fricativos) No continuos (p. ej. oclusivos)	Vocal (V) Consonante-Vocal (C-V) Vocal-Consonante (V-C) Consonante-Vocal-Vocal (C-V-V) Consonante-Vocal-Consonante (C-V-C) Vocal (C-C-V) Consonante-Consonante-Vocal-Consonante (C-C-V-C)	Cortas de alta frecuencia Cortas de baja frecuencia Largas de alta frecuencia Largas de baja frecuencia	14-30

La Tabla 1 presenta una secuencia instruccional que sigue un orden gradual en el desarrollo de tareas y habilidades cognitivas, comenzando por las más sencillas y avanzando progresivamente hacia las más complejas. De igual manera, las distintas variables relacionadas con la complejidad lingüística se organizan de forma escalonada, en consonancia con el dominio progresivo que los niños adquieren según la evidencia empírica. Según indica la información disponible, el nivel de conciencia lingüística evoluciona desde el reconocimiento de unidades mayores hacia elementos más pequeños, es más fácil identificar sílabas o fonemas en posiciones extremas, primero inicial y luego final, que localizados en posición intermedia. Asimismo, se considera la complejidad de la estructura silábica, así como la longitud y frecuencia de las palabras, en función de su adecuación al nivel de desarrollo infantil. Por último, se indica la cantidad de sesiones asignadas a cada nivel lingüístico o tipo de conciencia fonológica.

En el Anexo 1 se detallan las 30 sesiones diseñadas para la intervención en conciencia fonológica. La progresión del programa contempla dos sesiones centradas en la conciencia intrasilábica (rimas), trece orientadas al desarrollo de la conciencia silábica (identificación, aislamiento, segmentación, categorización, omisión, adición y sustitución) y quince dedicadas a la conciencia fonémica (identificación, aislamiento, categorización, síntesis, análisis, omisión, adición y sustitución). Cada sesión incluye el nombre de la actividad, la habilidad a desarrollar, el objetivo específico y una descripción detallada, que constituye la guía didáctica y metodológica de la propuesta.

La estructura de cada sesión se organiza en tres momentos pedagógicos: en el primero, se introduce la habilidad mediante la modelación por parte del docente, quien presenta la tarea y explica el procedimiento; en el segundo, se realiza una práctica guiada; y en el tercero, se lleva a cabo una práctica independiente. En ambos espacios de práctica, los niños tienen la oportunidad de aplicar la habilidad trabajada, mientras el docente supervisa el cumplimiento de los objetivos establecidos.

Esta secuencia responde a la necesidad de transferir gradualmente la responsabilidad al estudiante en el proceso de adquisición de la habilidad, siguiendo una lógica de progresión que va desde el reconocimiento (momento 1), pasando por el descubrimiento

(momento 2), hasta la producción autónoma (momento 3), como forma de verificar el aprendizaje. Las sesiones incorporan materiales diferenciados para cada momento, aprovechando recursos variados y contextualizados (material manipulativo, articulemas, fichas, tarjetas).

Cabe destacar que varias de las actividades, los estímulos utilizados y las historias que enmarcan algunas propuestas didácticas están inspiradas en la tradición y la idiosincrasia del municipio de Isnos-Huila, con el propósito de integrar y valorar la diversidad y riqueza de las expresiones culturales propias de la región. Los materiales propuestos en cada una de las sesiones se encuentran en el anexo 2.

La enseñanza explícita se apoya en el modelado como uno de sus pilares fundamentales. Esta práctica implica mostrar de forma ordenada y estructurada cómo se lleva a cabo una tarea, haciendo uso de verbalizaciones claras o del pensamiento en voz alta para revelar los contenidos, los pasos a seguir, las estrategias empleadas, los mecanismos para corregir errores y la retroalimentación constante que guía el proceso de aprendizaje (Vaughn y Fletcher, 2021). Por lo tanto, los programas dirigidos al desarrollo de la conciencia fonológica deben planificarse de forma intencionada y sistemática, manteniendo una organización cuidadosa que, sin ser rígida, permita ajustes pertinentes según las características y necesidades particulares de cada niño.



ANEXO 1

MANUAL DE ACTIVIDADES DE CONCIENCIA FONOLÓGICA PARA EL DOCENTE



ANEXO 1 SESIONES DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

SEMANA 1			
SESIÓN: 1			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Se va el caimán			
HABILIDAD: Reconocimiento de rima			
OBJETIVO: Reconocer palabras que son iguales a otras excepto por su final (parte de la palabra precedente por la vocal acentuada)			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1	Momento 2	Momento 3
	Los niños/as escuchan un cuento colombiano “se va el caimán” que contiene rimas. Aquellas palabras que riman con su representación gráfica, en forma de tarjetas y marionetas de cartón, serán presentadas a medida que se lee el cuento (marrano-banano, gallinas-mandarinas, iguana-manzana, ratones-melones, guacamaya-papaya, armadillo-mamoncillo, lagartijas-baratijas, sapo-guarapo, tortuga-lechuga).	Las representaciones gráficas de las palabras que riman serán presentadas en el tablero por parte de la el/la profesor/a y los niños las tendrán en una guía y las irán pareando simultáneamente con la el/la profesor/a, a medida que se presentan, haciendo énfasis en la rima y explicando a los niños qué es una rima y por qué tales dibujos riman.	En una hoja se presentarán los dibujos involucrados en el cuento y se tendrán otros dibujos al frente de cada uno. Cada par de dibujos tiene un cajón en el que los niños tendrán que señalar si rima o no rima. Posteriormente, en guía, los niños deberán elegir entre varios dibujos (diferentes a los presentados en el cuento), el que rima con uno como estímulo objetivo presentado previamente, por ejemplo, qué palabra entre gato, gallo, topo, rima con <i>pato</i> .
MATERIALES Y ESTÍMULOS:			
Materiales momento 1: Cuento, tarjetas y marionetas de cartón con dibujos de las rimas del cuento “Se va el caimán”.			
Materiales momento 2: Tarjetas con dibujos del cuento “Se va el caimán”, una guía, tablero.			
Materiales momento 3: Guía con dibujos (ver anexo 2 de materiales de apoyo).			

SESIÓN: 2			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Rut y la laguna encantada			
HABILIDAD: Reconocimiento de rima			
OBJETIVO: Identificar, producir y aislar rimas			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 Los niños/as escuchan la historia de “Rut y la laguna encantada”, luego la el/la profesor/a trabaja con seis (6) palabras de la historia (laguna, sombrero, vaca, lago, oro, sol). Con tales palabras y su representación gráfica (en tarjetas) buscará con la participación de los niños, los dibujos u objetos que riman. Posteriormente, con las mismas palabras estímulo, analizará cuál palabra suena diferente a otras dos (por ejemplo: que palabra suena diferente al final entre cuna, colina y laguna).	Momento 2 Con las palabras extraídas de la historia de “Rut y la laguna encantada”, la el/la profesor/a producirá palabras que riman con estas palabras, diferentes a las que han sido trabajadas con anterioridad, diciendo cuál es la parte o el trozo de la palabra que rima con otra, por ejemplo, ¿qué parte suena igual en "cuna" y en "laguna"? Para afianzar la habilidad de producir y aislar rimas, los niños deben dibujar palabras que riman con otros dibujos dados en la guía (cuatro en total). Una vez terminados los dibujos, cada niño escogerá dos y dirá cuál es el trozo de las dos palabras que riman.	Momento 3 En la guía se presentan varias palabras con sus dibujos y luego los niños deben señalar la qué rima con el dibujo presentado con anterioridad (dibujo estímulo). En una guía escrita con dibujos, los niños deben señalar con una pegatina el dibujo cuya palabra suena diferente al final en un grupo de tres dibujos dados. Se presentarán cinco (5) series de dibujos.
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: tarjetas Momento 2: tarjetas y guía de trabajo con dibujos Momento 3: guía con dibujos y pegatinas		

SEMANA 2			
SESIÓN: 3			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Mi juguete favorito			
HABILIDAD: Segmentación y conteo de sílabas			
OBJETIVO: Enunciar y enumerar las sílabas que contienen las palabras			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 La el/la profesor/a les explicará que las palabras se pueden decir o "partir" en "trocitos" y enunciará su nombre segmentándolo en sílabas con apoyos corporales (palmas o saltos) y luego modelará y ayudará a los niños/as a decir verbalmente con los apoyos corporales sus nombres segmentándolos en las sílabas correspondientes. Con anterioridad se les dirá a los niños que para esta sesión traigan su juguete favorito. Ya después de introducir la actividad de segmentar sus nombres, cada niño dirá el nombre de su juguete, contará brevemente por qué es su juguete favorito y con el apoyo de la el/la profesor/a y sus compañeros segmentará el nombre y dirá cuántos "trozos" tiene.	Momento 2 Se les entregarán a los niños/as objetos concretos (aproximadamente 5) por cada niño para que ellos los segmenten y cuenten las sílabas realizando la actividad individualmente, luego socializar a sus compañeros enunciando las palabras, segmentándolas y diciendo el número de sílabas, para que posteriormente, agrupen por el número de sílabas, los objetos correspondientes.	Momento 3 A cada uno de los niños/as se le entregará un cartel con un número (del 1 al 5) con la cantidad de puntos relacionados con el número y deben buscar dibujos repartidos por el aula que correspondan con el número de sílabas de su cartel. Posteriormente, se socializarán con el grupo para verificar si hay correspondencia entre el número del cartel que representa la cantidad de sílabas y los dibujos.
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: juguetes Momento 2: juguetes (animales, frutas, instrumentos musicales, medios de transporte, prendas de vestir), carteles con números del 1 al 4 Momento 3: Carteles con número y cantidad igual de puntos (del 1 al 5) y tarjetas con dibujos SUGERENCIAS DE INTERVENCIÓN: Para esta actividad, se les explicará a los niños, especialmente en el momento 2 que las vocales en palabras monosílabas no se prolongan, debido a la tendencia de adicionar una sílaba (por ejemplo, en la palabra "sol" no es /so-ol/, sino un solo golpe, distinto a cuando se repite una vocal en una palabra, por ejemplo /leer/, en donde sí se debe segmentar la palabra en dos sílabas. Así mismo en el momento 2, se tendrá la precaución que los estímulos conserven la estructura consonante-vocal en cada sílaba y ya en el momento 3 se podrán introducir otro tipo de estructuras silábicas, teniendo la guía de la el/la profesor/a cuando éstas revistan un nivel mayor de dificultad o se presten a confusión.		

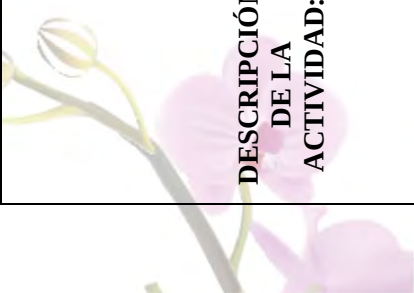
SESIÓN: 4			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: La bolsa misteriosa			
HABILIDAD: Identificación y aislamiento de sílaba inicial			
OBJETIVO: Reconocer la sílaba inicial de las palabras			
 DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1	Momento 2	Momento 3
	La el/la profesor/a sacará una tarjeta de una bolsa misteriosa, enunciará una a una sus características esenciales para que los niños vayan adivinando de qué figura se trata a medida que diga sus características. Posteriormente, se les pide a los niños que mencionen el nombre de la palabra, la segmenten por sílabas y finalmente, analizarán cuál es la sílaba inicial.	En una hoja guía se presentarán a los niños dibujos en filas y deberán señalar de las tres opciones presentadas las dos que empiezan por la misma sílaba.	En una bolsa misteriosa que contiene tarjetas de dibujos de palabras con dos y tres sílabas con la estructura consonante vocal, los niños deberán sacar cada uno tarjetas delante del grupo, dirán el nombre del dibujo y la sílaba inicial, posteriormente el niño debe decir una palabra que empiece por la misma sílaba sin importar el número de sílabas.
MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: bolsa misteriosa, tarjetas con dibujos. Momento 2: una guía con estímulos. Momento 3: bolsa misteriosa y tarjetas con dibujos.			
SUGERENCIAS DE INTERVENCIÓN: Para el momento 1 se tendrá en cuenta que la progresión de trabajo consistirá primero con palabras cuya sílaba inicial constituya una sola vocal (por ejemplo, avión, elefante, iglú, uva), posteriormente con dibujos de dos sílabas con la estructura consonante-vocal (por ejemplo, casa, mesa), posteriormente de tres sílabas con la estructura consonante-vocal (por ejemplo, tomate, paloma).			

SESIÓN: 5			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El intruso			
HABILIDAD: Identificación y aislamiento de sílaba inicial			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1	Momento 2	Momento 3
	Presentar la historia "La historia de Doña Rut y el dulce de pata", luego la el/la profesor/a trabajará con cinco palabras de la historia y sus respectivos dibujos (pata, maní, dulce, Isnos, porción). Con cada dibujo segmentará las sílabas, las contará y luego dirá la sílaba inicial con la ayuda de los niños. Pondrá cada dibujo en el tablero y al frente de cada uno pondrá otros dos dibujos, uno de los cuales empieza por la misma sílaba del dibujo estímulo y otro no. Realizará el mismo procedimiento de segmentar, contar y aislar la sílaba inicial, para que luego se identifique el dibujo que empieza por la misma sílaba y el que no, señalando este último y dando la explicación pertinente.	En una guía escrita, la el/la profesor/a explicará a los niños/as que frente a un dibujo estímulo, hay otros dibujos (cuatro), uno de los cuales la sílaba inicial no coincide con el dibujo estímulo, por lo tanto, señalarán el dibujo que empieza por la sílaba diferente. En una segunda parte de la guía, se presentará un dibujo y al frente otros cuatro, los niños deben señalar el único dibujo que empieza por la misma sílaba que la palabra estímulo.	En una guía los niños tendrán un juego de memoria de 4x4, es decir, en total 16 dibujos (8 parejas), donde deberán emparejar los dos dibujos que coinciden en la misma sílaba inicial.
MATERIALES Y ESTÍMULOS:			
Momento 1: Una guía, tarjetas con dibujos, tablero			
Momento 2: Guía de trabajo			
Momento 3: Una guía con tarjetas con dibujos, tablero			
ACTIVIDAD SUGERIDA PARA LA CASA: Los niños llevarán para su casa tres tarjetas y realizarán dibujos de palabras que empiecen por la misma sílaba que las tarjetas, incluyendo además, su nombre.			

SEMANA 3			
SESIÓN: 6			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Montaña rusa			
HABILIDAD: Identificación y aislamiento de sílaba final			
OBJETIVO: Reconocer la sílaba final de las palabras			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1	Momento 2	Momento 3
	Los niños socializarán sus dibujos (realizados como actividad para la casa en la sesión anterior) diciendo la sílaba inicial y mostrando los dibujos que realizaron que coinciden con la sílaba inicial. Posteriormente, la el/la profesor/a, tomará las tarjetas que los niños se llevaron para la casa y aislará a través de la segmentación con fichas o cuadros la sílaba final de las palabras correspondientes a los dibujos y de esta manera en colaboración con los niños/as trabajarán todas las tarjetas.	En una guía, los niños/as tendrán unos dibujos (cinco en total) y al frente de cada dibujo unas casillas para poner otros dibujos a manera de pegatinas, ubicándolos en las casillas correspondientes a los dibujos de la guía según la misma sílaba final.	A cada niño se le entregarán en principio 5 tarjetas con dos dibujos, en cada tarjeta deben identificar y aislar la sílaba final de cada dibujo para luego formar otra palabra y buscar dentro de otro grupo de tarjetas el dibujo correspondiente a la palabra que se formó (por ejemplo, tiene en unas primeras tarjetas los dibujos /cama/ y /mono/ y en otro grupo deberá encontrar el dibujo de /mano/)
MATERIALES Y ESTÍMULOS:			
Momento 1: tarjetas, fichas			
Momento 2: tarjetas y dibujos con pegatinas			
Momento 3: tarjetas			

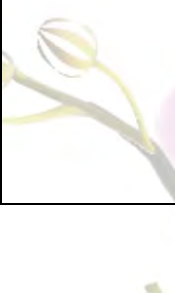
SESIÓN: 7			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El viaje de Doble yo y la cascada de colores			
HABILIDAD: Identificación, aislamiento y categorización de sílaba inicial y final de las palabras			
OBJETIVO: Identificar, aislar y categorizar palabras que contengan la misma sílaba inicial y la misma sílaba final.			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 A partir de la historia "el viaje de Doble Yo a la cascada de colores" se trabajarán palabras contenidas en la historia que contenga tres sílabas (mochila, cascada, naranja, morado, rosado, sombrero, montañas, paisajes, Bordonos, gigante, Colombia, caminar). A cada niño/a se le entregarán dos dibujos representativos de las palabras y deberán reconocer la sílaba inicial y final con la ayuda de fichas o pegatinas y tratarán oralmente de formar una palabra o pseudopalabra, según el caso, con ambas sílabas. Se reconocerá si se forma una palabra conocida o no.	Momento 2 En una guía escrita los niños/as tendrán un dibujo ubicado a izquierda y deberán hacer un dibujo que empiece o termine por la sílaba que se señala en un cuadro ubicado a la derecha, según corresponda (inicial o final).	Momento 3 A cada niño se le repartirán 6 cartas con dibujos de palabras de dos a cinco sílabas, luego jugarán por turnos empezando por el jugador que saque el número más alto de un dado y seguirán en orden a partir de su derecha. El primer jugador analizará dentro de sus ocho cartas si tiene un dibujo que empiece por la sílaba final del dibujo de la carta que empieza el juego y está ubicada en el centro, sino tiene deberá pasar el turno, si tiene un dibujo cuya sílaba inicial coincida con la última sílaba del dibujo del centro, la pone encima de esta última y el siguiente jugador debe buscar dentro de sus cartas un dibujo de una palabra cuya primera sílaba coincida con última sílaba de la palabra del dibujo anterior y así sucesivamente. Gana quien termine primero con todas sus tarjetas, en caso de que el juego se cierre, gana quien tenga el menor número de tarjetas.
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: Una guía, tarjetas Momento 2: Guía de trabajo Momento 3: Tarjetas con dibujos		

SEMANA 4			
SESIÓN: 8			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El arco Iris de siete colores			
HABILIDAD: Identificación y aislamiento de sílaba medial			
OBJETIVO: Reconocer la sílaba del medio de las palabras			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 Los niños nuevamente escucharán en una guía la historia "el viaje de Doble Yo a la cascada de colores", posteriormente se trabajarán junto con la el/la profesor/a cuatro palabras (de tres sílabas) de la historia con su representación gráfica (mochila, cascada, caminar, sombrero), ella explicará a través de fichas o cuadros segmentando las palabras, la sílaba medial. Posteriormente con otras tarjetas con dibujos de palabras de tres sílabas que se entregarán al azar, los niños/as deben ubicarlas en el grupo de las primeras cinco palabras trabajadas por la el/la profesor/a según compartan la misma sílaba medial.	Momento 2 En una guía aparecen cinco series de dos dibujos cada serie con palabras de tres sílabas (por ejemplo, /oveja/ /helado/, una vez reconozcan, aíslen y produzcan las sílabas mediales, en una hoja dibujarán la palabra que se forma (/vela/)	Momento 3 En una hoja con 14 dibujos, los niños/as deben poner pegatinas de colores (7 colores) buscando los dos dibujos que comparten la misma sílaba medial. Por ejemplo: pegatinas de colores o color azul señalando (galleta/ ballena)
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: Una guía, tarjetas con dibujos, fichas Momento 2: una guía con dibujos Momento 3: guía de trabajo, pegatinas con 6 colores		

SESIÓN: 9			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El sapo traga sílabas			
HABILIDAD: Omisión de sílabas iniciales			
OBJETIVO: Omitir sílabas de palabras en posición inicial de diferente complejidad en la estructura silábica			
 DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 Los niños y las niñas escucharán la historia “la historia de la lluvia y Simón Bolívar”, posteriormente la el/la profesor/a trabajará con las palabras /caña, café, uchuva, yuca, mora, guayaba, cacao/, las cuales tienen dos y tres sílabas, con su representación gráfica. A medida que nomina cada dibujo segmentándolo en sílabas, graficará un círculo por cada sílaba. Enfatizará en el nombre de cada sílaba y verificará con los/as estudiantes que reconocen cada sílaba y su posición dentro de la palabra. Posteriormente, tachará la sílaba inicial y dirá como queda la palabra una vez se ha quitado o tachado la primera sílaba y, de esta manera, lo realizará con las siguientes palabras estímulo una a una.	Momento 2 Con un juego con un sapo “traga sílabas”, a los niños y a las niñas se les entregará unas tarjetas con dibujos de dos y tres sílabas, además de unas fichas. A medida que mencionan en voz alta la o las sílabas restantes, una vez se ha quitado la primera sílaba de la palabra, irán lanzando en la boca del sapo de forma simultánea fichas que representan cada sílaba emitida restante y luego dirán la palabra completa que ha quedado luego de omitir la sílaba inicial.	Momento 3 En una guía donde se presentan unos dibujos unos al lado izquierdo y otros al lado derecho. Los del lado izquierdo debajo tienen unos círculos representando el número de sílabas y está tachado siempre el primer círculo significando que se debe quitar la sílaba inicial, por lo tanto, el/niño/a descubrirá qué palabra se forma una vez quitada la primera sílaba y la unirá con el dibujo correspondiente al lado derecho.
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: tarjetas con dibujos, tablero guías de trabajo Momento 2: Marioneta de papel de un monstruo, tarjetas con dibujos, fichas Momento 3: Guía de trabajo		

SESIÓN: 10			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El sapo traga sílabas			
HABILIDAD: Omisión de sílabas finales			
OBJETIVO: Omitir sílabas de palabras en posición final de diferente estructura silábica			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 Los niños escucharán la historia “Soy la caña”. Como en la sesión anterior, la el/la profesor/a posteriormente trabajará con las palabras /caña, panela, melcocha, semilla, gallina, agua, guarapo, azúcar/ con su representación gráfica. A medida que nomina cada dibujo segmentándolo en sílabas, graficará un círculo por cada sílaba. Enfatizará en el nombre de cada sílaba y verificará con los/as estudiantes que reconocen cada sílaba y su posición dentro de la palabra. Posteriormente, tachará la sílaba final y emitirá cómo queda cada palabra, la cual se convierte en pseudopalabra,	Momento 2 Nuevamente con el juego el sapo “traga sílabas”, a los niños y a las niñas se les entregará unas tarjetas con dibujos de dos y tres sílabas, además de unas fichas. A medida que mencionan en voz alta la o las sílabas restantes, una vez se ha quitado la última sílaba de la palabra, irán lanzando en la boca del sapo de forma simultánea fichas que representan cada sílaba emitida y luego dirán la palabra completa que ha quedado luego de omitir la sílaba final.	Momento 3 En una guía donde se presentan unos dibujos unos al lado izquierdo y otros al lado derecho. Los del lado izquierdo debajo tienen unos círculos representando el número de sílabas y está tachado siempre el último círculo significando que se debe quitar la sílaba final, por lo tanto, el/niño/a descubrirá qué palabra se forma una vez quitada la última sílaba y la unirá con el dibujo correspondiente al lado derecho.
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: tarjetas con dibujos, tablero, Momento 2: Marioneta de papel de un monstruo, tarjetas con dibujos, fichas Momento 3: Guía de trabajo		

SEMANA 5			
SESIÓN: 11			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: En la mitad			
HABILIDAD: Omisión de sílabas en posición media de la palabra			
OBJETIVO: Omitir sílabas en posición media de palabras con tres sílabas			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 Con palabras trabajadas en sesiones anteriores de tres sílabas y sus respectivos dibujos, además de fichas que representen el número de sílabas, quitar o tachar la ficha de la mitad, explicándoles a los estudiantes que al unir la primera y última ficha (primera y última sílaba), se puede formar una palabra conocida o una palabra inexistente (pseudopalabra).	Momento 2 En una caja de sorpresa un grupo de tres niños/as sacará una tarjeta (cada tarjeta representa palabras con tres sílabas). Segmentarán con la ayuda de la el/la profesor/a la palabra en sílabas y cada uno de los niños representa una sílaba (inicial, media y final), luego cuando se excluya la sílaba del medio, los niños de la primera y última sílaba saldrán y los demás niños dirán que palabra se forma. Posteriormente, otro grupo con tres niños realizará lo mismo con otra palabra. Una vez se hayan trabajado las dos primeras palabras, los niños que tenían la sílaba medial, tanto de la primera palabra como de la segunda, se unirán para que los niños formen otra palabra o pseudopalabra que sale de juntar las dos sílabas mediales.	Momento 3 En la una guía los niños tendrán varios dibujos de tres sílabas y al frente de cada dibujo un cuadro en blanco donde deberán dibujar el esquema que corresponde al dibujo una vez se ha omitido la sílaba medial.
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: tarjetas con dibujos y fichas Momento 2: caja sorpresa, tarjetas con dibujos Momento 3: una guía		

SESIÓN: 12			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¿Cómo queda si sumo?			
HABILIDAD: Adición de sílabas			
OBJETIVO: Agregar sílabas en posición inicial, final y media de las palabras			
 DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 La el/la profesor/a trabajará con tarjetas de dibujos de palabras de dos sílabas. Segmentará las palabras colocando una ficha por cada sílaba. Posteriormente agregará una sílaba al final de la palabra, poniendo la ficha representativa de esa sílaba para formar otra palabra de tres sílabas y cuyos dibujos estarán disponibles en el tablero para que los niños los busquen. Posteriormente realizará lo mismo con otras palabras agregando una sílaba inicial y luego en el medio de las palabras.	Momento 2 A los niños se les entregará una guía con unos dibujos de dos sílabas cada uno, con un signo más (+) al principio o final de los dibujos. Luego la el/la profesor/a, por cada dibujo dirá una sílaba al principio o final de la palabra según sea el lugar en el que se encuentre el signo (si esta antes, al principio y si está después, al final) y los niños señalarán en la guía el dibujo que se forma una vez se le agregue la sílaba.	Momento 3 La el/la profesor/a dispondrá de varias tarjetas trabajadas en historias anteriores con dibujos representativos de diferentes palabras de dos sílabas. Posteriormente, dos niños saldrán a representar cada sílaba del dibujo y otro niño escogerá una sílaba cualquiera distinta a la de la palabra estímulo y se unirá a sus compañeros, primero en posición final, luego en inicial y finalmente en media y deberán decir qué palabra o pseudopalabra se forma. Luego se realizarán varias rondas, de tal manera, que cada niño participe en diversas ocasiones en la actividad.
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: tarjetas con dibujos, fichas, tablero Momento 2: una guía Momento 3: tarjetas con dibujos		

SEMANA 6			
SESIÓN: 13			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El mago			
HABILIDAD: Sustitución de sílabas			
OBJETIVO: Sustituir una sílaba por otra en posición inicial, final y media de las palabras			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1	Momento 2	Momento 3
	Escuchar en una guía la historia “Soy la caña”. Posteriormente se trabajarán con palabras de la historia de dos y tres sílabas y su representación en dibujos (caña, tallo, semilla, panela). Una vez reconocidas las sílabas por parte de los niños con ayuda de la el/la profesor/a, ésta les explicará que las palabras pueden cambiar de significado o formarse otras palabras no existentes si se cambia uno de los trozos o sílabas, por ejemplo, si cambio la sílaba /pa/ por la sílaba /ca/ en la palabra /panela/ que está al inicio de la palabra, quedará /canela/. De esta manera, cambiará sílabas de las palabras estímulo en diferentes posiciones para conformar palabras nuevas o pseudopalabras.	Posteriormente en un juego, cuyo protagonista es un mago y con las mismas láminas de los dibujos del cuento anterior y otras adicionales, el mago con su varita mágica dirá qué sílaba cambiará de la palabra correspondiente al dibujo y por cuál sílaba; posteriormente, los niños deberán decir qué palabra se formó y ganarán tantos puntos como palabras o pseudopalabras correctas puedan producir.	En un dibujo de búsqueda visual con varios dibujos, los niños deberán encontrar la palabra que se forma una vez la el/la profesor/a con apoyo del mago, dirá la palabra estímulo y la sílaba por la que se reemplazará y los niños en sus guías deberán buscar la palabra que se formó, por ejemplo, si la palabra es /gato/ y la el/la profesor/a dice vamos a cambiar el primer trozo de la palabra por el trozo /mo/, el niño deberá buscar entre muchos otros el dibujo de /moto/, igual se realizará con palabras cambiando sílabas final y media.
MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: Tarjetas con dibujos, ficha Momento 2: Peluche de mago, varita mágica, tarjetas con dibujos y fichas Momento 3: Guía con dibujos			
SESIÓN: 14			

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Las cajas de las vocales			
HABILIDAD: Identificación fonema inicial vocálico			
OBJETIVO: Identificar un fonema vocálico al inicio de las palabras			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 La el/la profesor/a presentará nuevamente la historia “Doble Yo y la uchuva mágica”. Posteriormente trabajará palabras de la historia que empiezan por los sonidos vocálicos (agua, emocionado, ídolos, ojos, uchuva). A medida que muestra los dibujos y prolongue el sonido inicial de cada dibujo, presentará los articulemas de cada sonido, los niños imitarán la representación visual del articulema y la manera de producirse según el modelo de la el/la profesor/a. Luego se presentará la letra correspondiente a cada sonido y se indicará en el tablero la forma de dibujarse tanto en mayúscula como en minúscula, los niños lo harán en una caja de reciclaje con arena adentro.	Momento 2 A cada niño se le entregará un cartel con la letra y el articulema, el cual colgarán en su cuello. Posteriormente deberán buscar en un lugar dispuesto con tarjetas que empiezan por vocales únicas (sin consonante) para que escojan los dibujos que corresponden a su cartel	Momento 3 En una guía que tendrá cinco (5) cajas con las vocales escritas, los niños deben llevar los dibujos que empiezan por la vocal a cada una de las cajas que les corresponde.
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: Dibujos con los articulemas, tarjetas con dibujos, letras de molde Momento 2: Carteles con articulemas y letras Momento 3: Guía de trabajo		

SESIÓN: 15			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Un barco cargado con... animales, nombres y más cosas			
HABILIDAD: Identificación fonema inicial			
OBJETIVO: Identificar fonema consonántico al inicio de las palabras			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 La el/la profesor/a jugará adivinanzas cuyos protagonistas serán animales que empiecen por sonidos que se puedan prolongar al inicio de las palabras, por ejemplo /m, s, l, n, r, f, j/ (murciélago, saltamontes, león, nutria, ratón, foca y jirafa). Describirá características de los animales para que los niños los descubran. Los irá presentando uno a uno y luego, una vez descubierto, mostrará un dibujo del animal. Después prolongará el sonido inicial, presentará el articulema del sonido inicial, los niños imitarán la representación visual del articulema y la manera de producirse según el modelo de la el/la profesor/a. Luego se presentará la letra correspondiente a cada sonido y se indicará en el tablero la forma de dibujarse tanto en mayúscula como en minúscula, los niños lo harán en una caja de reciclaje con arena adentro.	Momento 2 Una vez se ha verificado que los niños tienen comprensión del sonido inicial se motivará a analizar los sonidos iniciales de sus nombres y la el/la profesor/a presentará las letras correspondientes a cada sonido inicial del nombre, incluyendo el de ella. Luego se jugará el juego “un barco cargado de...” donde la el/la profesor/a dirá: “de Cartagena llegará un barco cuyo capitán tiene un nombre que empieza por el sonido /m/ y deberán levantarse el/la niño/ o los/las/ niños/as cuyo nombre empiece por esa letra y de esta manera recorrerá todos los sonidos por los que empiezan los nombres de los niños.	Momento 3 Se continuará con el juego “un barco cargo de ...”, pero esta vez la el/la profesor/a dirá cualquier palabra que empiece por un sonido consonántico que se prolongue y explicará que recibe el turno el niño que diga una palabra diferente que empiece por ese mismo sonido; cuando ya hayan dado la ronda todos los niños, nuevamente la el/la profesor/a dirá otra palabra que empiece por otro sonido y así sucesivamente hasta trabajar los sonidos /m, s, l, n, r, f, j/, verificando que cada niño diga una palabra por cada sonido trabajado.
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: Tarjetas con dibujos de animales, dibujos con los articulemas, letras de molde, cajas de cartón, arena Momento 2: Letras de molde mayúsculas y minúsculas		

SEMANA 7			
SESIÓN: 16			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Veo, veo...			
HABILIDAD: Identificación fonema inicial			
OBJETIVO: Identificar fonema consonántico al inicio de las palabras			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 La el/la profesor/a a través del juego “veo, veo...” describirá un dibujo, dentro de varios esparcidos por toda el aula (pertenecientes a categorías de frutas y partes del cuerpo), y luego los niños deberán descubrir a qué dibujo se refiere. Dichos dibujos tendrán como sonido inicial los siguientes fonemas /p, c, g, b, d, t/, correspondientes a: pera, papaya, codo, cabeza, gusano, gaviota, brazo, boca, tiburón, tortuga, dedo, diente. Una vez descubierto cada dibujo, prolongará el sonido inicial, presentará el articulema del sonido, los niños imitarán la representación visual del articulema y la manera de producirse según el modelo de la el/la profesor/a. Luego se presentará la letra correspondiente a cada sonido y se indicará en el tablero la forma de dibujarse tanto en mayúscula como en minúscula, los niños lo harán en la arena.	Momento 2 En una guía con dibujos distribuidos en dos columnas, los niños deberán unir aquellos dibujos que empiezan por el mismo sonido consonántico, trabajados en esta sesión. La el/la profesor/a dirá los nombres de los dibujos haciendo énfasis en el primer sonido prolongándolo, especialmente para aquellos niños que presenten dificultad; en caso necesario les mostrará los articulemas de los sonidos iniciales.	Momento 3 En una guía se le presentarán a los niños varios dibujos, dos por cada fila y sonido trabajado; al final en un recuadro vacío, deberán dibujar otro que empiece por el mismo sonido.
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: Tarjetas con dibujos de frutas y partes del cuerpo, dibujos con los articulemas, letras de molde, cajas de cartón, arena Momento 2: Guía, articulemas Momento 3: Guía, lápices y colores		

SESIÓN: 17			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El intruso regresa			
HABILIDAD: Identificación de sonido inicial			
OBJETIVO: Identificar y reconocer entre varias palabras el sonido inicial vocálico o consonántico			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1	Momento 2	Momento 3
	En la una guía los niños tendrán varios dibujos por cada hoja cuatro en total, de los cuales tres empiezan por el mismo sonido y otro por un sonido diferente. Luego deberán juzgar cuál de los dibujos empieza por un sonido diferente y señalarlo.	A cada niño se le entregarán entre 8 a 9 tarjetas con dibujos que empiezan por diferentes sonidos (vocálicos y consonánticos). Por todo el salón están ubicadas unas estaciones (22 en total), en cada una de ellas hay una tarjeta con un dibujo que representa un sonido inicial y con una letra de molde que corresponde con dicho sonido. La tarea de los niños consistirá en ubicar sus dibujos en la estación correspondiente al sonido inicial que coincida con el de la estación.	En una guía los niños tendrán dibujos por filas (cinco en cada fila), el primero siempre será el referente para guiarse y los otros cuatro (tres empiezan por un sonido diferente y el otro por el mismo sonido del primer dibujo referente. La tarea de los niños consistirá en tachar los que empiezan por un sonido diferente al dibujo referente. Así mismo, al frente de cada fila de dibujos, se tendrán tres letras y el niño debe rodear la letra que corresponde al sonido del dibujo referente.
MATERIALES Y ESTÍMULOS:			
Momento 1: una guía			
Momento 2: tarjetas con dibujos, letras de molde			
Momento 3: Guía			

SEMANA 8			
SESIÓN: 18			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Mi animal favorito			
HABILIDAD: Identificación del sonido final vocálico			
OBJETIVO: Identificar el sonido final vocálico de las palabras			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 Se tendrá una conversación entre la el/la profesor/a y los niños en la que se hablará sobre su animal favorito, dando las razones de su preferencia. Posteriormente, los niños deben emitir el sonido inicial de su animal preferido, pero luego la el/la profesor/a explicará que ahora se concentrarán en el sonido final de las palabras, esto es, el último sonido prolongando los sonidos del animal favorito de ella y recurriendo a apoyos visuales (fichas, líneas, etc) para modelar con más detalle que el propósito ahora consiste en identificar los sonidos con los que terminan las palabras. Se finalizará este momento con la identificación de los sonidos finales de los nombres de los animales favoritos de los niños y de sus propios nombres.	Momento 2 Una vez los niños han tenido comprensión de que el trabajo consistirá en identificar el sonido final, se dispondrán en círculo y se les entregarán unas tarjetas con animales, por cada niño serán 3 tarjetas con dibujos terminados en las vocales (aproximadamente 15 en total). La el/la profesor/a tendrá tarjetas con la representación gráfica de las vocales (una tarjeta por cada vocal), posteriormente lanzará al centro una tarjeta y los niños inmediatamente deben también lanzar los dibujos que terminen por dicha vocal (la el/la profesor/a verificará que sea el dibujo correcto), gana quien sea el primero en quedarse sin tarjetas.	Momento 3 En un juego de la oca con dibujos e instrucciones de diferente índole, todos los niños jugarán con fichas de colores que los representen. El juego consistirá en ir avanzando de casillas según lo indique el número del dado lanzado, una vez se ubique la ficha en la casilla correspondiente, el niño podrá seguir su turno cuando le toque nuevamente si ha dicho una palabra que termine por el mismo sonido vocálico del dibujo de la casilla donde cayó, de lo contrario, en el turno siguiente no podrá avanzar, pero si lo podrá hacer en el próximo turno si dice una palabra que termine por ese mismo sonido, de esta manera, podrá avanzar en el turno siguiente, si nuevamente se equivoca o no encuentra palabras tendrá que esperar hasta decir una. Gana quien llegue primero a la meta.
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: Fichas Momento 2: Tarjetas con dibujos de animales, tarjetas con las letras vocales en mayúsculas y minúsculas Momento 3: imágenes para realizar el juego de la OCA		

SESIÓN: 19			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Ponlo en su lugar			
HABILIDAD: Identificación del sonido final consonántico			
OBJETIVO: Identificar el sonido final consonántico de las palabras			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 La el/la profesor/a presentará dibujos que terminan con las consonantes /l, n, s, r/, haciendo énfasis en dichos sonidos, por ejemplo /sol, balón, bus, mar/, los ubicará en un lugar visible. Posteriormente entregará a los niños otra tarjeta que termina en tales sonidos y con la guía de ella, apoyándose en la producción oral, prolongando el último sonido, se los ayudará a ubicar en el lugar que corresponde, mostrando en ese momento la letra correspondiente a ese sonido final.	Momento 2 En una guía, los niños asociarán dibujos de acuerdo con el sonido final. Se tendrá en el centro un dibujo que termine en uno de los sonidos trabajados /l, n, s, r/ y alrededor otros dibujos (seis dibujos, tres o cuatro que terminan por el mismo sonido estímulo ubicado en el centro y los otros por un sonido diferente). Los niños entonces deberán asociar (señalando) los dibujos que terminen igual que el dibujo estímulo.	Momento 3 A los niños se les repartirán tarjetas (4 por cada uno) y deberán clasificar por sonido final de acuerdo con módulos localizados en el salón (en total cuatro), donde estarán ubicados dibujos que contengan como sonido final los fonemas /l, n, s, r/ y que sirven de referencia para que los niños coloquen sus dibujos. En cada módulo también estarán puestas las letras de molde de los sonidos finales.
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: Tarjetas con dibujos, tablero Momento 2: una guía Momento 3: Tarjetas con dibujos, letras de molde.		

SESIÓN: 20			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Sonidos por grupos			
HABILIDAD: Identificación de palabras que empiezan por grupos consonánticos			
OBJETIVO: Identificar los sonidos consonánticos iniciales de palabras que empiezan por grupos consonánticos			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1	Momento 2	Momento 3
	A partir de dibujos que empiecen por grupos consonánticos con los fonemas /l/ y /r/ se trabajará la producción de los tres primeros sonidos, es decir, el grupo consonántico y la vocal consecutiva, con ayudas visuales como articulemas. Se les explicará la pronunciación de forma lenta a medida que se presenta cada articulema para que su atención esté focalizada en el primer y segundo sonido que se pronuncia y no en la vocal.	Con tarjetas de dibujos que empiecen por los grupos consonánticos /pr/- /pl/, /br/- /bl/, /cr/- /cl/, los niños ubicarán los dibujos con los articulemas correspondientes dispuestos en su puesto de trabajo representando cada par de grupo consonántico por separado. La el/la profesor/a deberá verificar la respuesta de cada niño.	Se continuará con la actividad anterior, pero con los grupos /fl/-/fr/ y los tres últimos grupos /dr/, /gr/ y /tr/
MATERIALES Y ESTÍMULOS:			
Momento 1: Tarjetas con dibujos y articulemas			
Momento 3: Tarjetas con dibujos y articulemas			
Momento 2: Tarjetas con dibujos y articulemas			

SEMANA 9			
SESIÓN: 21			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: La tortuga			
HABILIDAD: Síntesis y segmentación de palabras de dos sílabas con las estructuras vocal-consonante-vocal y consonante-vocal-consonante-vocal			
OBJETIVO: Síntesis y segmentación de palabras de tres y cuatro sonidos con las estructuras vocal-consonante-vocal y consonante-vocal-consonante-vocal			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 A partir de una lámina de descripción cuyo escenario es una granja, los/as niños/as con la pauta de la el/la profesor/a empezarán a nombrar dibujos de la lámina, simultáneamente la el/la profesor/a irá mostrando tarjetas con algunos dibujos que los niños nombran y que respeten el criterio del objetivo de tener tres o cuatro sonidos con las estructuras vocal-consonante-vocal, consonante-vocal-consonante-vocal. Una vez se tengan unos diez dibujos, la el/la profesor/a dirá que la tortuga “lenteja” saldrá a escena y expresará uno de los dibujos pero muy lentamente (la el/la profesor/a expresará cada sonido de la palabra) y los niños deberán identificar la tarjeta correspondiente.	Momento 2 Con los mismos dibujos, pero esta vez trabajando primero los de tres sonidos con la estructura vocal-consonante-vocal (ala, hoja). La el/la profesor/a irá emitiendo cada sonido, los niños deben repetir cada sonido y a medida que lo expresan, con la ayuda de fichas o bloques que representan cada sonido, deben ir organizando los sonidos de la palabra de izquierda a derecha hasta completarla. Y así sucesivamente con los diez dibujos de la lámina escogida.	Momento 3 Los niños estarán dispuestos en círculo y en el centro un grupo de tarjetas con los dibujos de las palabras que se han venido trabajando desde el momento 1 más otros dibujos. Cada niño por turnos, tomará una tarjeta, cuyos compañeros no podrán ver y le debe decir los sonidos de la palabra al compañero de la derecha para descubrir la palabra, sino éste no lo hace, no tomará la tarjeta y el compañero que le dijo los sonidos se queda con ella; luego le tocará el turno y se continuará con la misma dinámica, gana quien reclute el mayor número de tarjetas.
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: Tarjetas con dibujos Momento 2: Tarjetas con dibujos y fichas Momento 3: Tarjetas con dibujos		

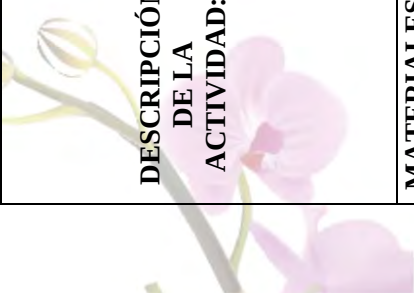
SESIÓN: 22			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: La telaraña			
HABILIDAD: Síntesis y segmentación de palabras con la estructura consonante-vocal-consonante-vocal de cuatro a seis sonidos, vocal-consonante-vocal-consonante-vocal			
OBJETIVO: Sintetizar y segmentar palabras de cuatro a seis sonidos con la estructura vocal-consonante-vocal-consonante-vocal y vocal-consonante-vocal de cuatro a seis sonidos			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 Los niños, dispuestos en círculo, escucharán en una guía la historia “La araña ocho patas” y luego la el/la profesor/a presentará una primera tarjeta con un dibujo que se encuentra en la historia, esa tarjeta será entregada a un niño, el niño deberá expresar una frase que contenga la palabra y, posteriormente dirá el primer sonido de la palabra y luego con un ovillo de lana lo lanzará a un compañero cualquiera para que continúe emitiendo el siguiente sonido de la misma palabra, hasta completar todos los sonidos. Posteriormente, se continuará con otro dibujo, siguiendo el mismo procedimiento. Al final se debe configurar una especie de telaraña con los hilos cruzados del ovillo de lana.	Momento 2 En una guía los niños tendrán en cada hoja de tres a cuatro dibujos y deben aislar el primer sonido de cada dibujo para formar una nueva palabra la cual deben dibujar en el espacio en blanco.	Momento 3 En trabajo por parejas, un niño de cada pareja tendrá en su frente un dibujo pegado que solo puede ver su compañero. La tarea consiste en que el niño que no porta el dibujo debe decir los sonidos de la palabra que representa el dibujo para que su compañero lo descubra; luego se intercambiarán los papeles. Los dibujos serán ubicados por la el/la profesor/a. Dichos dibujos consistirán en representaciones de palabras con las estructuras VCV, CVCV, CVCVCV, VCVCV
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: guía, tarjetas con dibujos, ovillo de lana Momento 2: guía Momento 3: cintas para poner en la cabeza, cinta para pegar, tarjetas con dibujos		

SEMANA 10			
SESIÓN: 23			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Carrera de palabras			
HABILIDAD: Síntesis y segmentación de palabras con la estructura consonante-vocal-consonante en posición inicial, media o final, consonante-vocal-vocal y con la estructura vocal-consonante en cualquier posición dentro de la palabra			
OBJETIVO: Sintetizar y segmentar palabras con la estructura consonante-vocal-consonante en palabras monosílabas y en posición inicial, media o final y con la estructura vocal-consonante en cualquier posición dentro de la palabra			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1	Momento 2	Momento 3
	En una guía los niños escucharán nuevamente la narración “La historia del Salto de Bordonés”, posteriormente la el/la profesor/a dirá a cada niño, por turnos, una palabra (relacionada con la historia) de tal manera que los otros niños no la conozcan. Una vez el primer niño o niña tenga su palabra, no podrá decirla, pero si dibujarla en el tablero para que los demás niños la adivinen, cuando los niños la descubran, el/la profesor/a junto con ellos, emitirán cada sonido. De esta manera, se continuará con las otras palabras, en total cuatro (4) salto, montaña, cascada bastón	En un juego dispuesto en el piso en que se encuentran cuatro o cinco columnas (dependiendo del número de niños) con tres círculos cada columna, los niños podrán avanzar de un círculo a otro quien sea el primero en producir cada uno de los sonidos de las palabras que diga la el/la profesor/a, llega a la meta, el niño que haya completado tres palabras, es decir, el que llega al tercer círculo.	En el mismo juego, pero ya de vuelta, para llegar al punto de partida, los niños deberán identificar la palabra que dice la el/la profesor/a sonido por sonido, es decir, los niños deben ejecutar la habilidad de síntesis fonémica (integrar los sonidos para formar la palabra). Gana quien llega de primero al punto de partida.
MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1 : guía, tablero y marcadores Momento 2 y 3: círculos de cartón de colores			

SESIÓN: 24			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El sonido escondido			
HABILIDAD: Síntesis y segmentación de palabras con la estructura consonante-consonante-vocal			
OBJETIVO: Sintetizar y segmentar palabras con la estructura consonante-consonante-vocal			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 La el/la profesor/a les explicará a los niños que la marioneta... no dice bien algunas palabras y que ellos deberán corregirla. Luego sale a escena la marioneta y empieza a girar una ruleta y pronunciará "mal" la palabra (sin la segunda consonante), por ejemplo, en ese momento un niño levanta la mano para hacerle caer en la cuenta de que no dijo bien la palabra, le corrige ayudado por la el/la profesor/a y debe decir la palabra correctamente. Posteriormente la el/la profesor/a les segmentará la palabra que dijo de forma incorrecta la marioneta (diciendo cada sonido de forma lenta) y les explicará que la palabra es parecida, pero hay un sonido escondido entre los dos primeros que pronunció la marioneta que ella no dijo e intentará incitar a los niños a producir el sonido escondido y luego los segmentará uno a uno, esta vez de forma correcta. Lo anterior lo realizará con la ayuda de bloque o fichas para que los niños entiendan la dinámica del ejercicio y las diferencias entre una palabra y otra en relación con los sonidos	Momento 2 Con tarjetas de dibujos que empiecen por los grupos consonánticos /pr/- /pl/, /br/- /bl/, /cr/- /cl/, trabajados por pares Los niños ubicarán los dibujos de los articulemas de los tres primeros sonidos en la secuencia correcta. Los articulemas estarán dispuestos en su puesto de trabajo y los niños deben representar cada par de grupo consonántico por separado. La el/la profesor/a deberá verificar la respuesta de cada niño.	Momento 3 Se continuará con la actividad anterior, pero con los grupos /fl/- /fr/, /gr/-/gl/ y /dr/ y /tr/ que no tendrán pares
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: marioneta, tarjetas con dibujos, fichas o bloques Momento 2 y 3: tarjetas con dibujos y articulemas		

SESIÓN: 25			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: La historia loca			
HABILIDAD: Síntesis y segmentación de palabras con grupos consonánticos en palabras monosílabas y bisílabas, con la estructura consonante-consonante-vocal en posición inicial.			
OBJETIVO: Sintetizar y segmentar palabras con grupos consonánticos en palabras monosílabas y bisílabas con los sonidos /l/ y /r/, con la estructura consonante-consonante-vocal en posición inicial.			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1 La el/la profesor/a contará a manera de cuento la retahíla “la historia loca”, a medida que va presentando en una guía los personajes y elementos de la retahíla. Posteriormente con tarjetas de los dibujos: tren, playa, flor, cruz y grulla, irá analizando con los niños y apoyada de bloques o fichas, los sonidos correspondientes a cada palabra, haciendo énfasis que después de la consonante inicial suena un sonido que “parece oculto” pero no es así, porque debe estar presente, de lo contrario diría otra palabra (puede decir la pseudopalabra que se forma sin el sonido que sigue entre la primera consonante y la primera vocal, por ejemplo, en /tren/, sería /ten/)	Momento 2 Con otras palabras de la retahíla y su representación gráfica, los niños con el apoyo materializado de fichas o bloques, dirán los sonidos que conforman la palabra que les corresponde y luego deberán presentárselas a sus compañeros, además de producir una frase con dicha palabra.	Momento 3 Con el resto de palabras de la retahíla y su representación gráfica, un niño dirá los sonidos de una palabra (previamente la el/la profesor/a le ha mostrado el dibujo) a otro niño para que la integre, ya sea con apoyo material (fichas o bloques) y descubra cuál es la palabra. De esta manera, se realizará hasta que todos los niños segmenten e integren los sonidos de las palabras estímulos.
	MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1 : guía, tarjetas con dibujos, bloques o fichas Momento 2: Tarjetas con dibujos, bloques o fichas Momento 3: Tarjetas con dibujos, bloques o fichas		

SEMANA 11			
SESIÓN: 26			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Sorpresa sorpresa			
HABILIDAD: Síntesis y segmentación de palabras con grupos consonánticos en palabras bisílabas y trisílabas, con la estructura consonante-consonante-vocal en posiciones final y media.			
OBJETIVO: Sintetizar y segmentar palabras con grupos consonánticos en palabras bisílabas y trisílabas con los sonidos /l/ y /r/, con la estructura consonante-consonante-vocal en posiciones final y media			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1	Momento 2	Momento 3
	En un juego de una ruleta en la que están dispuestos seis dibujos (de dos y tres sílabas cuyas sílabas del medio o final contengan grupos consonánticos con /l/ o /r/), la el/la profesor/a la girará para que ésta caiga en uno de los dibujos, lo pronunciará y con ayuda de fichas o bloques, dirá cada uno de los sonidos, y luego se repetirá el procedimiento con cada niño o niña hasta agotar los dibujos de la ruleta.	En una bolsa sorpresa, los niños sacarán una tarjeta que tengan grupos consonánticos (consonante-consonante-vocal) en posición media o final, primero intentará decir cada sonido en forma oral y luego acompañado con bloques o fichas, en caso de que esté bien se le reforzará positivamente su respuesta, en caso contrario, se emitirá la palabra que ha dicho y se le incitará a mejorar su respuesta con el apoyo de los bloques o fichas y recordándole que no puede olvidar el sonido oculto. Cada niño tendrá la posibilidad de sacar dos tarjetas y se realizará el mismo procedimiento.	En una guía se presentarán una serie de dibujos que termine en grupo consonántico o se encuentre ubicado en el medio. La profesor/a dirá los sonidos de un dibujo entre varios en cada página y el niño debe señalar el nombre del dibujo una vez ha integrado todos los sonidos y ha podido descubrir la palabra.
MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: ruleta en cartón, tarjetas con dibujos Momento 2: Bolsa sorpresa, tarjetas con dibujos Momento 3: Una guía con dibujos			

SESIÓN: 27			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Vamos a quitar sonidos			
HABILIDAD: Eliminación de sonidos vocálicos o consonánticos en palabras en posición inicial y final			
OBJETIVO: Eliminar sonidos vocálicos y consonánticos dentro de palabras en posiciones inicial y final			
 DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1	Momento 2	Momento 3
	La el/la profesor/a presentará varias tarjetas con dibujos a los niños, paso seguido entregará a los niños fichas para que a la par vayan segmentando la palabra en sus sonidos correspondientes con ayuda de las fichas, posteriormente les dirá que quiten el primero o el último sonido e intenten decir que palabra se forma; y, así se continuará con otras cuatro palabras.	En una guía los niños tendrán dispuesto en una columna varios dibujos y la el/la profesor/a les indicará de cada dibujo cuál es el sonido a eliminar y la posición. Luego los niños deben buscar al frente de la columna, el dibujo que corresponde una vez se ha eliminado el sonido indicado.	En una guía los niños tendrán dibujos dispuestos en una columna, con una señal debajo de cada dibujo que indicará si se omite o el sonido inicial o el final, los niños deberán realizar el dibujo que resulta una vez se ha eliminado el sonido correspondiente.
MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: tarjetas con dibujos, fichas Momento 2: guía con dibujos Momento 3: guía con dibujos			

SEMANA 12			
SESIÓN: 28			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¿Qué palabra se forma?			
HABILIDAD: Adición de sonidos al inicio o al final de las palabras			
OBJETIVO: Agregar un sonido al inicio o al final de las palabras con diferentes tipos de estructuras silábicas			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1	Momento 2	Momento 3
	Con palabras trabajadas en la sesión anterior en las que se quitaba un sonido al inicio o al final, la el/la profesor/a tendrá a disposición varias tarjetas con la representación gráfica de dichas palabras. Posteriormente con la ayuda de fichas de un mismo color, segmentará los sonidos de las palabras y, con una ficha de otro color, la agregará al inicio o al final de palabra según sea el caso, explicando a los niños que se pueden formar otras palabras cuando se adiciona sonidos en cualquier posición de la palabra. Si es necesario se acudirá al material de los articulemas para facilitar la comprensión de la actividad a los niños.	A cada niño se le entregará un dibujo con un articulema que representa un sonido. Por cada sonido de la palabra los niños pondrán una ficha y agregará primero en posición final y luego en posición inicial el sonido que representa el articulema y que, además, previamente se lo ha dicho la el/la profesor/a. Finalmente, expondrá a sus compañeros la palabra real que se formó.	La el/la profesor/a dirá palabras y un sonido que se debe agregar ya sea al inicio o al final de las palabras. En el tablero están dispuestos varios dibujos que representan las palabras que se forman, una vez la el/la profesor/a diga el sonido a agregar y la posición en la cual debe ubicarse para formar la palabra, el primer niño en descubrir el dibujo pasará al tablero por la tarjeta; ganará el niño que acumule más tarjetas.
MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: Tarjetas de dibujos, fichas, articulemas Momento 2: Tarjetas con dibujos, articulemas, fichas Momento 3: Tablero, tarjetas con dibujos			

SESIÓN: 29			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Juguemos a cambiar sonidos			
HABILIDAD: Sustitución de sonidos			
OBJETIVO: Cambiar un sonido por otro, ya sea vocálico o consonántico en diferentes posiciones dentro de la palabra			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	Momento 1	Momento 2	Momento 3
	A través de un juego “rayuela”, la el/la profesor/a les dará la instrucción a los niños que cada que caigan en un cuadro, el cual está representado en un dibujo, deberá segmentar la palabra en sus sonidos. Una vez lo ha segmentado, la el/la profesor/a dirá un sonido que debe reemplazar otro de la palabra que representa el dibujo (sonido inicial) y, de esta forma, les explicará que la palabra puede cambiar de significado, por ejemplo, “rana”, cambiar la /r/ por la /k/, queda “cana”.	En el juego “el rey dice...”, la el/la profesor/a dirá una palabra y un sonido que se reemplazará por otro en posición final o media y en el tablero hay dispuestos varios dibujos (ocho) que serán las palabras que quedan con su representación gráfica una vez se reemplaza el sonido. Por ejemplo, a “foco”, cambio la última “o” por el sonido “a”, queda “foca”. Y así sucesivamente con el resto de palabras estímulo. Gana el juego el niño que recoja más tarjetas del tablero.	En una guía los niños tendrán una serie de dibujos con tres círculos al frente. La el/la profesor/a dirá un sonido del primer dibujo que debe reemplazar que debe reemplazar por otro y el profesor le indicará las tres opciones de palabras y el niño debe señalar la palabra o la pseudopalabra que se forma.
MATERIALES Y ESTÍMULOS: Momento 1: Tarjetas con dibujos y juego rayuela Momento 2: Tarjetas con dibujos, tablero Momento 3: Una guía			

SESIÓN: 30	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Juego de cierre	
HABILIDAD: Integración de habilidades	
OBJETIVO: Integrar las diferentes habilidades de la conciencia fonémica en diferentes posiciones con diversas estructuras silábicas.	
Momento Único	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	A través del “juego de la oca”, dispuesto de en el piso y con dibujos en cada casilla y en el que los niños deben tirar dos dados de cartón, uno con números del 1 al 6 y el otro con símbolos de habilidades de la conciencia fonémica trabajadas en sesiones anteriores (identificación sonido inicial, segmentación, omisión, adición y sustitución de sonidos). Empezará el niño que haya sacado el mayor número en el dado y seguirán en orden de mayor a menor, posteriormente, lanzará los dos dados simultáneamente y con una ficha la colocará en la casilla correspondiente y en el dibujo allí ubicado deberá decir lo indicado en el dado de las habilidades, si es sonido inicial, dirá el sonido inicial por el que empieza el dibujo, si es segmentar, los sonidos de la palabra, y así sucesivamente con las diferentes habilidades; para las habilidades de omisión, adición y sustitución será la el/la profesor/a quien indicará cuáles sonidos serán omitidos, agregados o sustituidos. Gana el juego quien llegue primero a la meta.
MATERIALES Y ESTÍMULOS: Juego de la oca con dibujos, fichas, dados de cartón	



ANEXO 2

MATERIALES DE APOYO PARA LAS SESIONES



Conciencia intrasilábica

Sesiones 1 y 2



Semana 1

Sección 1

(conciencia intrasilábica)

Momento 1

Cuento, tarjetas y marionetas de cartón con dibujos de las rimas del cuento "Se va el caimán".

Momento 2

Tarjetas con dibujos del cuento "Se va el caimán", guía, tablero.

Momento 3

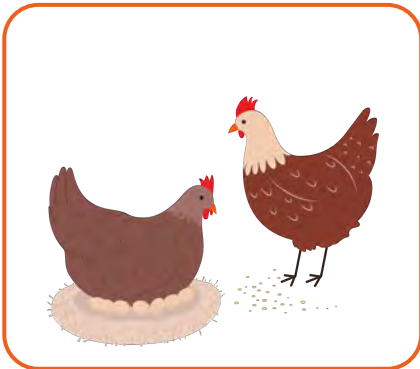
Guía con dibujos (ver anexo 1 de materiales de apoyo), guía con presentación.

Semana 1

Momento 1

Conciencia intrasilábica

"Se va el Caímán"



Semana 1

Momento 1

Conciencia intrasilábica

"Se va el Caímán"



Semana 1

Momento 1

Conciencia intrasilábica

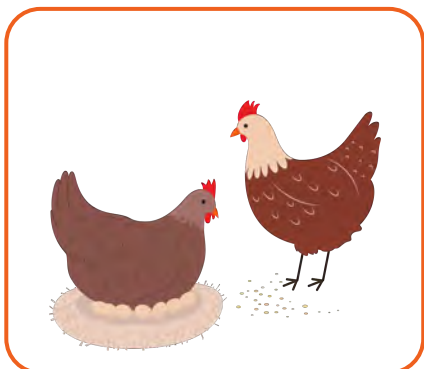
"Se va el Caímán"



Semana 1

Momento 2
Conciencia intrasilábica

"Se va el Caímán"



Semana 1

Momento 2

Conciencia intrasilábica

"Se va el Caímán"



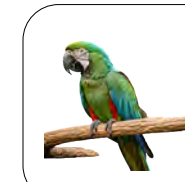
Semana 1

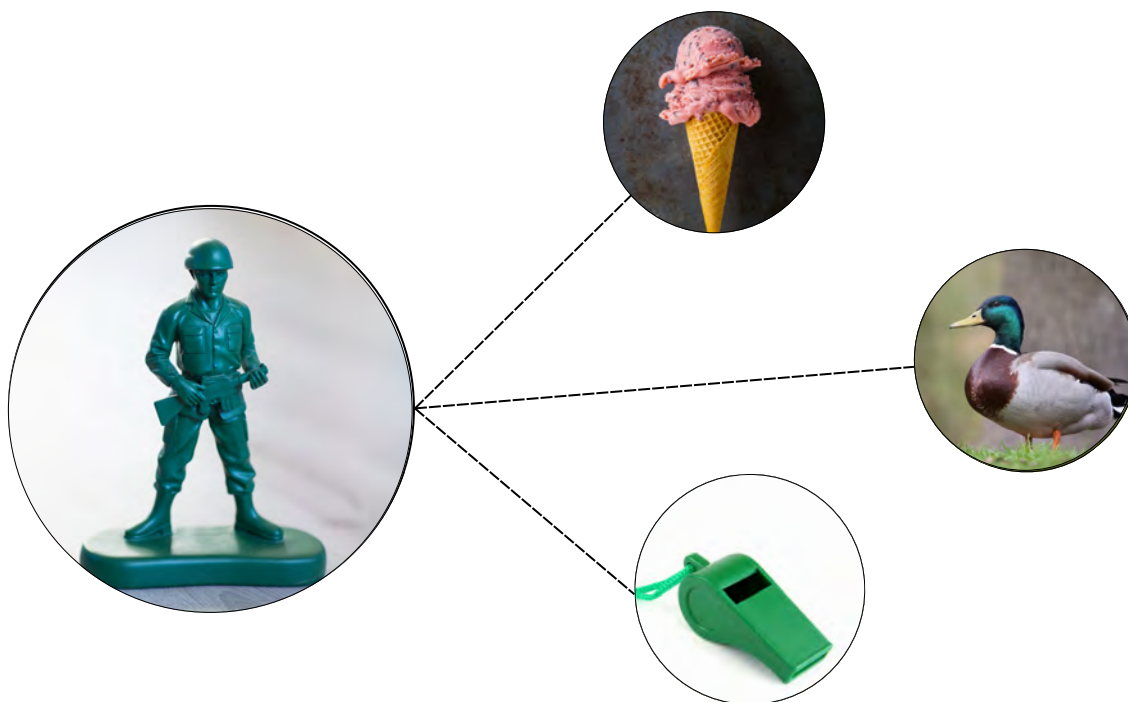
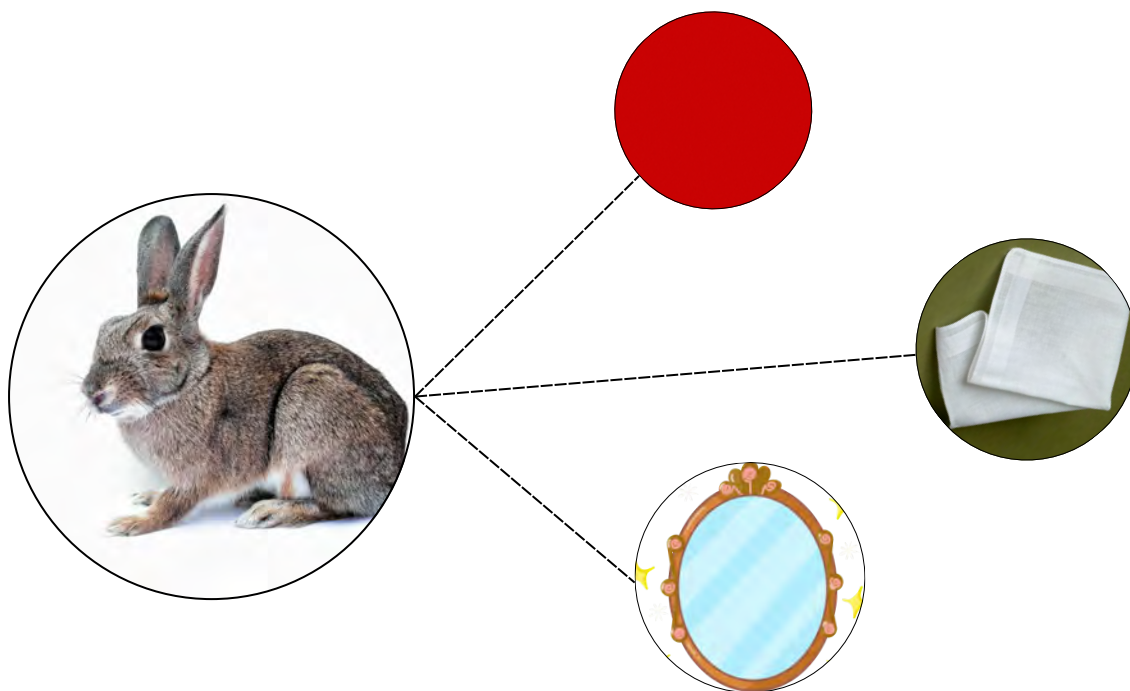
Momento 2

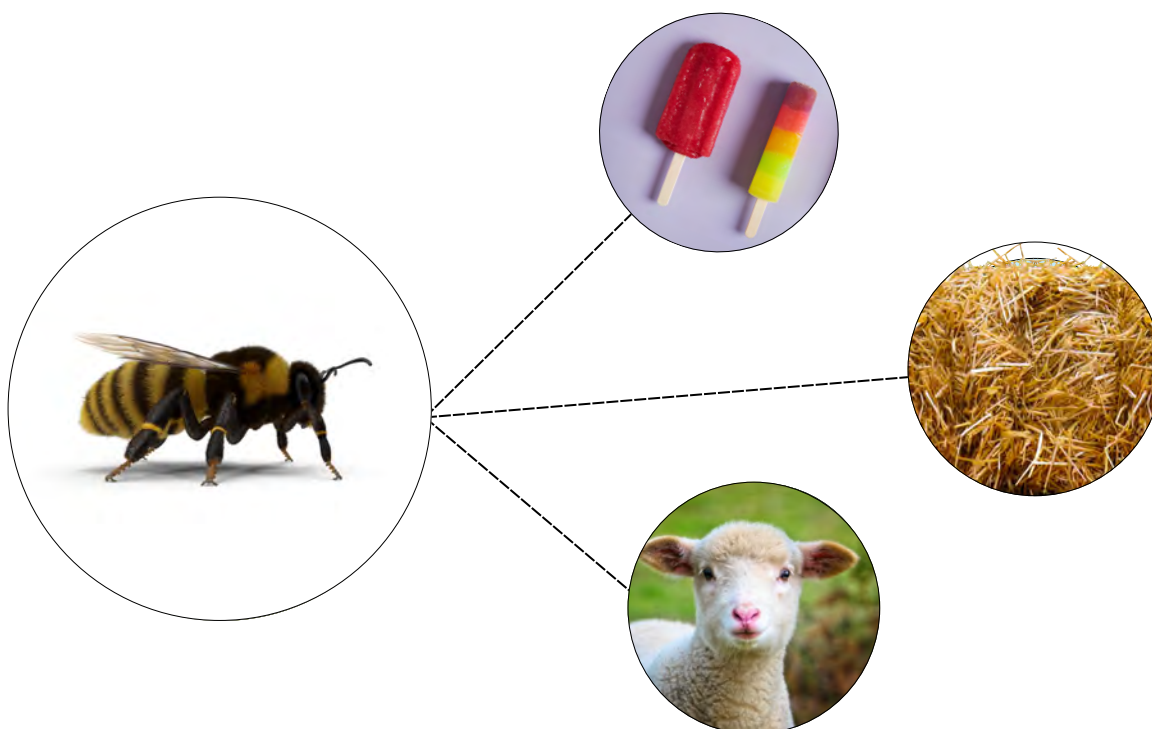
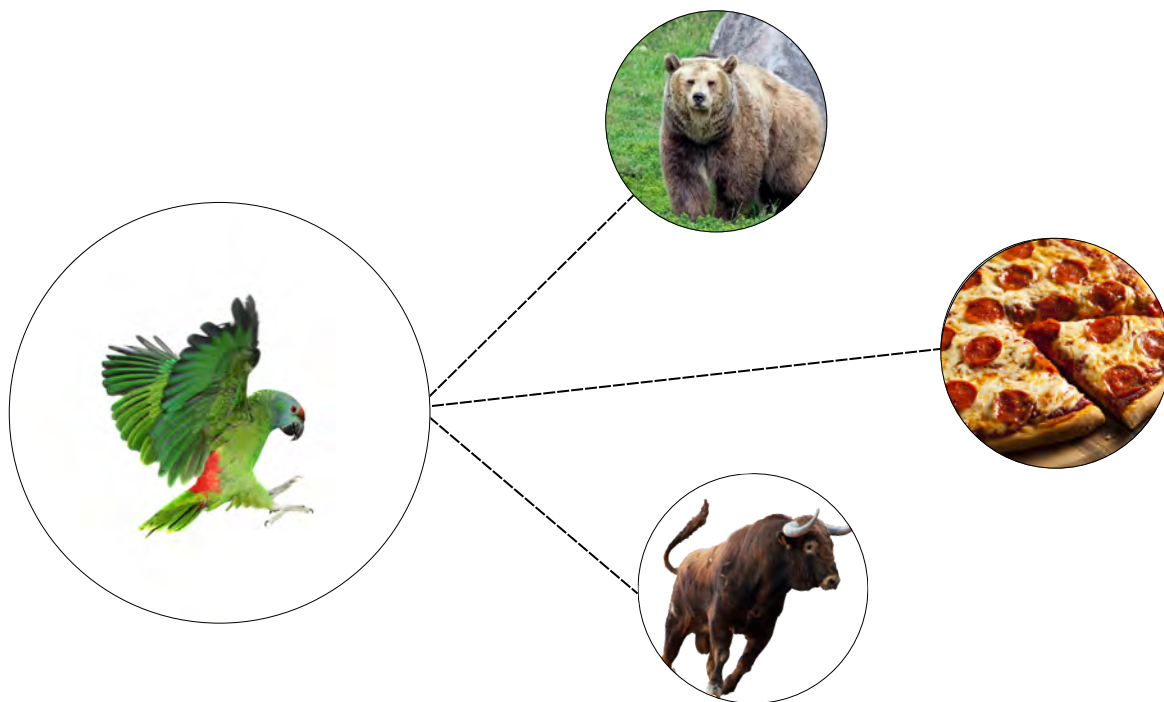
Conciencia intrasilábica

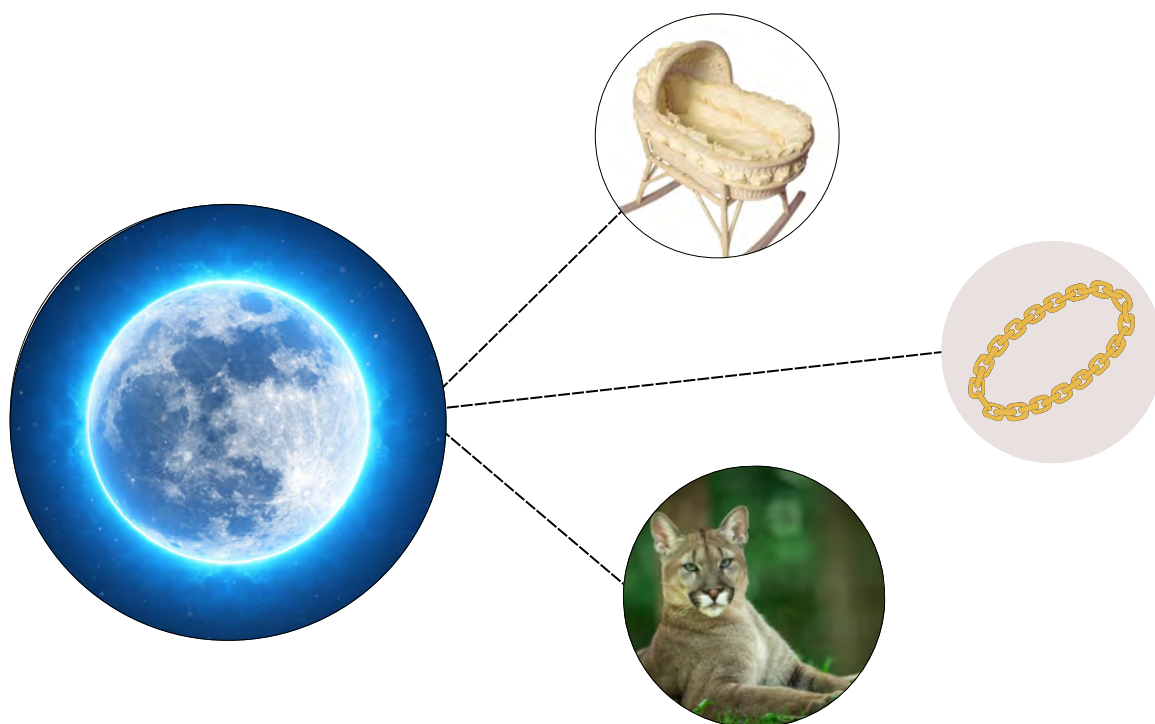
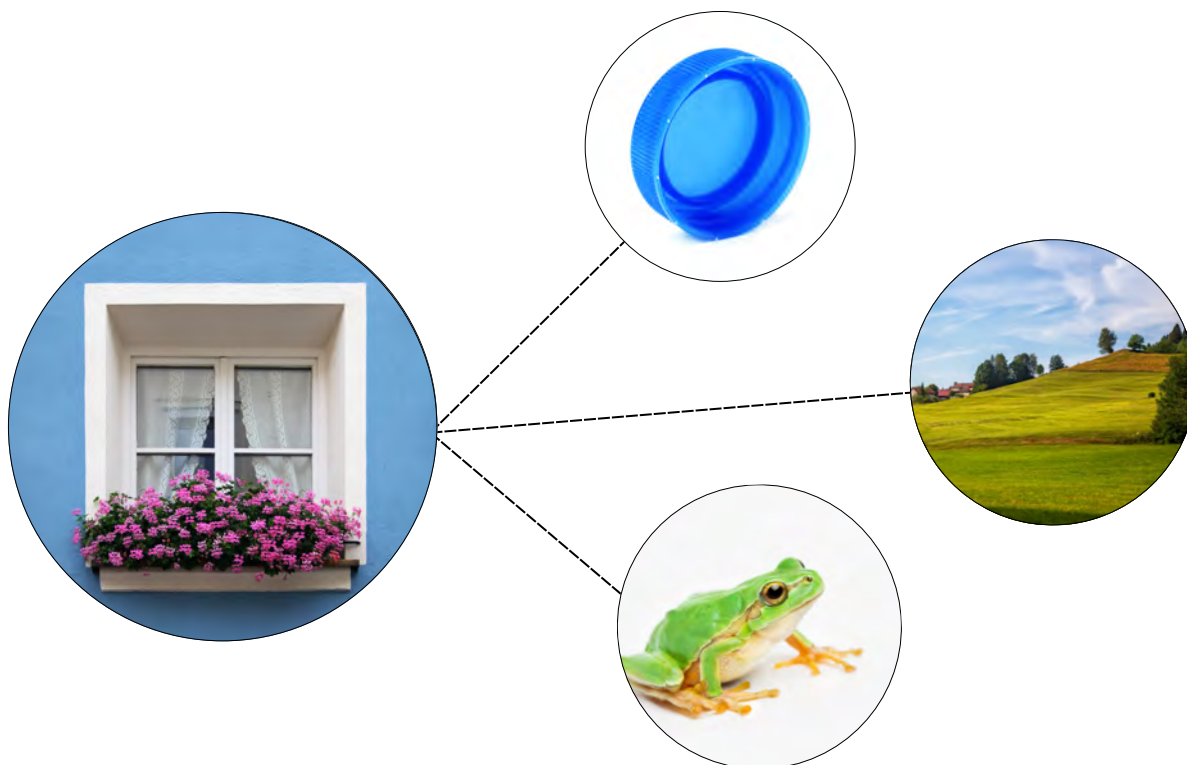
"Se va el Caímán"

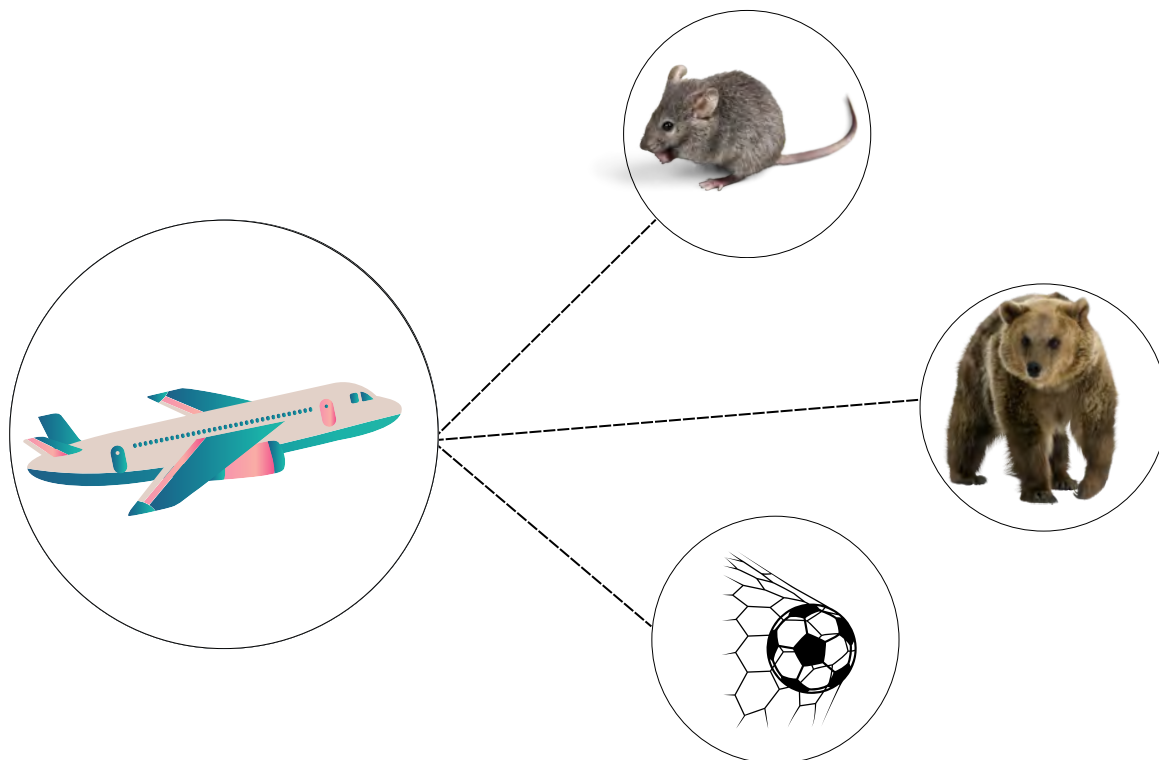
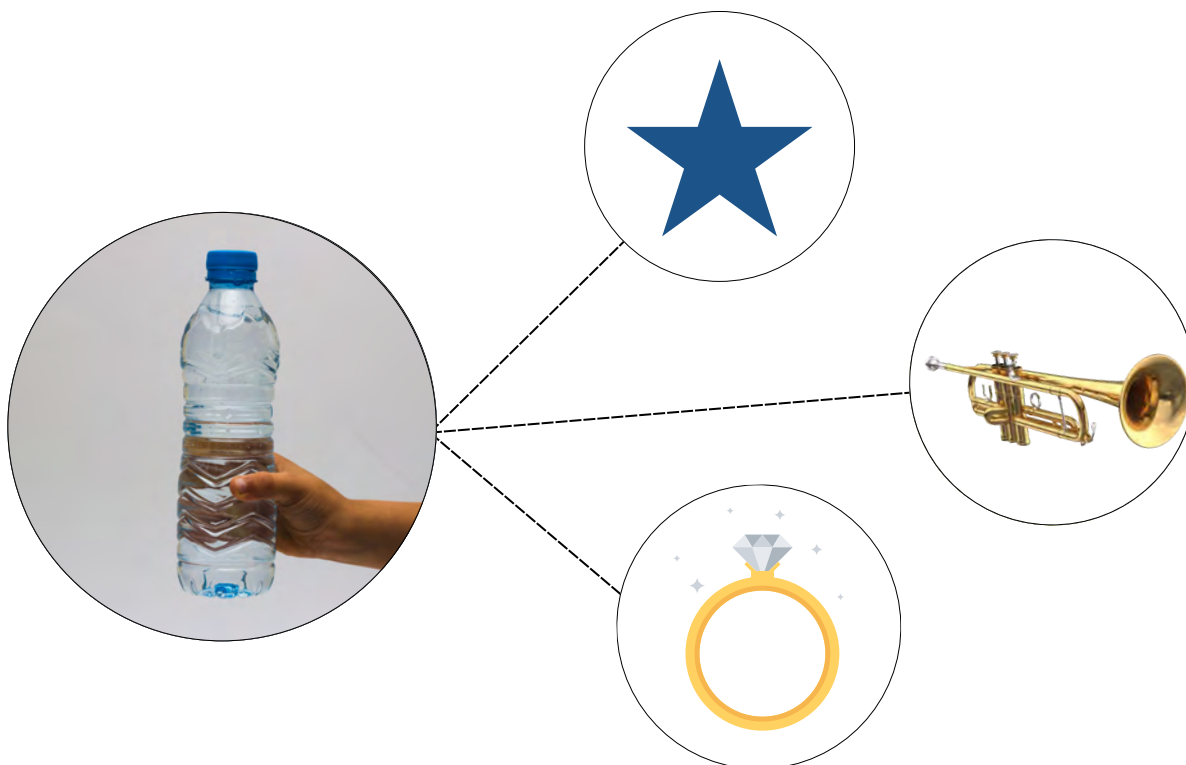


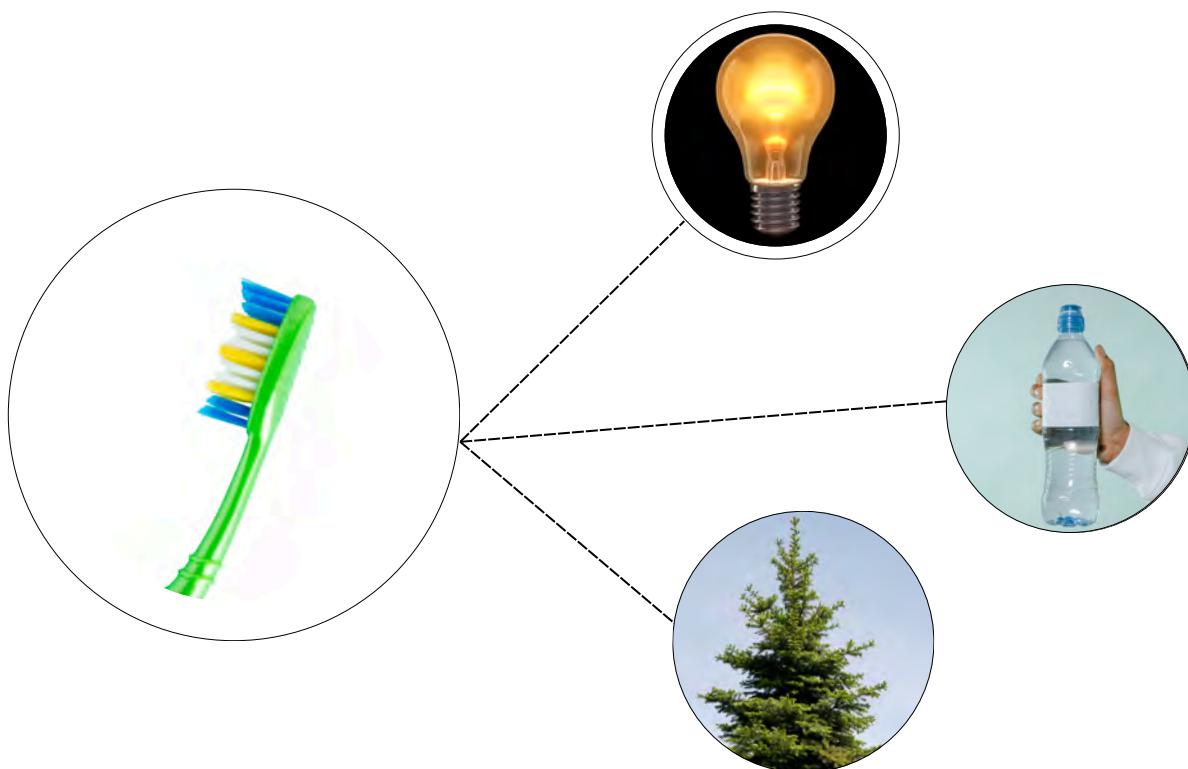
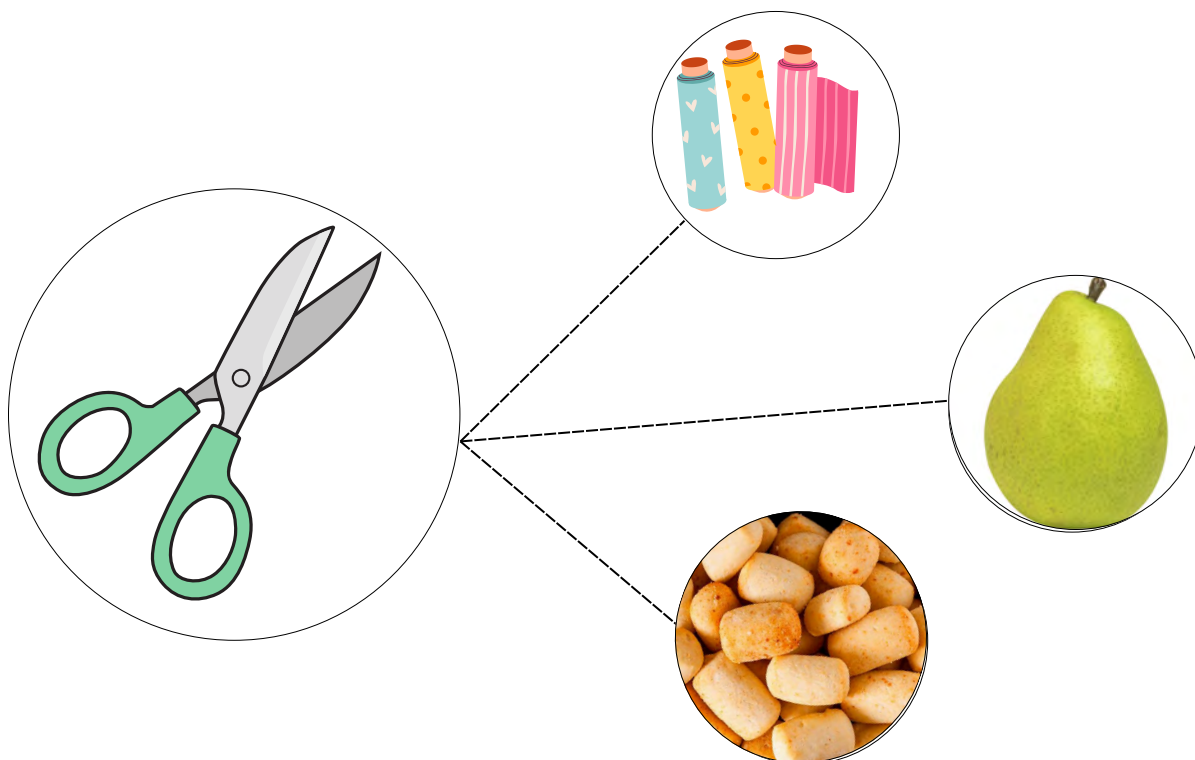
			
			
			
			
			
			
			
			
			

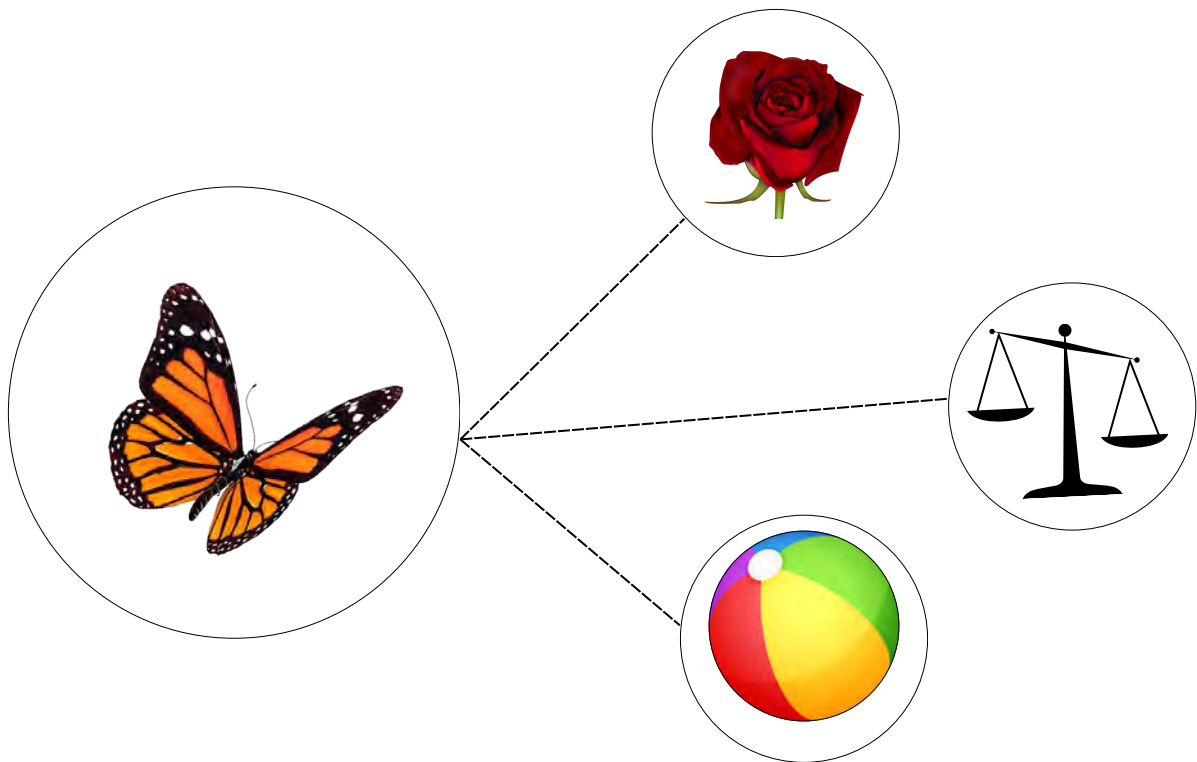
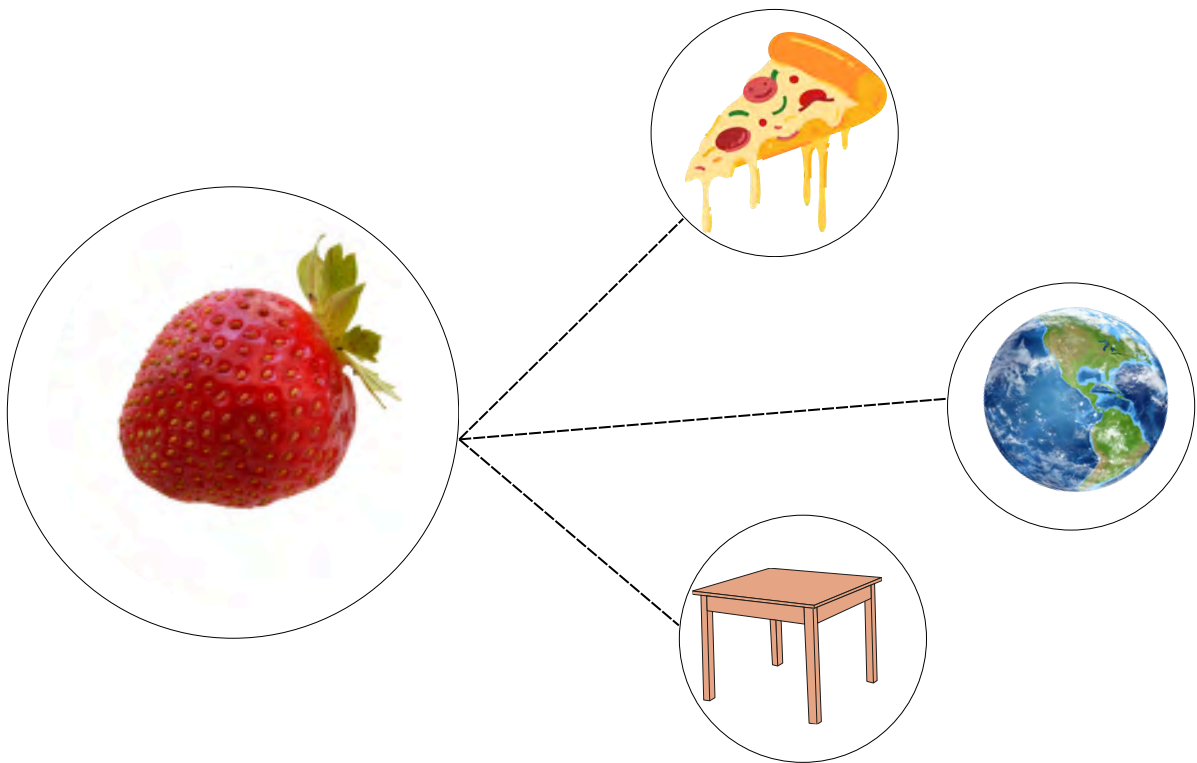












Semana 1

Sección 2

Conciencia intrasilábica



Tarjetas para recortar.



Tarjetas y guía de trabajo con dibujos.



Guía con dibujos y pegatinas.

La Historia de Rut y la Laguna Encantada

Hace mucho tiempo, una joven llamada Rut vivía cerca del río Magdalena. Un día, durante la Semana Santa, decidió ir al pueblo de la Laguna. Sabía que había grandes montañas, así que se puso su sombrero para protegerse del sol y comenzó su aventura.

En su recorrido, Rut pasó por una laguna rodeada de árboles llenos de guayabas. ¡Con esas guayabas hacían el dulce más delicioso de la región! Su abuela siempre le contaba que la laguna era encantada, y en ella vivía una vaca marina que salía a tomar el sol cada mañana. Además, la vaca llevaba todo lo que era de oro al fondo del lago.

Mientras Rut caminaba por la orilla de la laguna, empezó a soplar un viento muy fuerte que casi la arrastra. Asustada, Rut dijo:

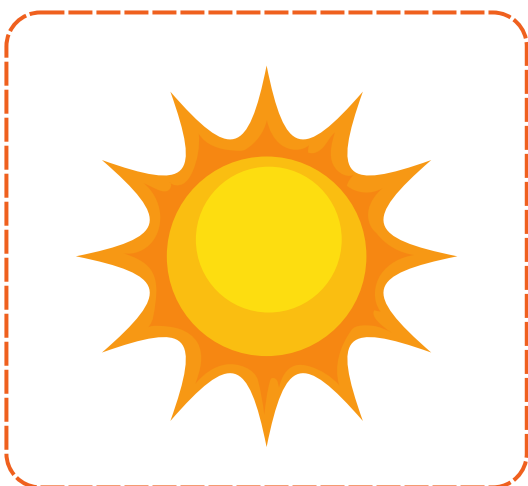
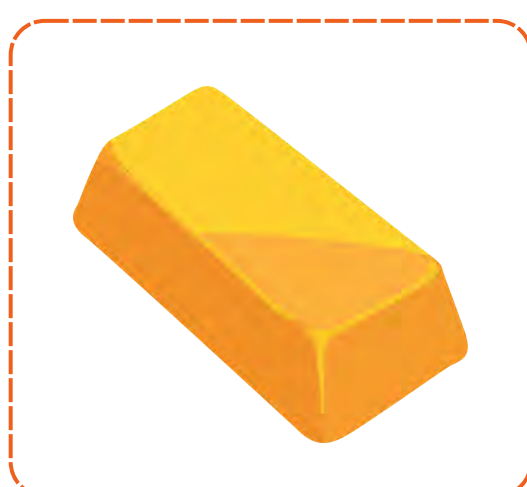
—¡Sé que vives aquí, laguna encantada! Yo te respeto.

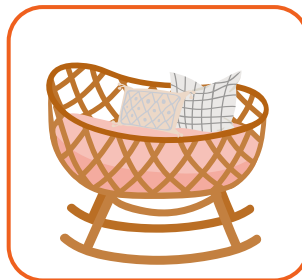
De inmediato, el viento se calmó, y la laguna quedó tranquila. Desde entonces, la laguna siempre ha sido pacífica, permitiendo a los habitantes del pueblo visitarla sin miedo.

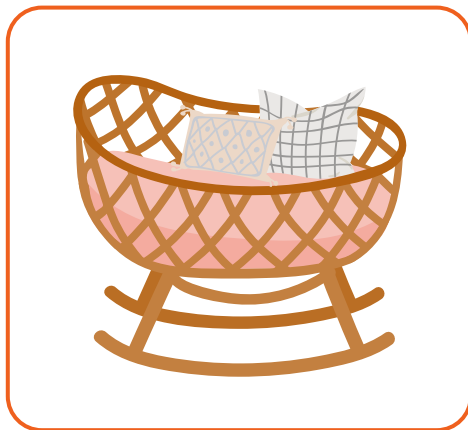
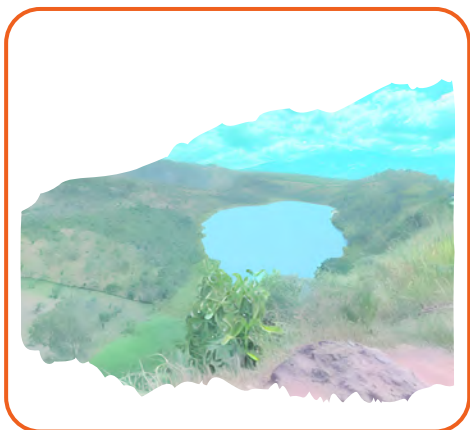
Reflexión: Rut aprendió que cuando respetamos la naturaleza y los lugares que visitamos, ellos también nos respetan a nosotros.

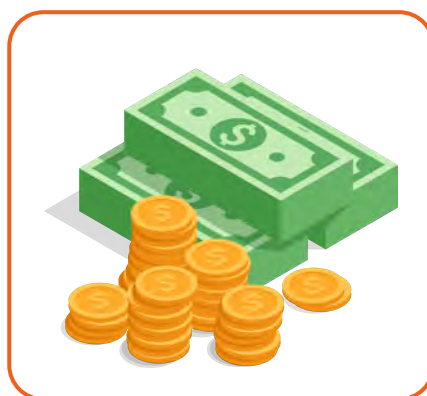
A veces, las cosas más mágicas ocurren cuando mostramos cuidado y respeto por nuestro entorno.

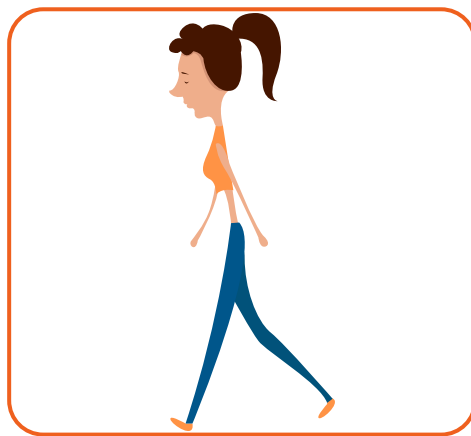
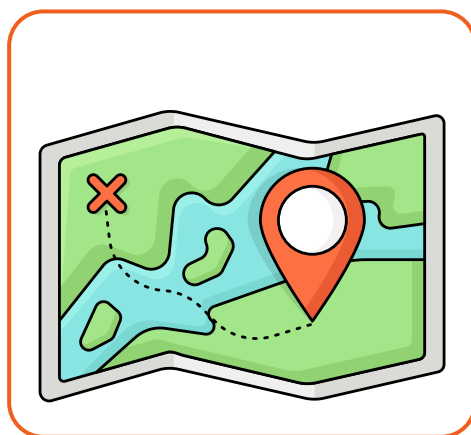


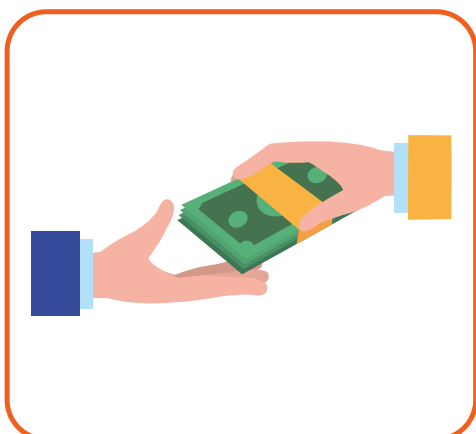
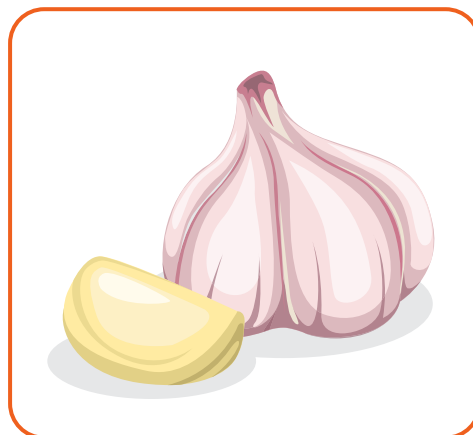


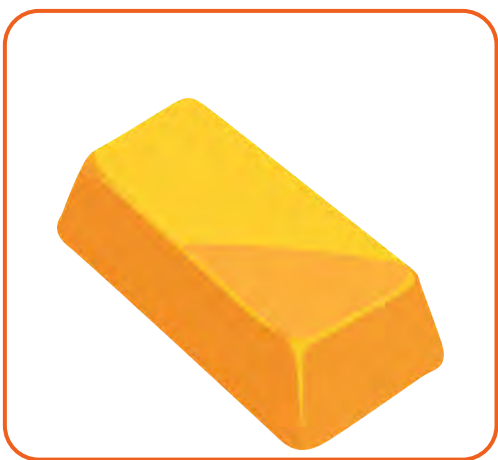


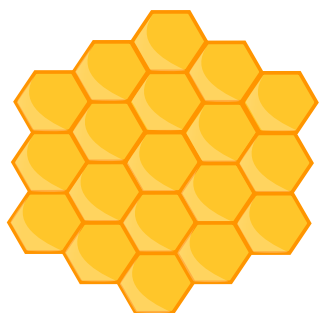


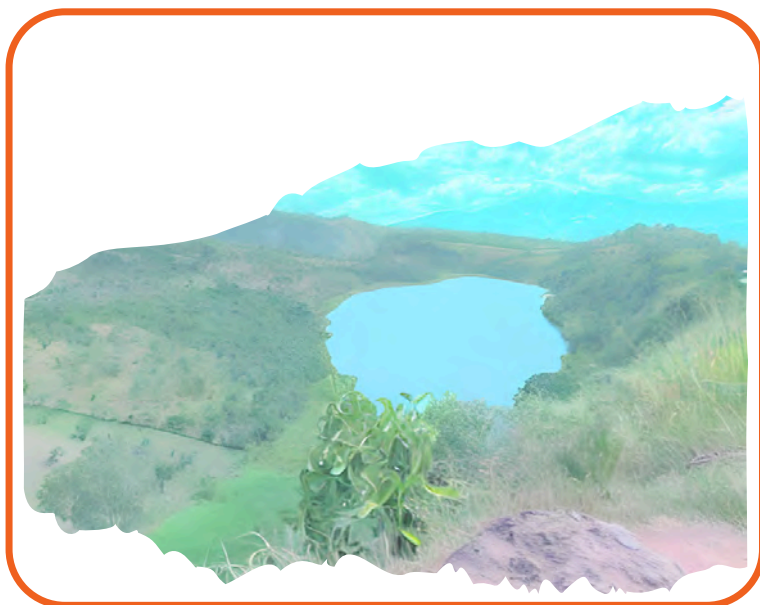




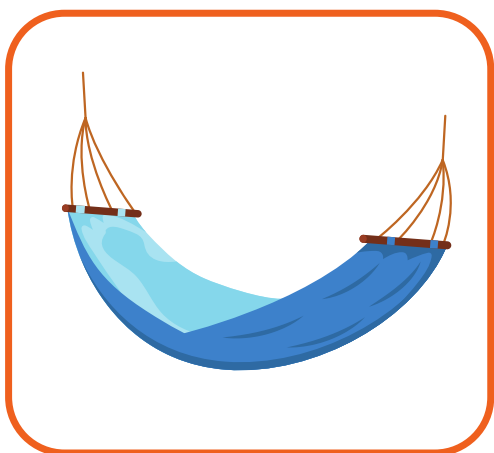




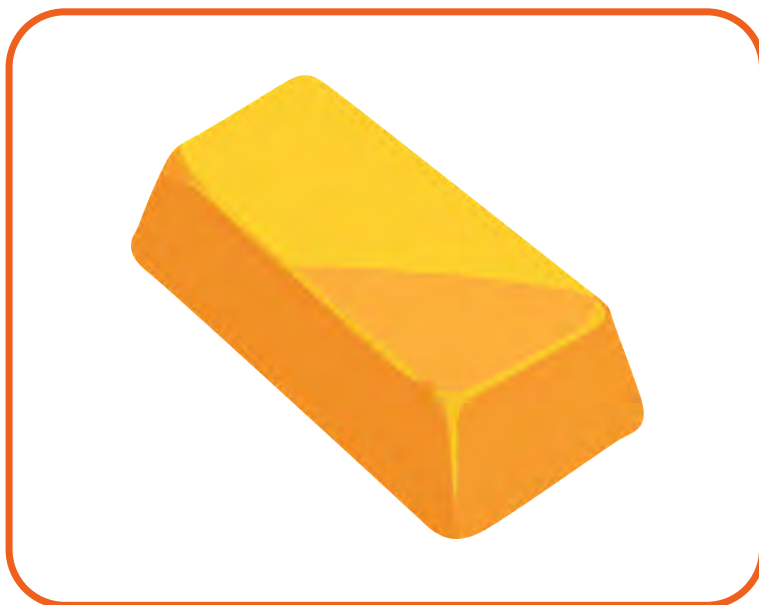




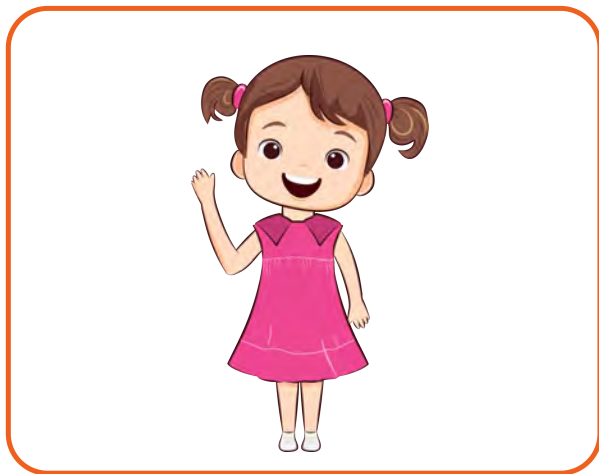




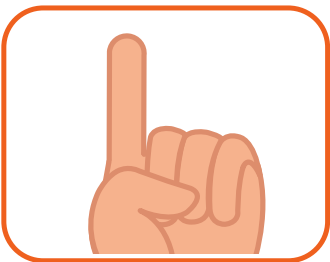
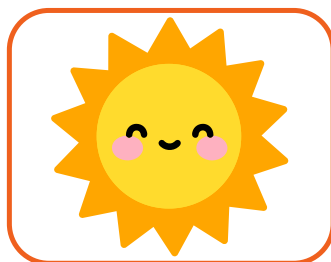
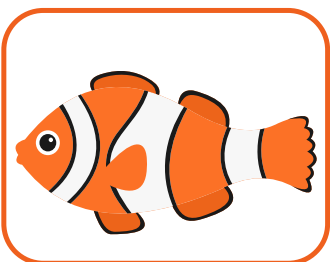
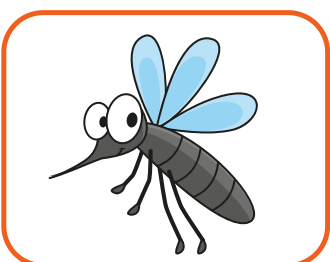
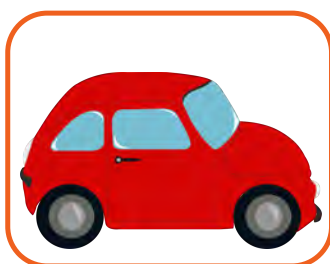
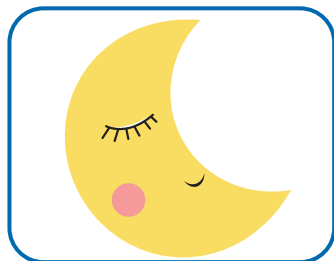












Conciencia silábica

Sesiones 3 a 13



Semana 2

Sección 3

Conciencia silábica

Momento 1

Juguetes de los niños.

Momento 2

Juguetes (animales, frutas, instrumentos musicales, medios de transporte, prendas de vestir), carteles con números del 1 al 4.

Momento 3

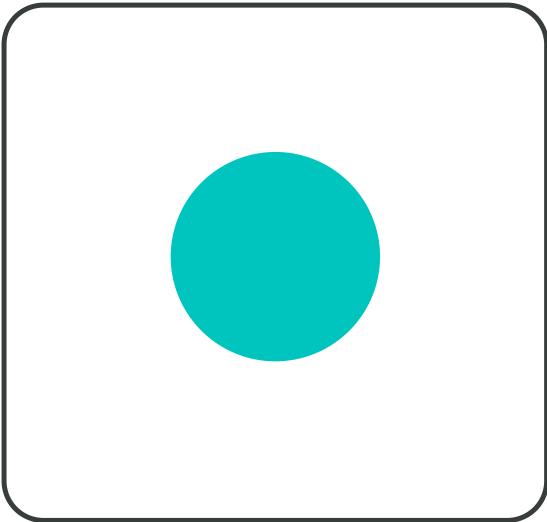
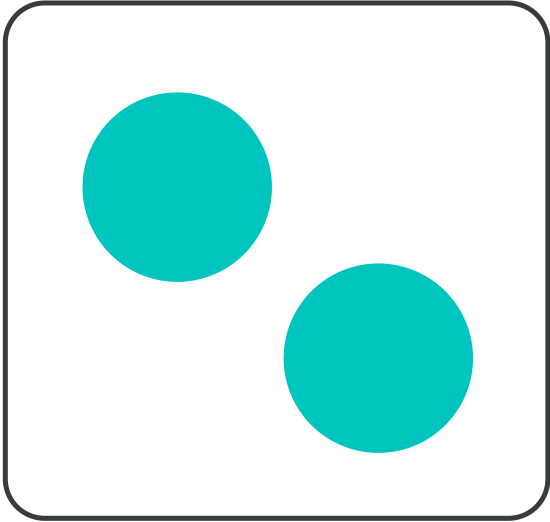
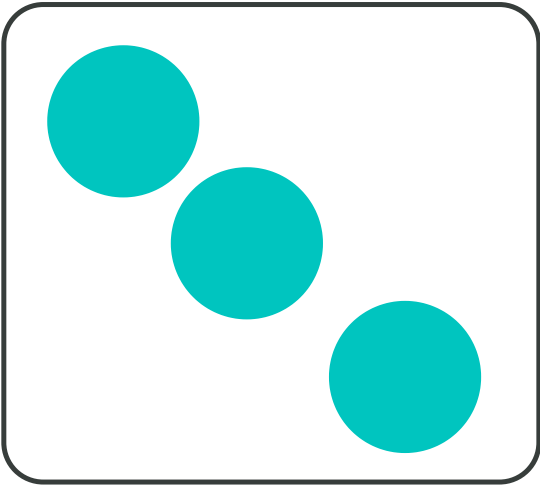
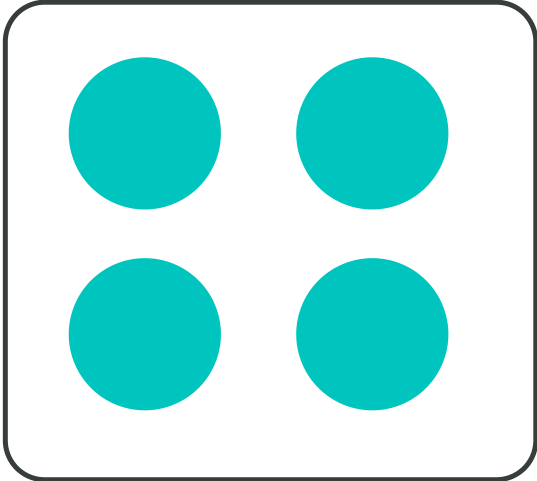
Carteles con número y cantidad igual de puntos (del 1 al 5) y tarjetas con dibujos.

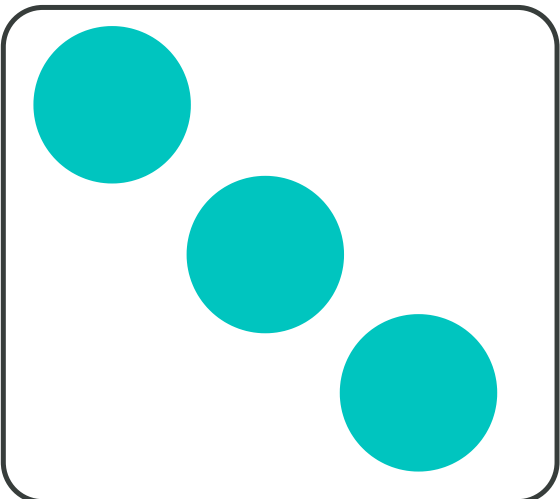
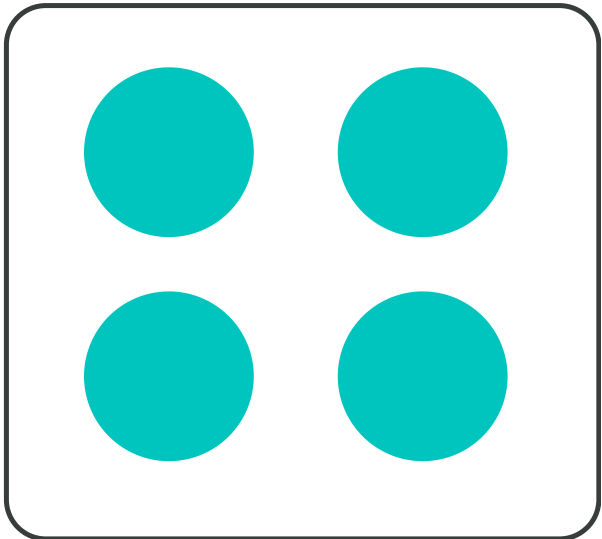
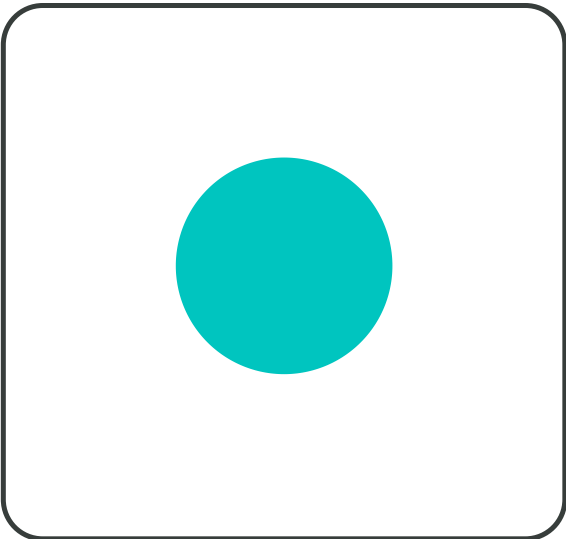
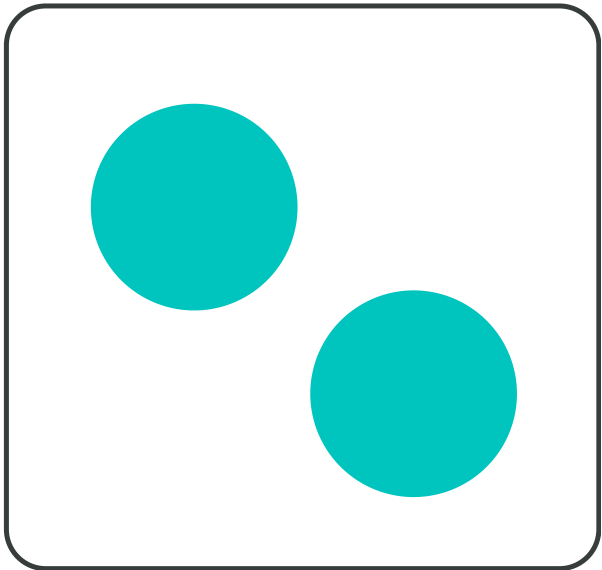
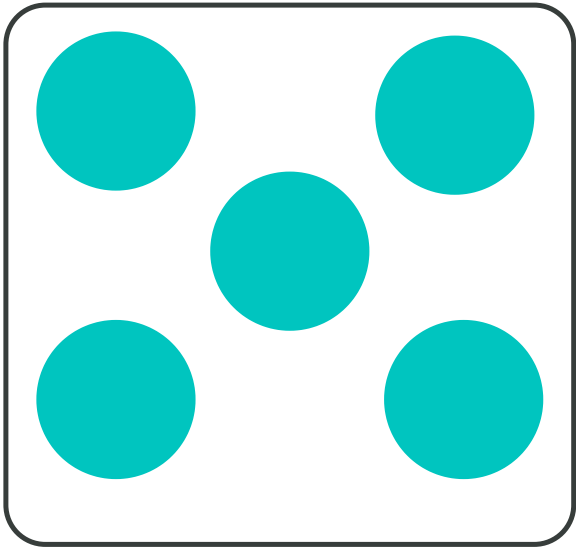


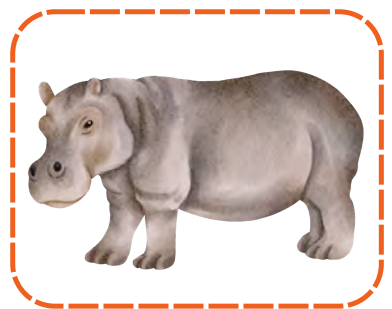
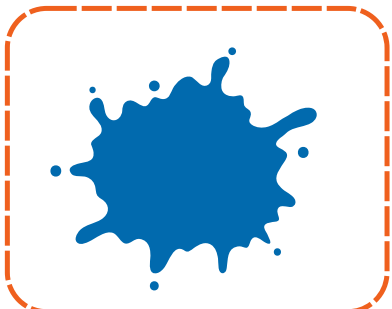
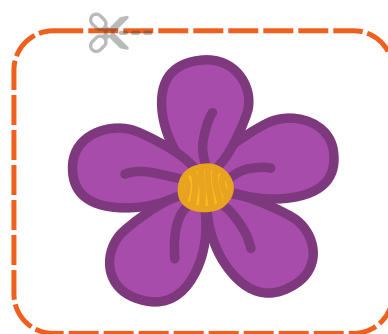
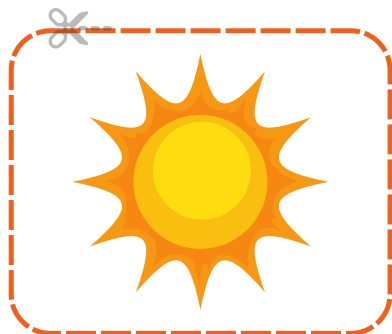
Juguete favorito



Objetos concretos: tren, pan, pez, pizza, queso, banano, manzana, pera, barco, moto avión, león, guitarra, tambor, caballo, mariposa, elefante, pantalón, camisa, saco, xilófono, cocodrilo, chocolate, hamburguesa, dinosaurio.





Semana 2

Sección 4

Momento 1

Bolsa misteriosa, tarjetas con dibujos.

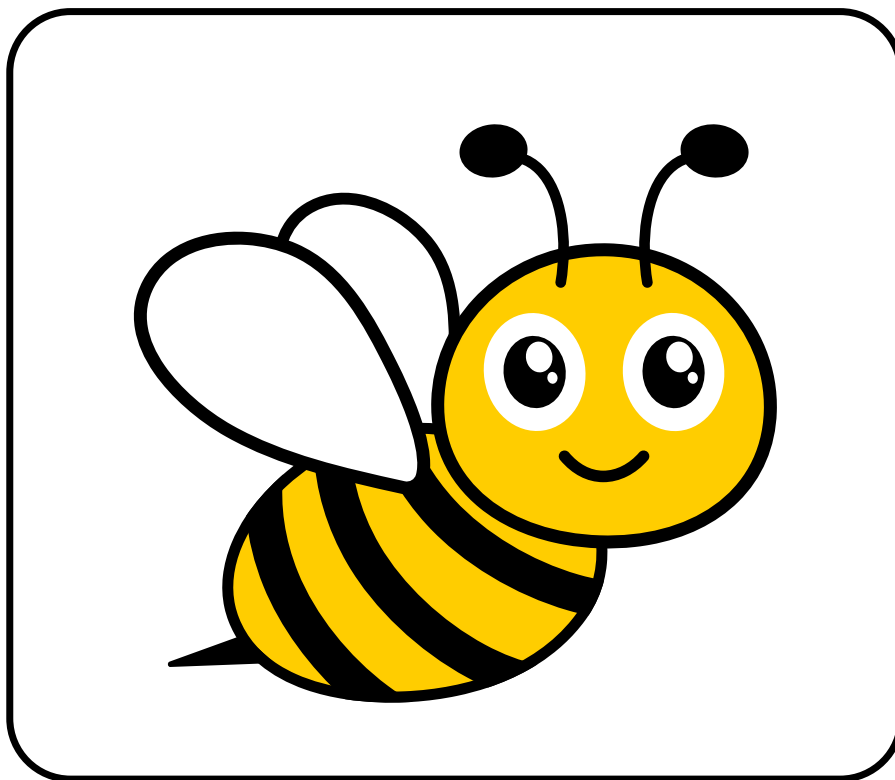
Momento 2

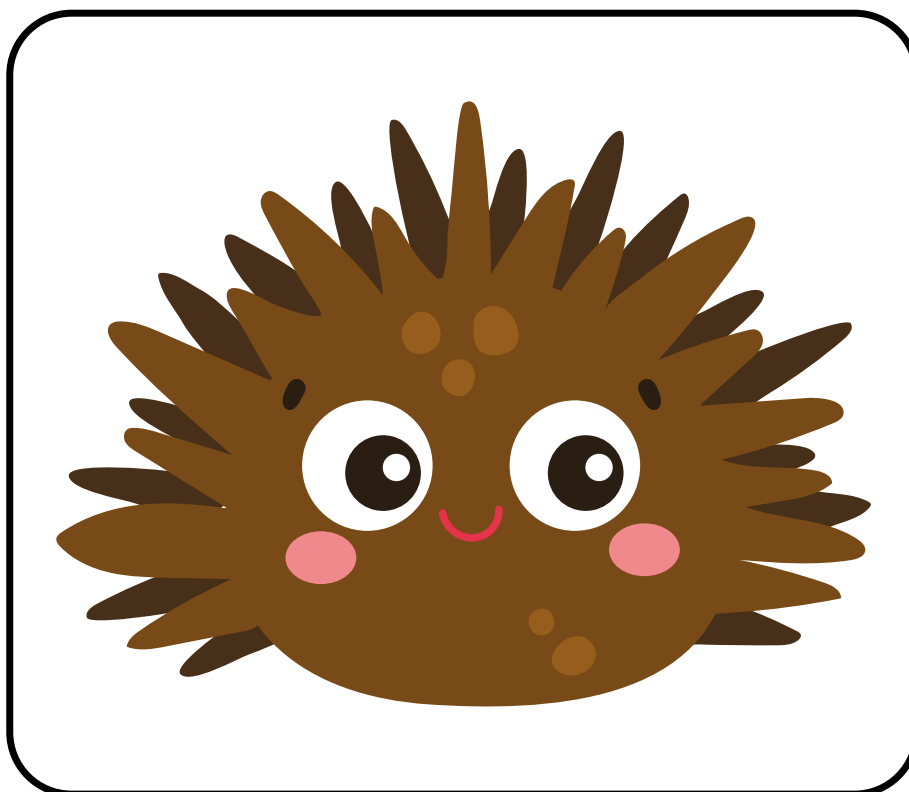
Guía con estímulos.

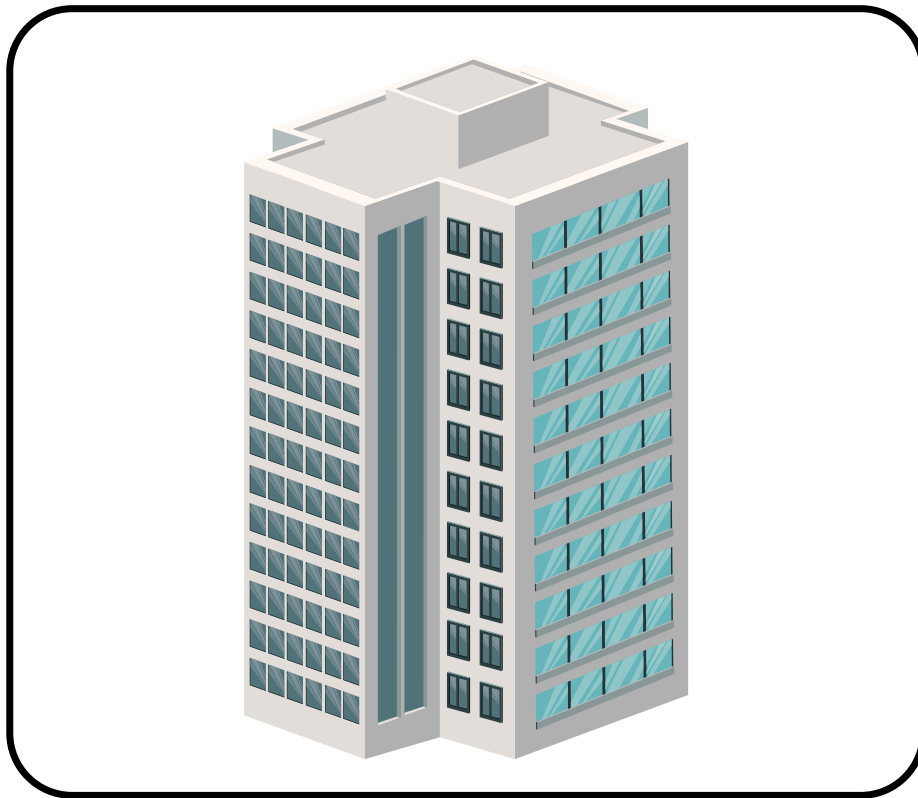
Momento 3

Bolsa misteriosa y tarjetas con dibujos.

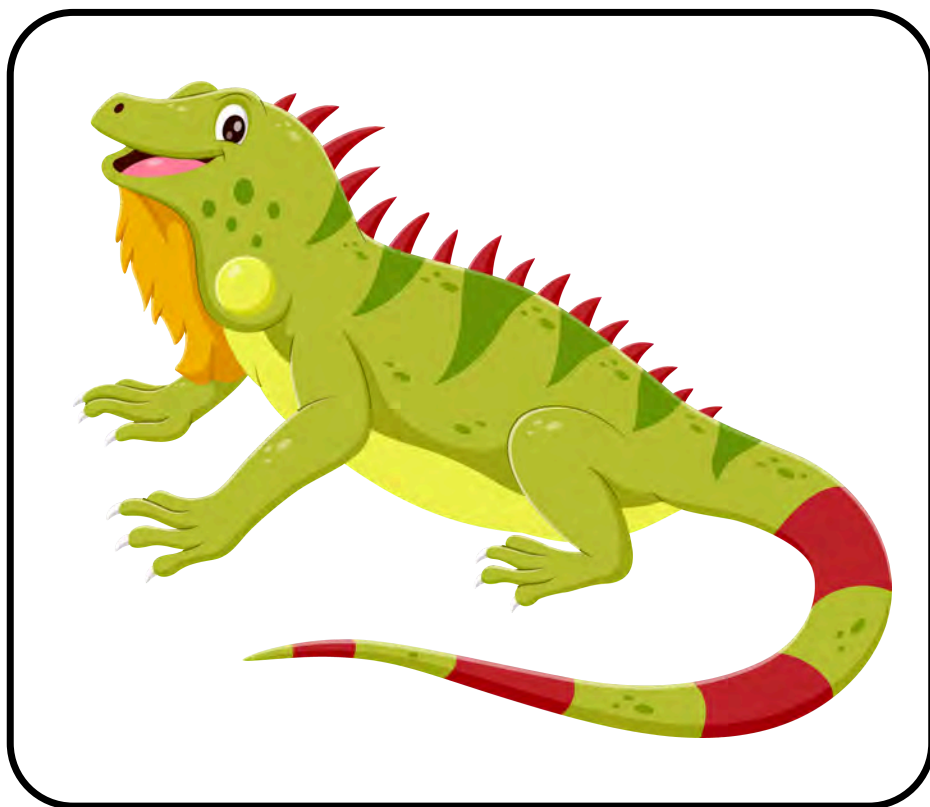




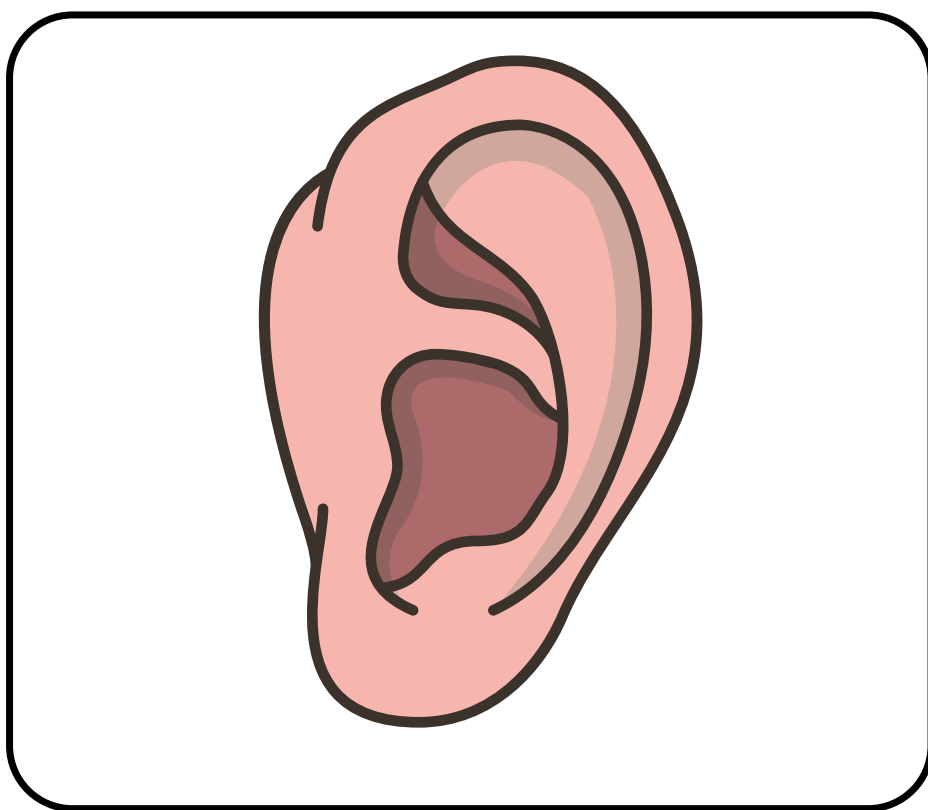




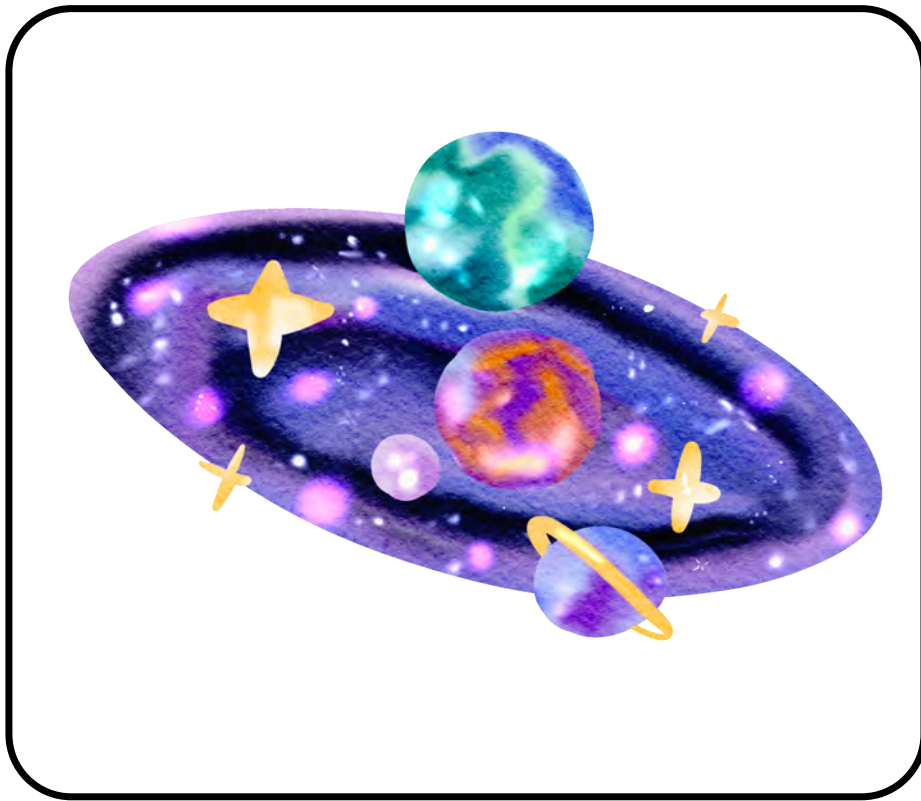


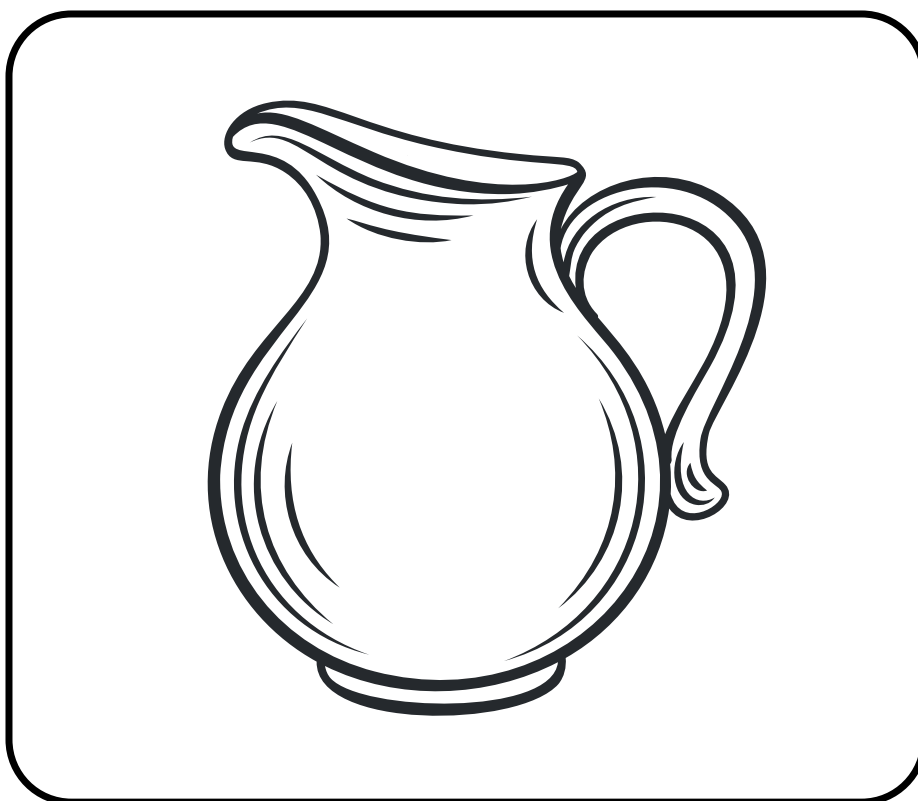


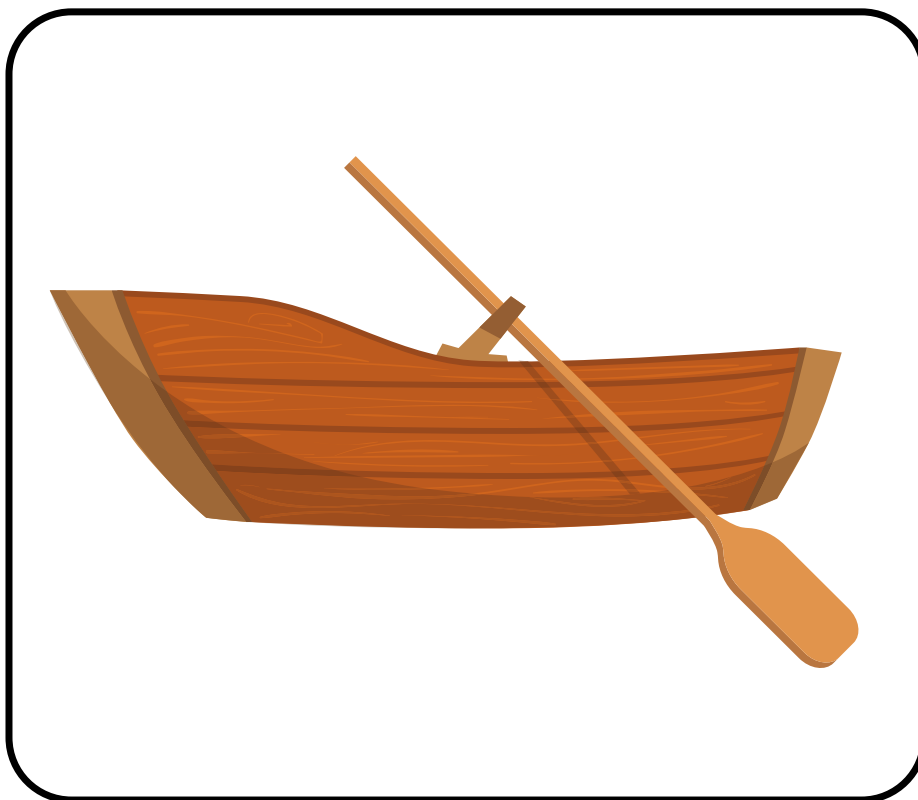


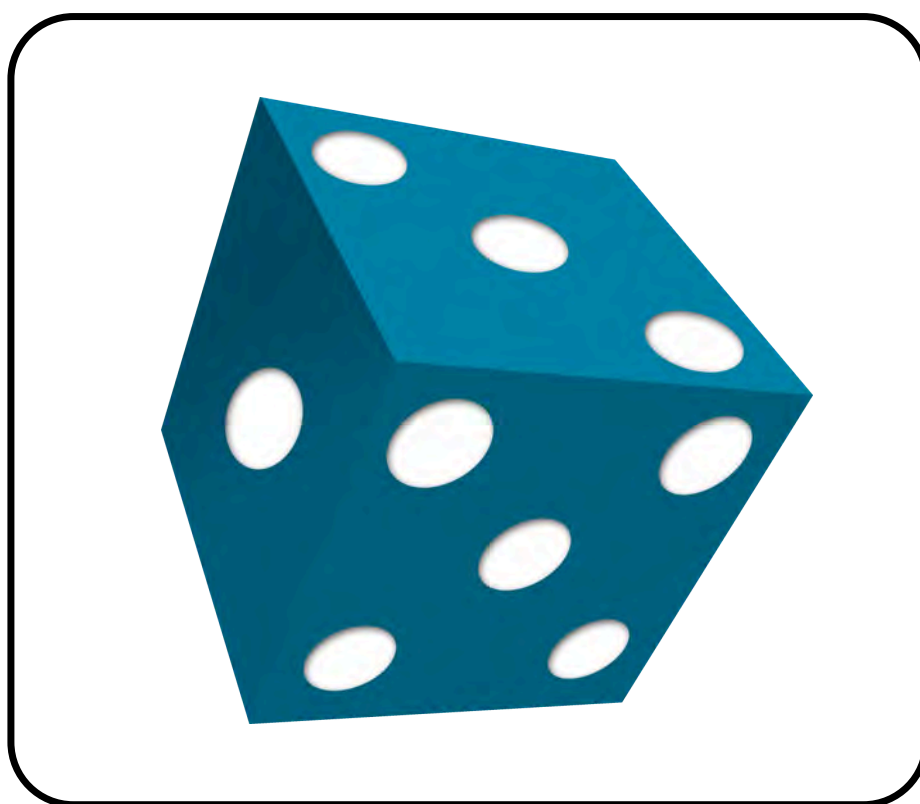




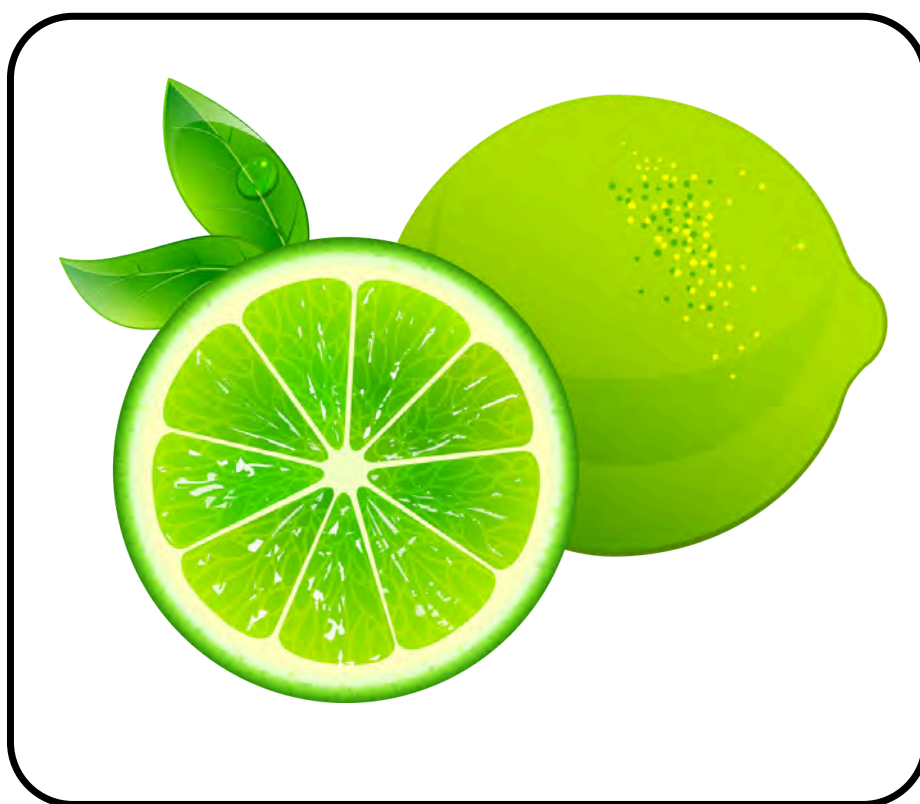




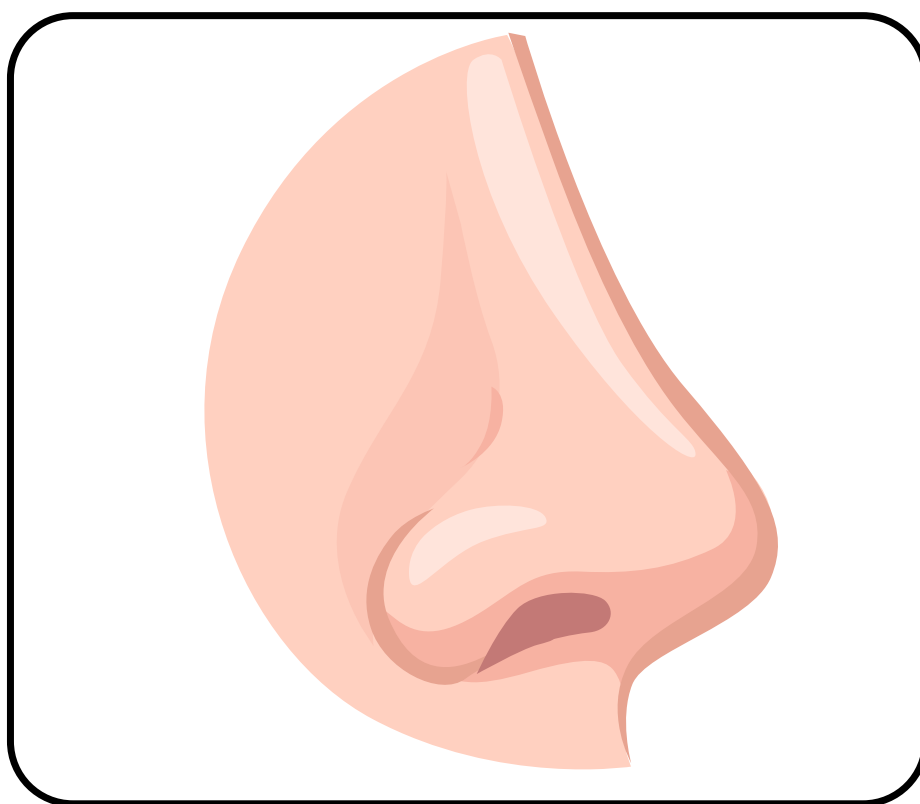




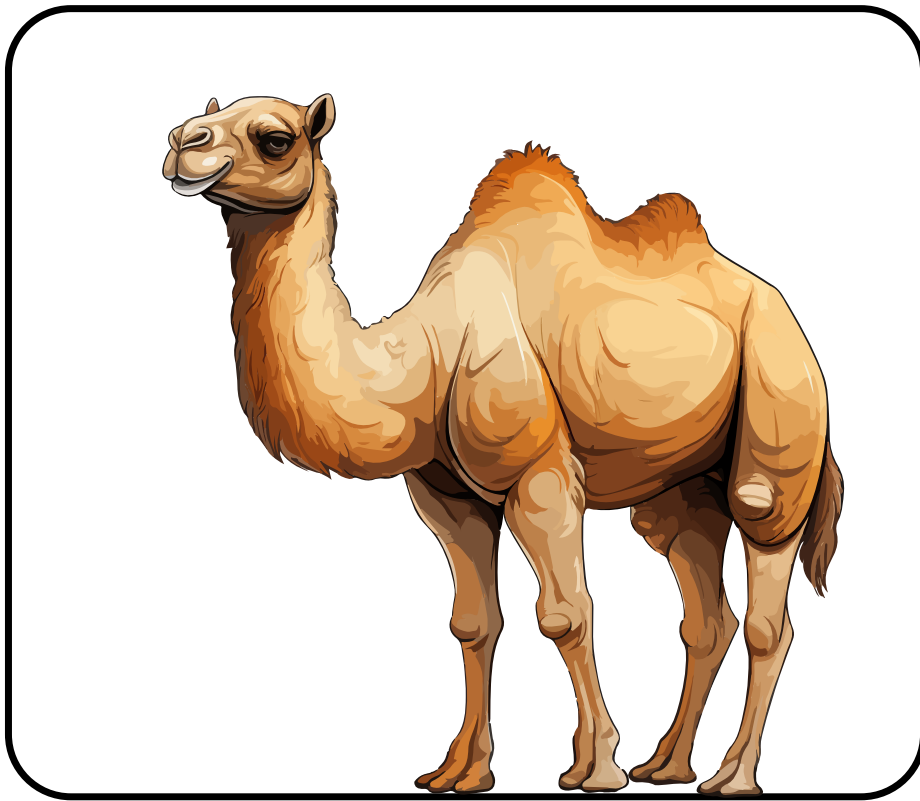






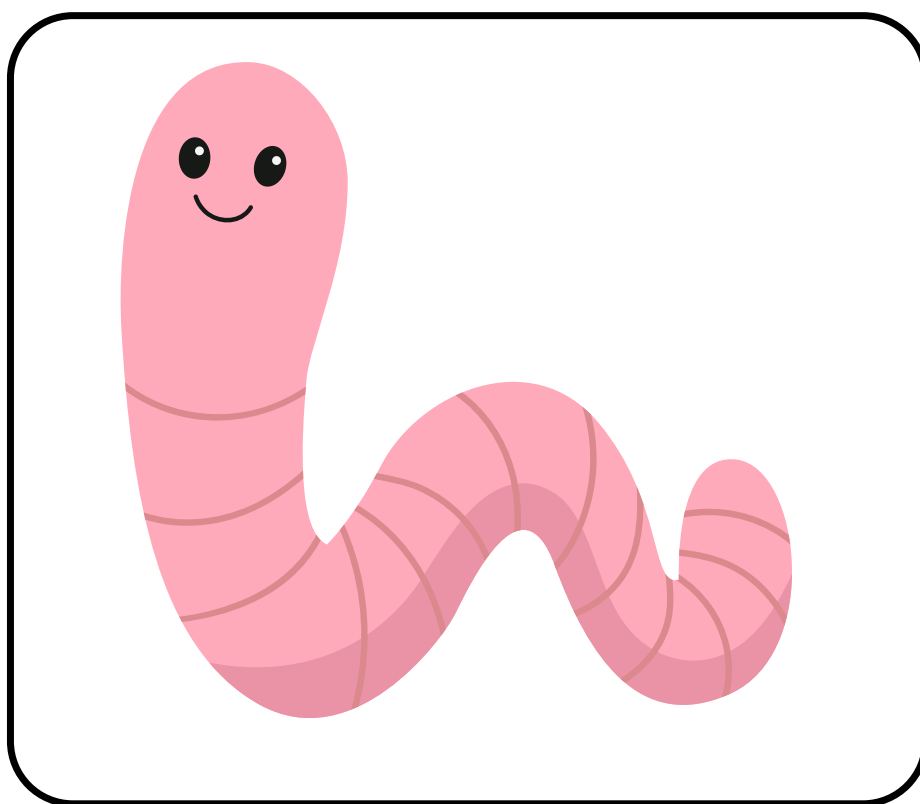


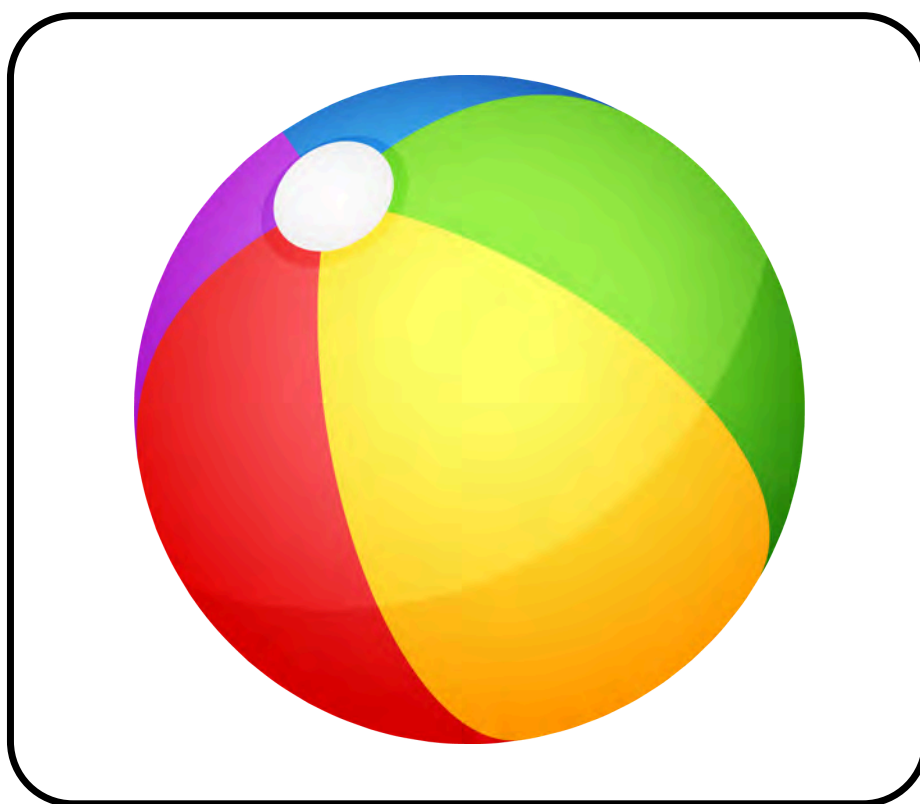






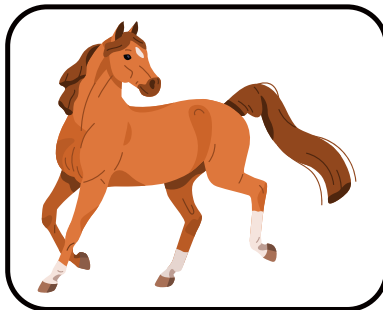
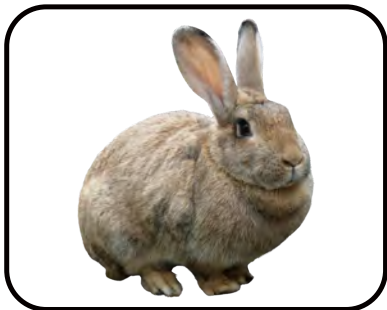


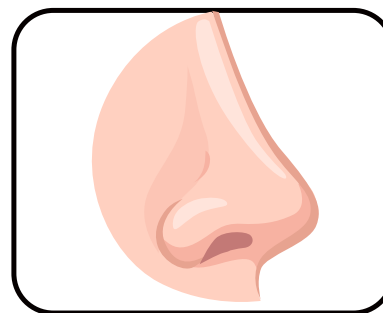
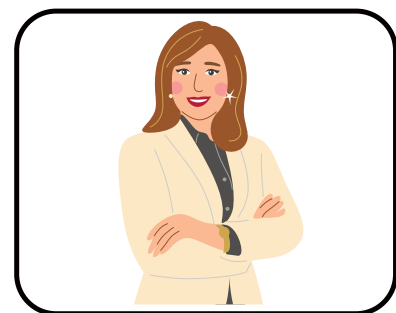
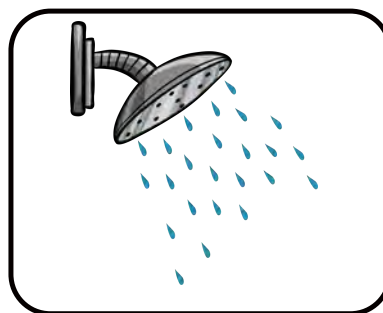
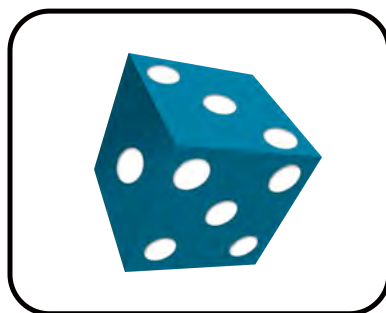
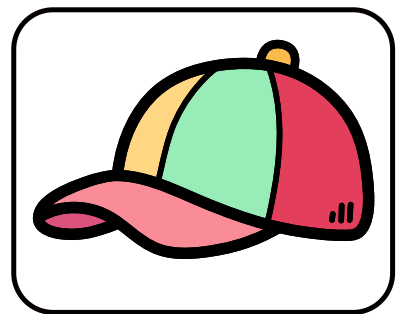
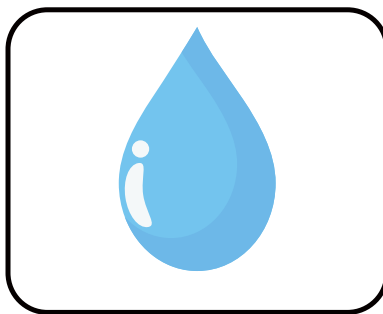


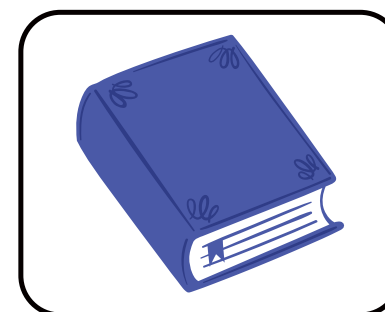
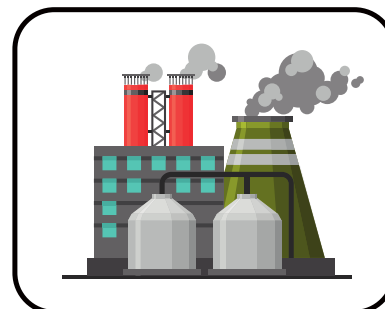
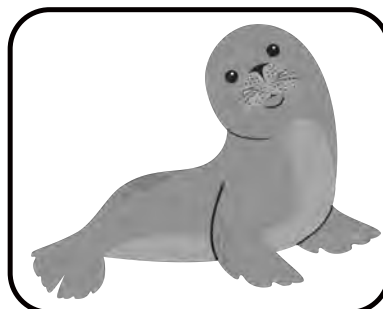
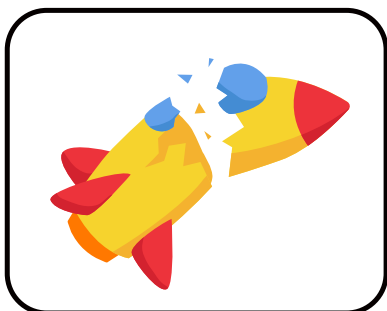




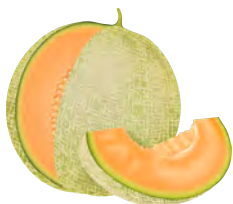
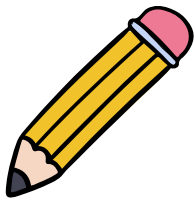




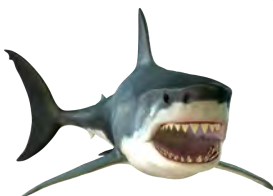




Palabras de dos sílabas



Palabras de tres sílabas



Semana 2

Sección 5

Momento 1

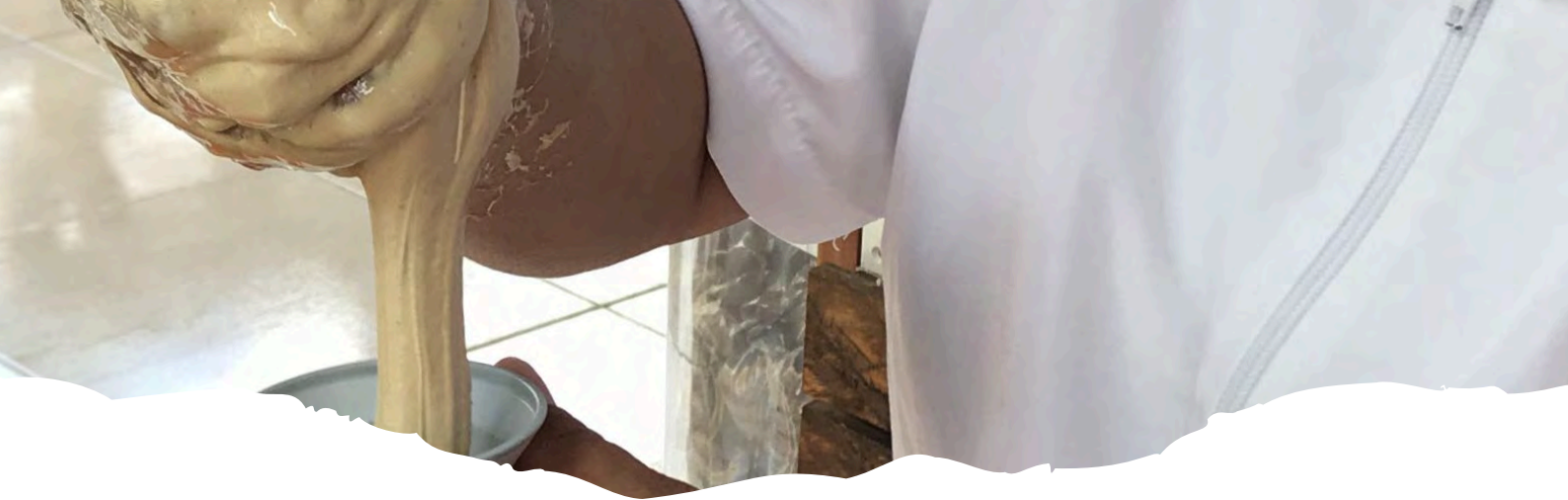
Guía con tarjetas con dibujos y tablero.

Momento 2

Guía de trabajo

Momento 3

Guía con tarjetas con dibujos y tablero



La Historia de Doña Rut y el Dulce de Pata

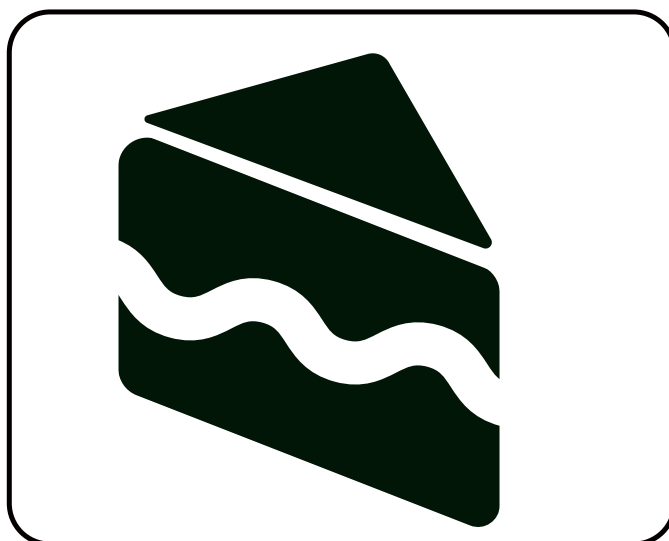
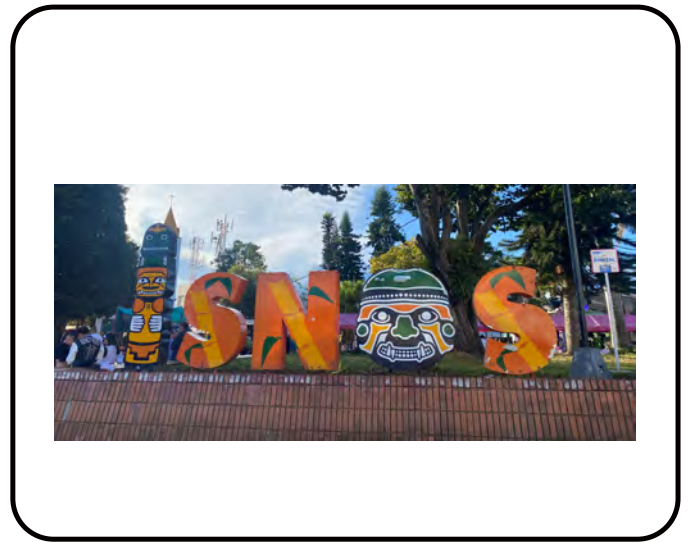
En el pueblito de Isnos, vivía una mujer muy especial llamada Doña Rut. Era conocida por hacer el dulce de pata más delicioso de todo el lugar. Cada vez que alguien lo probaba, no podía dejar de sonreír, ¡era tan sabroso!

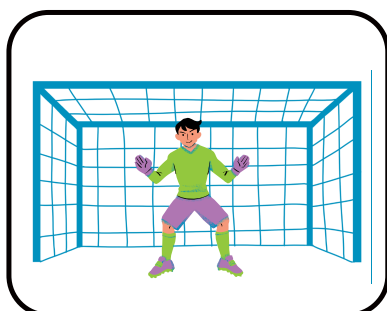
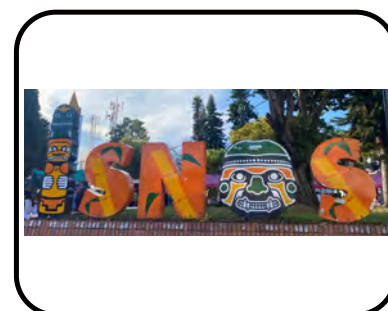
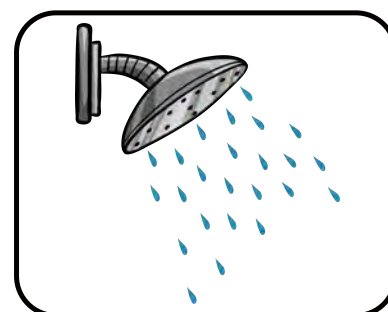
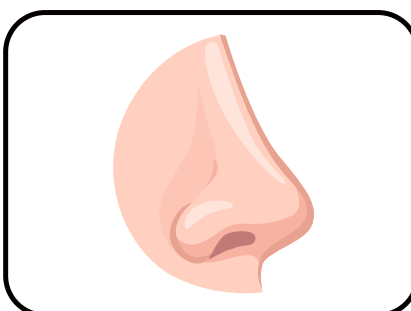
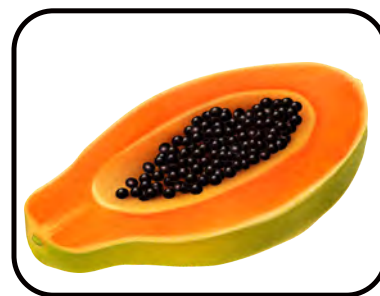
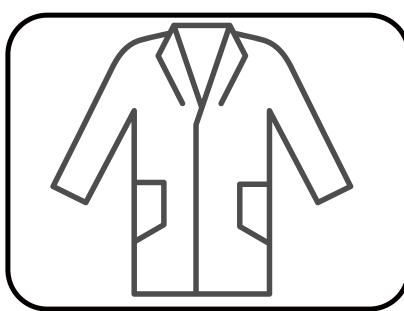
Doña Rut tenía un secreto especial: además de usar mucho amor, le ponía maní al batido de pata, lo que lo hacía aún más rico. Con sus manos, mezclaba todo con cuidado, creando una mezcla perfecta. Siempre decía que el ingrediente más importante era la paciencia, porque el dulce se hacía despacio, pero valía la pena esperar.

La gente venía de todas partes solo para probar el dulce de Doña Rut y ella siempre los recibía con una sonrisa y una generosa porción de su famoso dulce.

Reflexión: Doña Rut nos enseña que cuando hacemos las cosas con dedicación y amor, el resultado siempre será especial, es por eso que las pequeñas acciones, como preparar un dulce, pueden traer felicidad a muchas personas.

¡Todo lo que hacemos con cariño sabe mejor!





Semana 2 Sesión 5

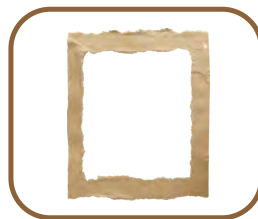
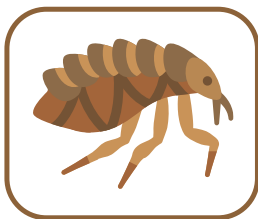
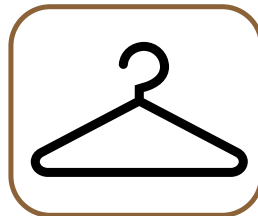
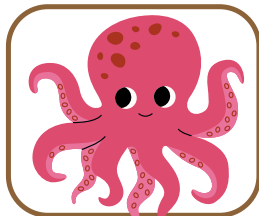
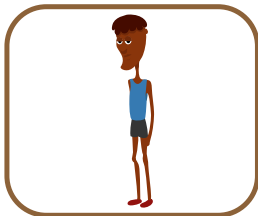
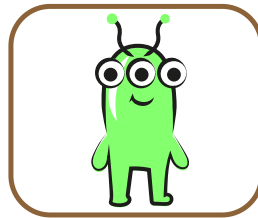
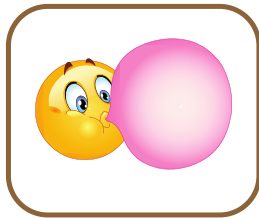
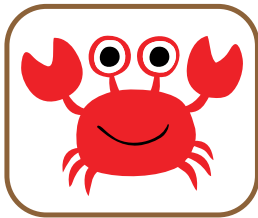
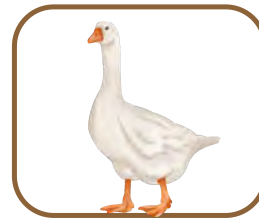
Momento 2 Conciencia silábica



Semana 2 Sesión 5

Momento 2 Conciencia silábica





Semana 3

Sección 6

Conciencia silábica

Momento 1

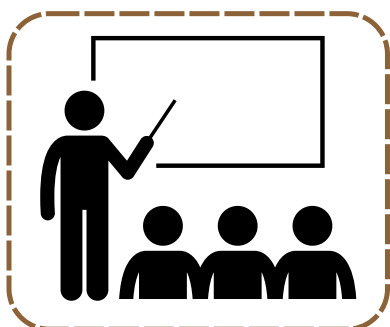
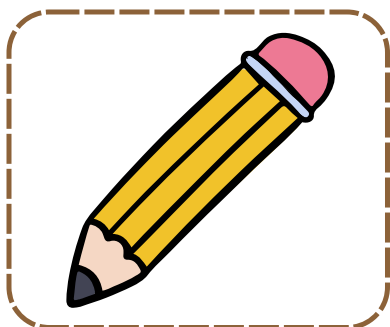
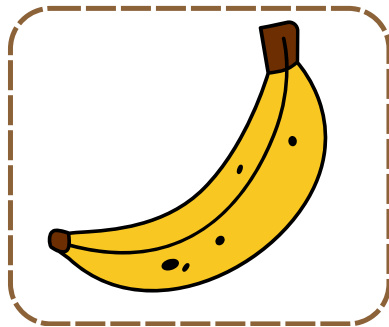
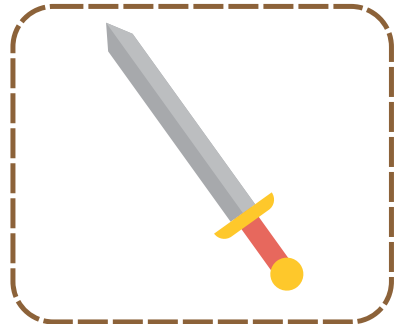
Tarjetas y fichas para recortar.

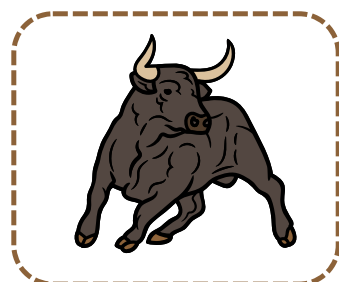
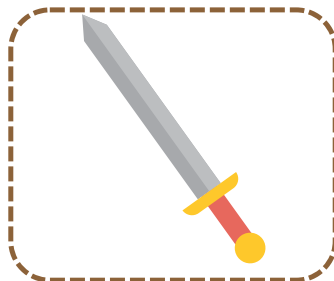
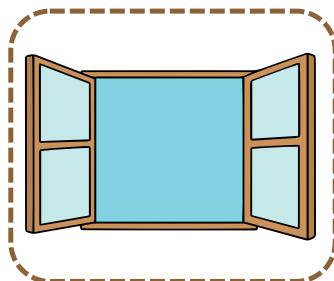
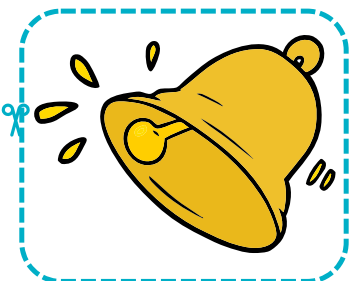
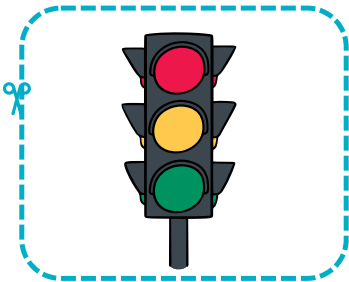
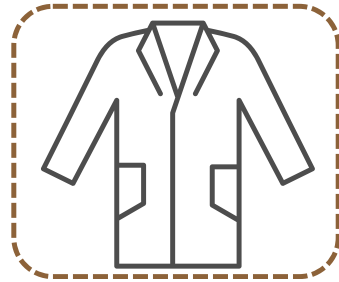
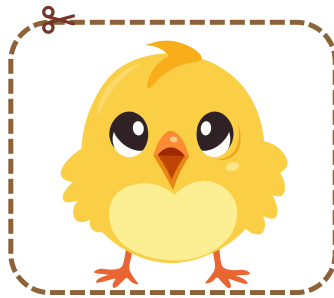
Momento 2

Tarjetas y dibujos con pegatinas para recortar.

Momento 3

Tarjetas para recortar.







Semana 3

Sección 7

Momento 1

Guía, tarjetas para recortar.

Momento 2

Guía de trabajo

Momento 3

Tarjetas con dibujos

El viaje de Doble Yo a la cascada de colores

Un día, Doble Yo se puso su mochila y se fue de aventura. Quería ver una cascada muy especial, ¡donde nace un arcoiris de siete colores! Rojo, amarillo, naranja, verde, azul, morado y rosado. Mientras caminaba, se encontró con un señor grande, que llevaba un sombrero, un poncho y unos pantalones de tela.

Doble Yo, muy curioso, se acercó y le preguntó:

– ¡Hola amigo! ¿Cómo te llamas?

El señor le sonrió y respondió:

– Me llamo Jorge.

– Yo soy Doble Yo – dijo contento.

– Mucho gusto, amigo. ¿A dónde vas? – preguntó Jorge.

– Estoy buscando la cascada de los siete colores – dijo Doble Yo con emoción.

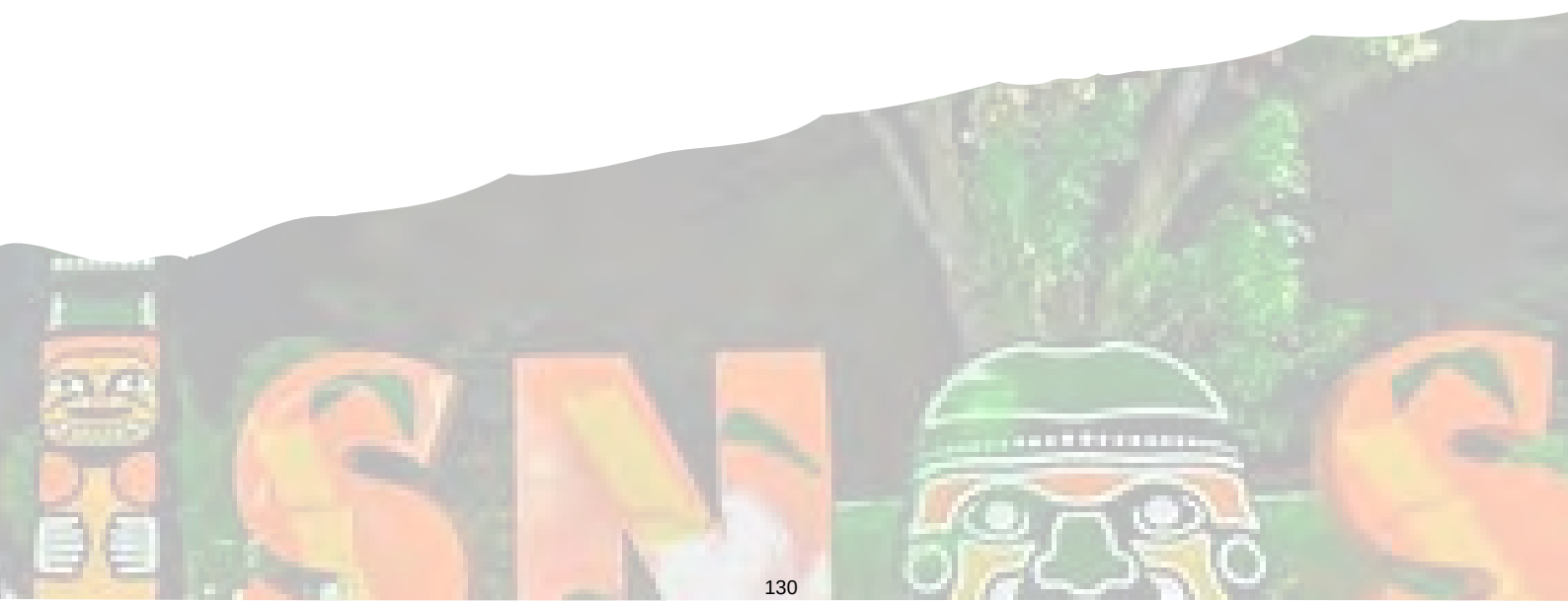
– ¡Vamos! Yo te acompaño – dijo Jorge, y se pusieron a caminar juntos.

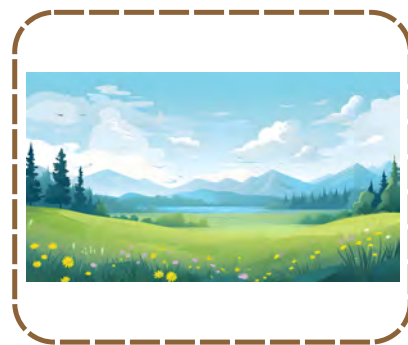
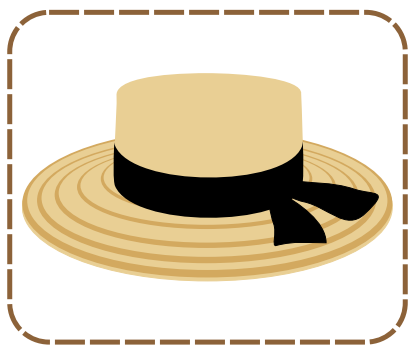
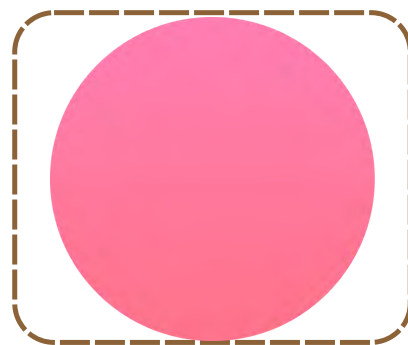
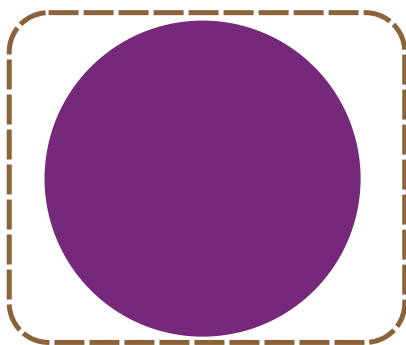
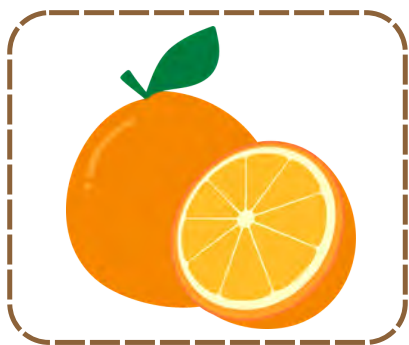


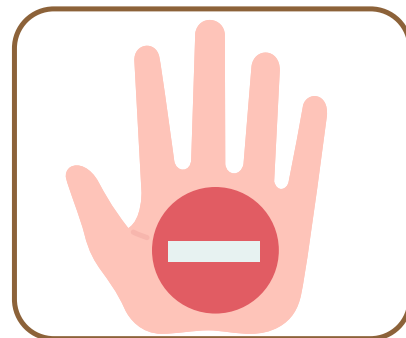
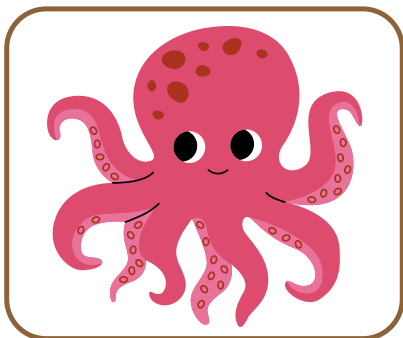
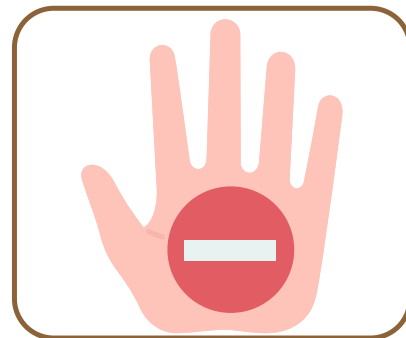
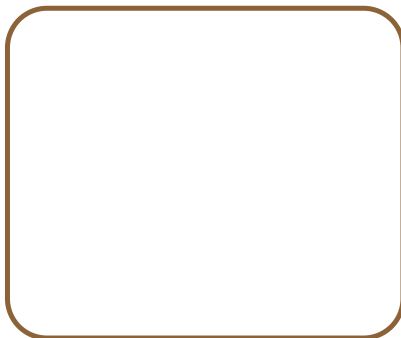
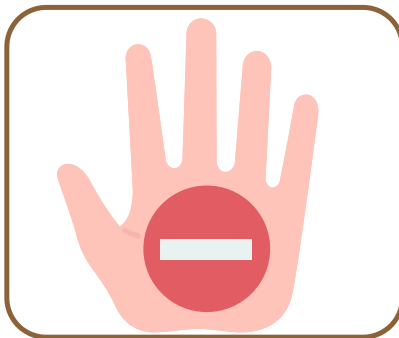
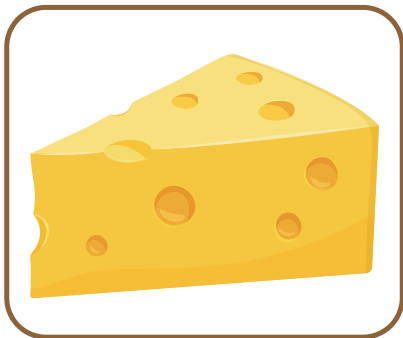
Caminaron por montañas muy altas y paisajes hermosos hasta que, por fin, llegaron a la cascada del Salto de Bordonos. ¡Era gigante! Más de 400 metros de altura, una de las más altas de Colombia. Doble Yo estaba muy feliz porque había encontrado la cascada que buscaba. Jorge y él se sentaron en una roca para contemplar la maravilla de la naturaleza. Se quedó la tarde, y juntos vieron el atardecer, con colores amarillos y naranjas pintados por el sol. ¡Era un día perfecto!

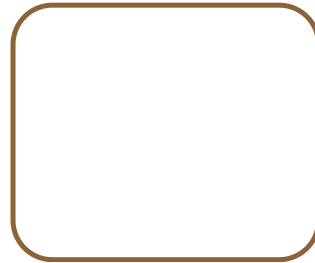
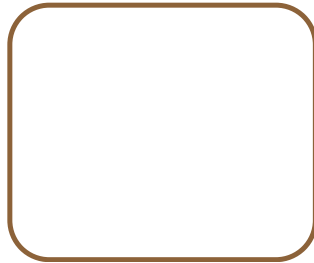
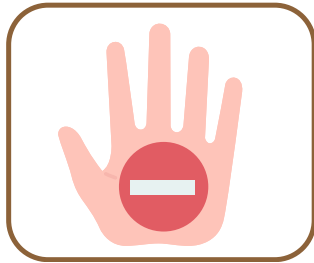
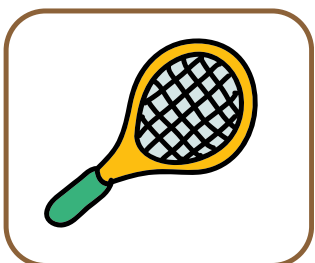
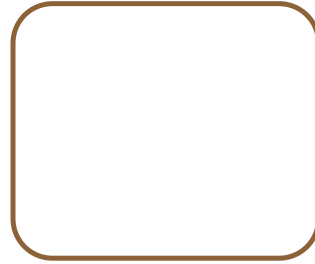
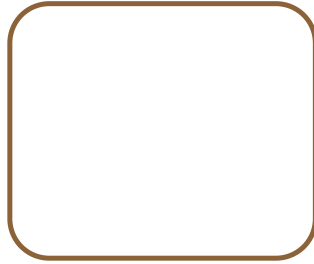
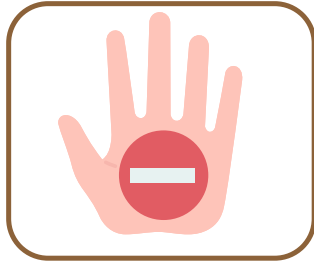
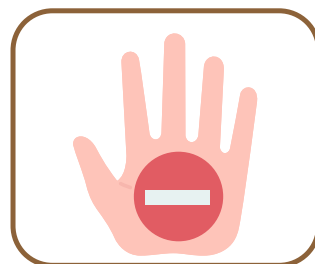
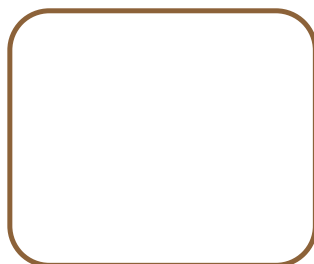
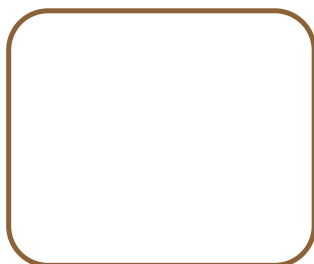
Reflexión:

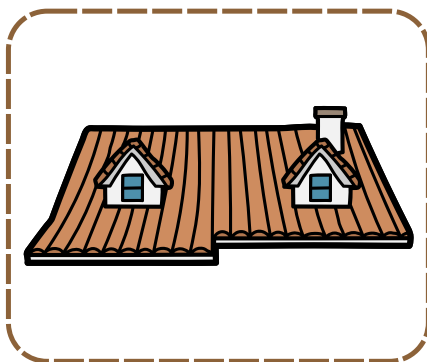
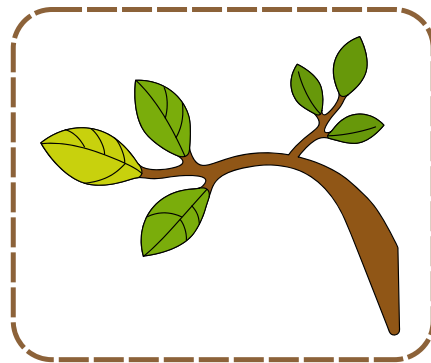
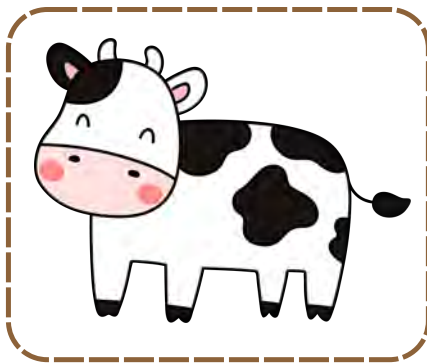
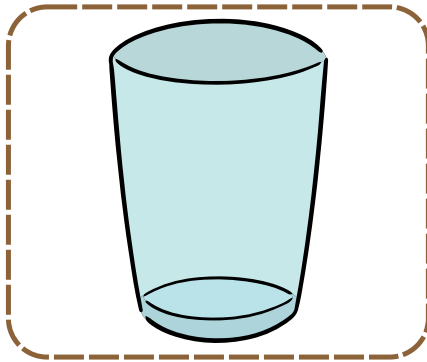
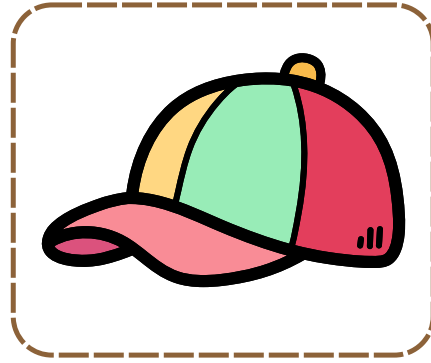
Doble Yo aprendió que, aunque el camino sea largo, cuando compartimos la aventura con un amigo y disfrutamos de la belleza de la naturaleza, el viaje se vuelve mucho más especial. Lo más importante no es solo llegar, sino también apreciar todo lo que encontramos en el camino.

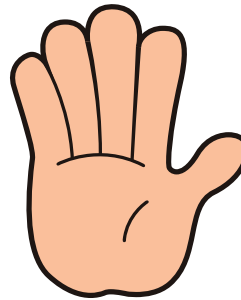


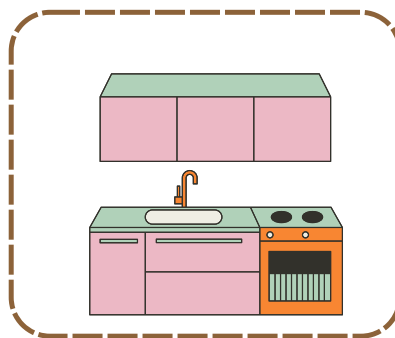
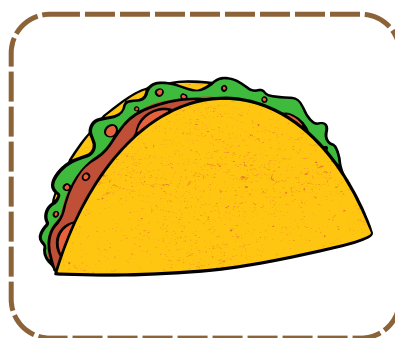
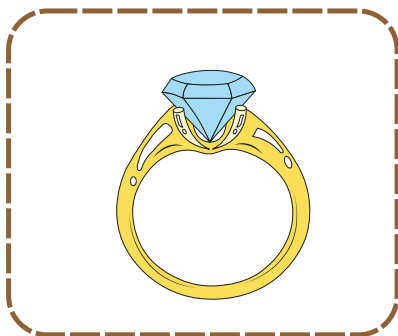
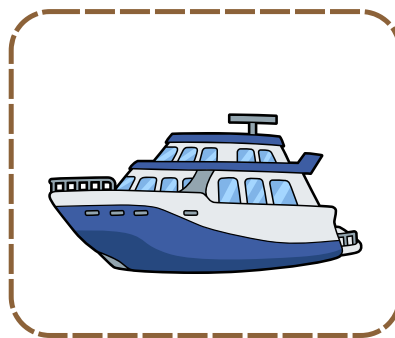


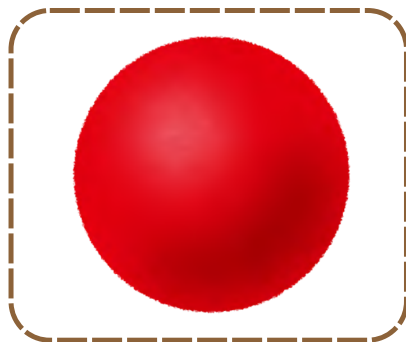
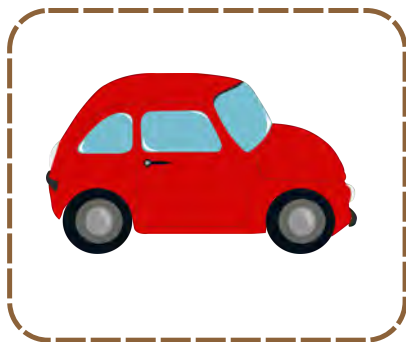
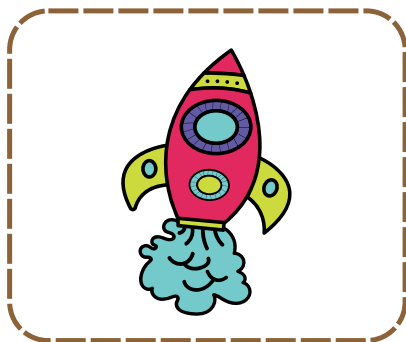
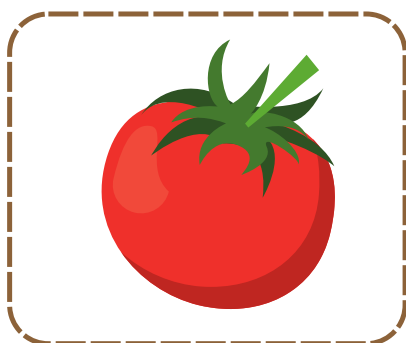


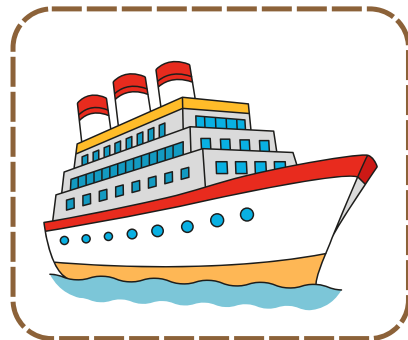
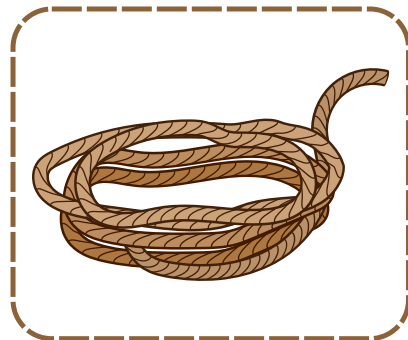












Semana 4

Sección 8

Momento 1

Guía, tarjetas con dibujos, fichas

Momento 2

Guía

Momento 3

Guía de trabajo con pegatinas con 6 colores

El viaje de Doble Yo a la cascada de colores

Un día, Doble Yo se puso su mochila y se fue de aventura. Quería ver una cascada muy especial, ¡donde nace un arcoiris de siete colores! Rojo, amarillo, naranja, verde, azul, morado y rosado. Mientras caminaba, se encontró con un señor grande, que llevaba un sombrero, un poncho y unos pantalones de tela.

Doble Yo, muy curioso, se acercó y le preguntó:

– ¡Hola amigo! ¿Cómo te llamas?

El señor le sonrió y respondió:

– Me llamo Jorge.

– Yo soy Doble Yo – dijo contento.

– Mucho gusto, amigo. ¿A dónde vas? – preguntó Jorge.

– Estoy buscando la cascada de los siete colores – dijo Doble Yo con emoción.

– ¡Vamos! Yo te acompaño – dijo Jorge, y se pusieron a caminar juntos.

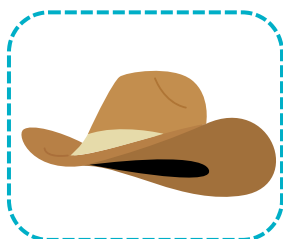
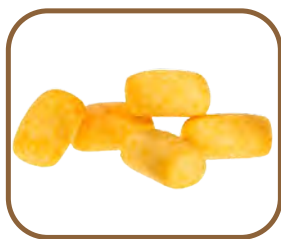


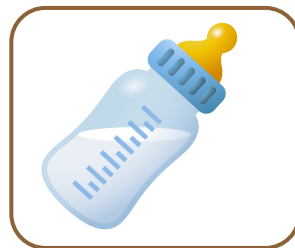
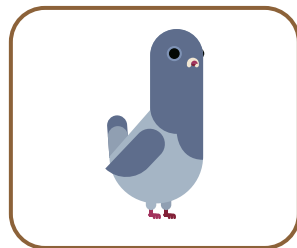
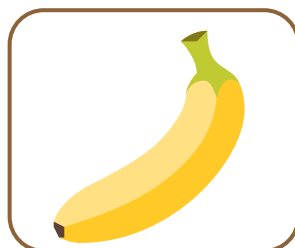
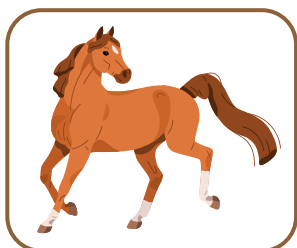
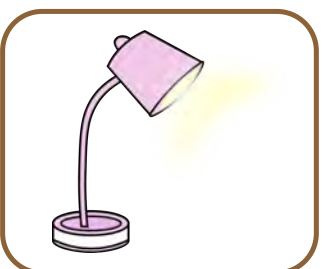
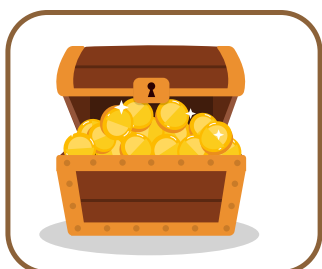
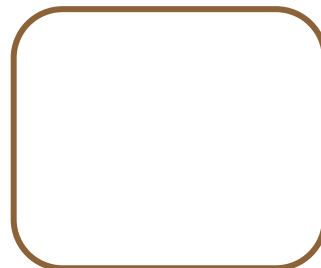
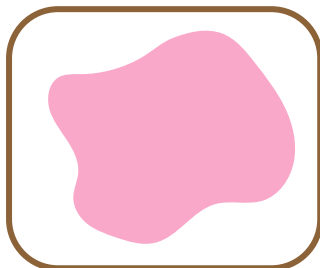
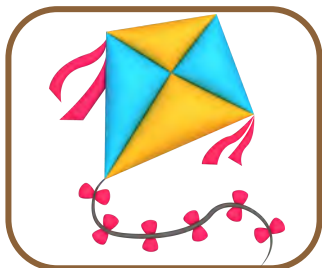
Caminaron por montañas muy altas y paisajes hermosos hasta que, por fin, llegaron a la cascada del Salto de Bordonos. ¡Era gigante! Más de 400 metros de altura, una de las más altas de Colombia. Doble Yo estaba muy feliz porque había encontrado la cascada que buscaba. Jorge y él se sentaron en una roca para contemplar la maravilla de la naturaleza. Se quedó la tarde, y juntos vieron el atardecer, con colores amarillos y naranjas pintados por el sol. ¡Era un día perfecto!

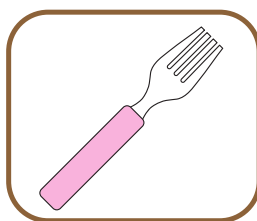
Reflexión:

Doble Yo aprendió que, aunque el camino sea largo, cuando compartimos la aventura con un amigo y disfrutamos de la belleza de la naturaleza, el viaje se vuelve mucho más especial. Lo más importante no es solo llegar, sino también apreciar todo lo que encontramos en el camino.









Semana 4

Sección 9

Momento 1

Guía, tarjetas con dibujos, tablero guías de trabajo

Momento 2

Marioneta de papel de un monstruo, tarjetas con dibujos, fichas.

Momento 3

Guía de trabajo

La Historia de la Lluvia y Simón Bolívar

Cada sábado, mi abuelo Jorge me contaba una historia mientras nos sentábamos juntos en el escaño de la casa, viendo el atardecer. Un día me dijo:

—Mija, ¿sabe por qué tenemos tanta caña aquí?

Yo, muy curiosa, le respondí:

—No, abuelito, pero el jugo de caña es muy rico.

El abuelo sonrió y me dijo:

—Mija, cuentan que el Huila es un paraíso. Yo creo que es cierto, porque aquí tenemos todos los climas y la tierra es muy generosa. Cultivamos caña, café, uchuva, yuca, mora, guayaba, cacao, y muchas otras cosas.

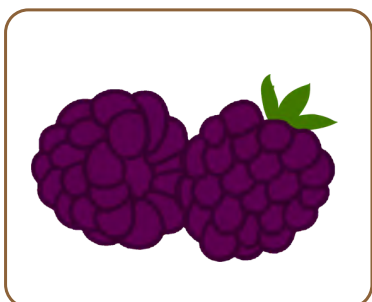
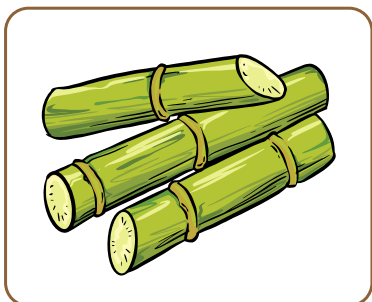
Luego me miró con cariño y dijo:

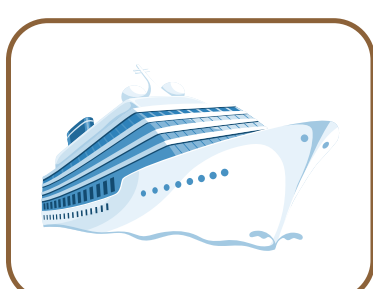
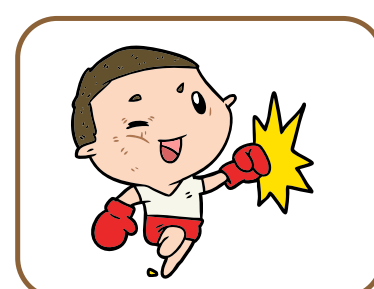
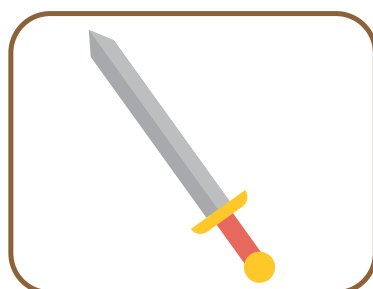
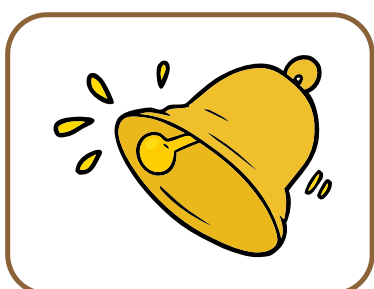
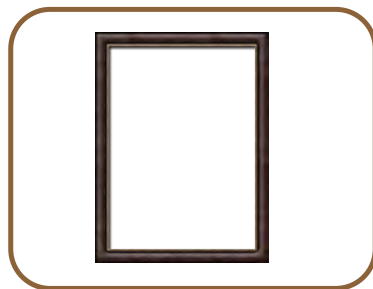
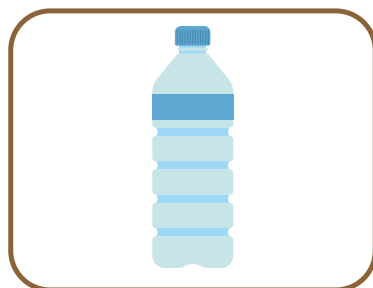
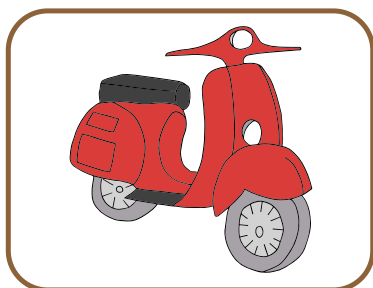
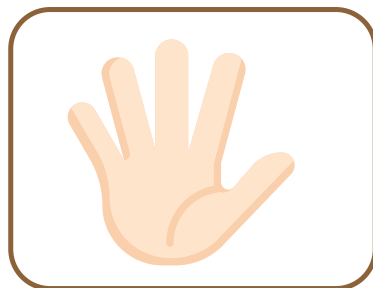
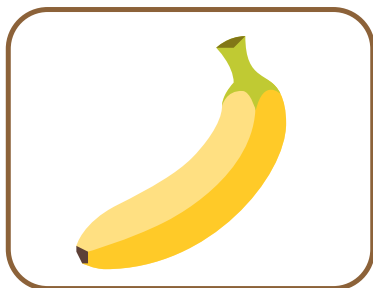
—Lo más curioso, mijita, es que somos bendecidos. En el cañón del Magdalena, cada vez que hay una buena cosecha, se dice que Simón Bolívar aparece en la cascada. Por eso, siempre tenemos tantos frutos y una tierra fértil.

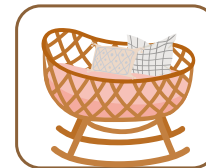
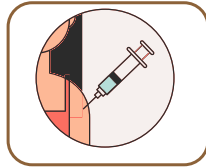
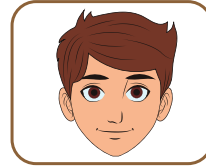
—Abuelito, ¿por eso el Huila es tan hermoso? —le pregunté.

—Sí, mija, porque somos gente trabajadora y la tierra nos recompensa. Desde entonces, cada vez que paso por el cañón del Magdalena, miro hacia la cascada y me acuerdo de lo afortunados que somos en Colombia.

Reflexión: Esta historia nos enseña que cuando trabajamos con dedicación y amor por nuestra tierra, la naturaleza nos recompensa. La verdadera riqueza está en la generosidad de la tierra y en el esfuerzo de quienes la cuidan.







Semana 4

Sección 10

Momento 1

Guía, tarjetas con dibujos, tablero,

Momento 2

Marioneta de papel de un monstruo, tarjetas con dibujos, fichas

Momento 3

Guía de trabajo, tablet

La Historia de la Lluvia y Simón Bolívar

Cada sábado, mi abuelo Jorge me contaba una historia mientras nos sentábamos juntos en el escaño de la casa, viendo el atardecer. Un día me dijo:

—Mija, ¿sabe por qué tenemos tanta caña aquí?

Yo, muy curiosa, le respondí:

—No, abuelito, pero el jugo de caña es muy rico.

El abuelo sonrió y me dijo:

—Mija, cuentan que el Huila es un paraíso. Yo creo que es cierto, porque aquí tenemos todos los climas y la tierra es muy generosa. Cultivamos caña, café, uchuva, yuca, mora, guayaba, cacao, y muchas otras cosas.

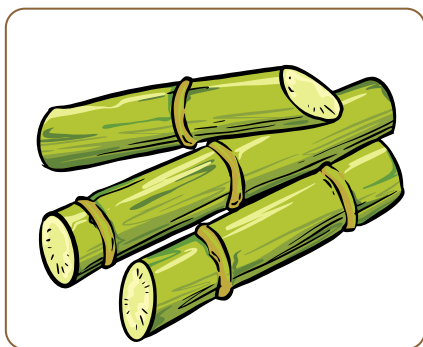
Luego me miró con cariño y dijo:

—Lo más curioso, mijita, es que somos bendecidos. En el cañón del Magdalena, cada vez que hay una buena cosecha, se dice que Simón Bolívar aparece en la cascada. Por eso, siempre tenemos tantos frutos y una tierra fértil.

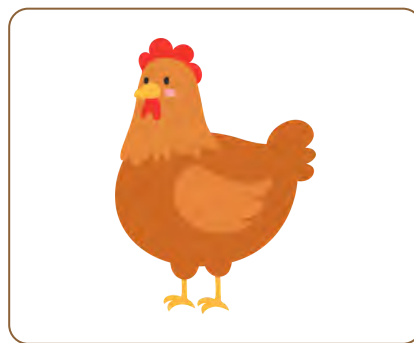
—Abuelito, ¿por eso el Huila es tan hermoso? —le pregunté.

—Sí, mija, porque somos gente trabajadora y la tierra nos recompensa. Desde entonces, cada vez que paso por el cañón del Magdalena, miro hacia la cascada y me acuerdo de lo afortunados que somos en Colombia.

Reflexión: Esta historia nos enseña que cuando trabajamos con dedicación y amor por nuestra tierra, la naturaleza nos recompensa. La verdadera riqueza está en la generosidad de la tierra y en el esfuerzo de quienes la cuidan.



● ● ~~●~~



● ● ~~●~~



● ● ~~●~~



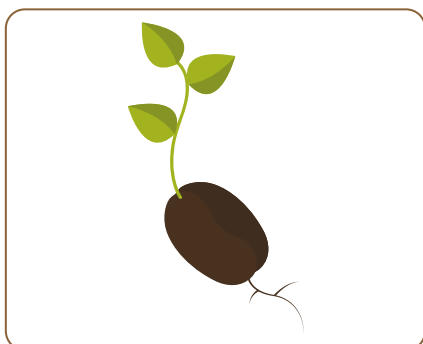
● ● ~~●~~



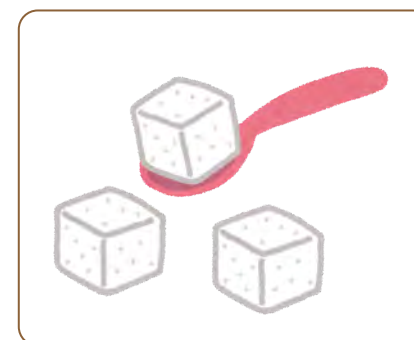
● ● ~~●~~



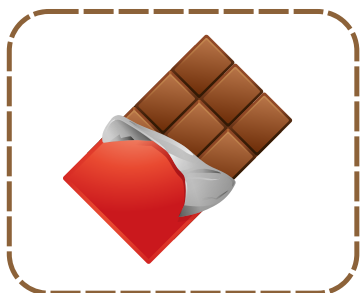
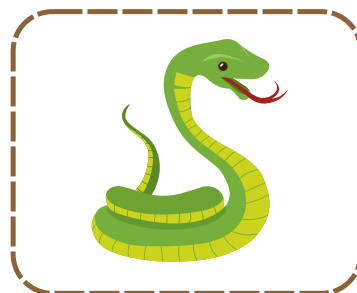
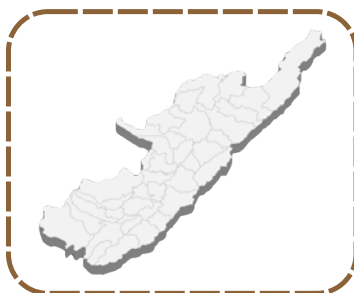
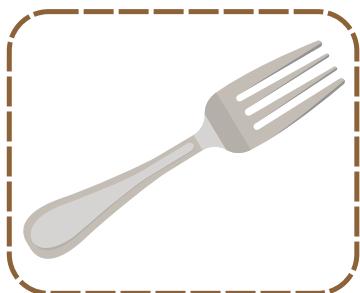
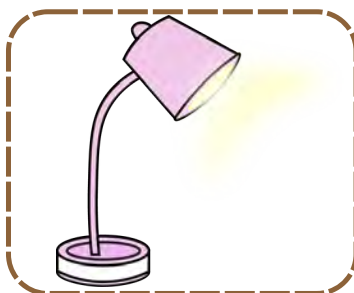
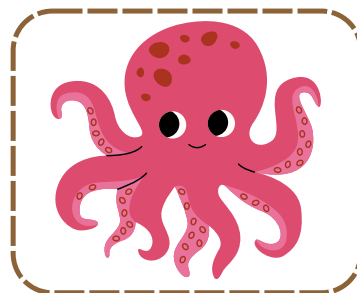
● ● ~~●~~



● ● ~~●~~

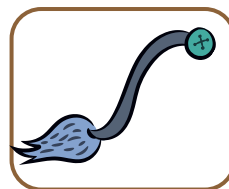
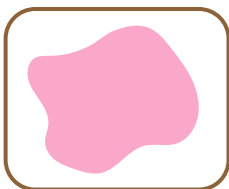
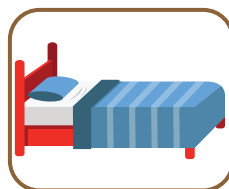


● ● ~~●~~



Semana 4 Sesión 10

Momento 3 Conciencia silábica



Semana 5

Sección 11

Momento 1

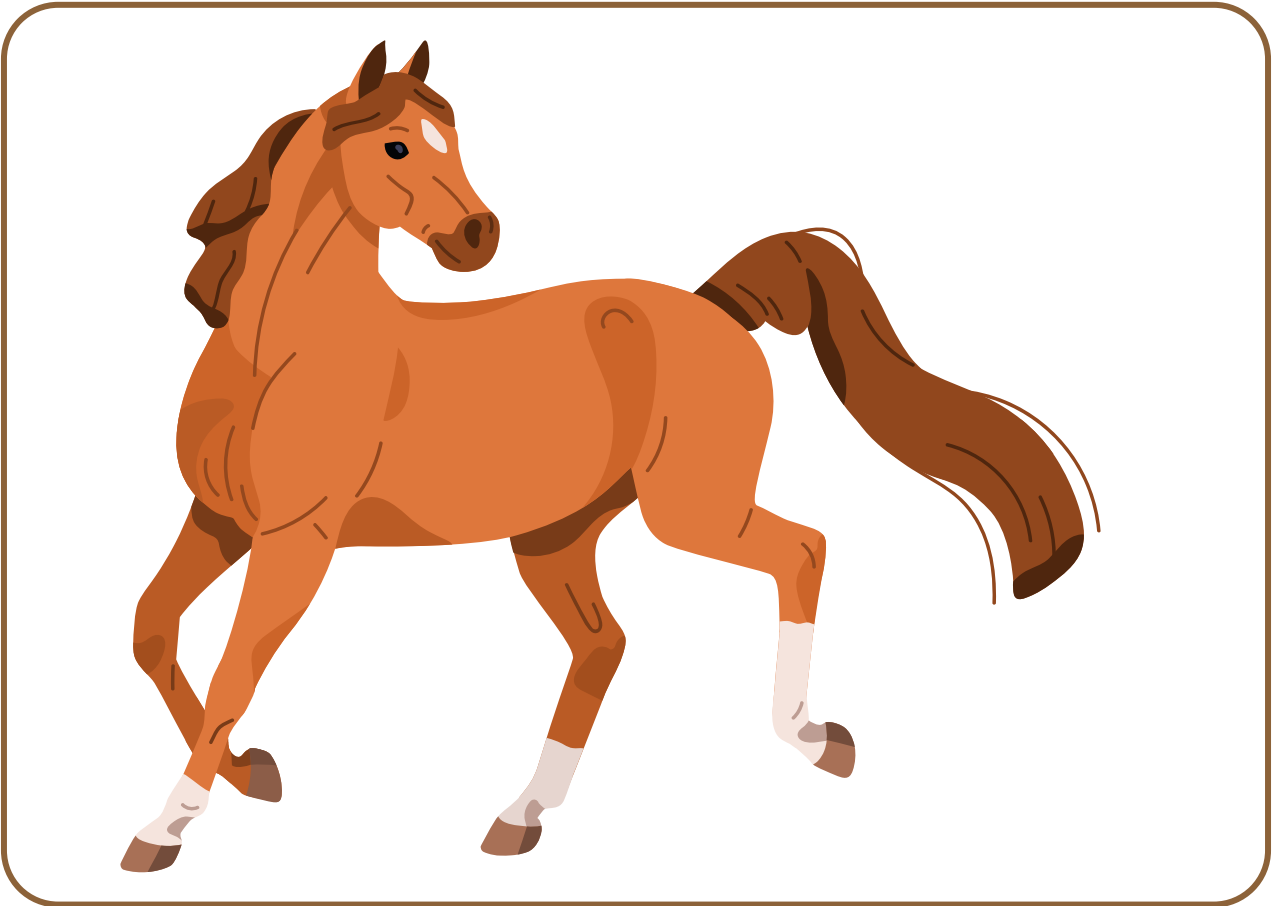
Tarjetas con dibujos y fichas.

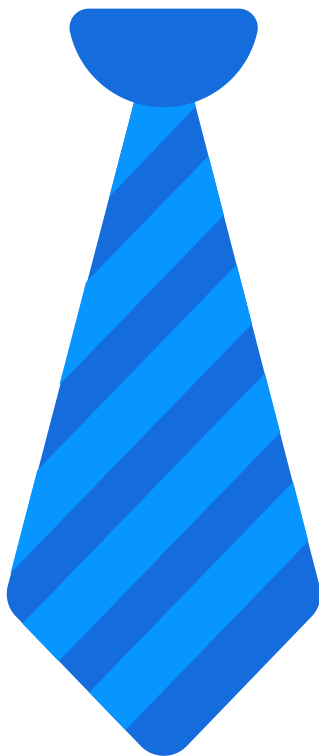
Momento 2

Caja sorpresa, tarjetas con dibujos.

Momento 3

guía.



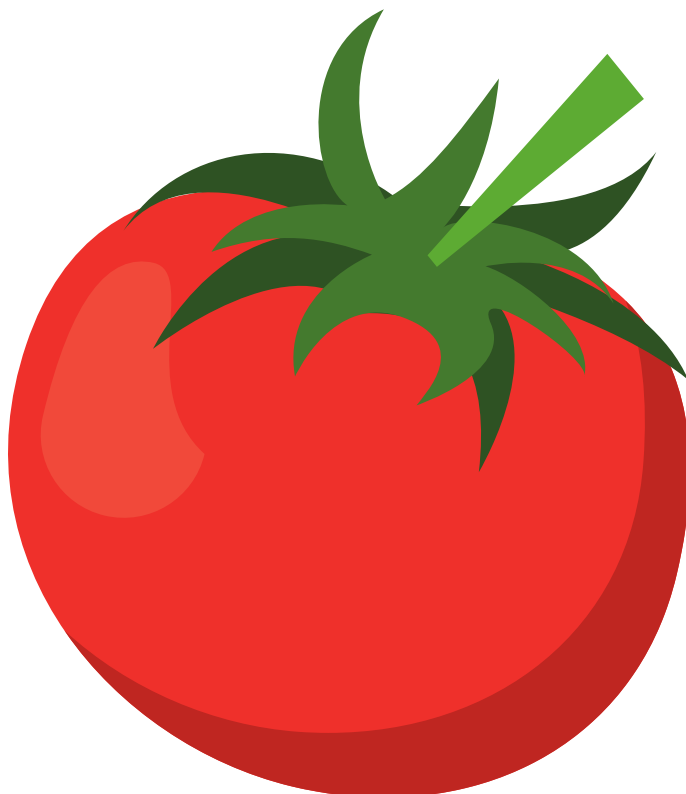


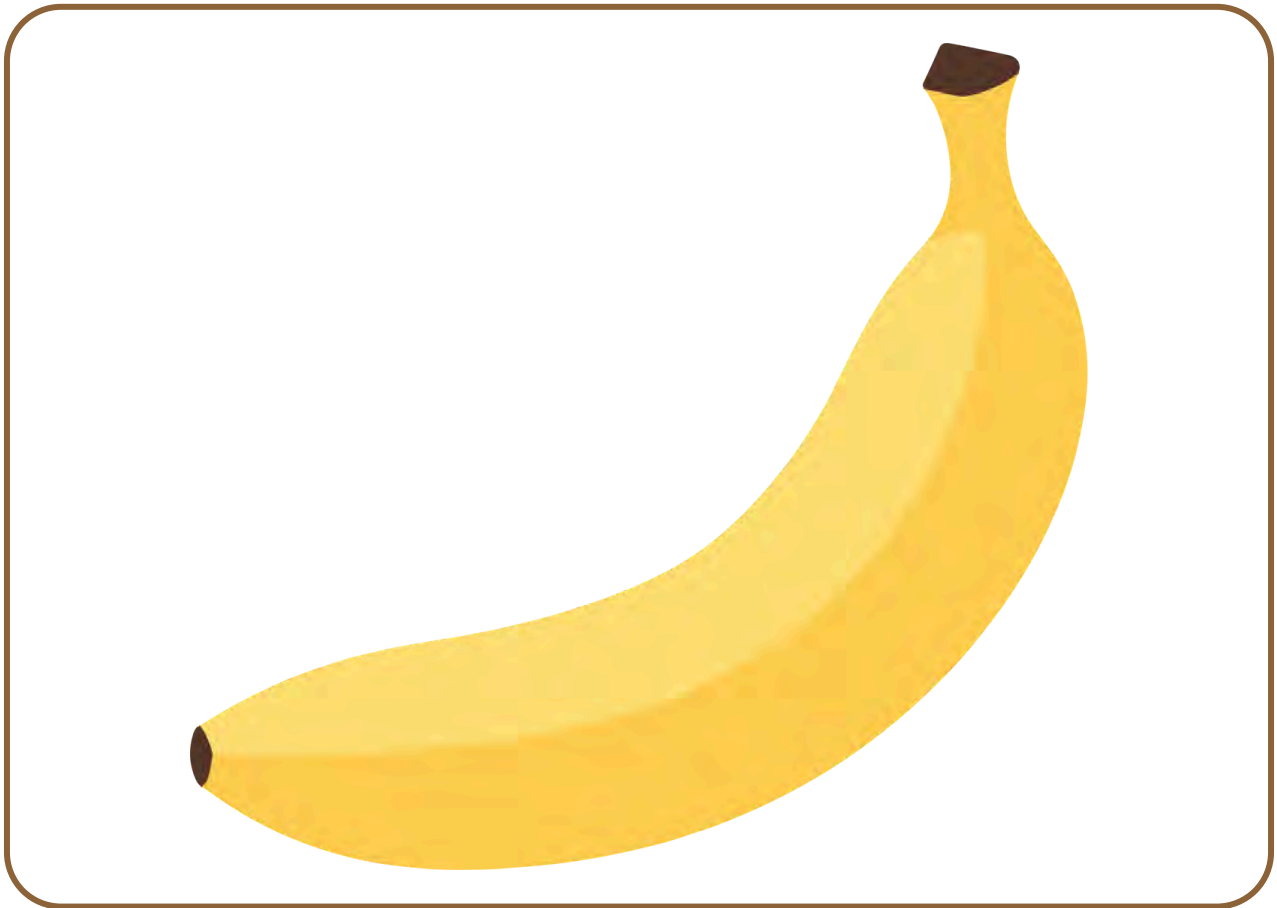






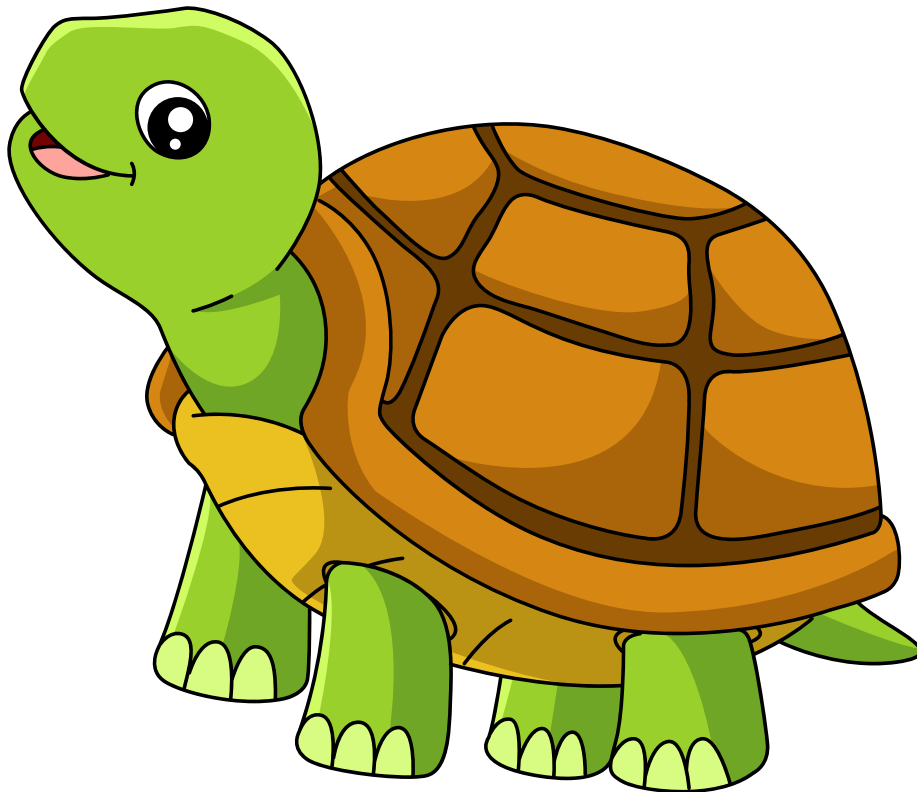






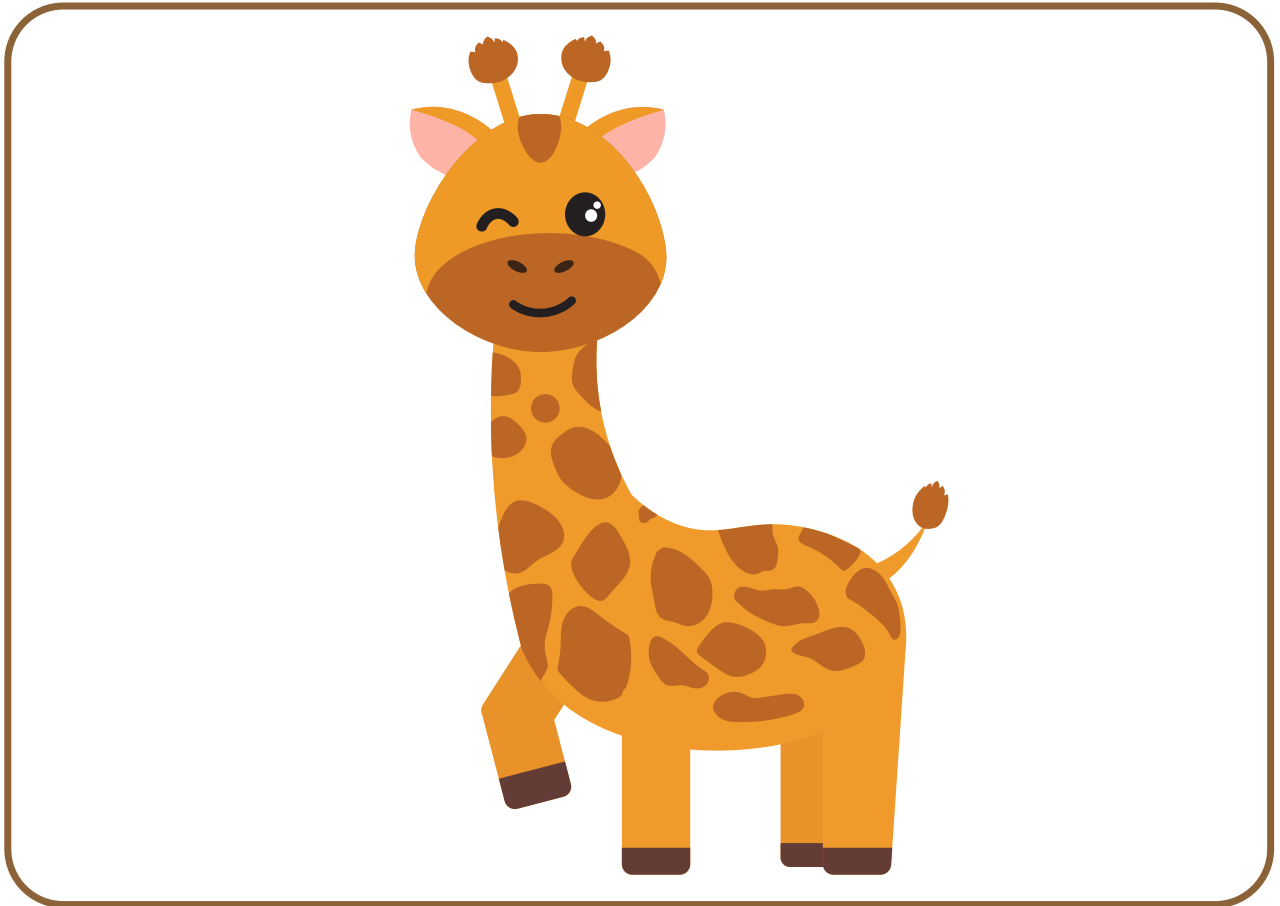




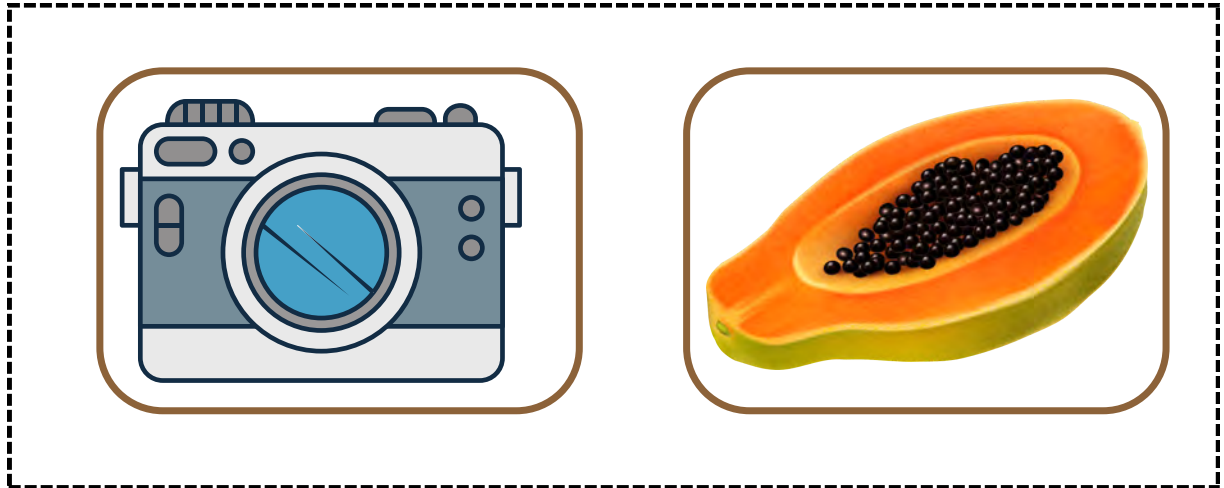




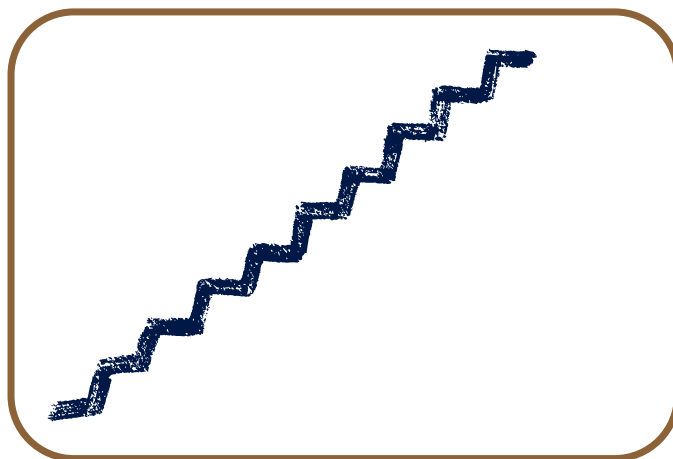
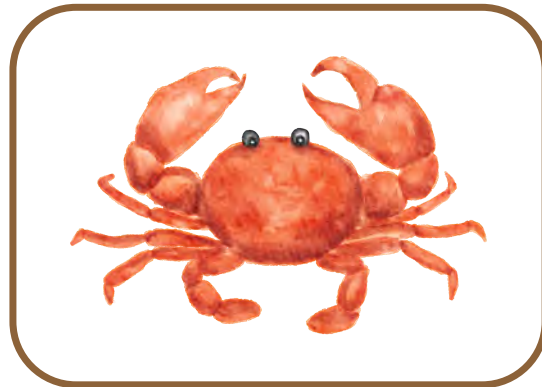




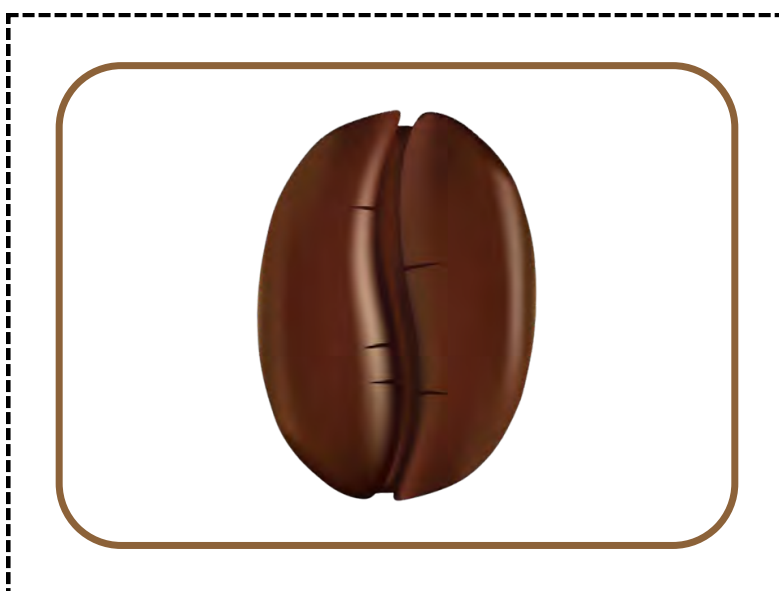
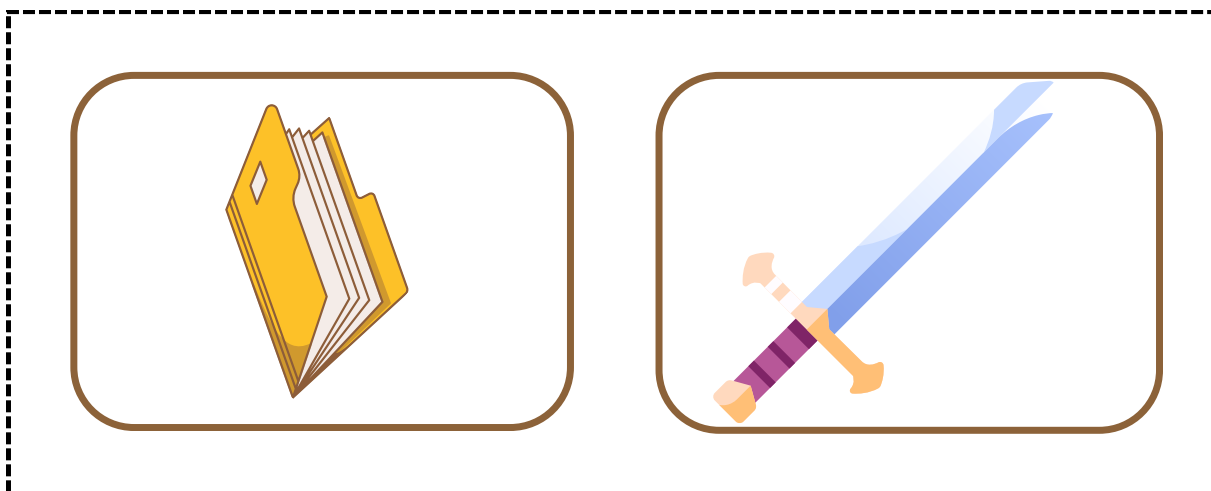
Grupo 1

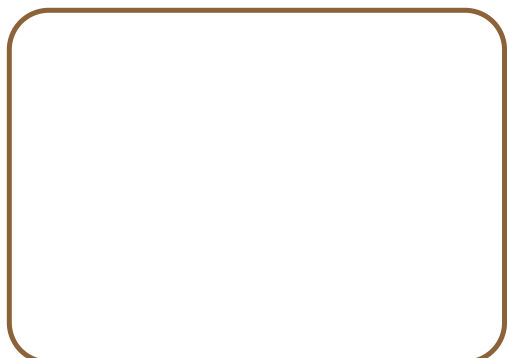
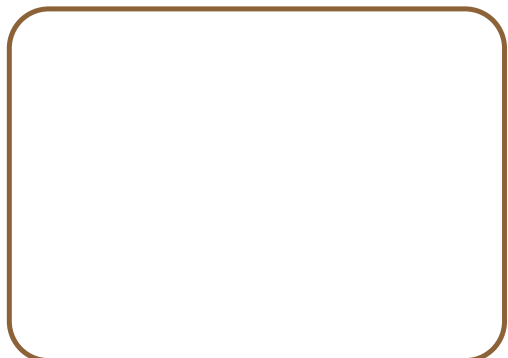


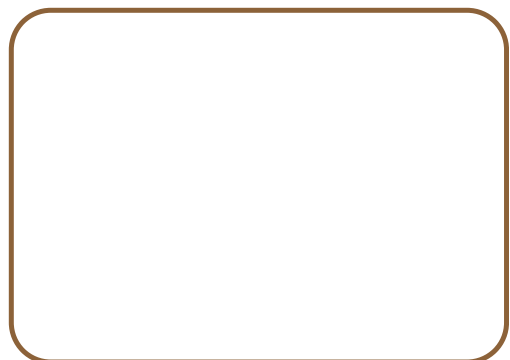
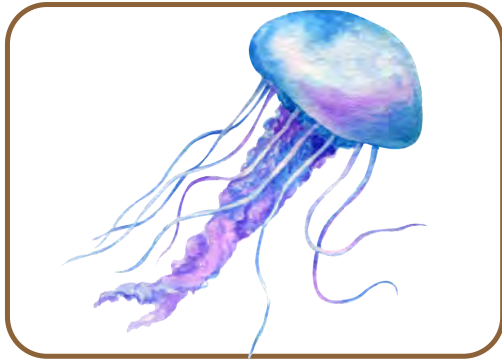
Grupo 2



Grupo 3







Semana 5

Sección 12



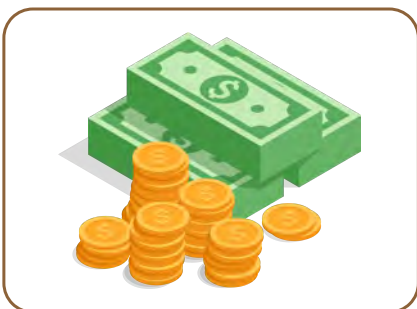
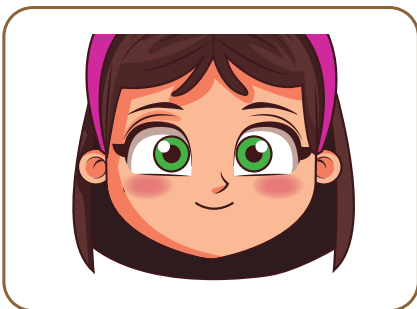
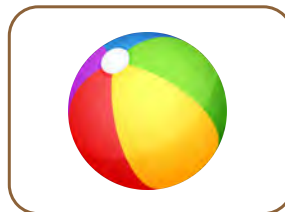
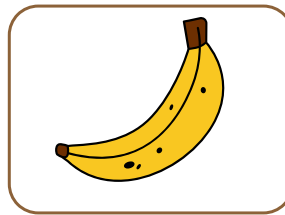
Tarjetas con dibujos, fichas, tablero

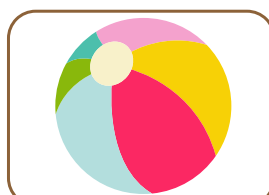
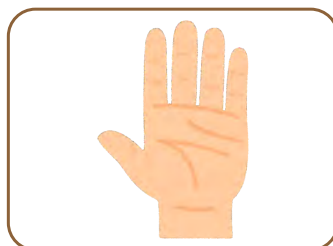
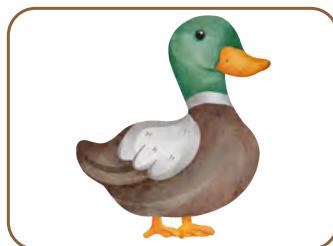
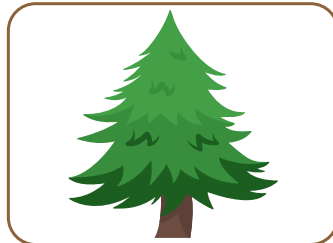


Guía



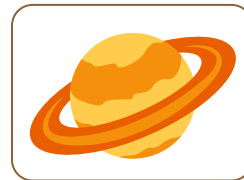
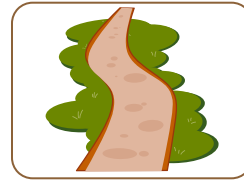
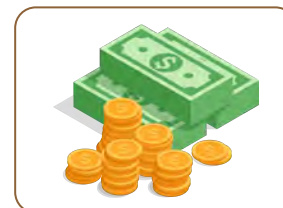
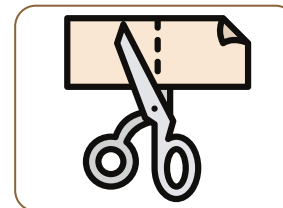
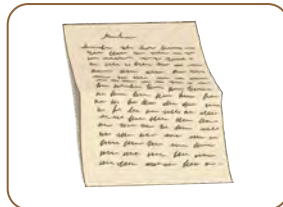
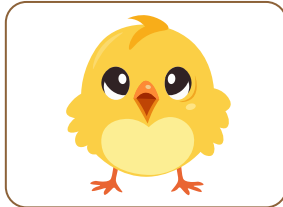
Tarjetas con dibujos



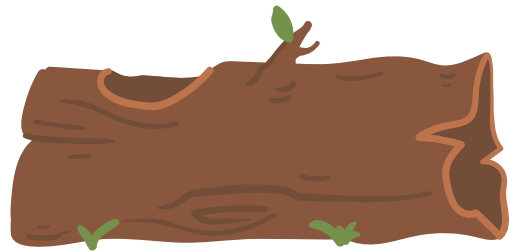
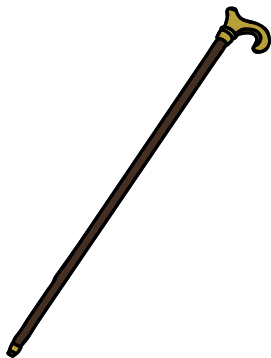


Semana 5 Sesión 12

Momento 1 Conciencia silábica







Semana 6

Sesión 13

Momento 1

Tarjetas con dibujos, fichas-

Momento 2

Peluche de mago, varita mágica, tarjetas con dibujos y fichas.

Momento 3

Guía con dibujos

Historia “Soy la caña”

¡Hola! Soy la Caña, y quiero contarte mi historia, todo comenzó cuando era una pequeña semilla que fue cuidadosamente seleccionada. Soy una planta muy especial porque puedo crecer en casi cualquier clima y aprovecho muy bien los nutrientes de la tierra.

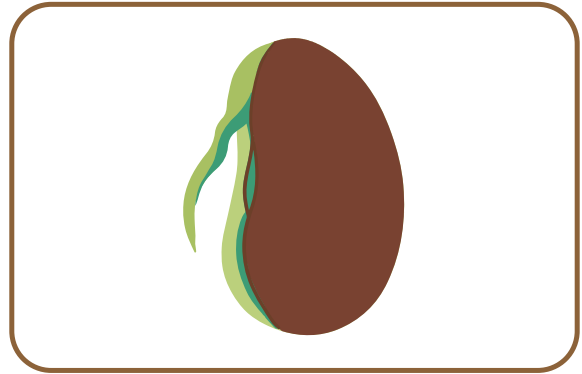
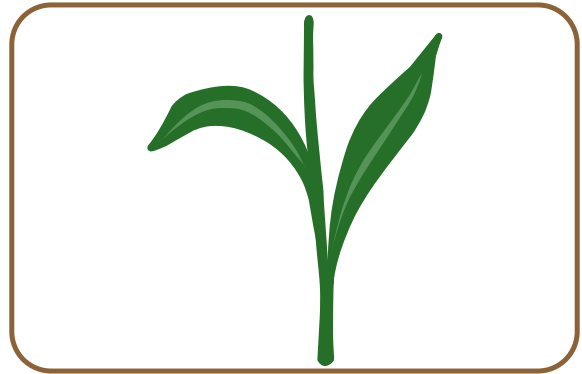
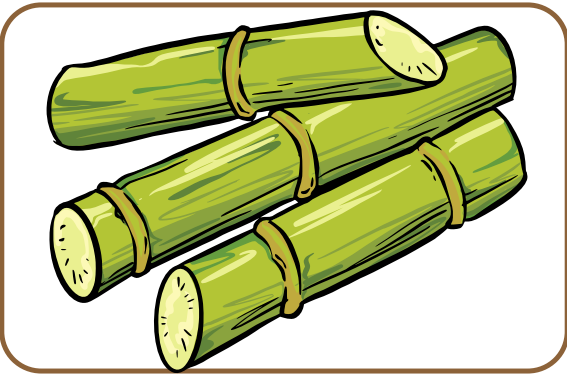
Cuando me siembran, primero limpian el suelo, luego me plantan y me alimentan con abonos naturales, como la caca de gallina y otros abonos orgánicos, ¡Eso me ayuda a crecer fuerte y saludable!

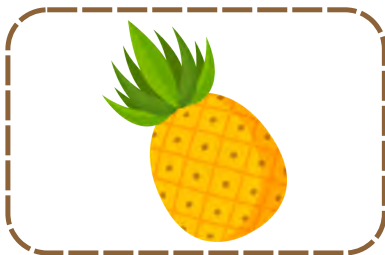
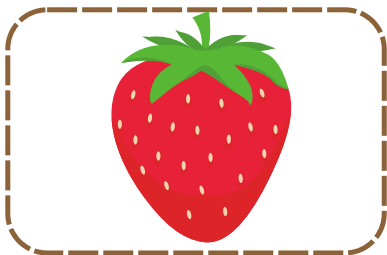
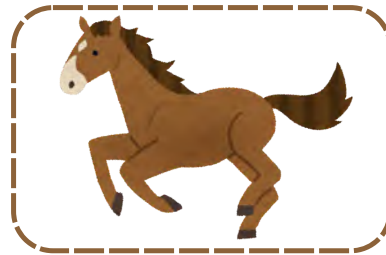
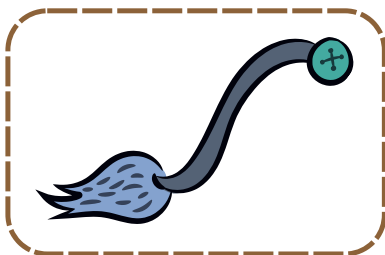
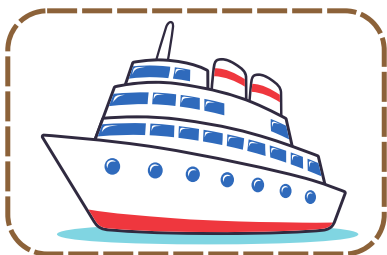
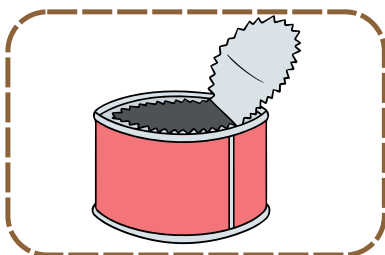
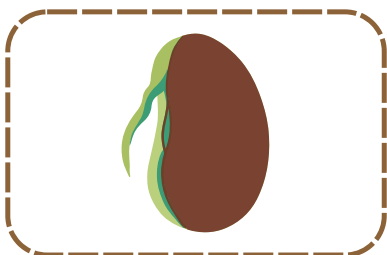
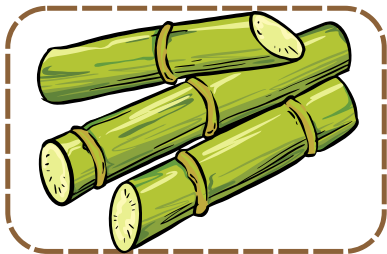
A los 90 días, ya empiezo a crecer, y en mi tallo llevo agua, fibra y sacarosa, que es el azúcar natural. Mi ciclo de crecimiento dura entre 18 y 24 meses, ¡casi dos años! Cuando estoy lista, me cosechan y me llevan a la molienda, donde me cortan y me muelen.

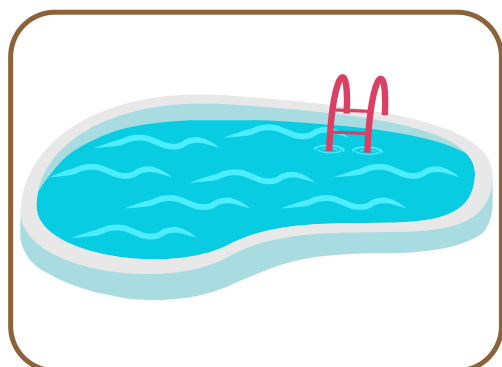
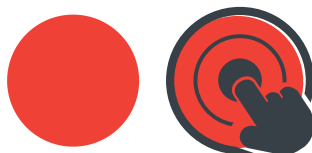
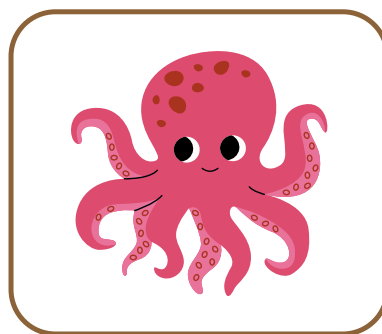
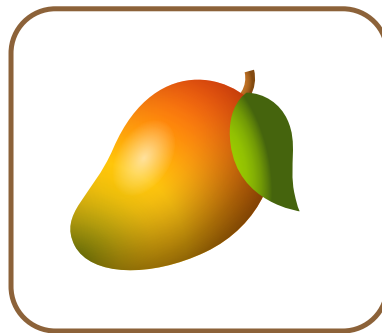
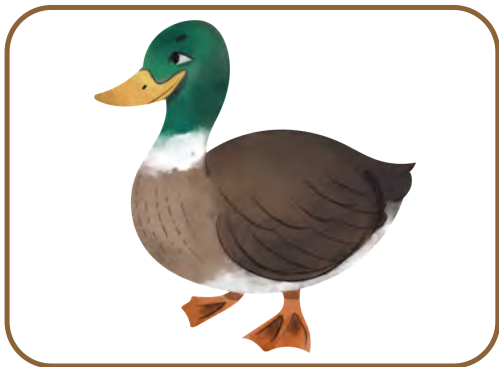
Luego, me ponen en grandes fondos donde me cocinan hasta que alcanzó el punto perfecto para convertirme en atados de panela, ¡dulces y deliciosos!. De mi también salen cosas riquísimas, como melcocha, guarapo, dulces de panela, miel de purga y otra gran variedad de dulces que te van a encantar.

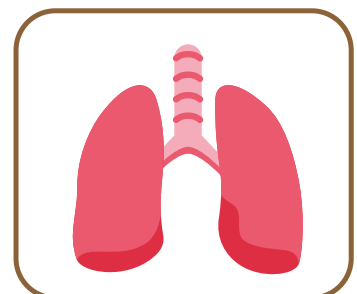
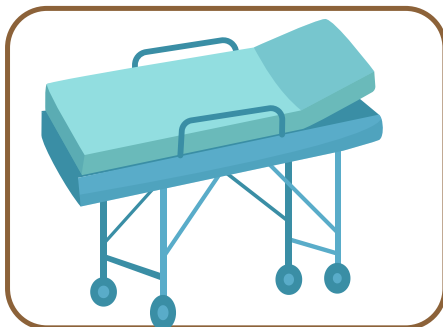
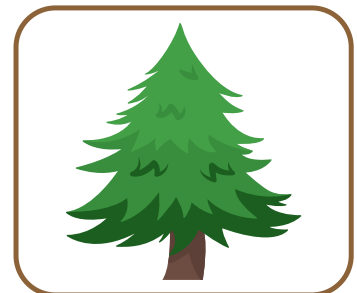
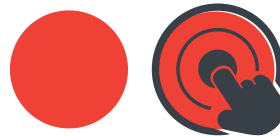
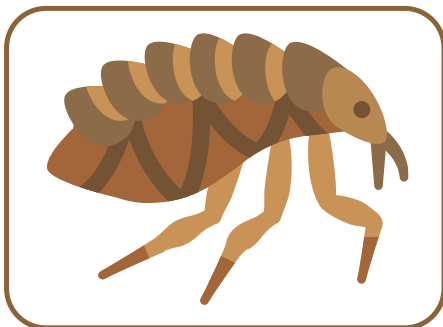
¡Yo soy la que endulza el corazón de todo un país!
Por eso, me siento muy orgullosa de ser la Caña.

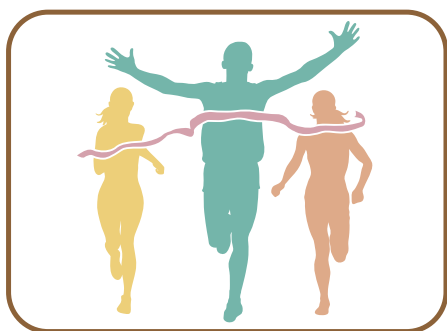
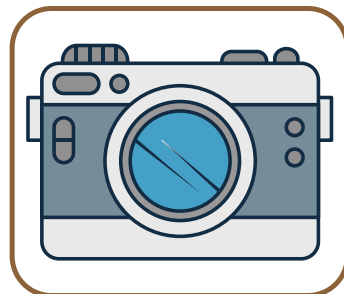
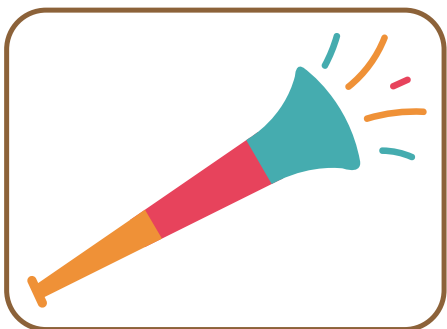
Reflexión: La caña nos enseña que con tiempo, cuidado y paciencia, podemos crecer fuertes y dar cosas maravillosas, todo lo que se hace con dedicación y amor puede traer dulzura a la vida de los demás.

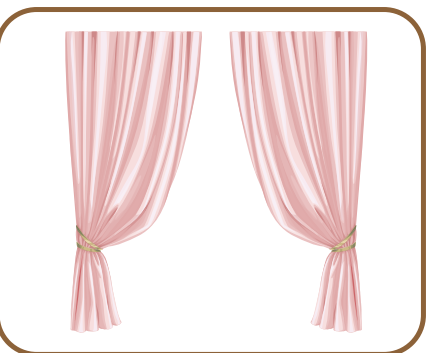
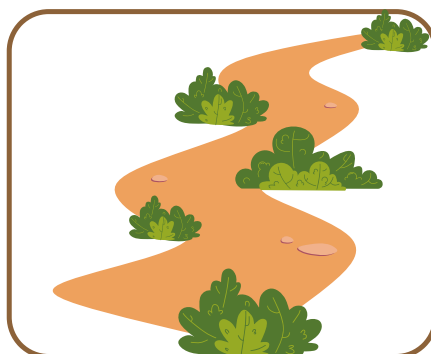
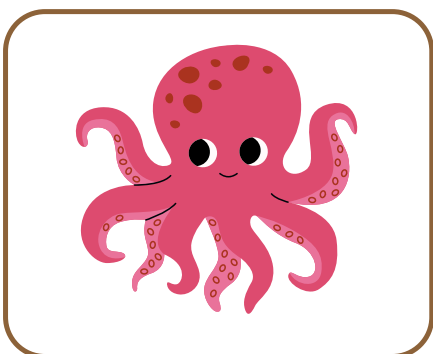
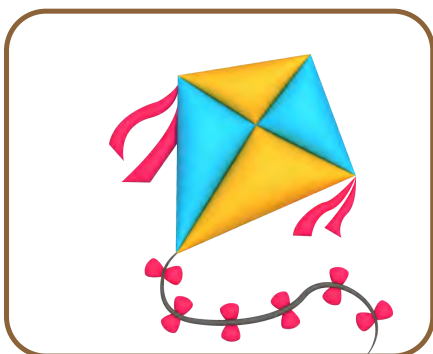
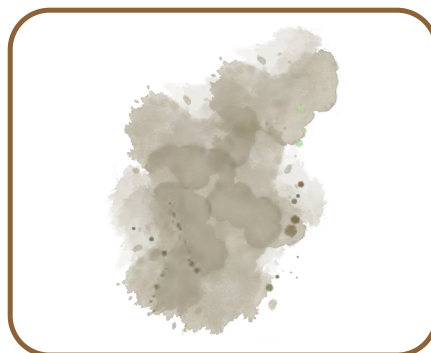












Conciencia fonémica

Sesiones 14 a 30



Semana 6

Sección 14

Momento 1

Dibujos con los articulemas, tarjetas con dibujos, letras de molde.

Momento 2

Carteles con articulemas y letras.

Momento 3

Guía de trabajo.

Doble Yo y la Uchuva Mágica

Un día, Doble Yo escuchó de un lugar muy especial donde se podían ver las estrellas. Era un lugar ancestral, muy antiguo y lleno de magia. Curioso como siempre, decidió ir a explorarlo. En su caminata, pensó que sería genial ir con alguien que conociera más sobre esos sitios, así que fue en busca del profesor Medardo, un señor muy sabio al que le encantaba contar historias.

—¡Profesor Medardo! ¿Quieres venir conmigo a una nueva aventura?

—le preguntó Doble Yo emocionado.

—¡Por supuesto! —respondió el profesor con una gran sonrisa.

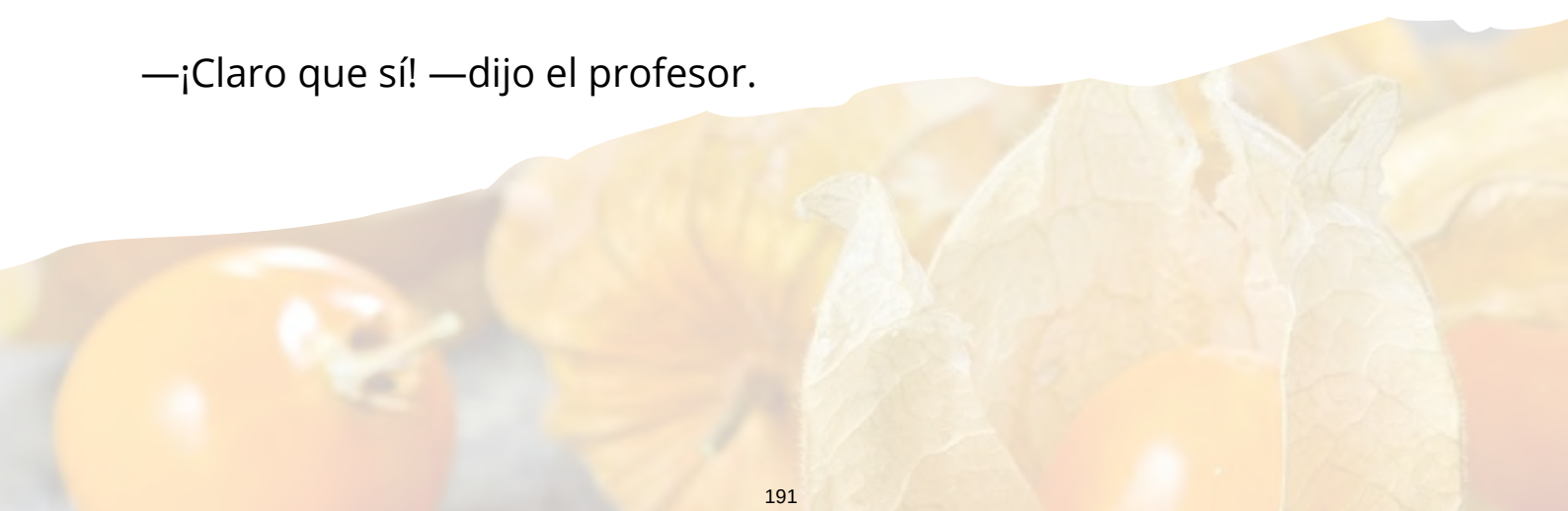
Juntos comenzaron su viaje. Mientras caminaban, Doble Yo vio algo curioso en el suelo: unas bolitas amarillas, envueltas en una hojita que parecía un pequeño diamante.

—¡Profesor! ¿Qué es esto? —preguntó Doble Yo, intrigado.
El profesor le explicó:

—Esas son uchucas, una deliciosa fruta que crece en lugares frescos.

—¿Puedo probar una? —preguntó Doble Yo con ojos curiosos.

—¡Claro que sí! —dijo el profesor.

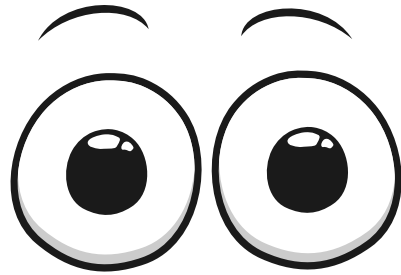


Doble Yo probó la uchuva y le encantó su sabor dulce y un poco ácido. ¡Era deliciosa! Siguieron caminando hasta que llegaron a un lugar muy especial llamado la Finca El Micho. Desde ahí, podían ver una fuente de agua mágica que parecía dar vida a un planetario ancestral, donde las estrellas y las historias antiguas se juntaban.

Además, desde un mirador en lo alto de la montaña, se veía el Parque de San Agustín, el parque de los ídolos y el alto de las piedras..

Doble Yo estaba fascinado, pero lo que más le gustó no fue solo el lugar, sino la compañía del profesor Medardo, quien con su sabiduría hizo que la aventura fuera aún más especial.

Reflexión: Doble Yo aprendió que las aventuras son más divertidas cuando compartimos momentos con amigos.

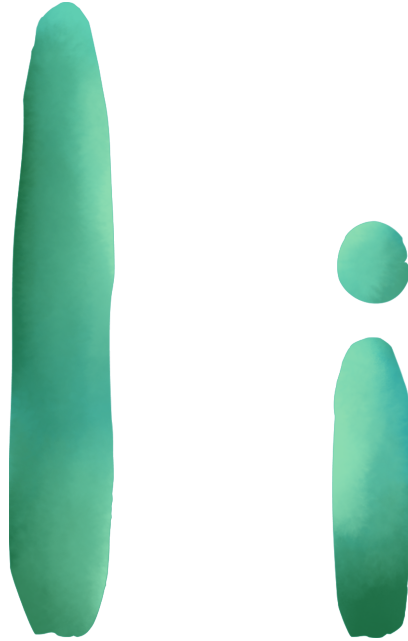


Aa

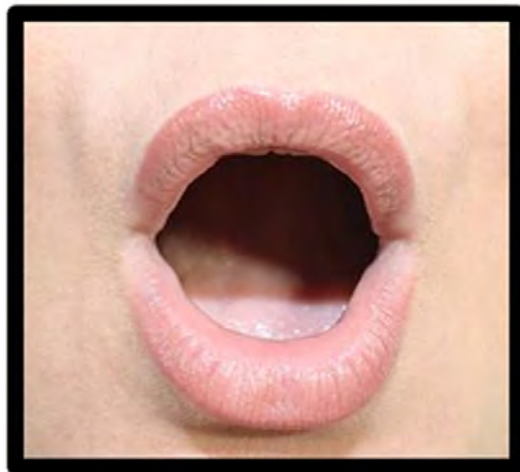


Ee





O o

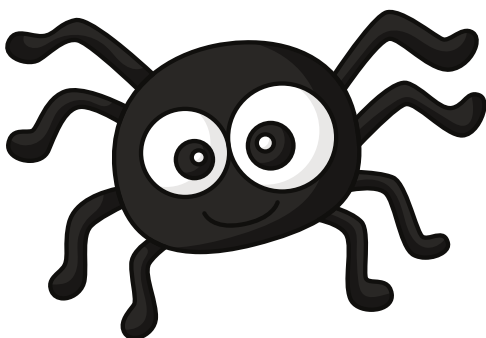


U u



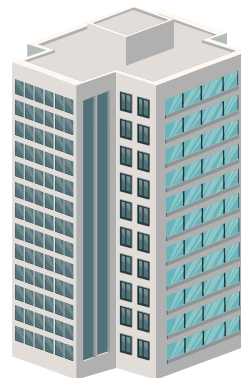
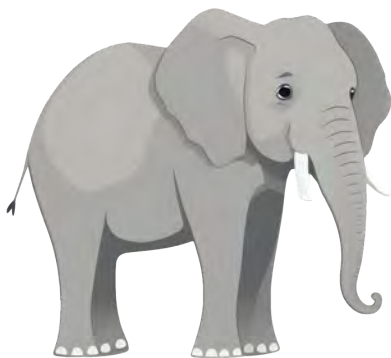


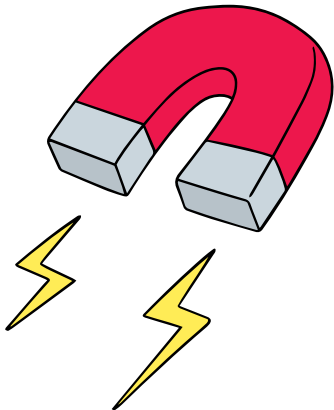
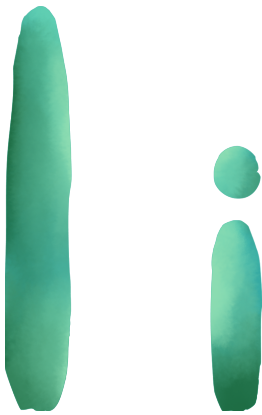
Aa

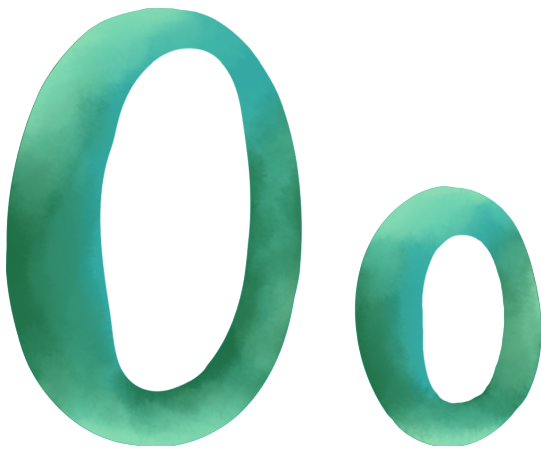
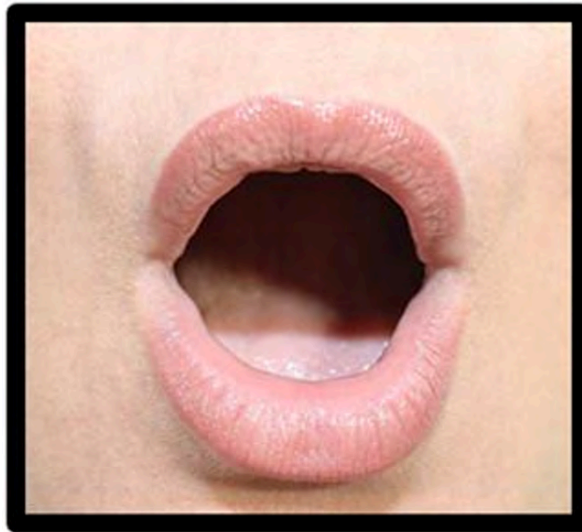


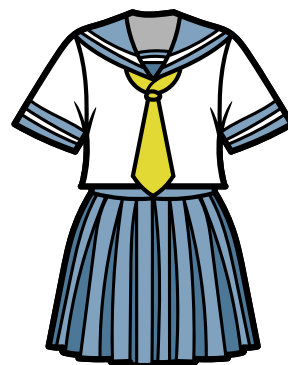
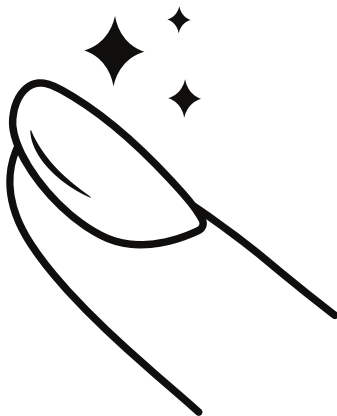
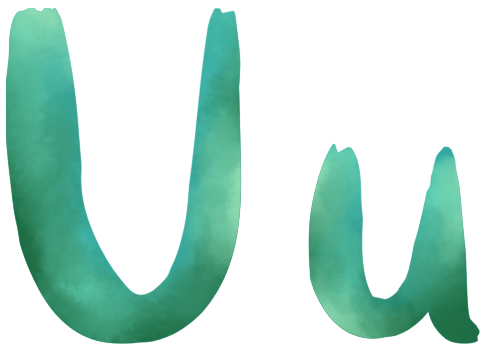


Ee









Semana 6

Sección 15

Momento 1

Tarjetas con dibujos de animales, dibujos con los articulemas, letras de molde, cajas de cartón, arena.

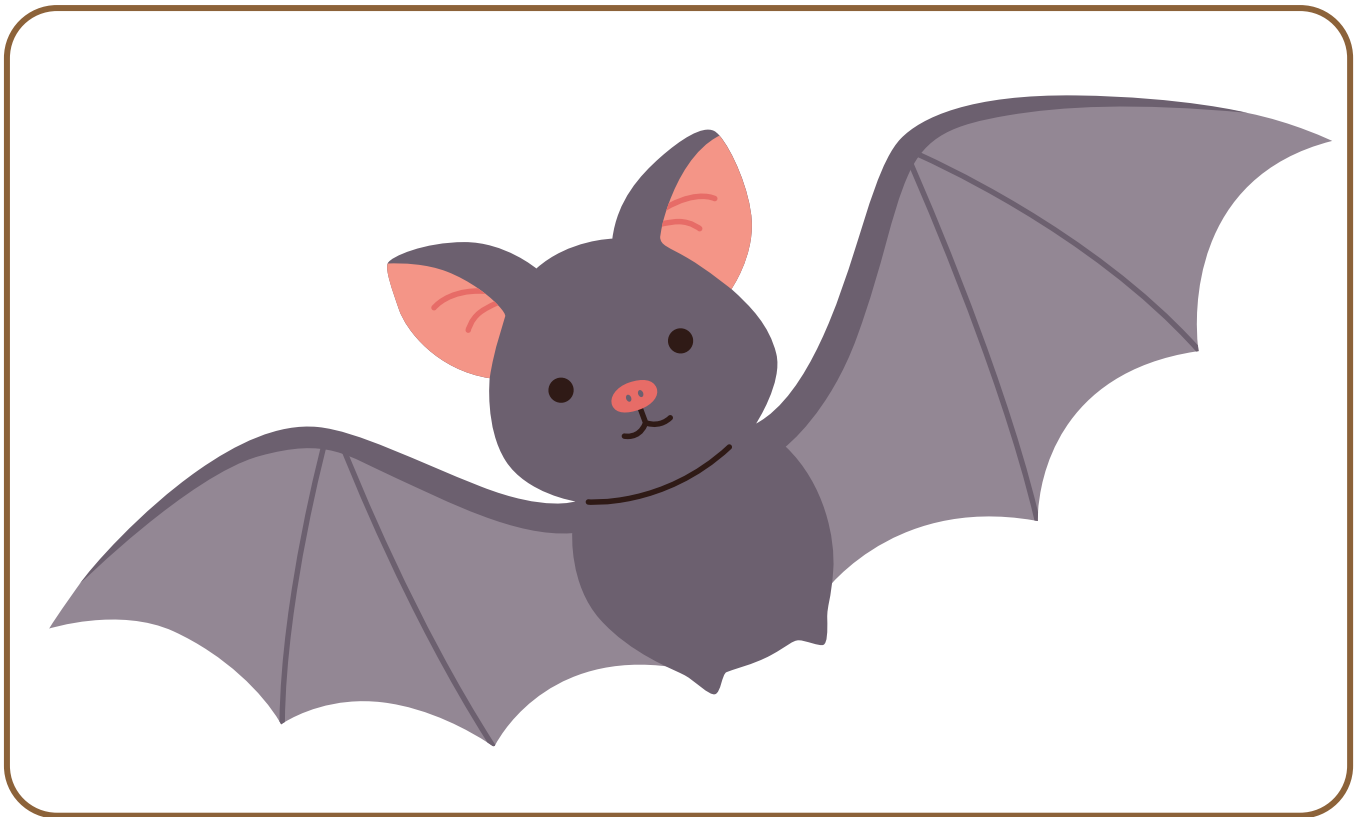
Momento 2

Momento 3

Un barco, letras de molde mayúsculas y minúsculas.

Vuelo de noche, duermo en el día y nunca veras plumas en
el ala mía.

Murciélago



Abundante cabellera le da marco a mis colmillos, y
siendo el Rey de las Bestias, de niño soy un gatito,
León



Salta y salta por los montes sin parar y usa las patas de atrás. Su nombre ya te lo he dicho, fíjate y lo verás.

Saltamontes



Vivo en el agua, pero no soy pez; soy roedor, pero no
ratón, peludita y gran nadadora, los peces son mi
banquete y luego entre me acuesto a dormir.

Nutria



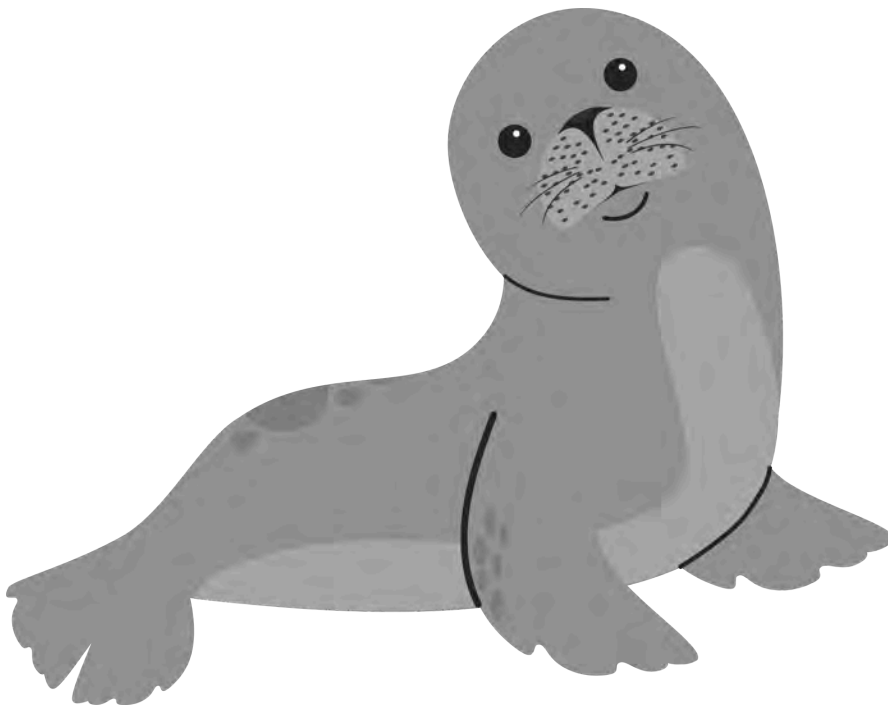
Roer es mi labor, comer queso mi aperitivo y gato mi mayor enemigo. ¿Quién soy?

Ratón



En el agua fría del mar, me apasiona bucear. Sobre una roca después me siento, y seco mis bigotes al sol y al viento.

Foca



Semana 7

Sección 16

Momento 1

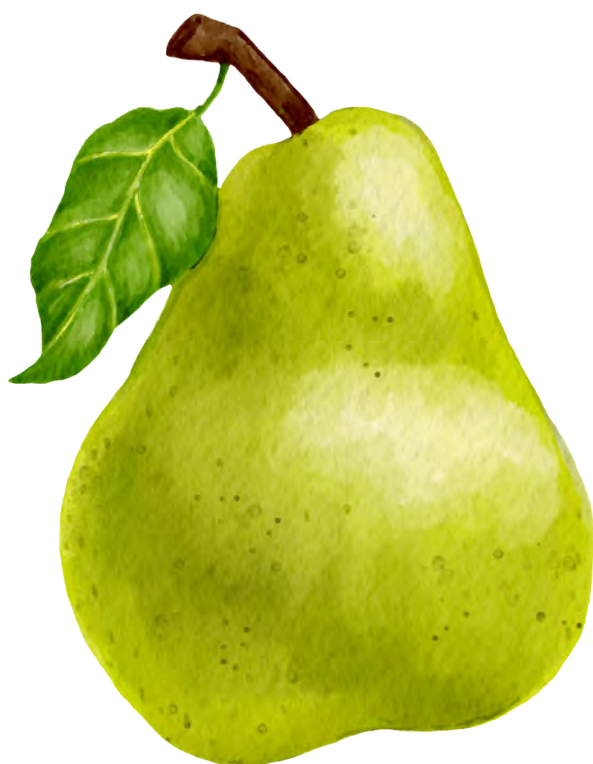
Tarjetas con dibujos de frutas y partes del cuerpo, dibujos con los articulemas, letras de molde, cajas de cartón, arena.

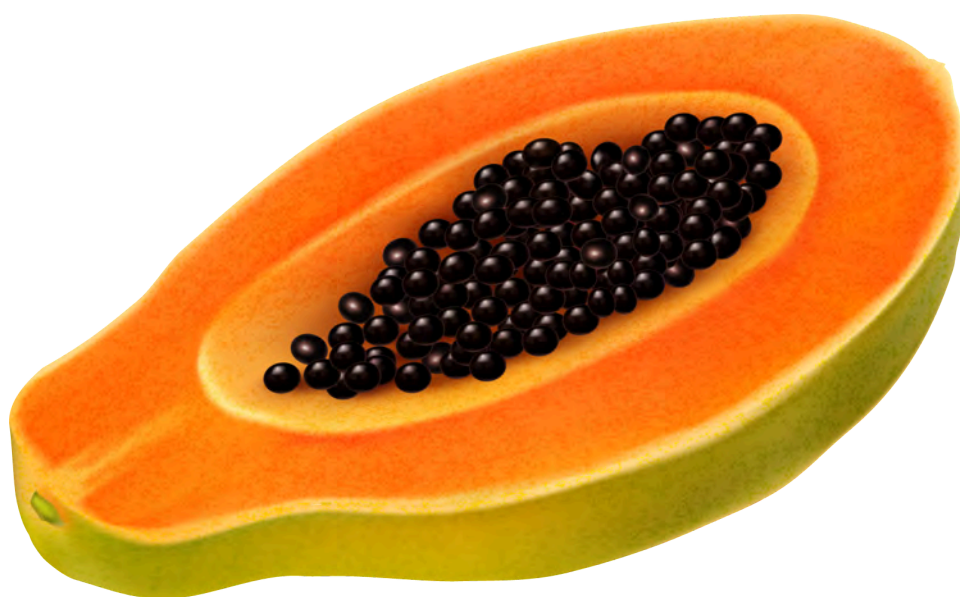
Momento 2

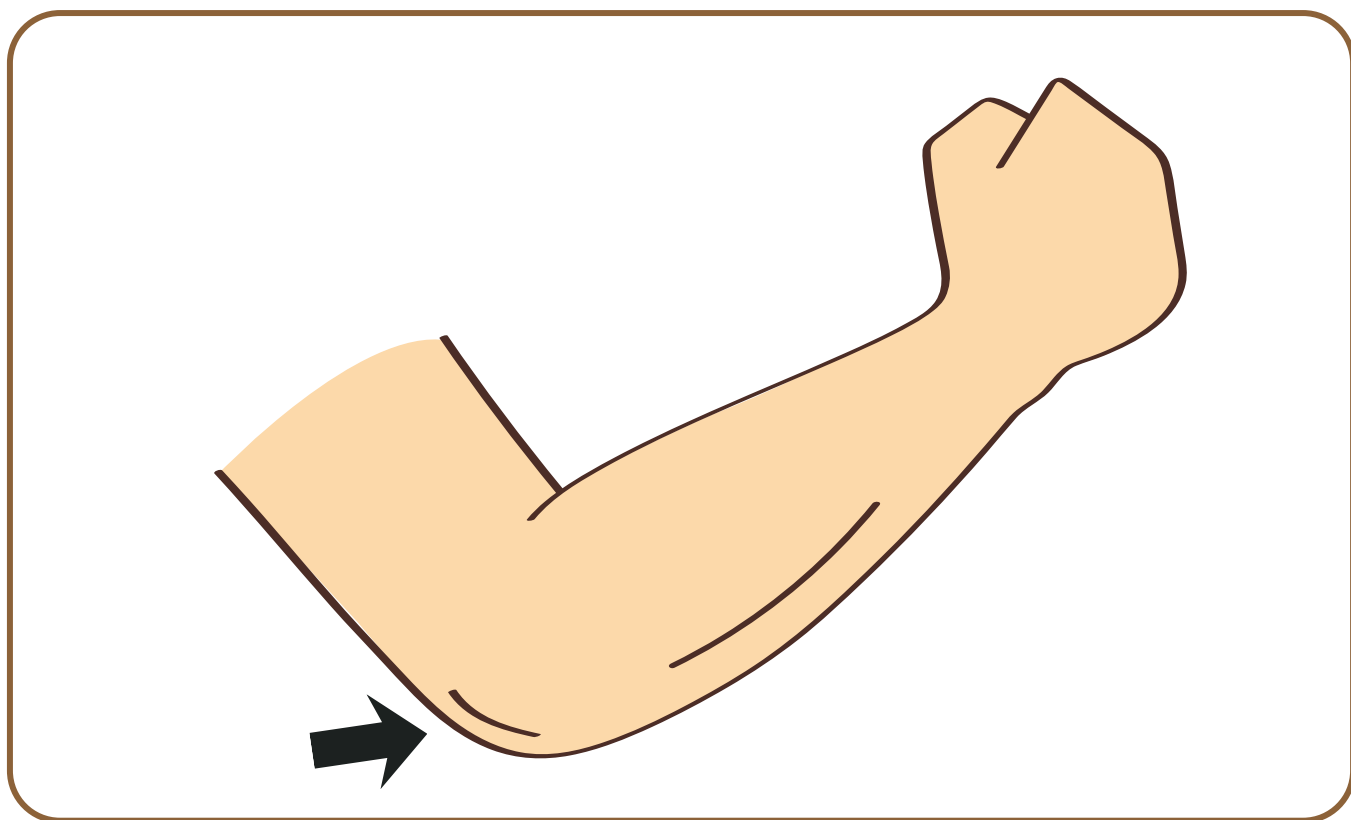
Guía, articulema.

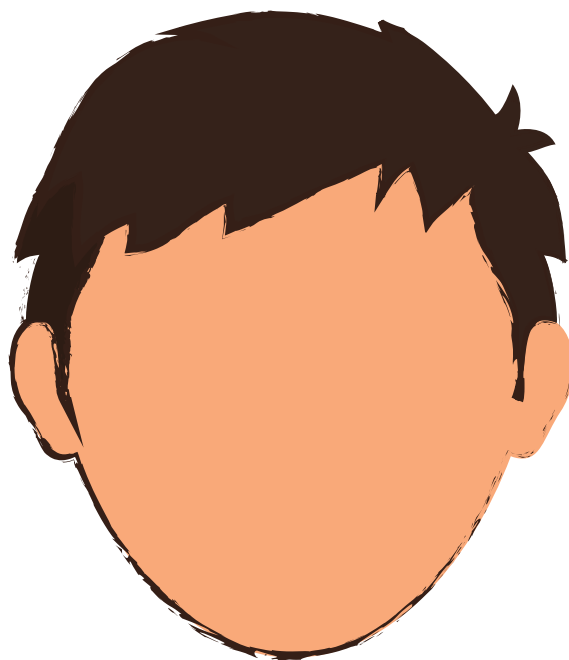
Momento 3

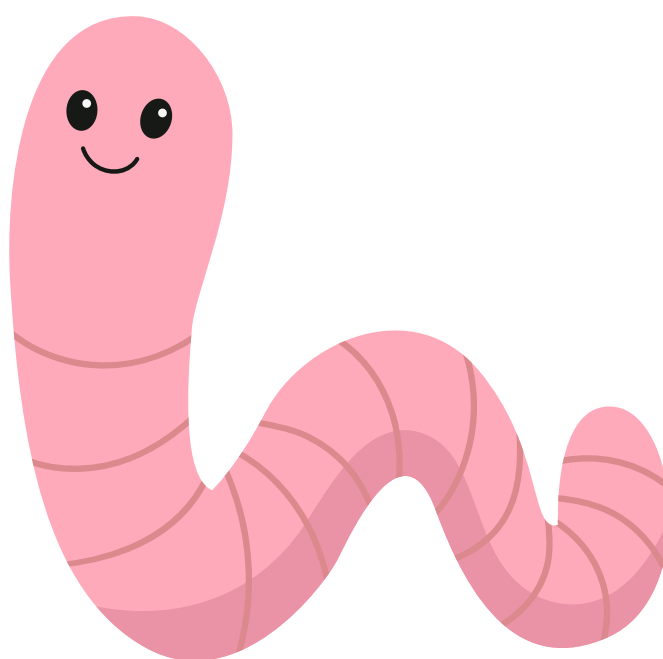
Guía, lápices y colores



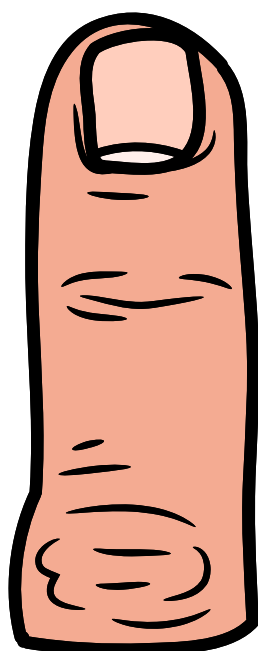


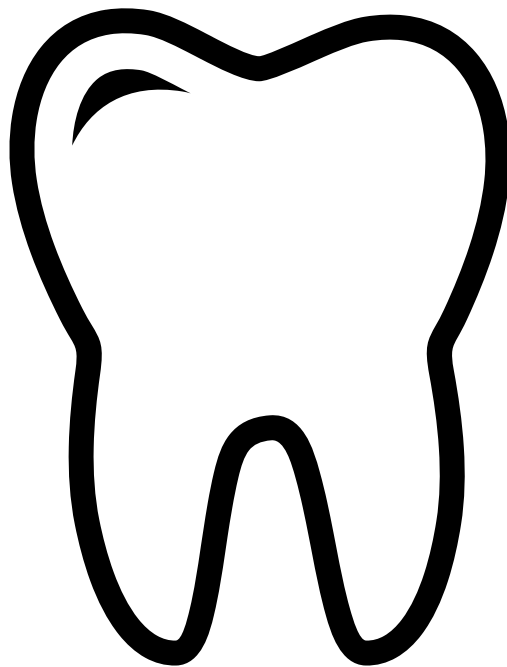


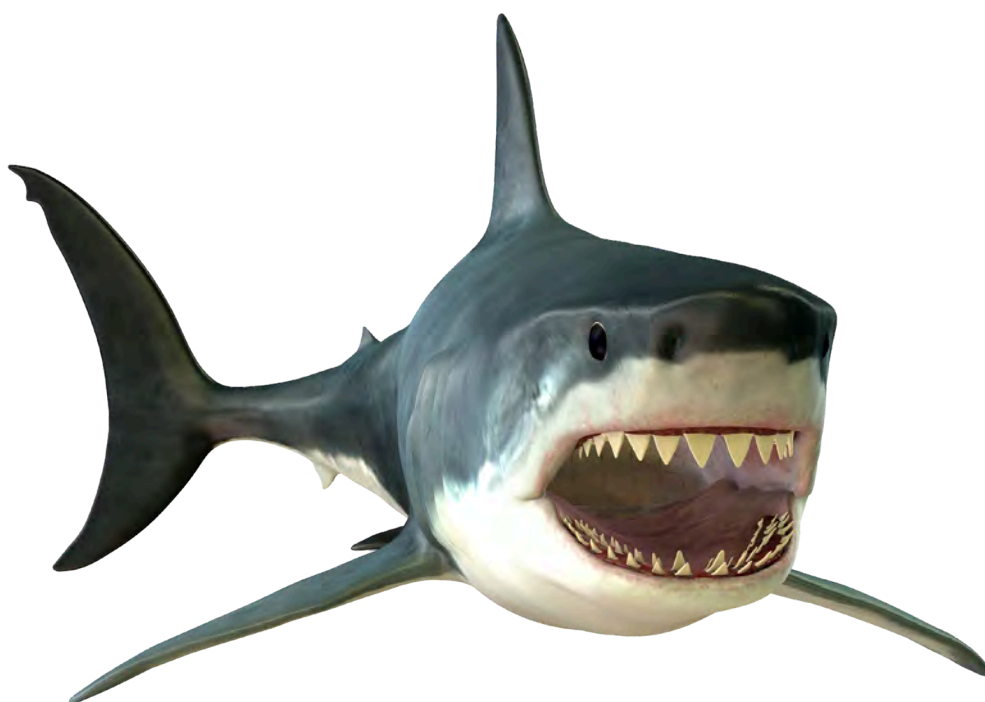


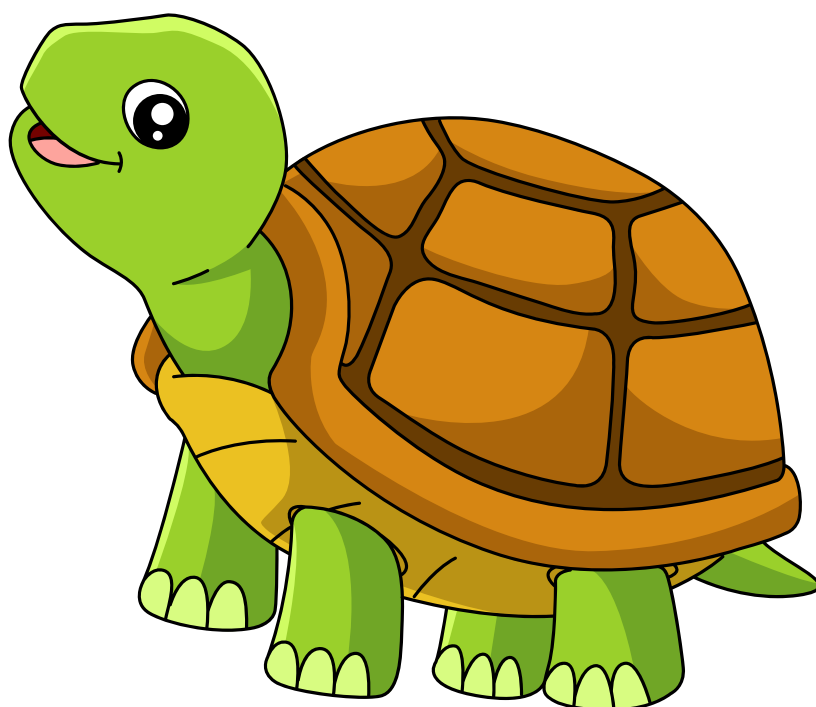






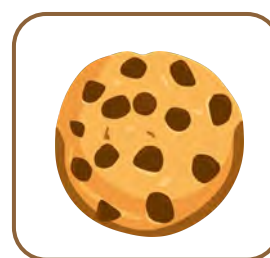
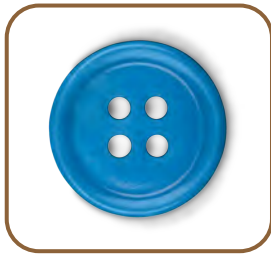
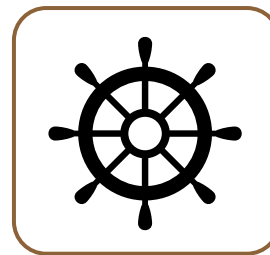


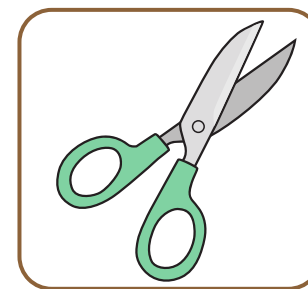
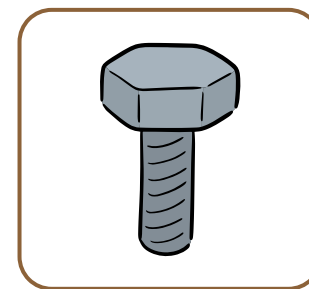
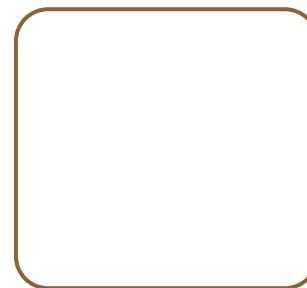
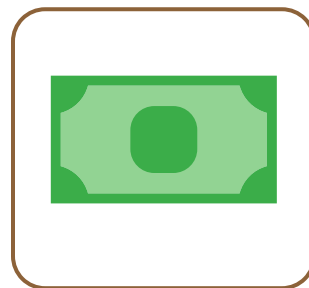
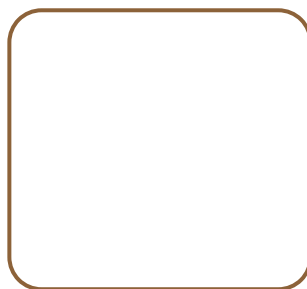
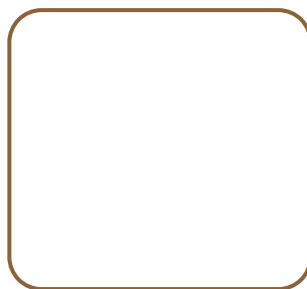
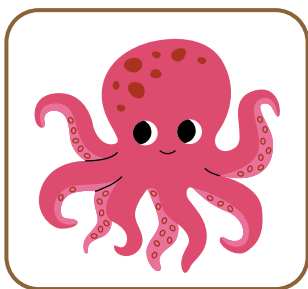












Semana 7

Sección 17



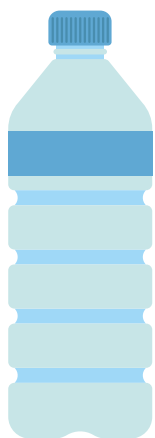
Guía

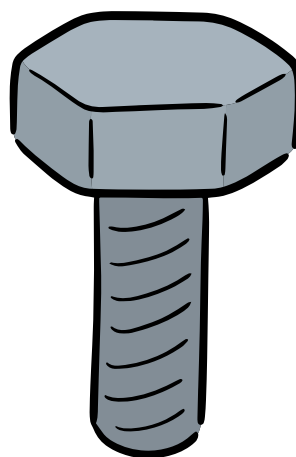


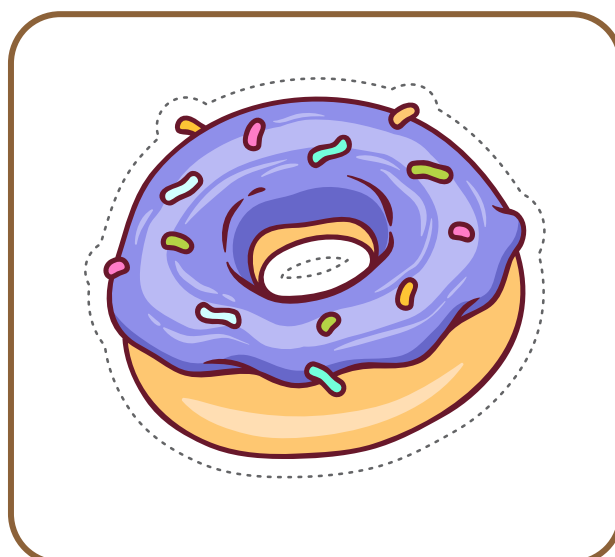
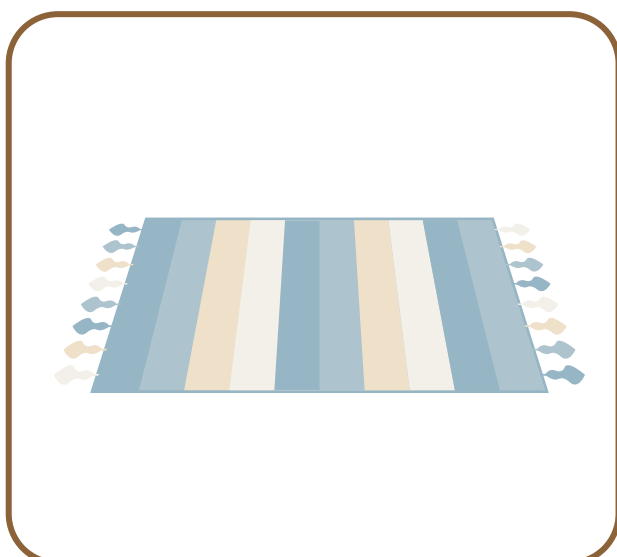
Tarjetas con dibujos, letras de molde.



Guía.

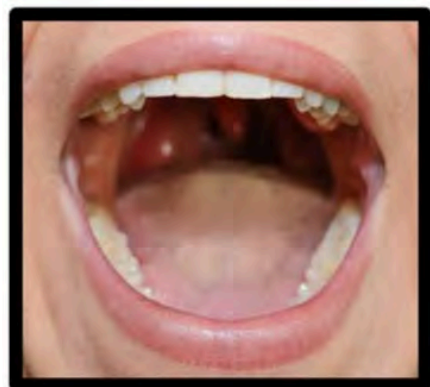
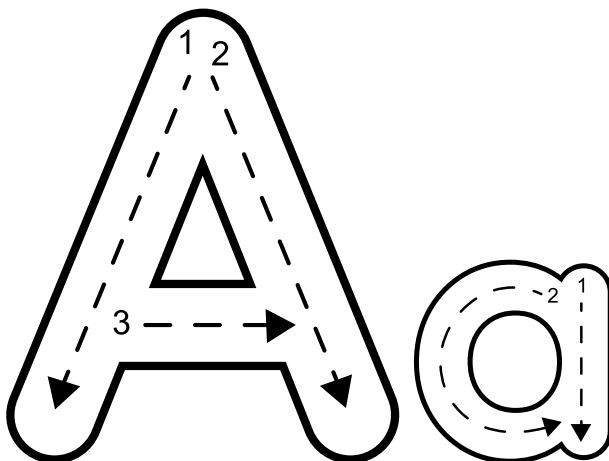
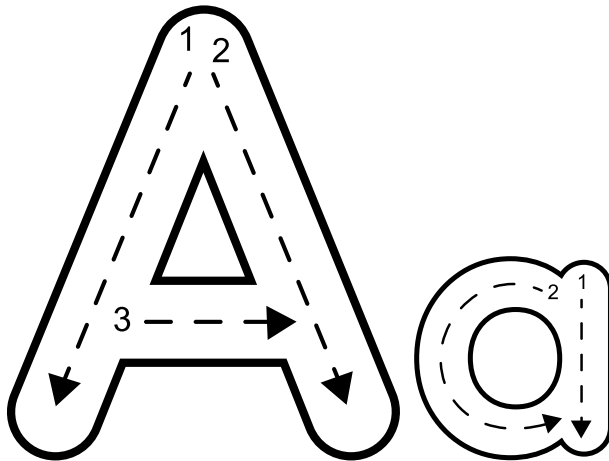


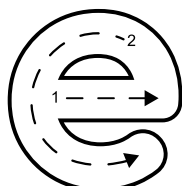
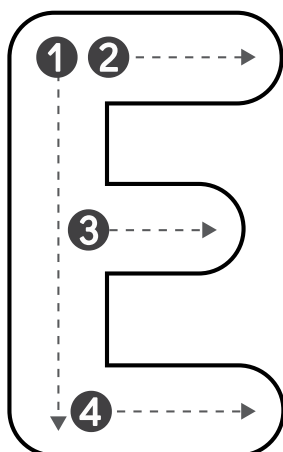
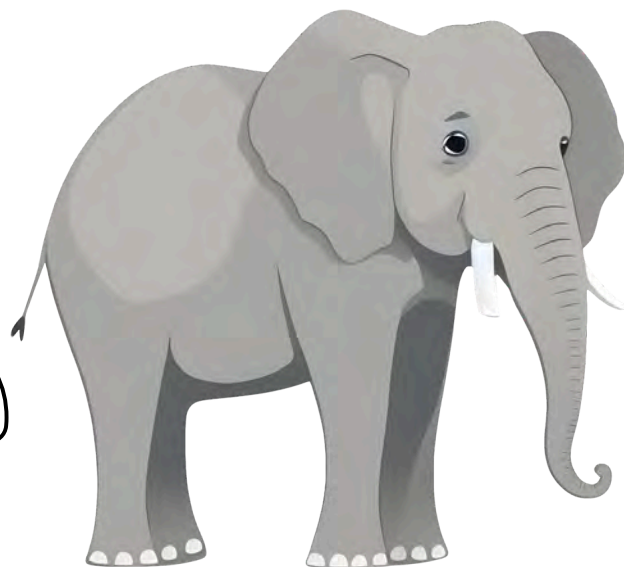
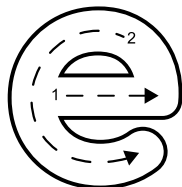
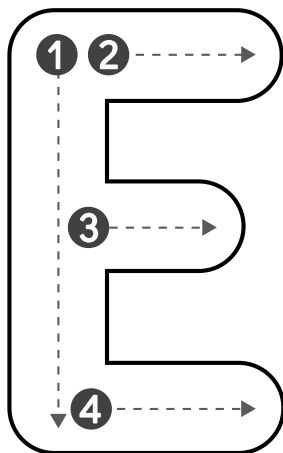


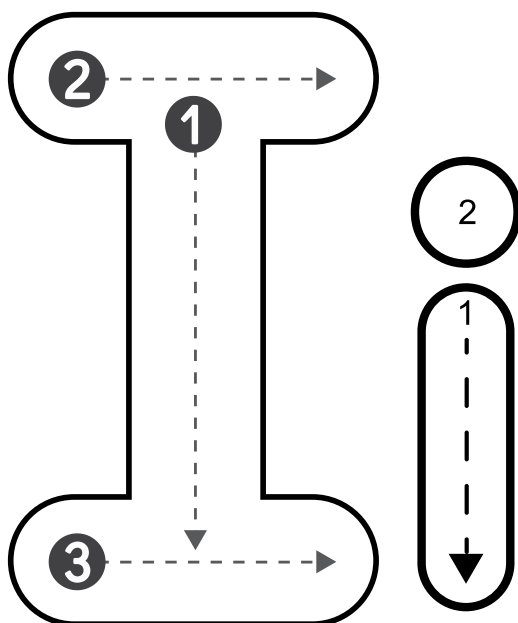
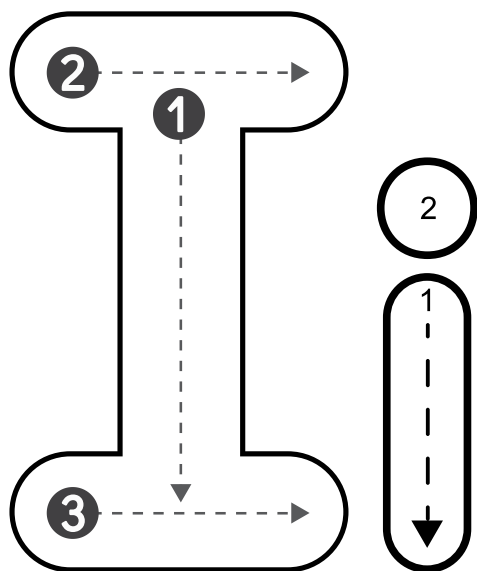


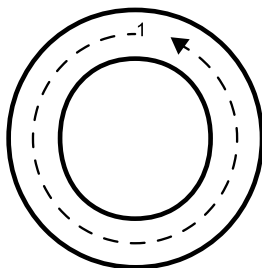
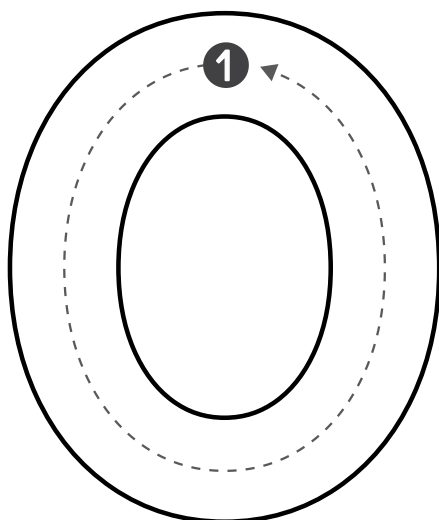
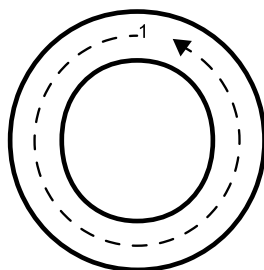
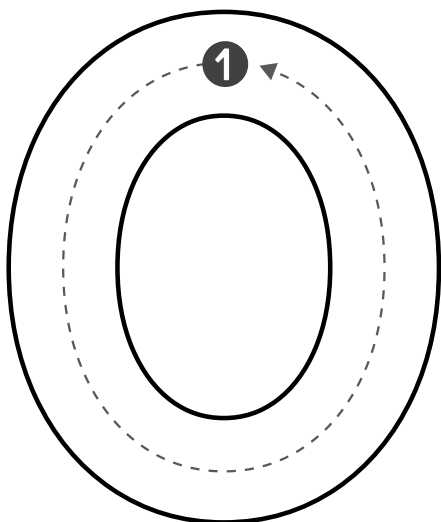


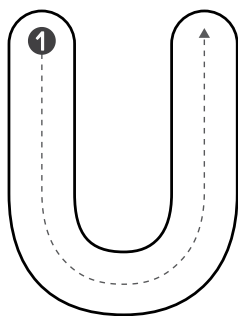
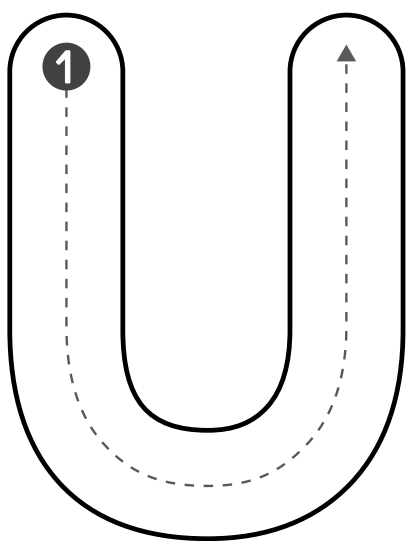
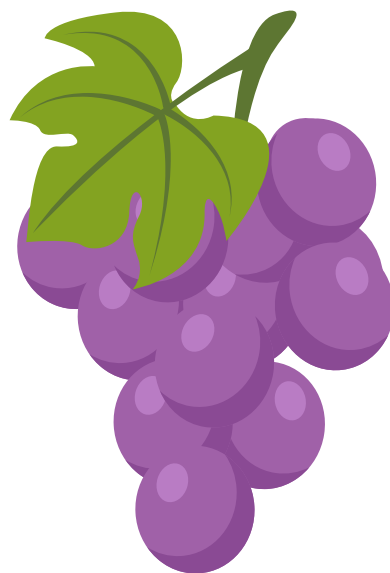
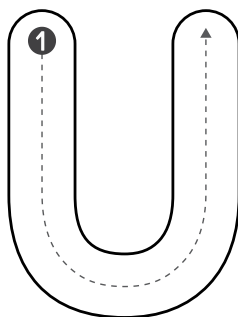
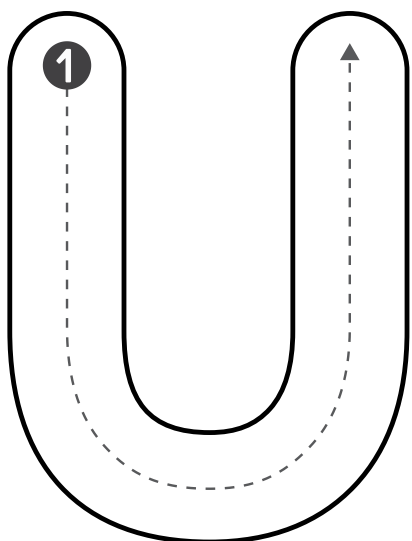


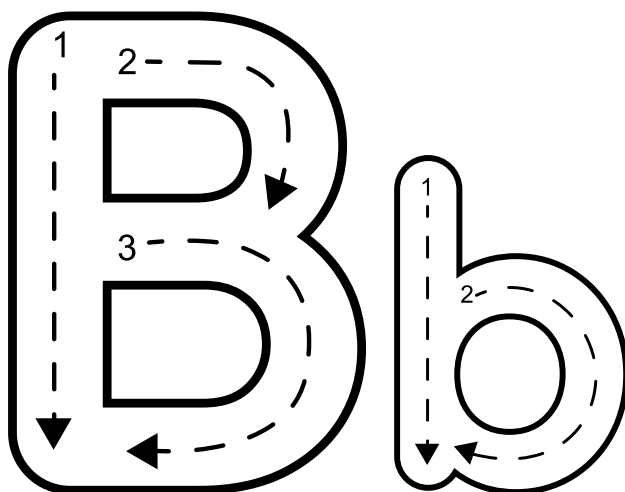
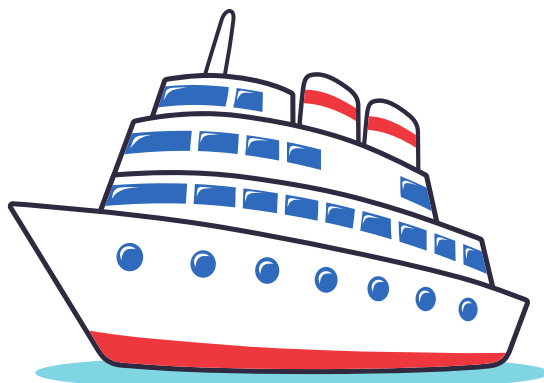
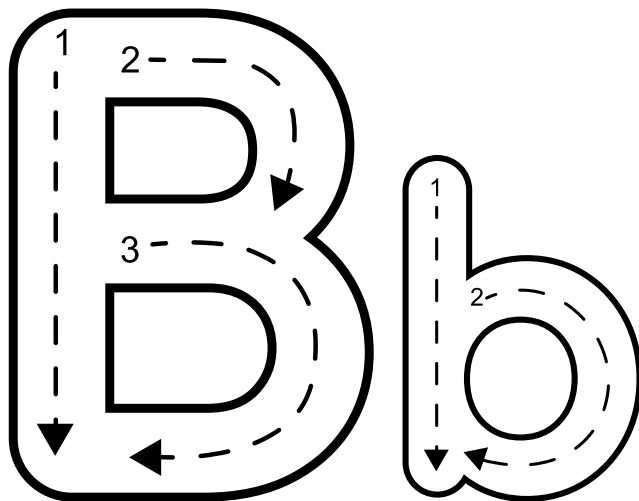


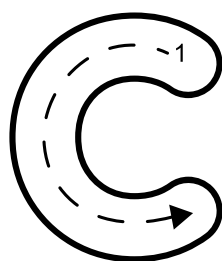
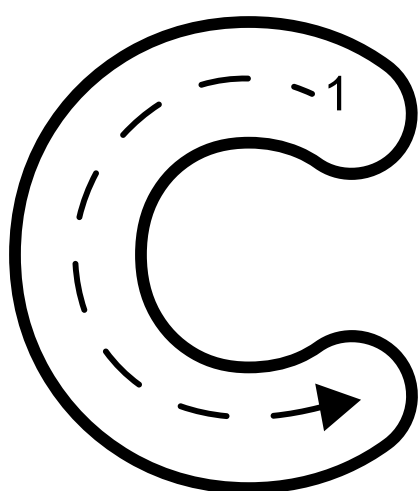
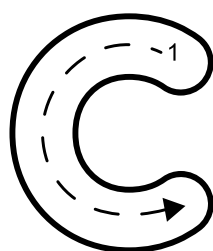
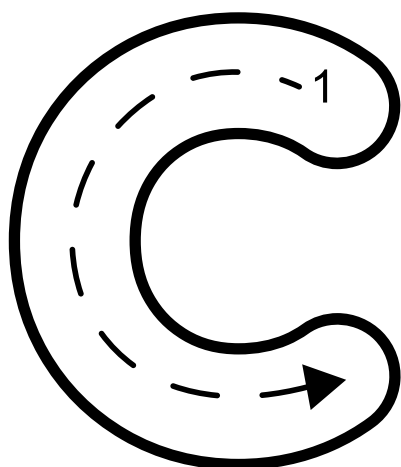


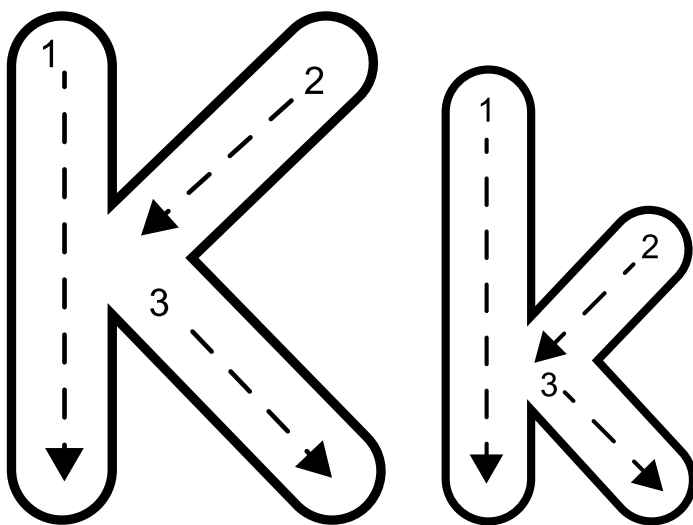
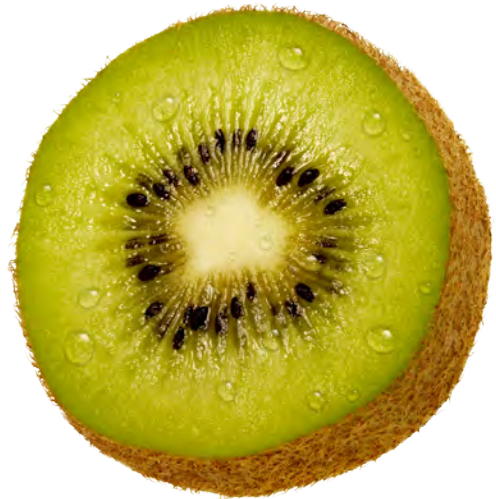
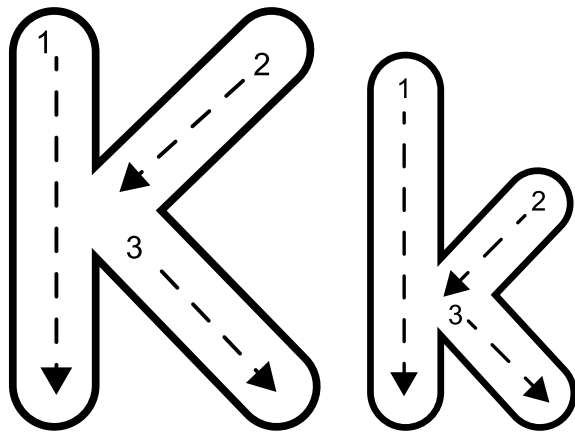












C

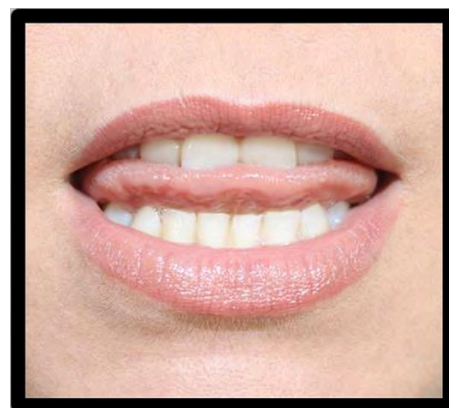
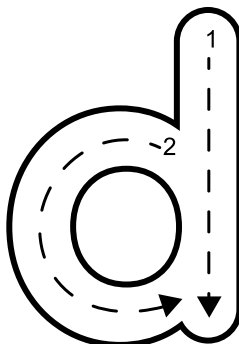
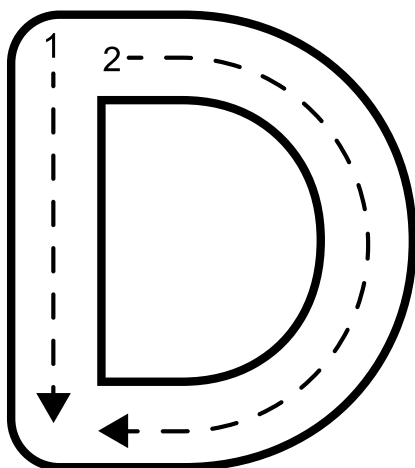
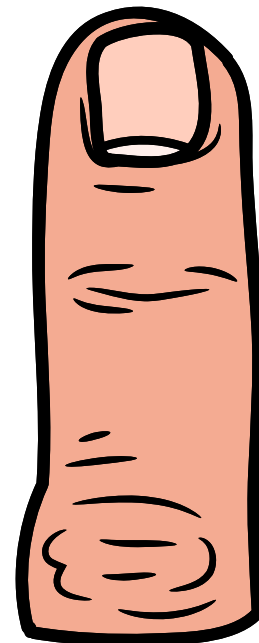
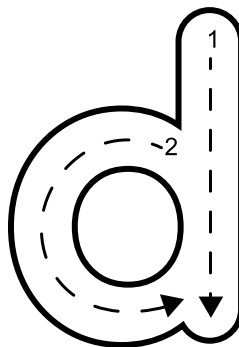
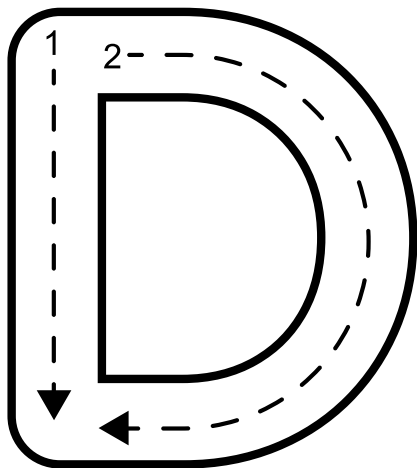
H

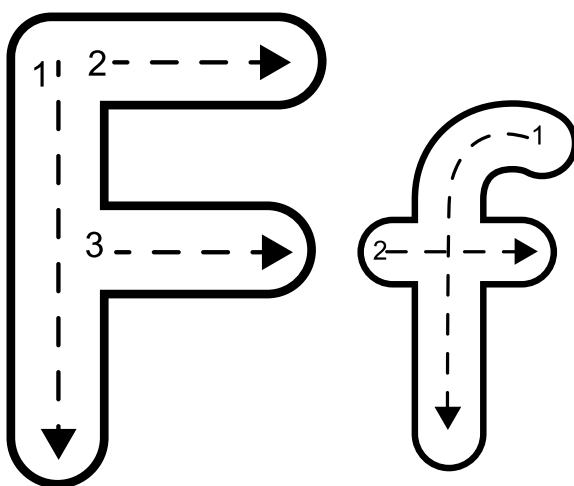
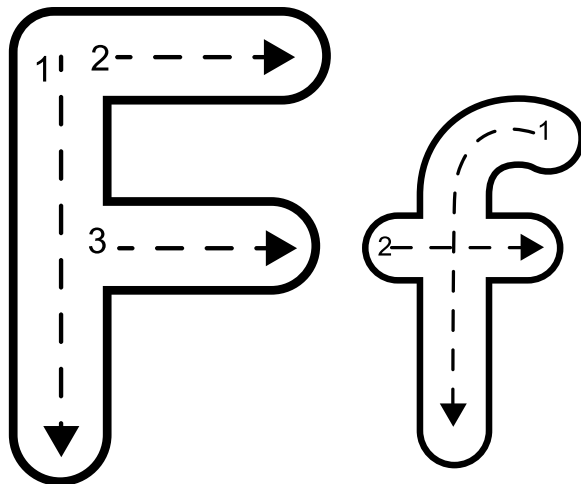


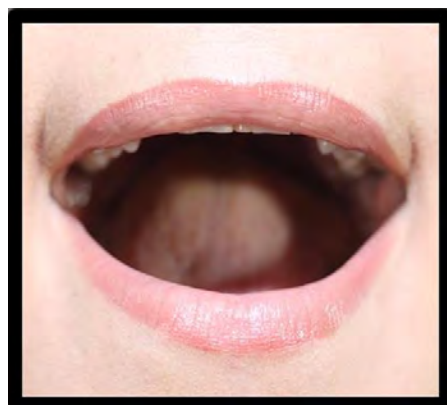
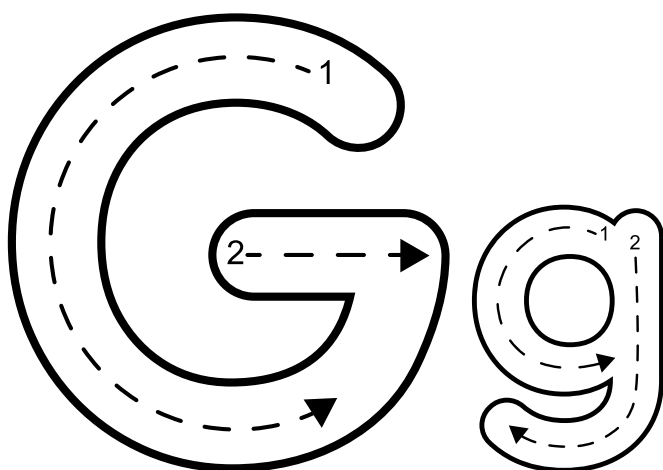
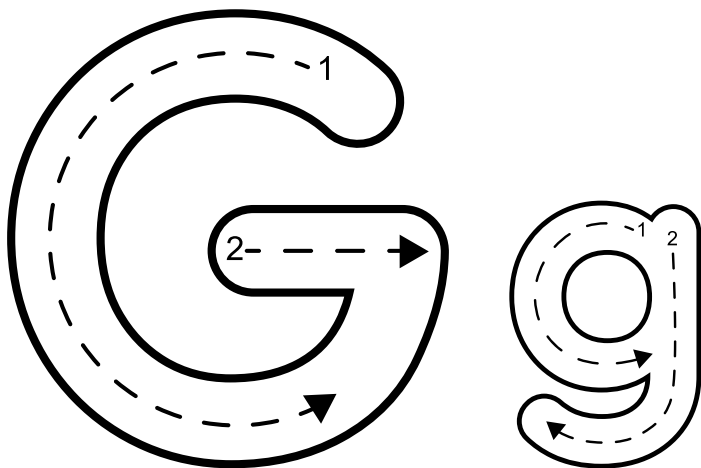
c

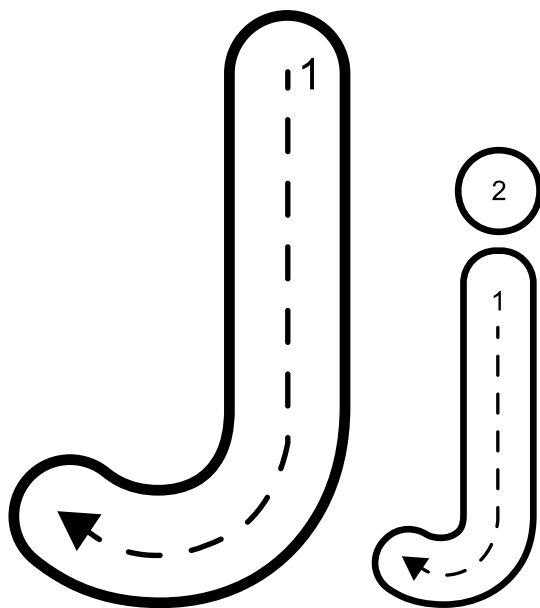
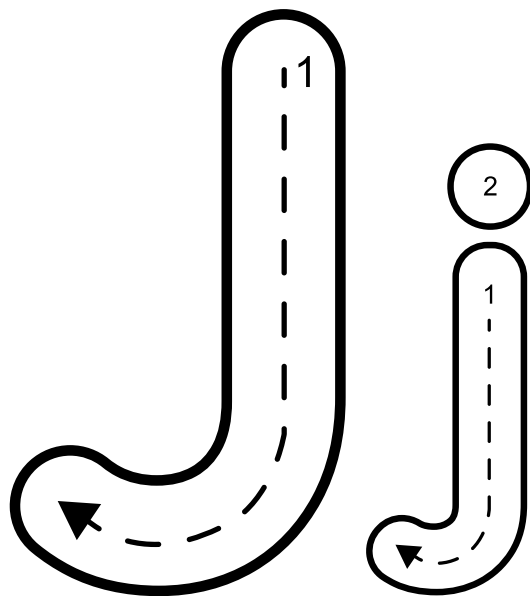
h

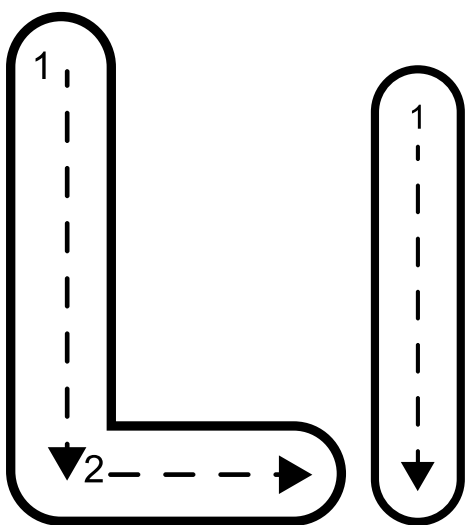
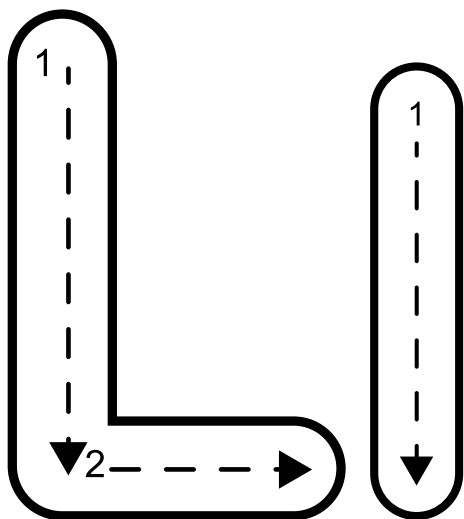


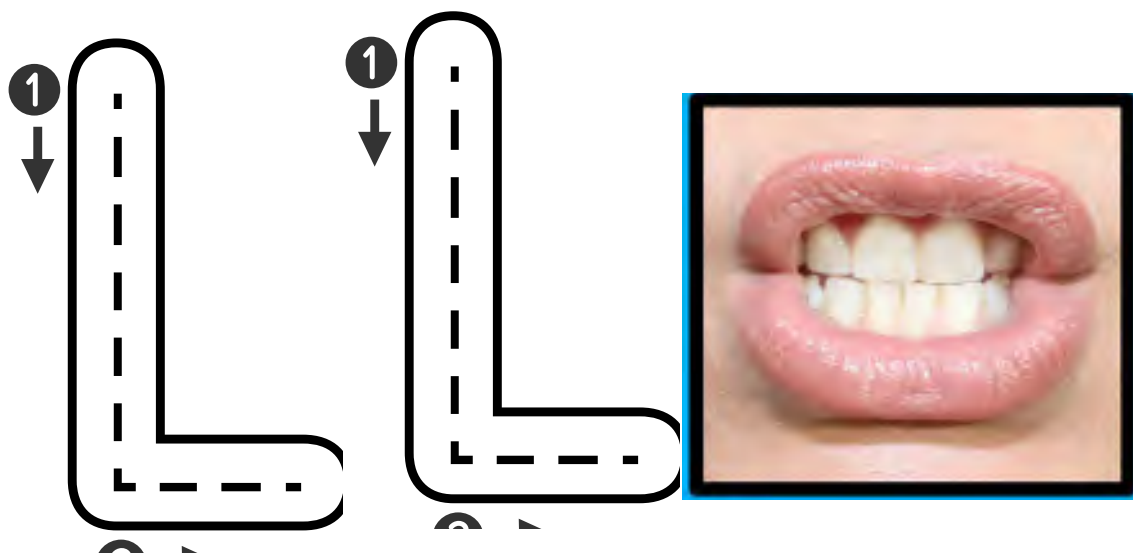
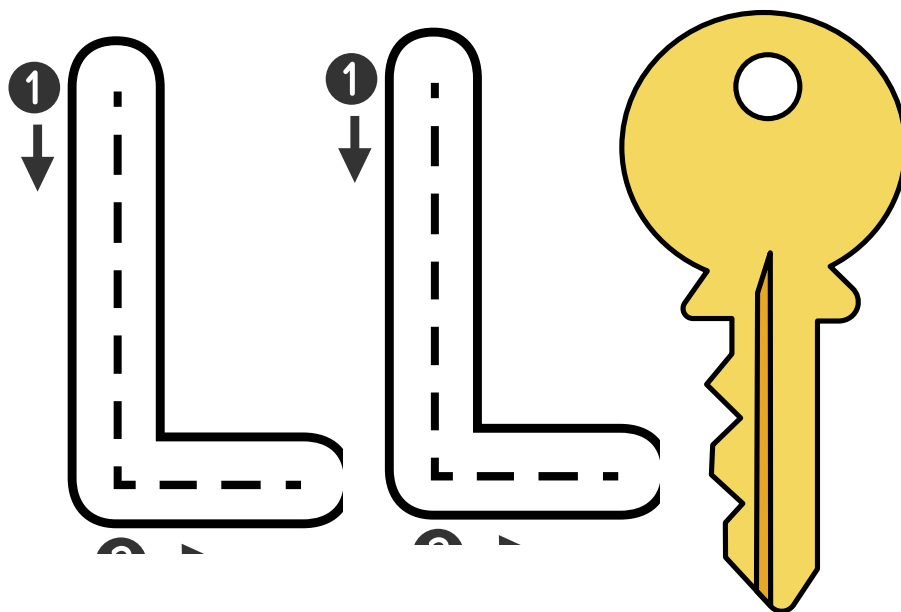


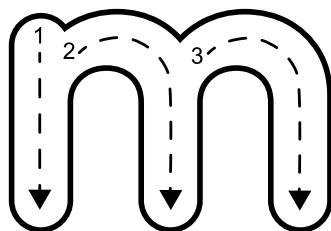
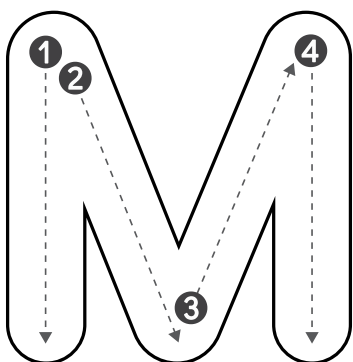
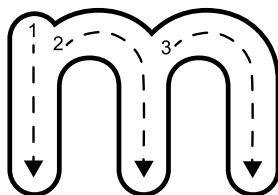
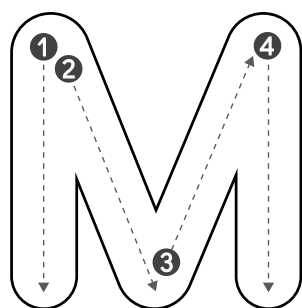


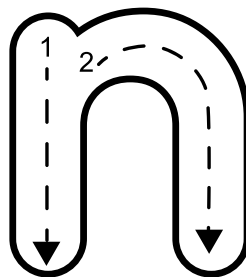
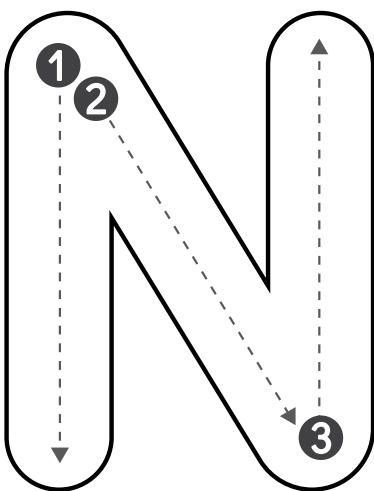
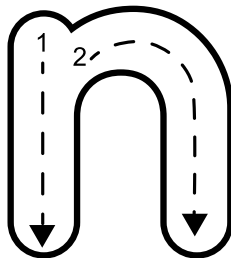
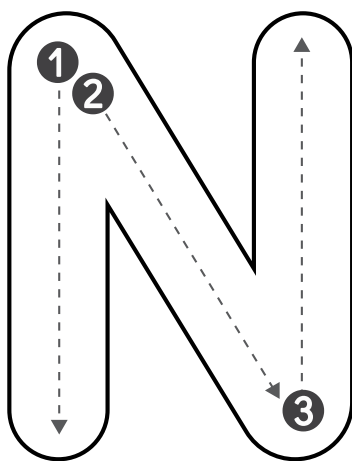


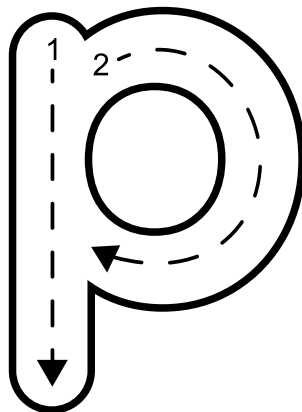
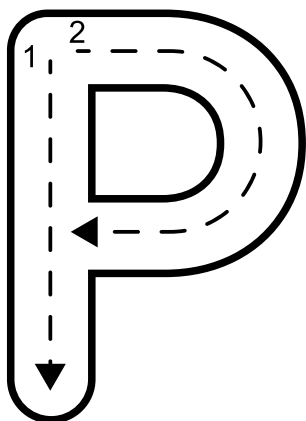
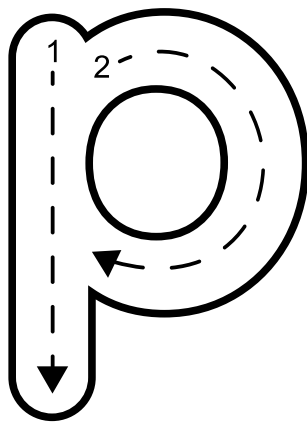
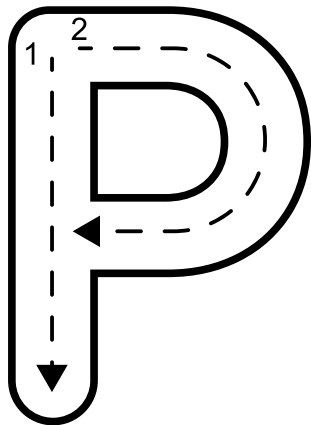


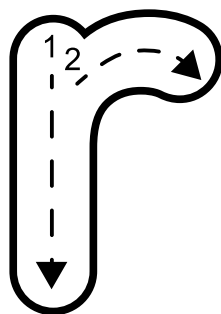
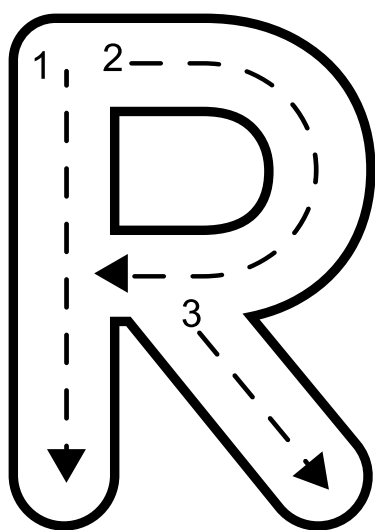
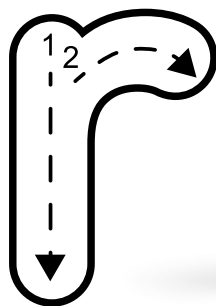
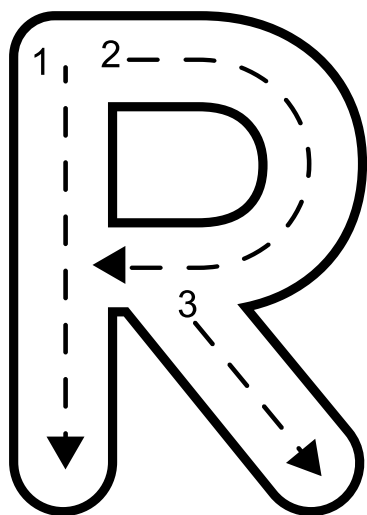












S

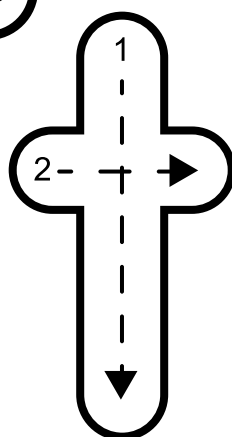
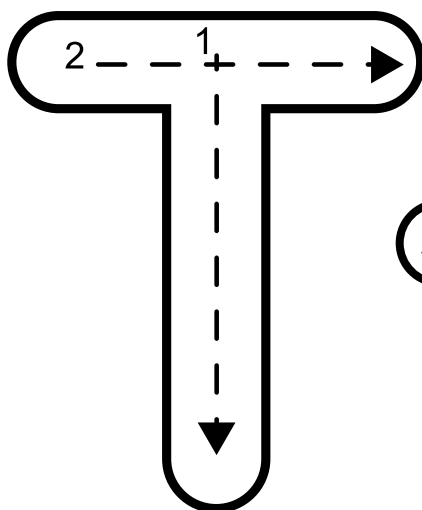
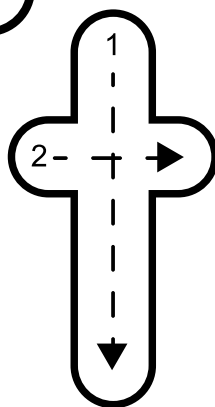
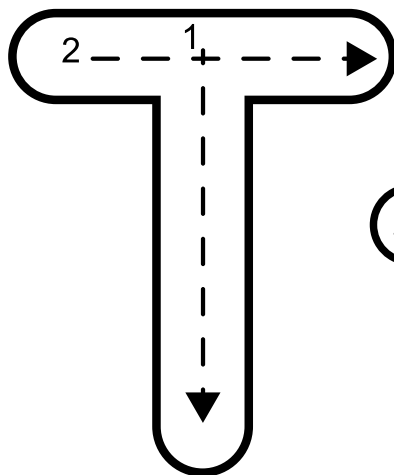
s

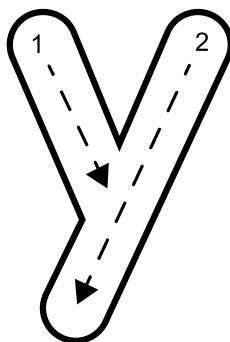
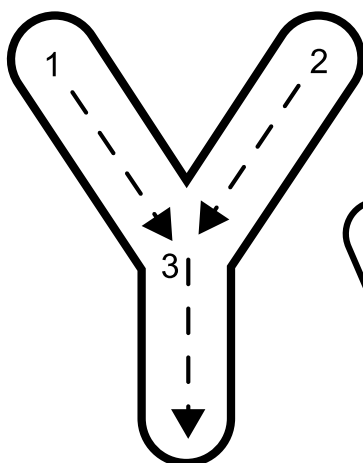
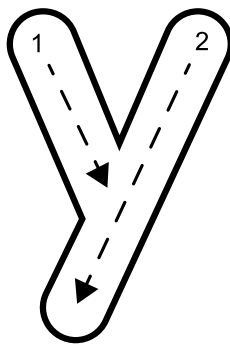
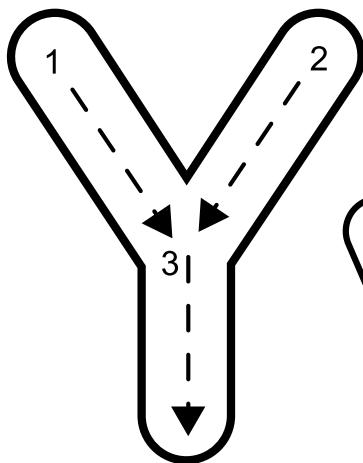


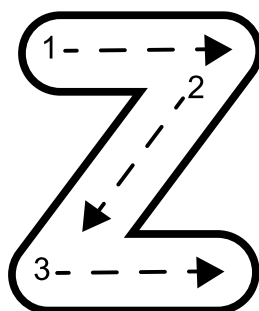
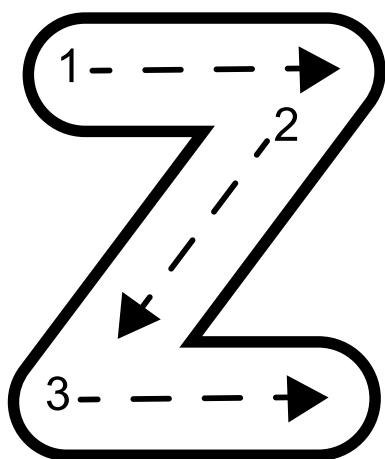
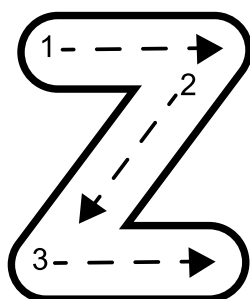
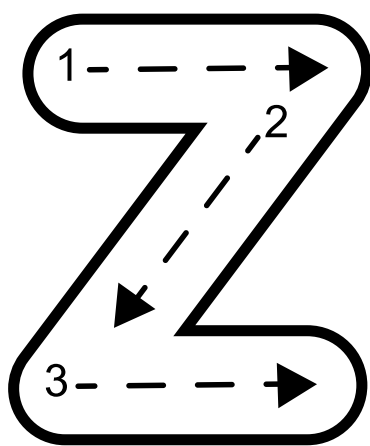
S

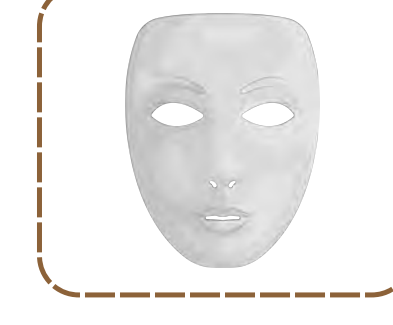
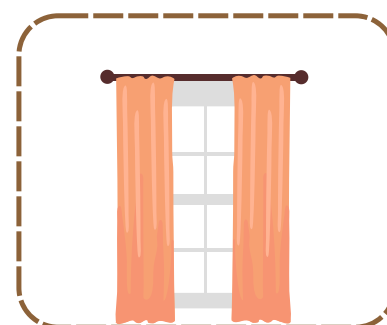
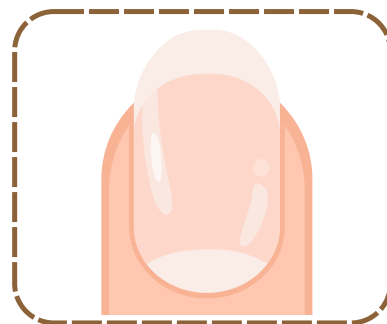
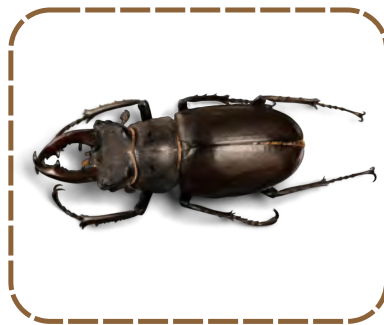
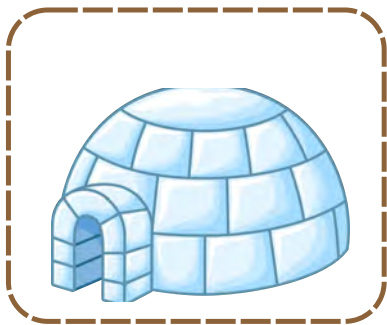
s

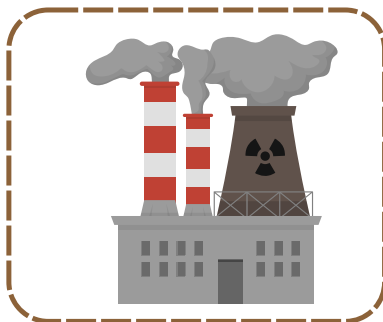


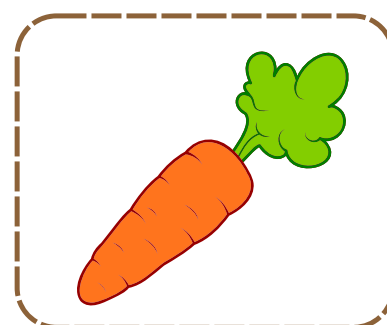
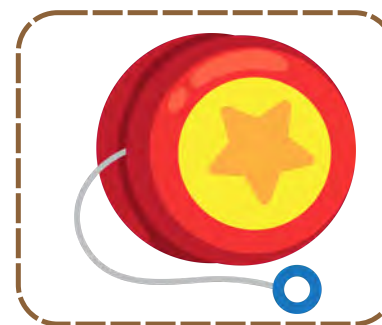
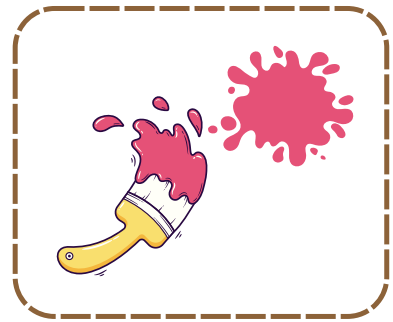


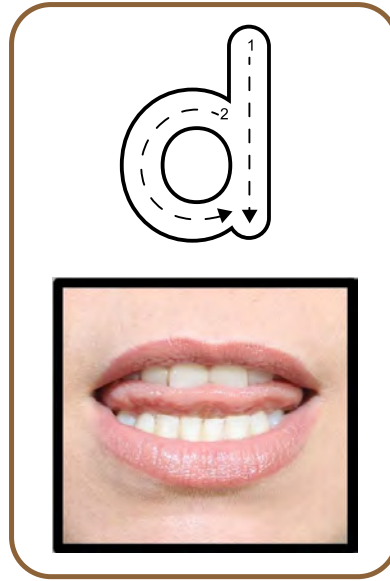
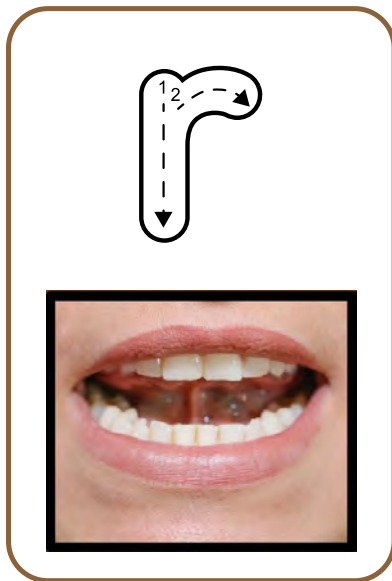
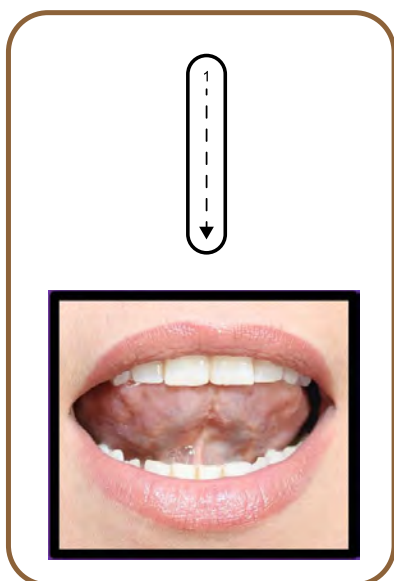
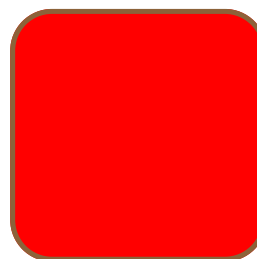


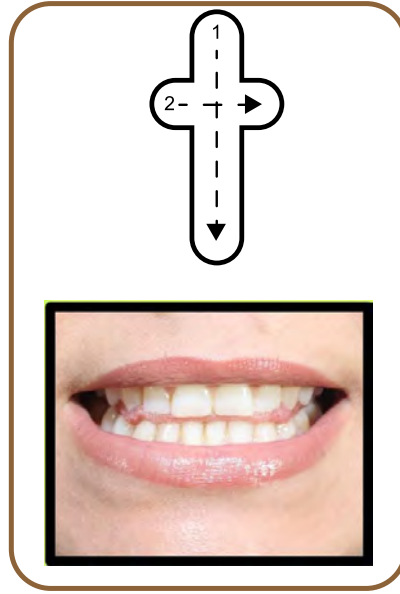
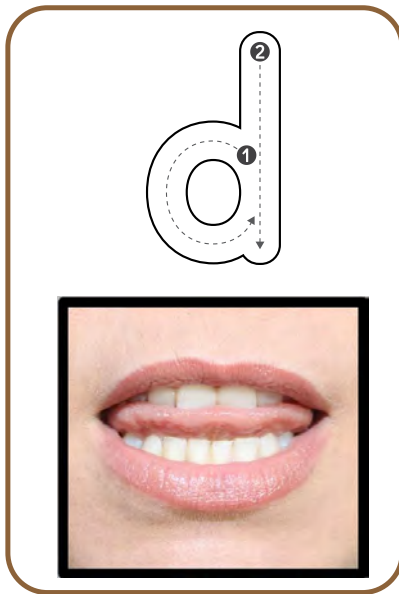
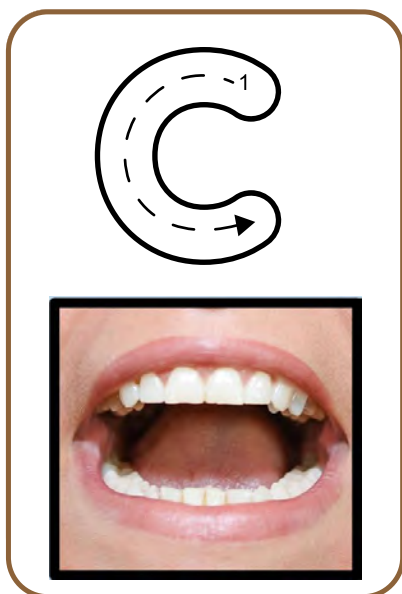
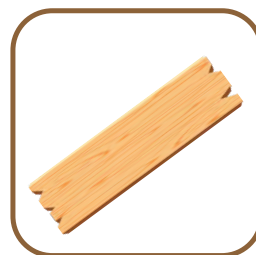


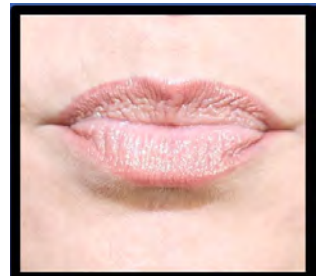
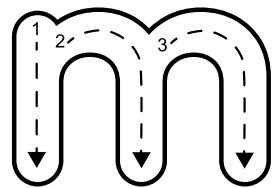
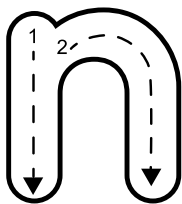


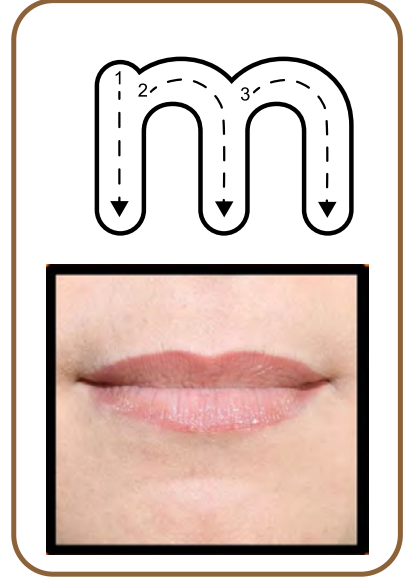
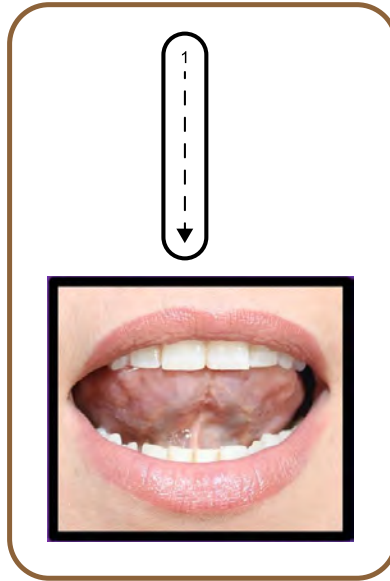
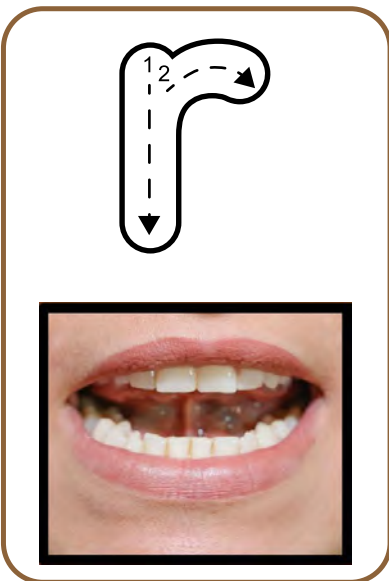
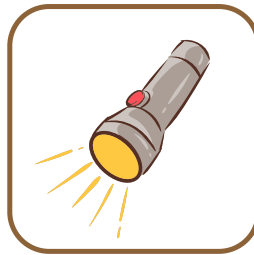


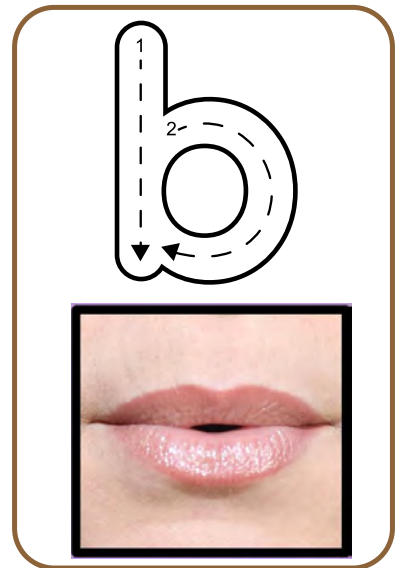
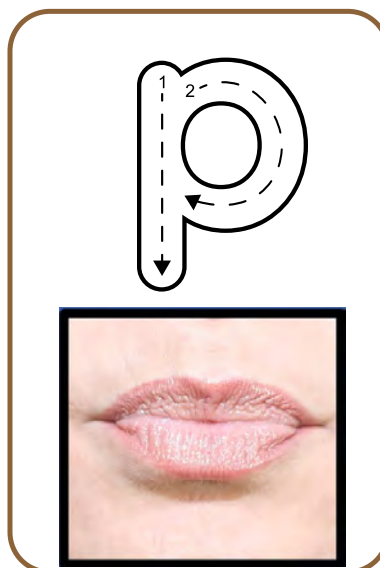
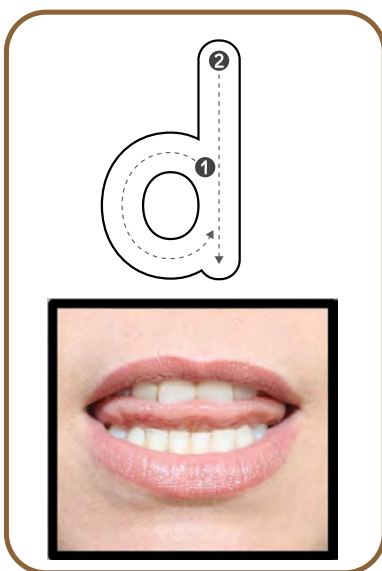
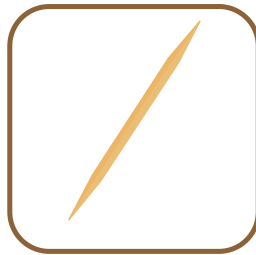


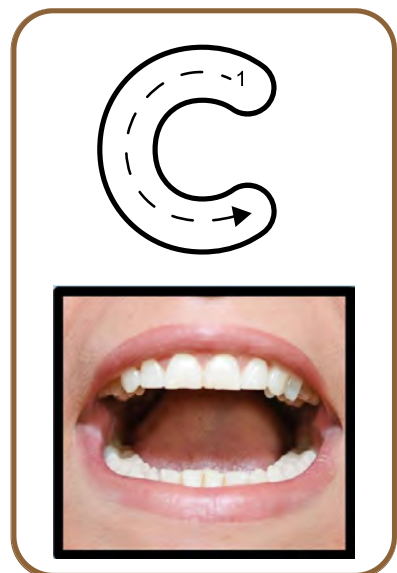
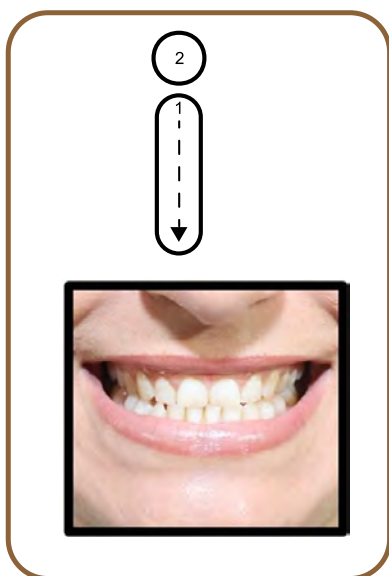


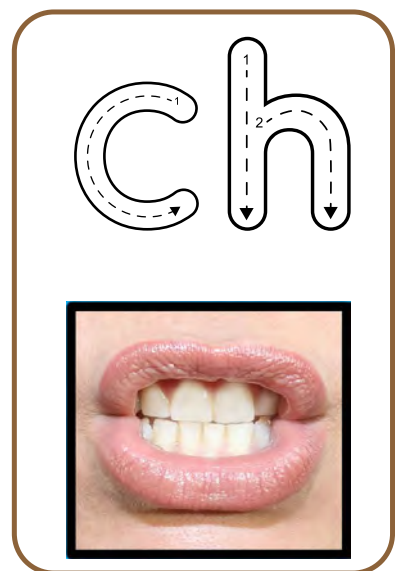
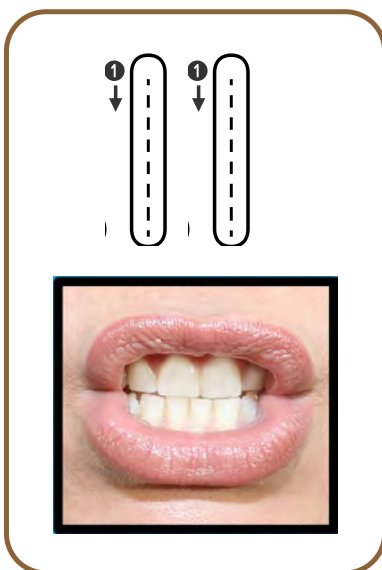
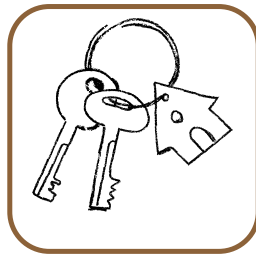
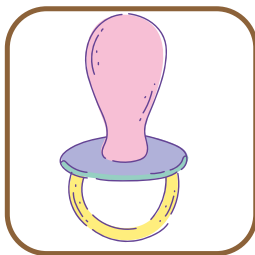
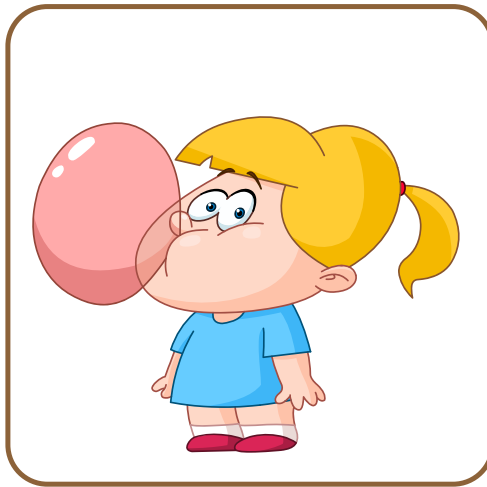


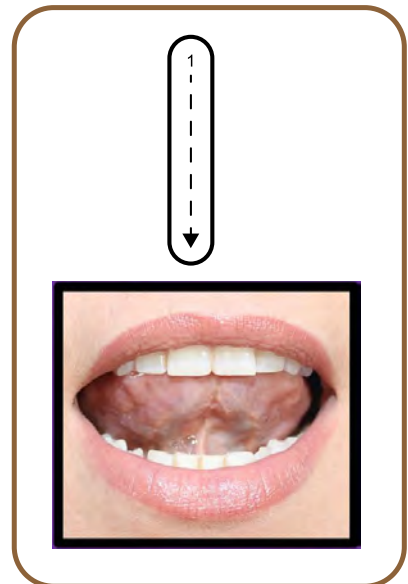
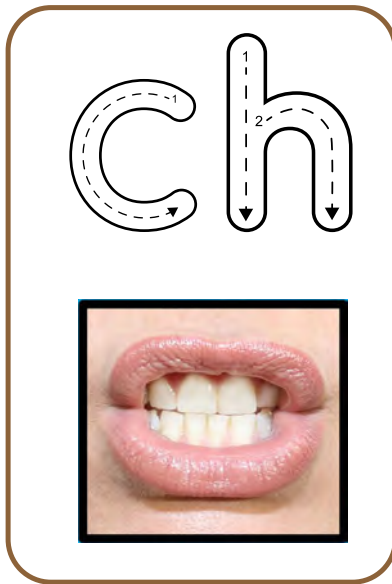
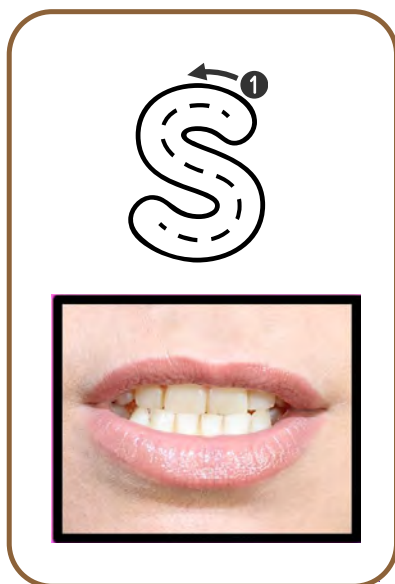
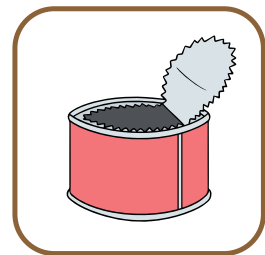
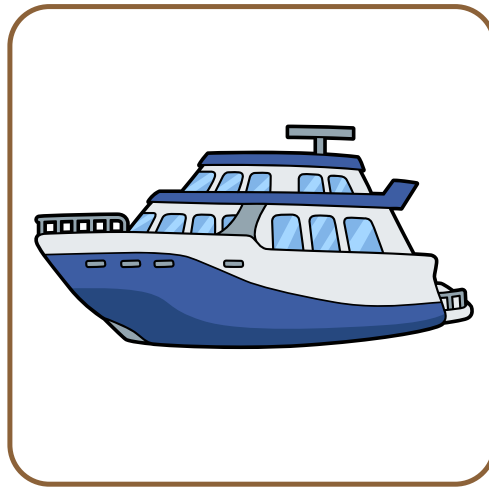












Semana 8

Sección 18

Momento 1

Fichas.

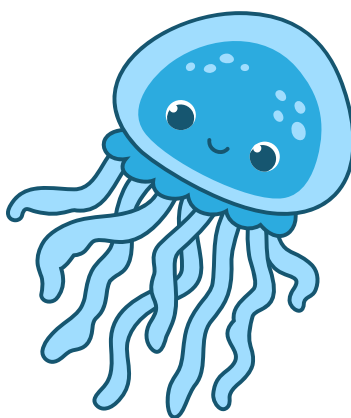
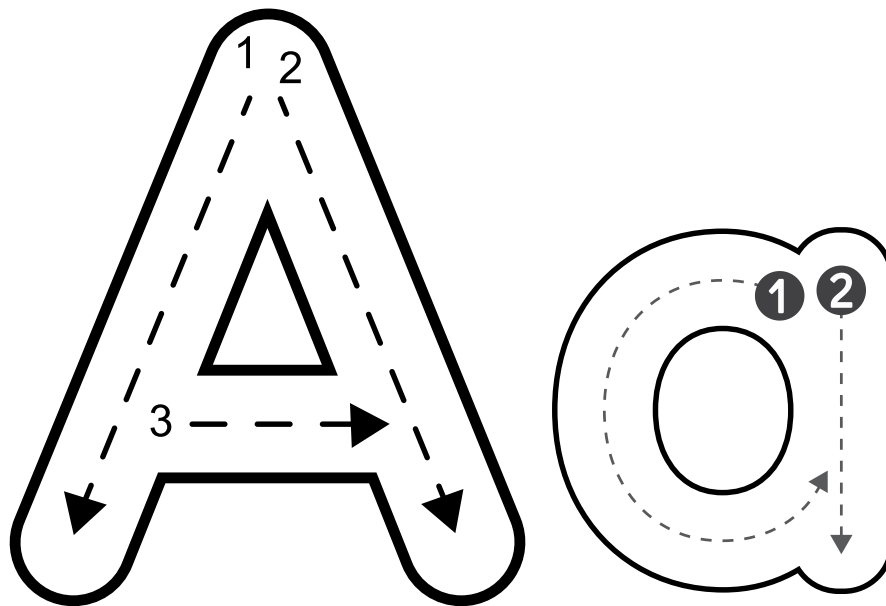
Momento 2

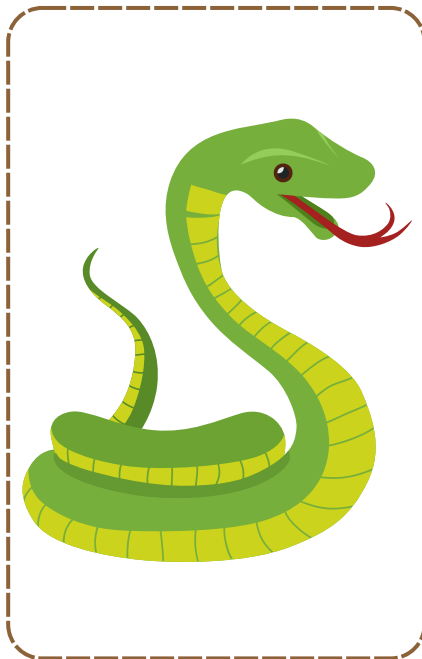
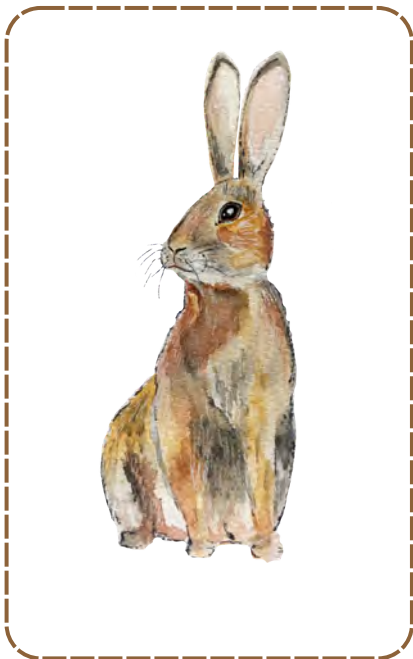
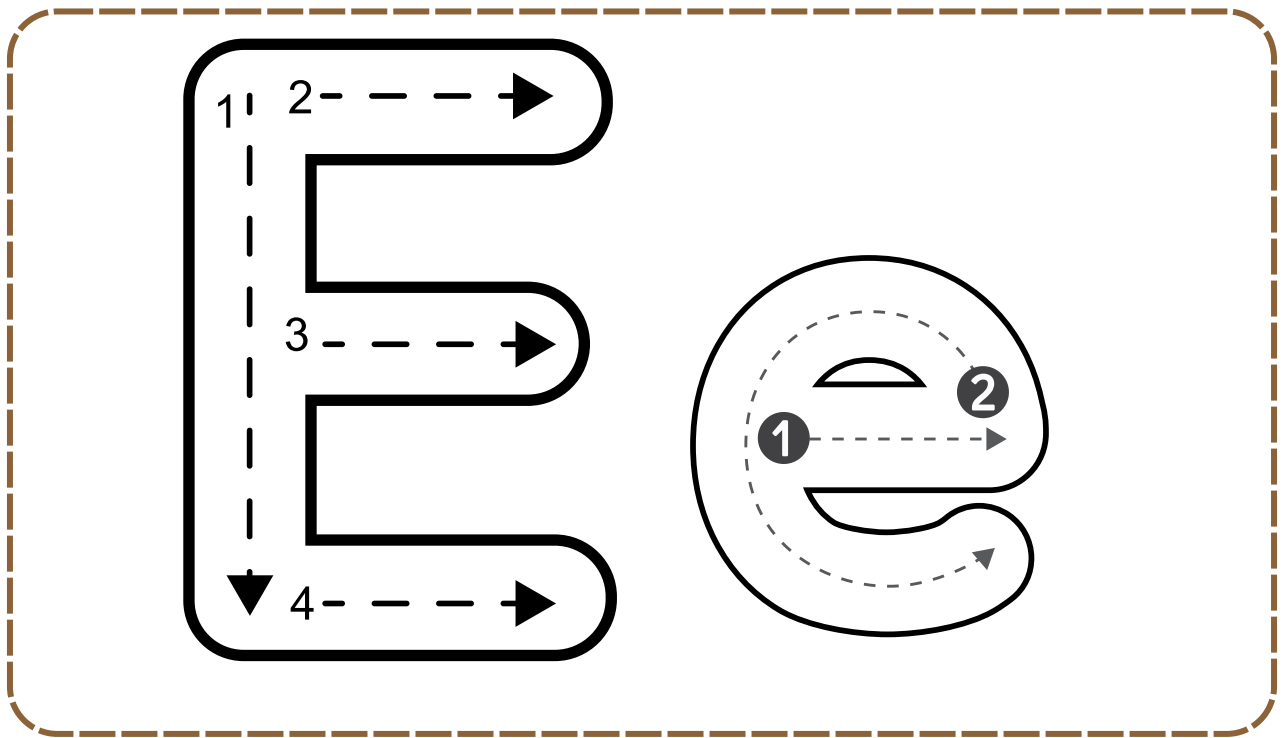
Tarjetas con dibujos de animales, tarjetas con las letras vocales en mayúsculas y minúsculas.

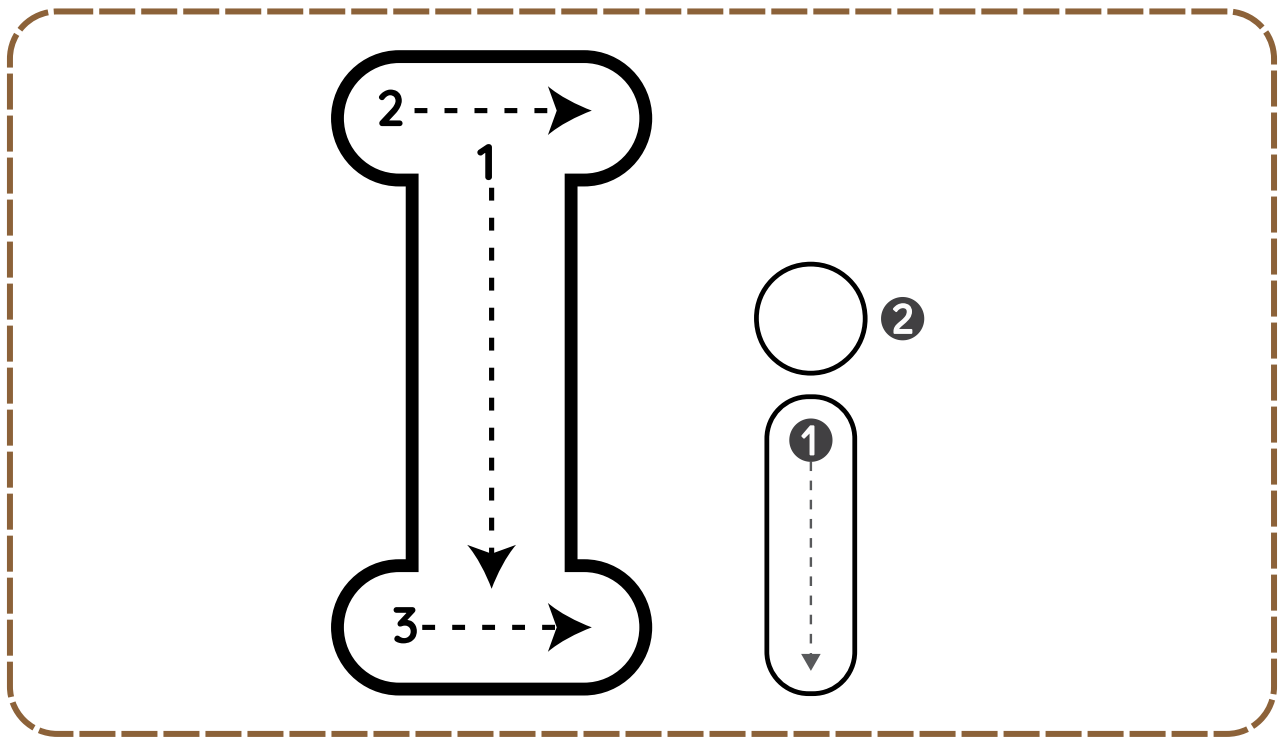
Momento 3

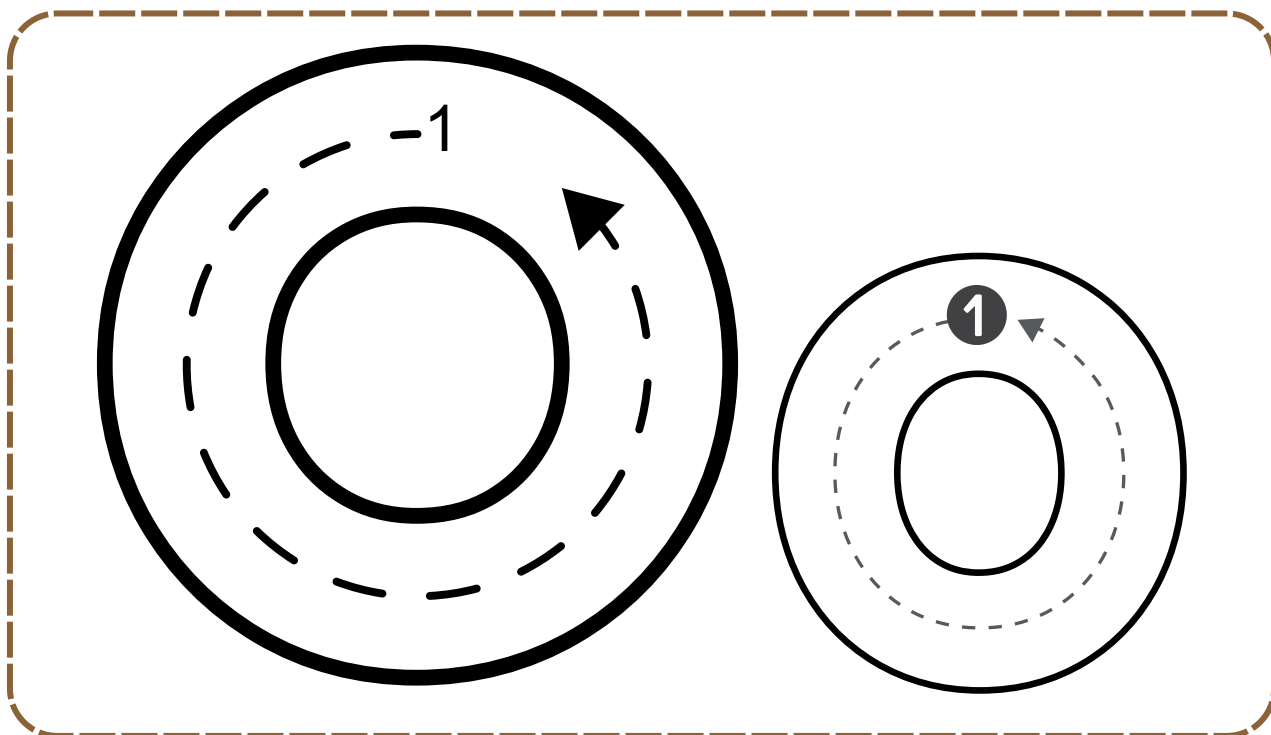
Imágenes para realizar el juego de la OCA

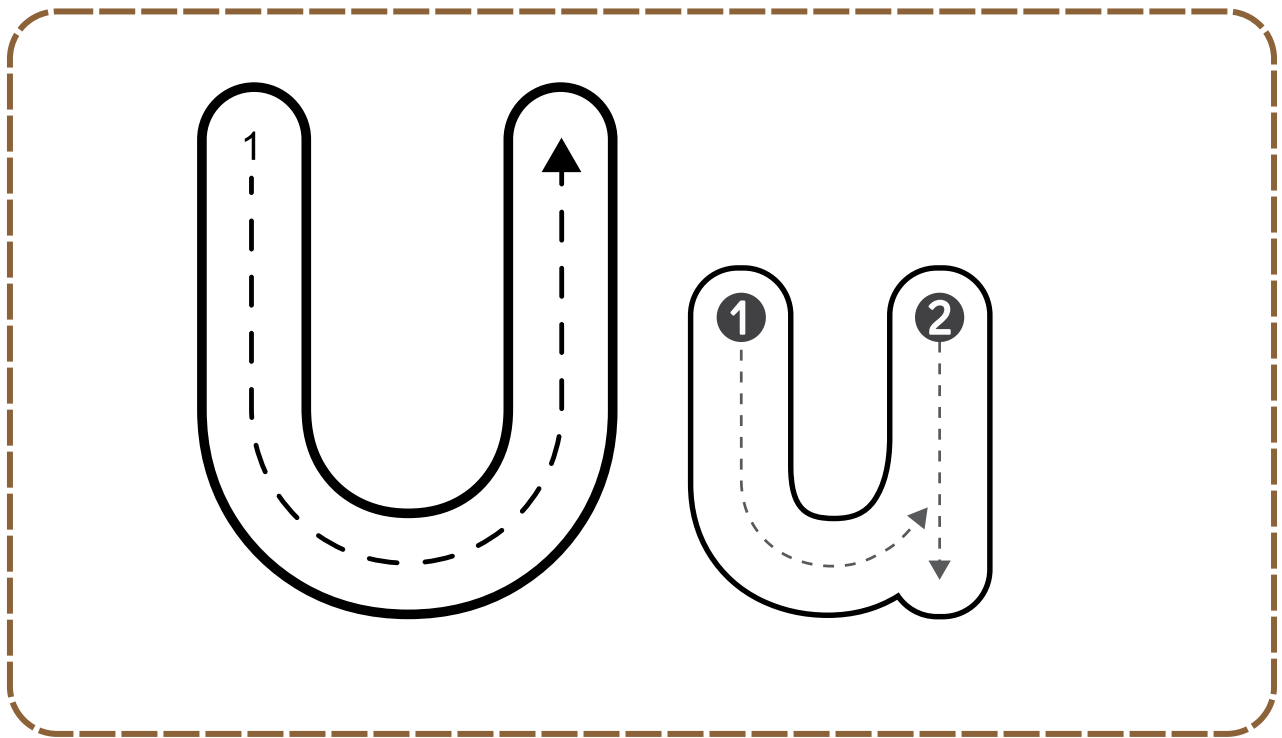


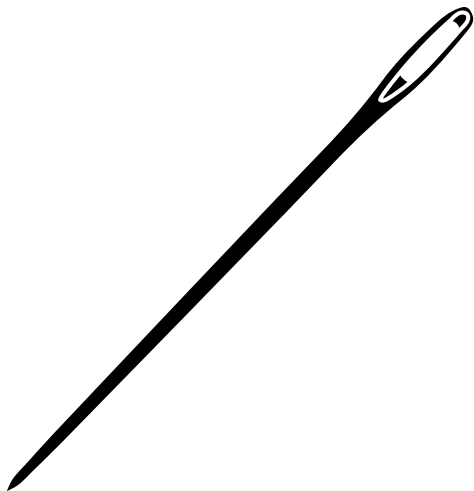
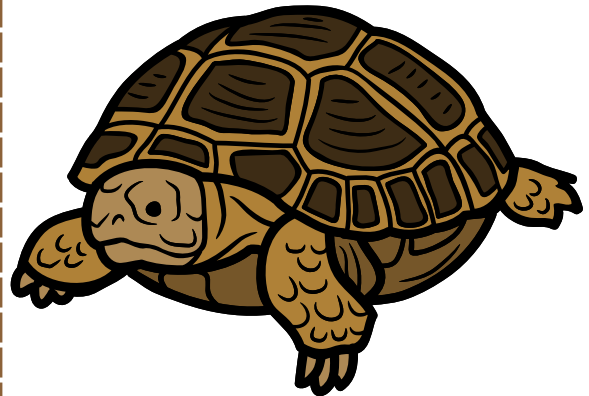
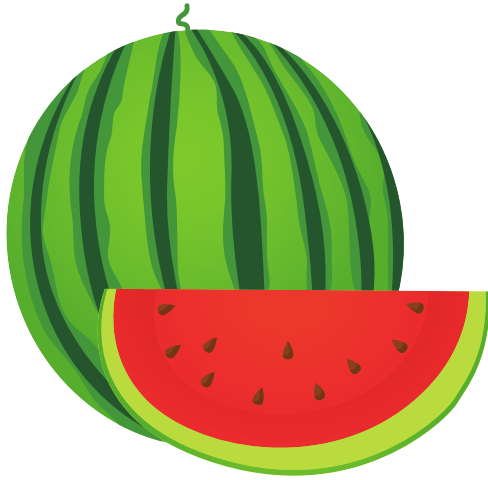


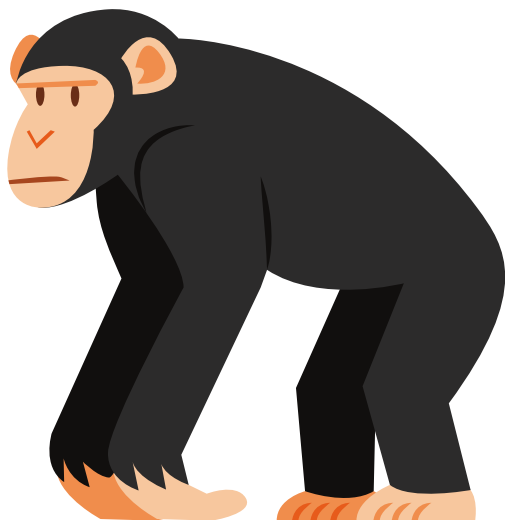
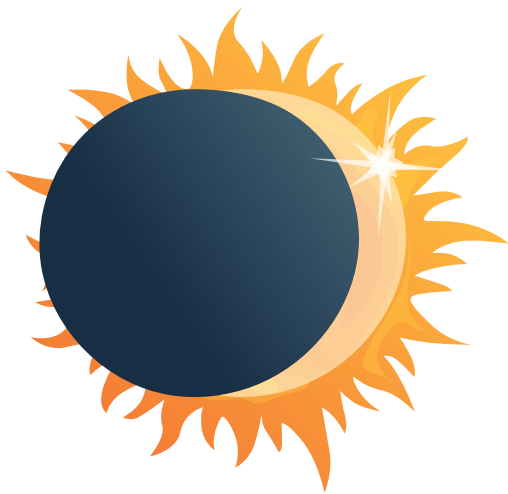


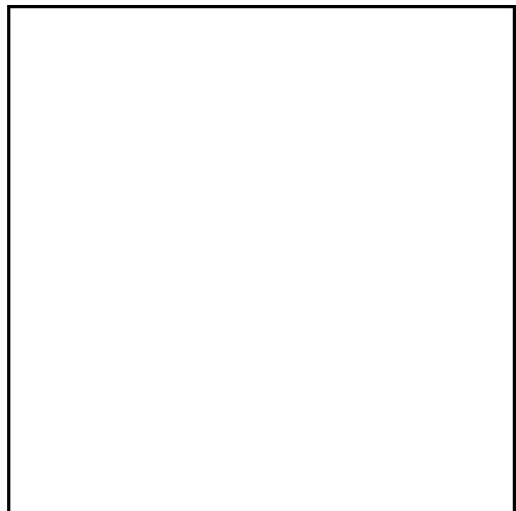
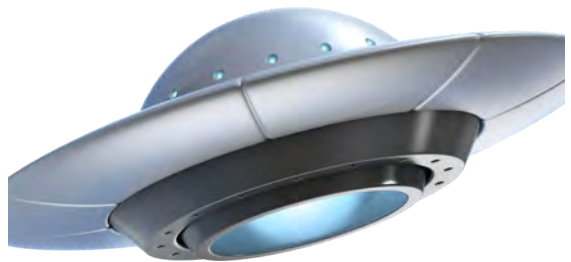
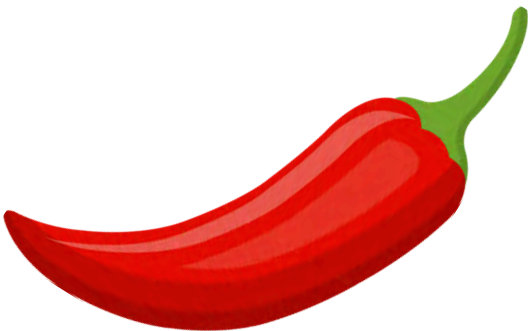
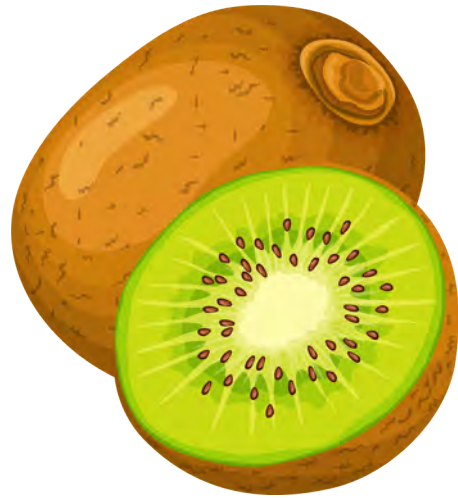




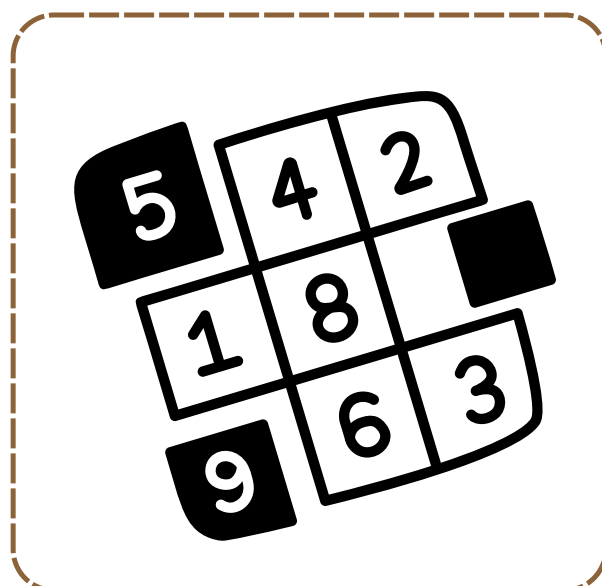
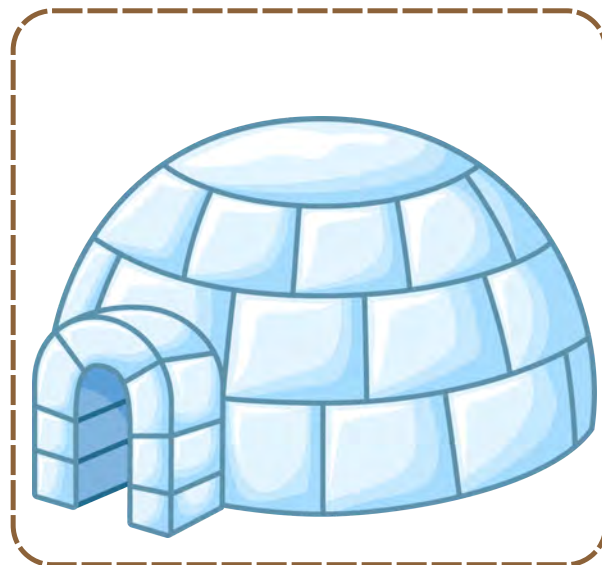












Semana 8

Sección 19

Momento 1

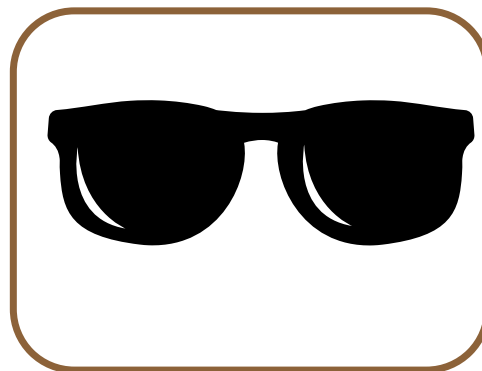
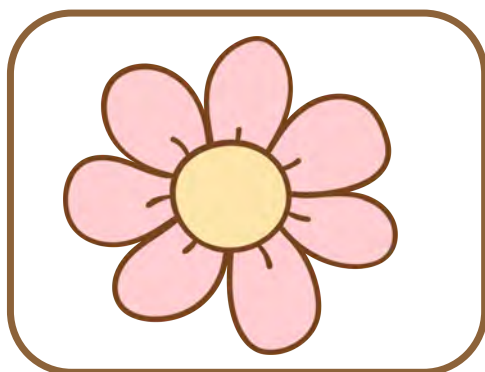
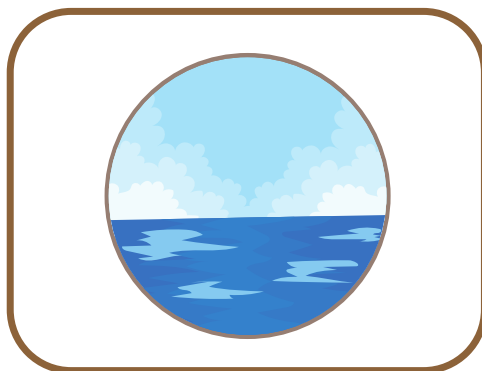
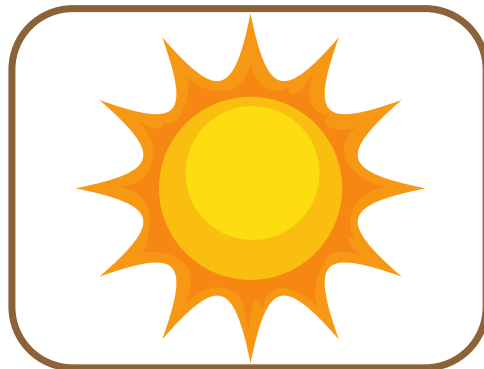
Tarjetas con dibujos, tablero.

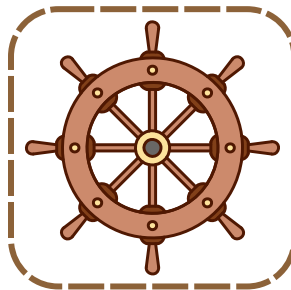
Momento 2

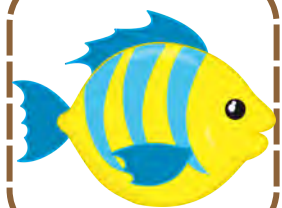
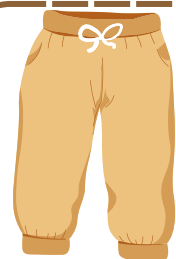
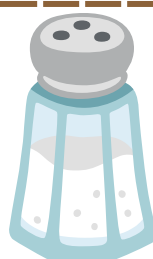
Una guía

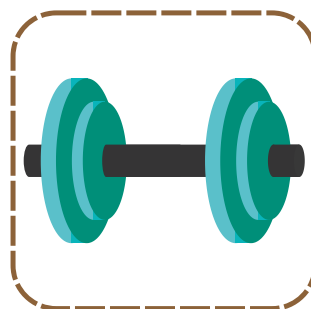
Momento 3

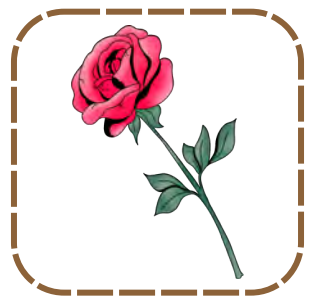
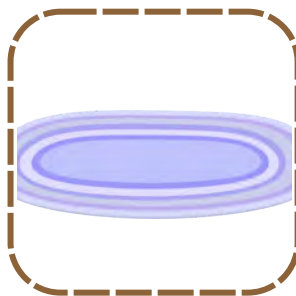
Tarjetas con dibujos, letras de molde.

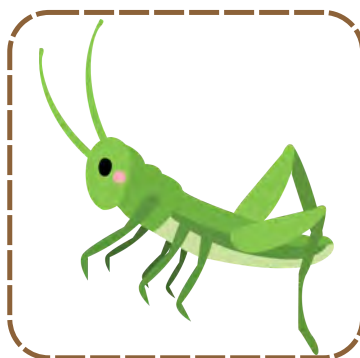
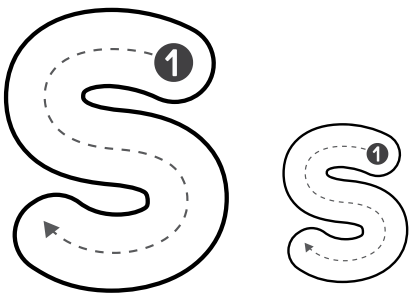


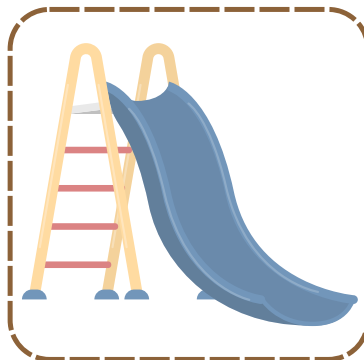
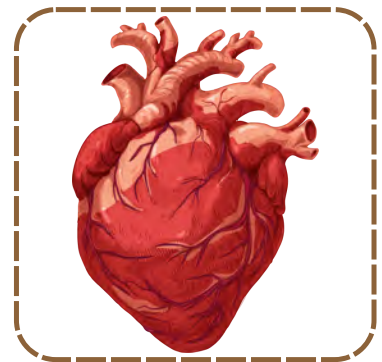
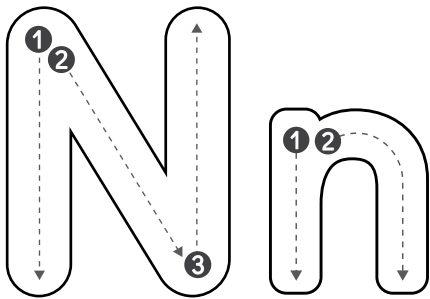


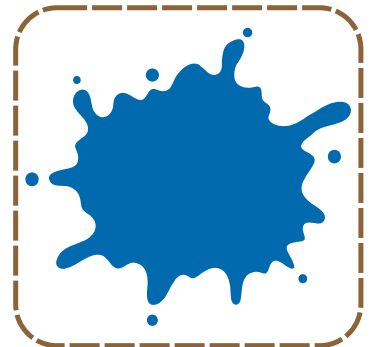
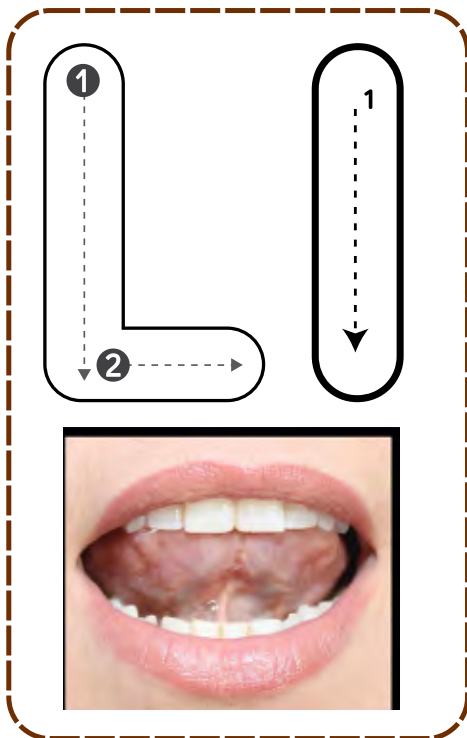


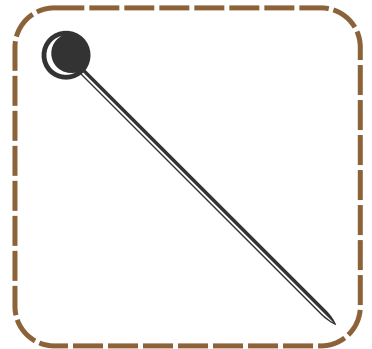
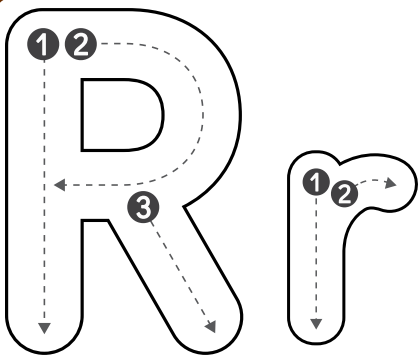












Semana 8

Sección 20

Momento 1

Tarjetas con dibujos y articulemas.

Momento 2

Tarjetas con dibujos y articulemas.

Momento 3

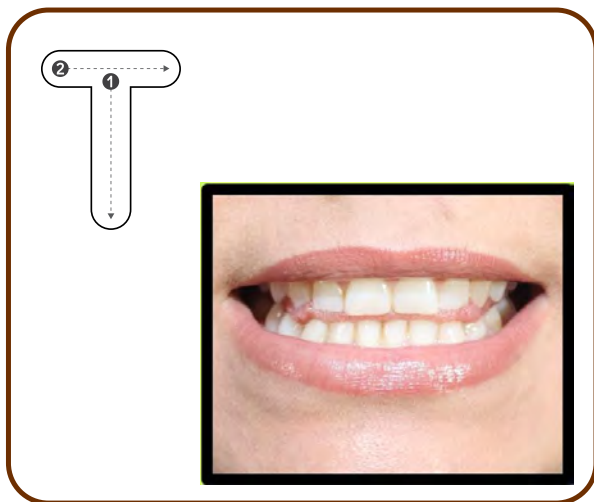
Tarjetas con dibujos y articulemas.

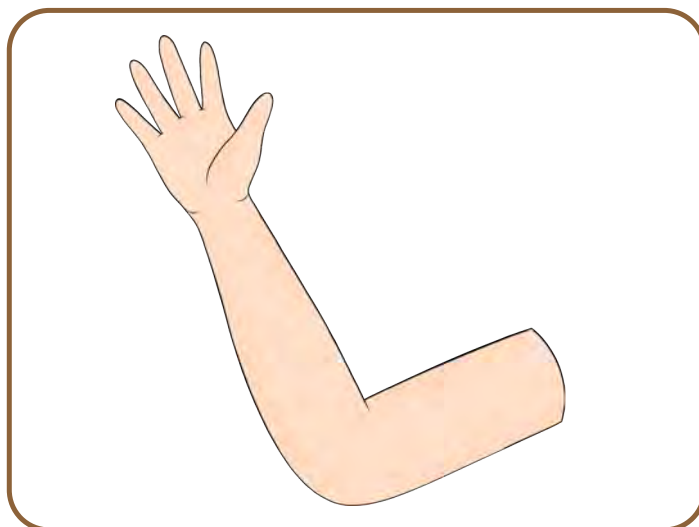
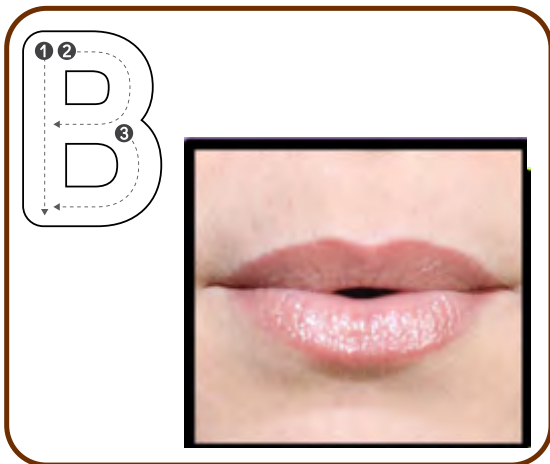
P



R





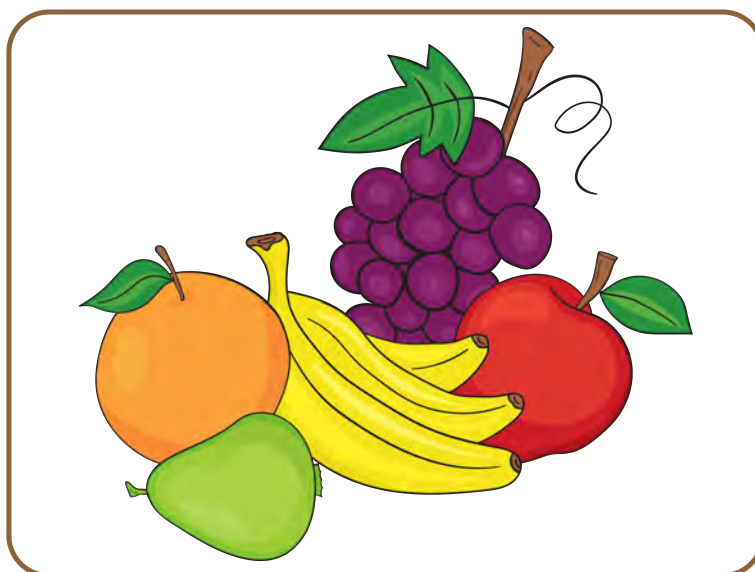
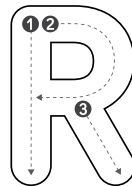
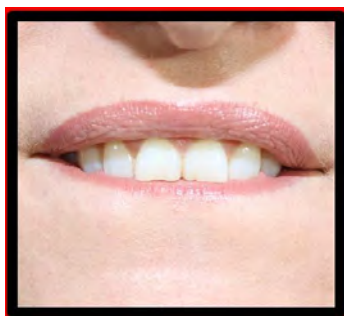
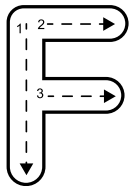


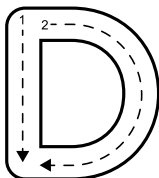
C

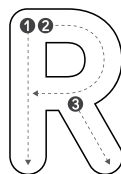
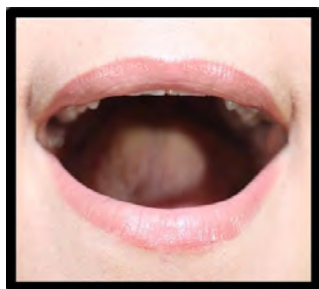
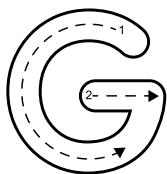


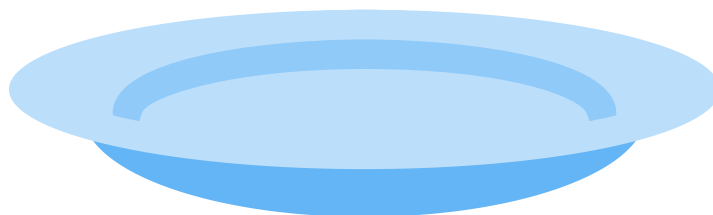
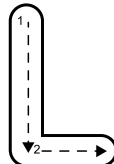
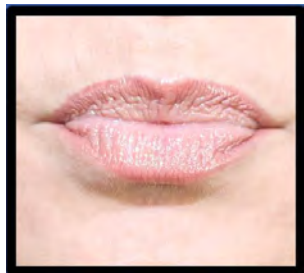
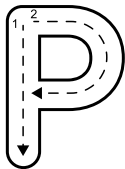
R

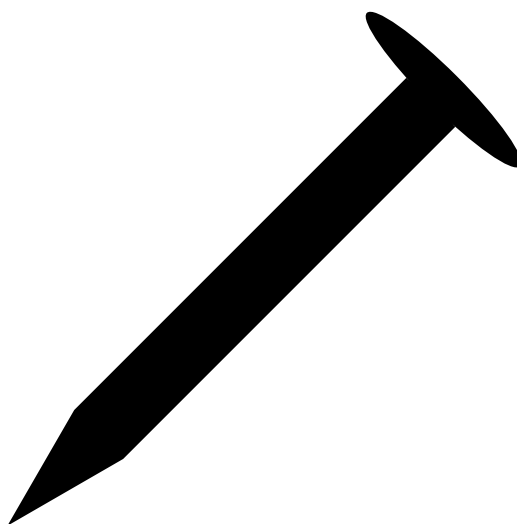
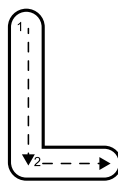
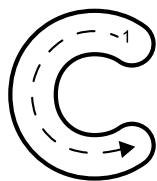


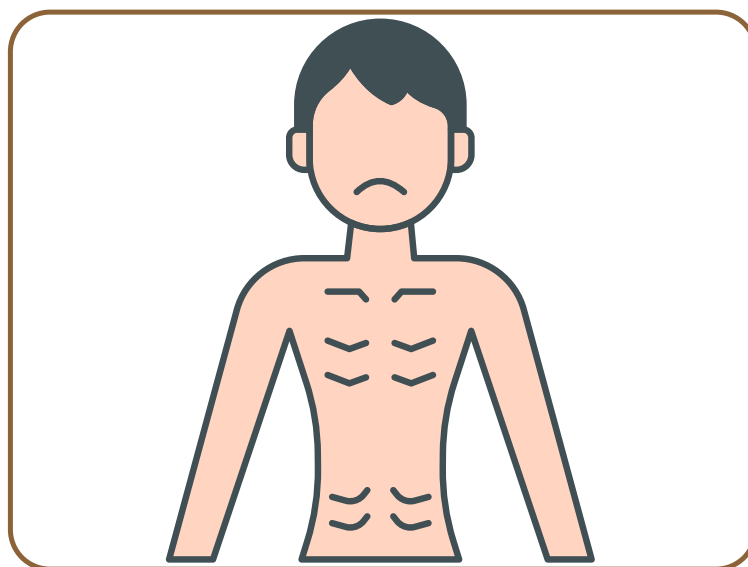
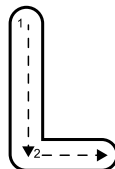
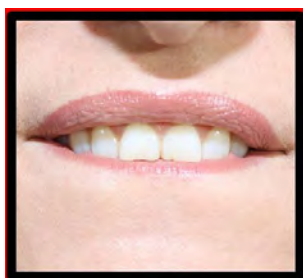
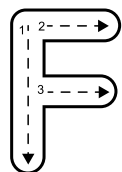


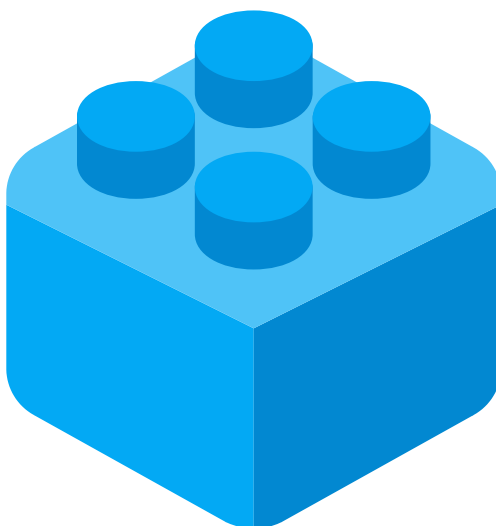
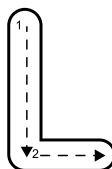
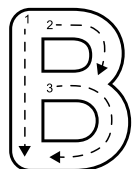


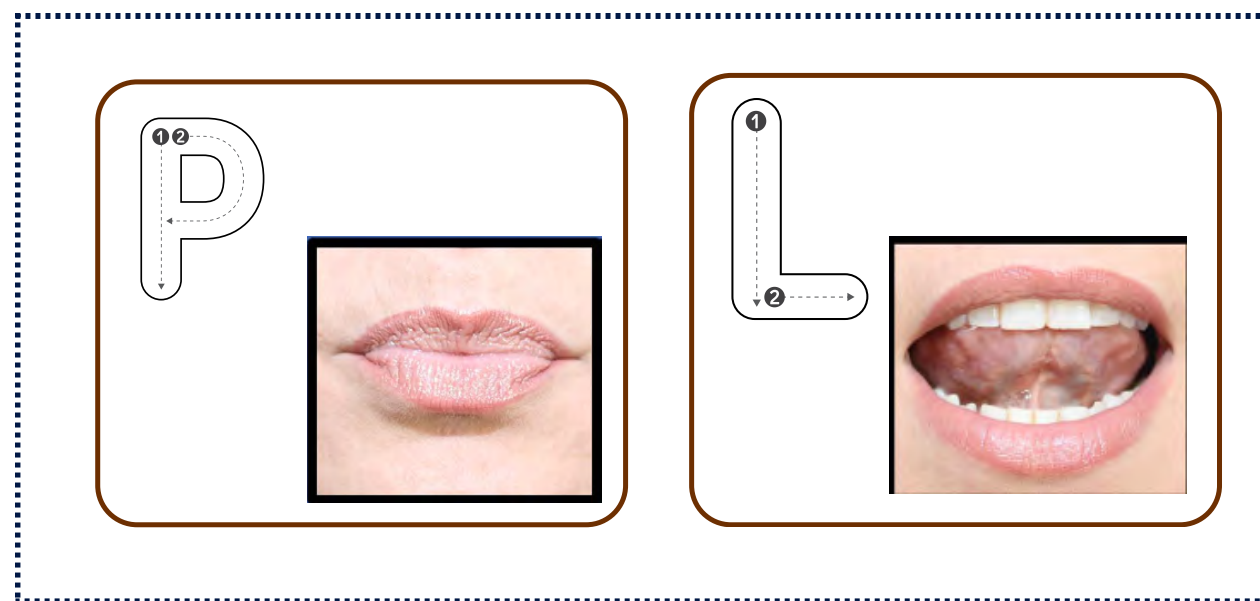
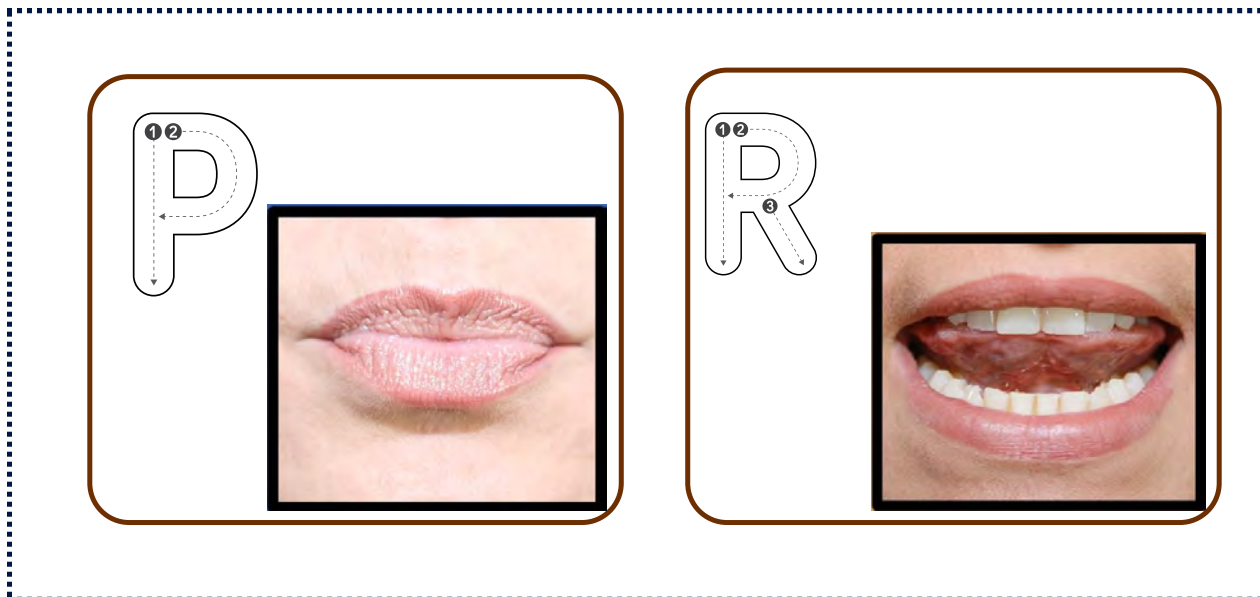




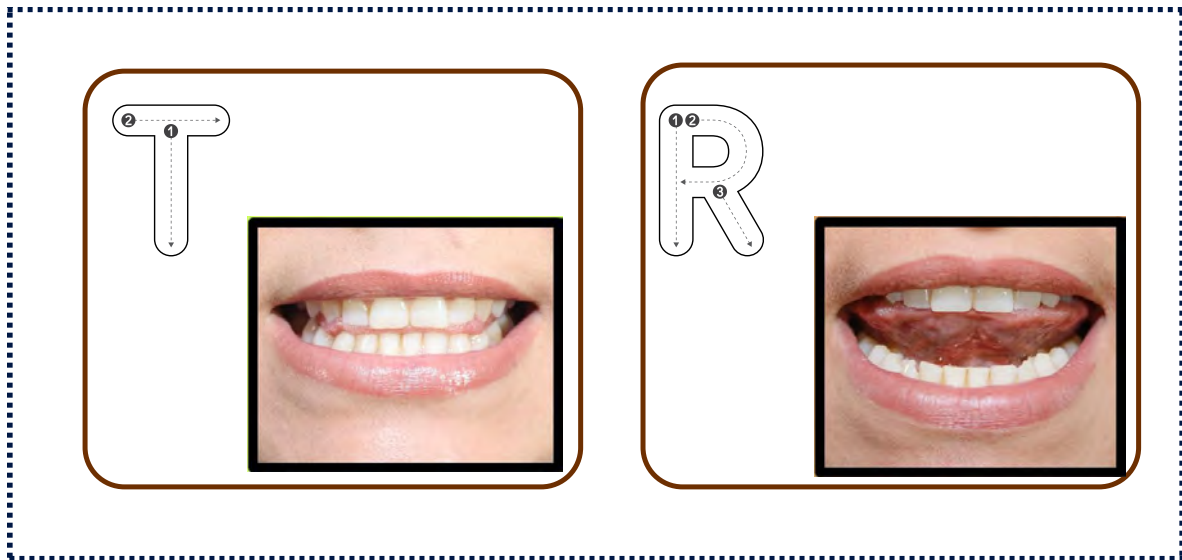


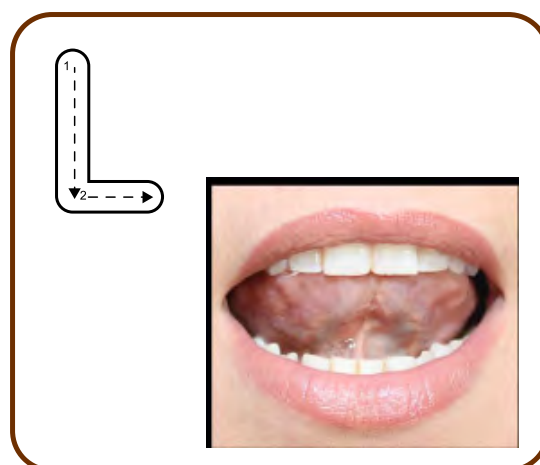
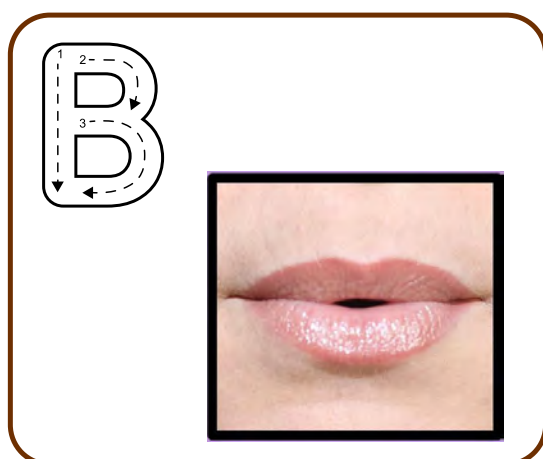
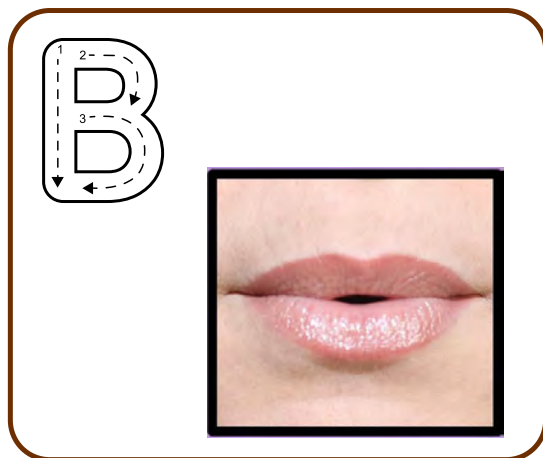


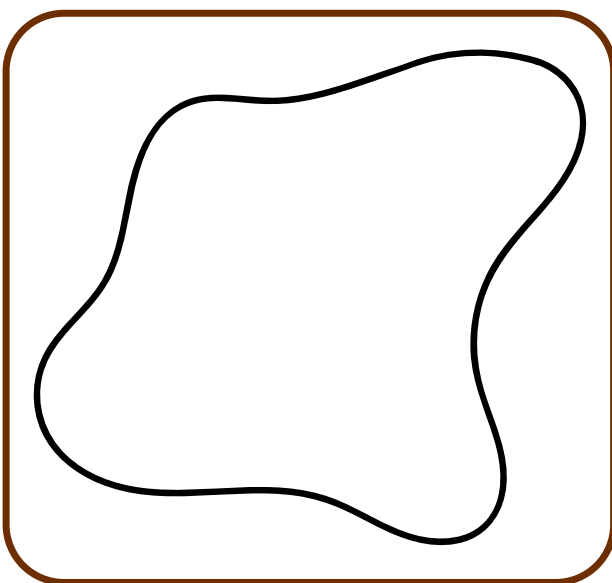


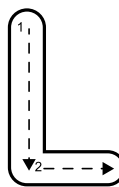
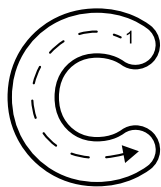
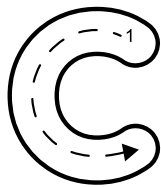


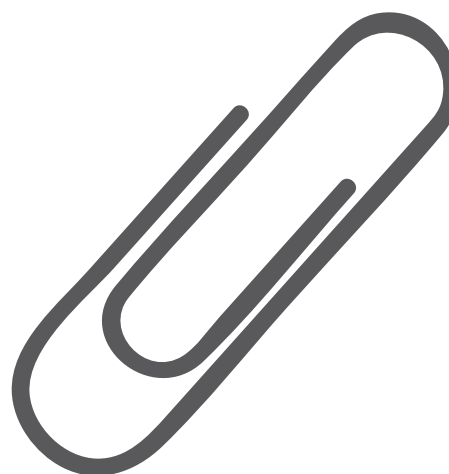


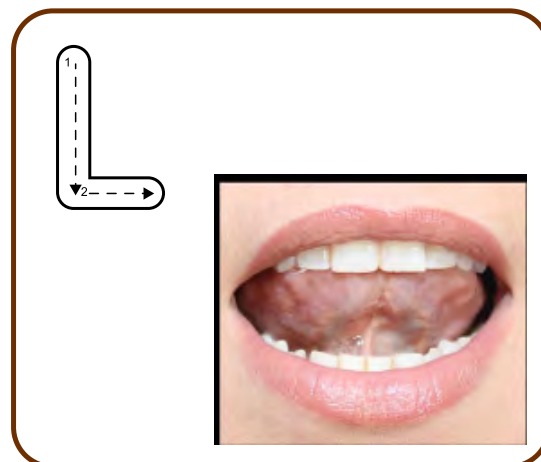
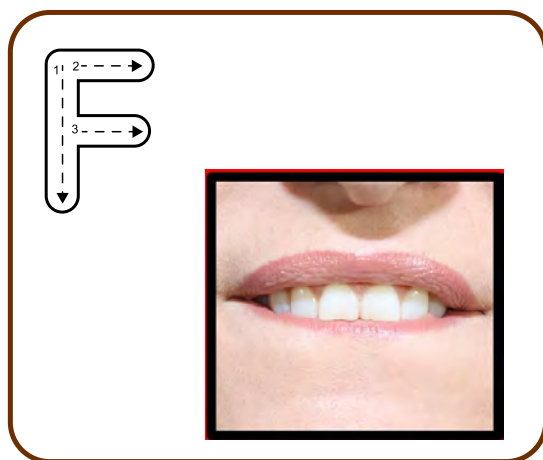
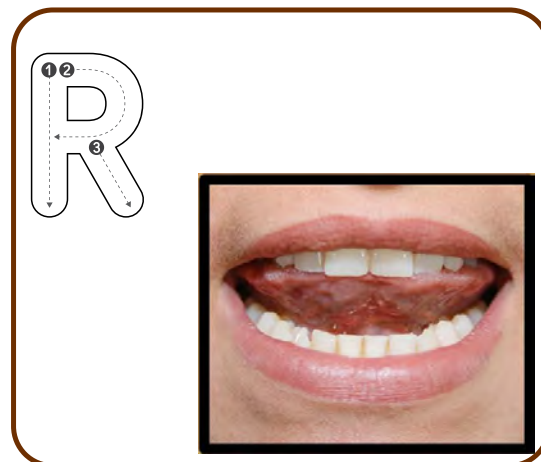
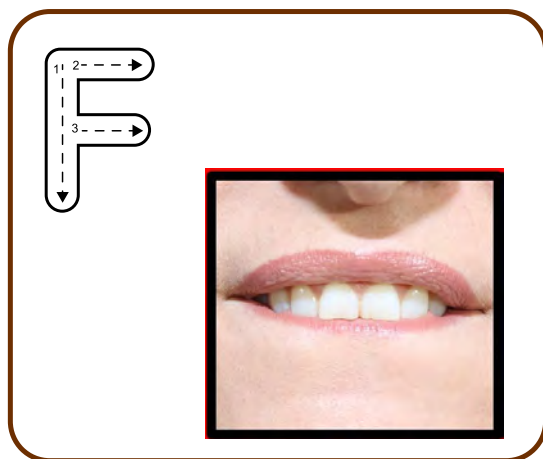


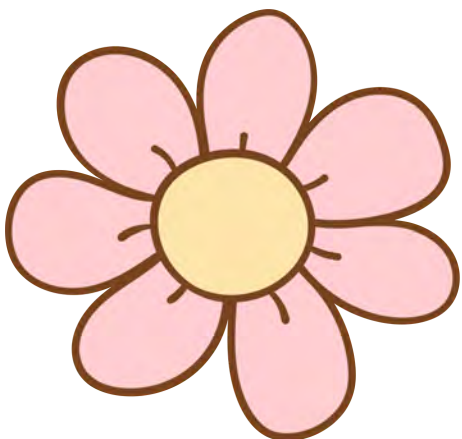
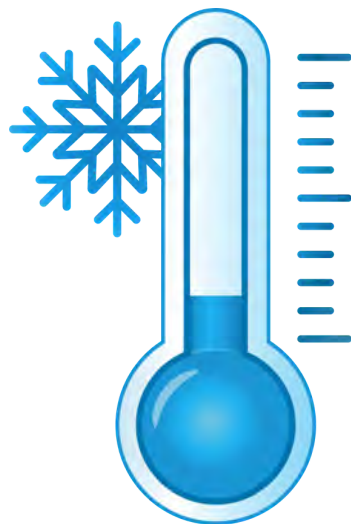


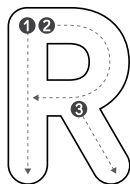
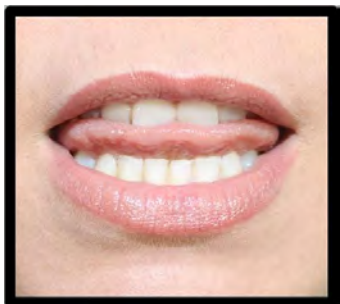
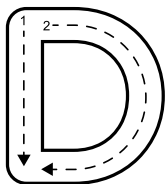


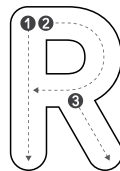
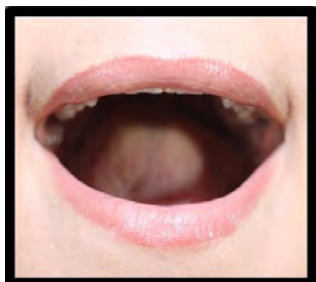
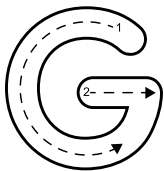












Semana 9

Sección 21

Momento 1

Tarjetas con dibujos.

Momento 2

Tarjetas con dibujos y fichas.

Momento 3

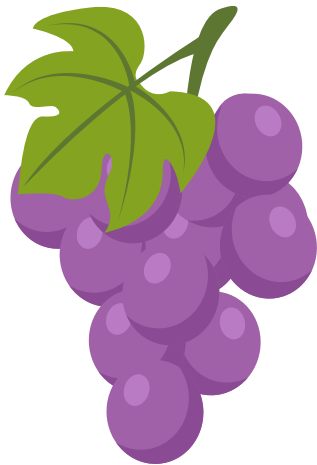
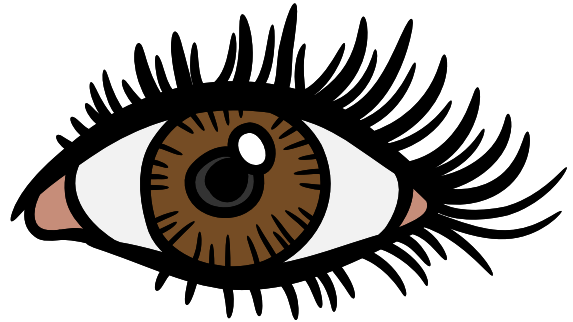
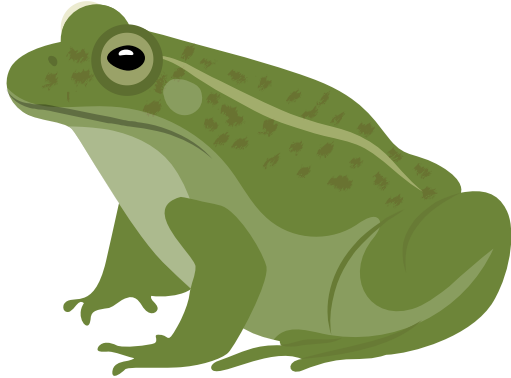
Tarjetas con dibujos.











Semana 9

Sección 22

Momento 1

Guía con dibujos, ovillo de lana.

Momento 2

Guía.

Momento 3

Cintas para poner en la cabeza, cinta para pegar, tarjetas con dibujos

La araña ocho patas

En un precioso día soleado, la araña Ochopatas fue al parque con sus cuatro hijas: Patipú, Telita, Bichi y Trepadora. A las arañitas les encantaba ir ahí siempre que podían.

Patipú le pidió a su madre que le empujara en el columpio, y ella empezó a hacerlo con una de sus ocho patas.

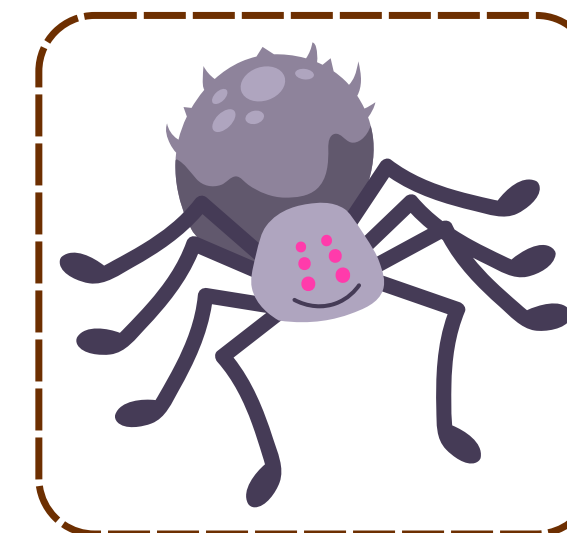
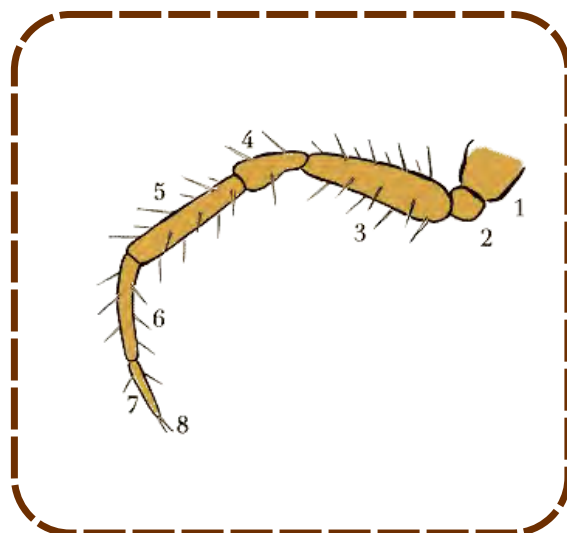
- ¡Más fuerte, Mamá, que quiero tocar las nubes!

Luego, a Telita le apeteció jugar al balón, y la madre empezó a chutar con ella a la vez que columpiaba a Patipú con otra pata.

Después, Bichi le pidió: - "Mamá por favor hazme un hoyo para jugar en la arena" - y la madre se puso a hacerlo con una pata, mientras con otra pasaba el balón a Telita y con otra columpiaba a Patipú con fuerza.

Por último, Trepadora quiso enseñar a su madre lo alto que estaba subiendo por una tubería. Entonces, Ochopatas se distrajo al mirar hacia arriba, metió una pata en el hoyo que había hecho para Bichi y se cayó al suelo.

Mientras, Telita ya había pasado el balón, y como la madre no estaba para devolverlo, golpeó sin querer a Patipú que seguía en el columpio. ¡Qué desastre! Ochopatas comprendió que no podía atender bien a sus cuatro hijas a la vez.





NOMBRE----- FECHA-----

I-E----- HORA-----



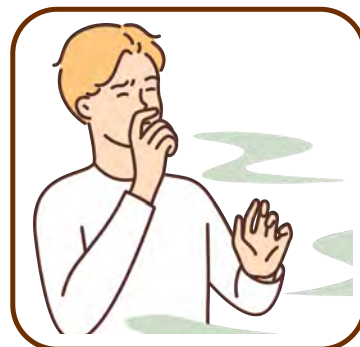
nombre----- FECHA-----

I-E ----- HORA -----



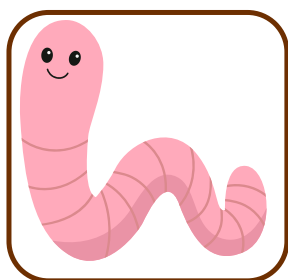
NOMBRE----- FECHA-----

I-E----- HORA-----



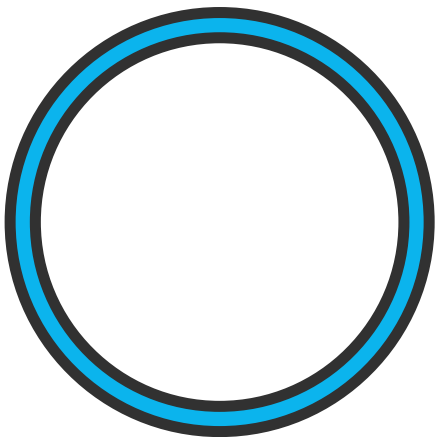
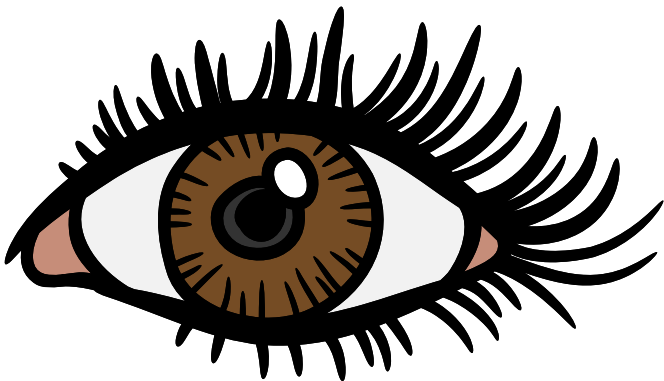
NOMBRE----- FECHA-----

I-E----- HORA-----

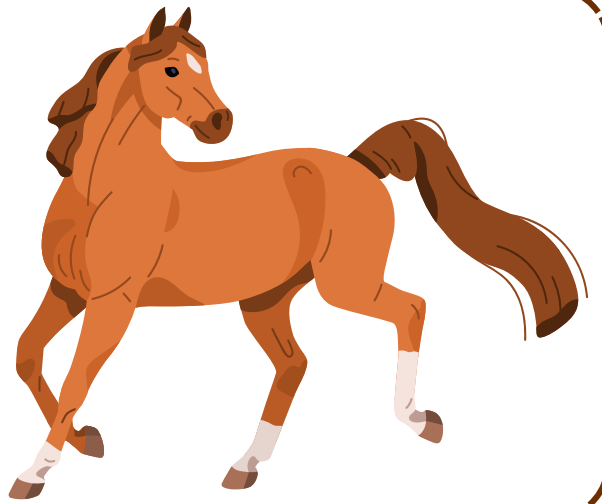


NOMBRE----- FECHA-----

I-E----- HORA-----









Semana 10

Sección 23



Guía, tablero y marcadores.



círculos de cartón de colores

Mar

muela

Luz

árbol

Pie

alpaca

día

chispa

disco

murciélagos

corbata

campana

dormir

salchicha

carta

espuma

tiburón

cantar

pulpa

gorrión

jabón

Palabras que deberá decir la orientadora pero sonido por sonido

- Red
- tos
- par
- campo
- mosca
- rueda
- golpe
- rancho
- carne
- largo
- bolsa
- leer
- jaula
- ampolla
- ayudar
- pestaña
- jardín
- feria
- girasol
- pescado

Semana 10

Sección 24

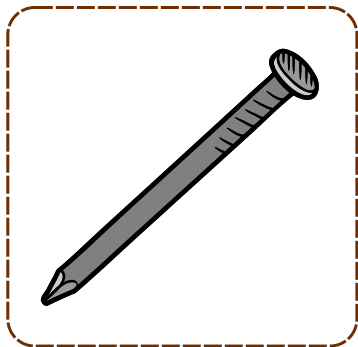
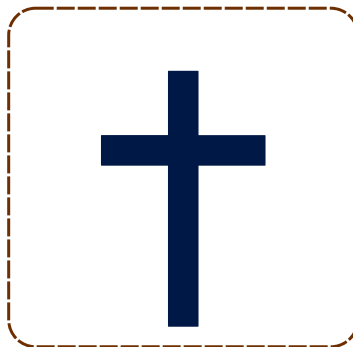
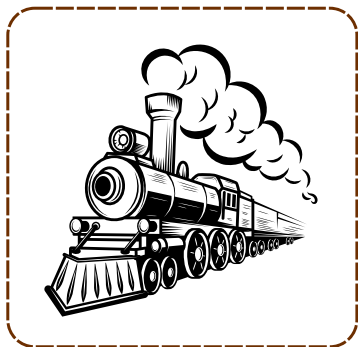
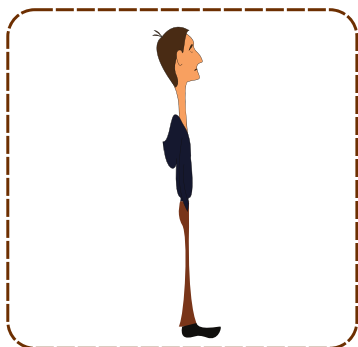
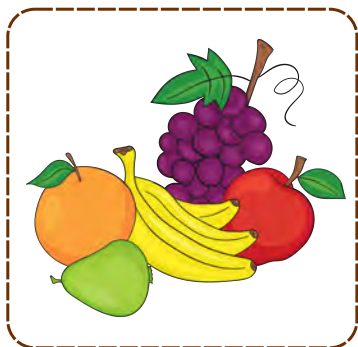
Momento 1

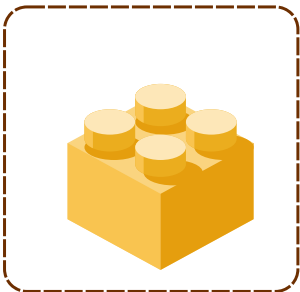
Marioneta, tarjetas con dibujos, fichas o bloques.

Momento 2

Momento 3

Tarjetas con dibujos y articulemas





Semana 10

Sección 25



Momento 1

, tarjetas con dibujos, bloques o fichas.



Momento 2

Tarjetas con dibujos, bloques o fichas.



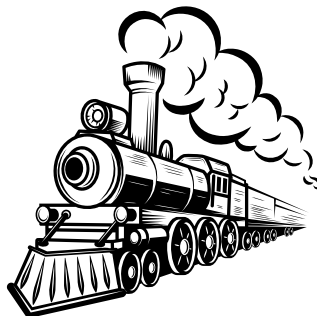
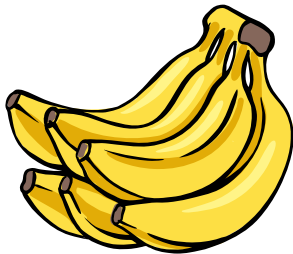
Momento 3

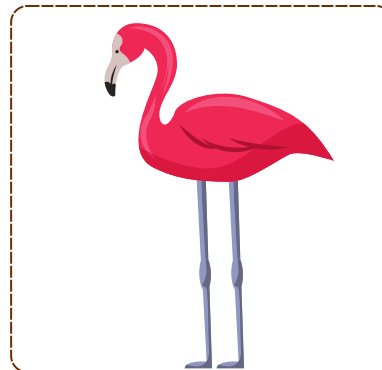
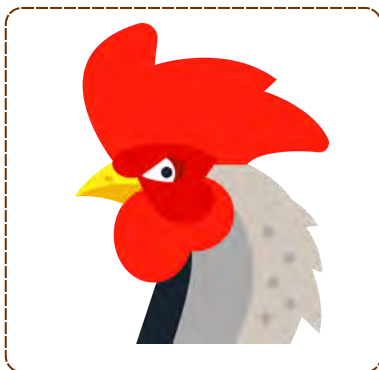
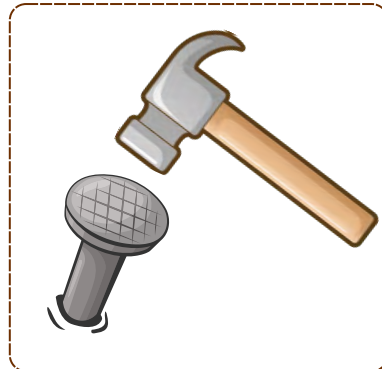
Tarjetas con dibujos, bloques o fichas

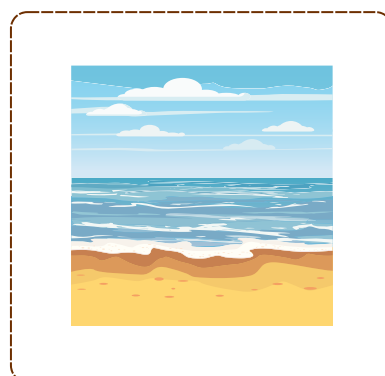
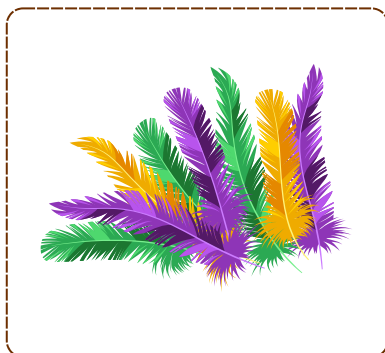
la historia loca

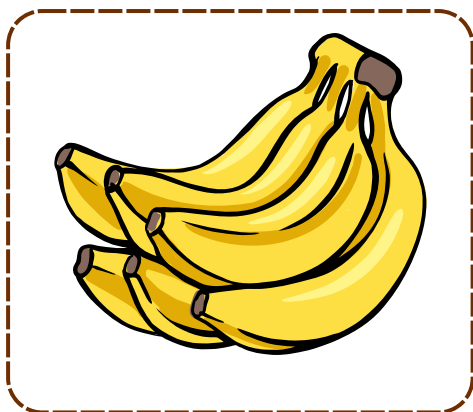
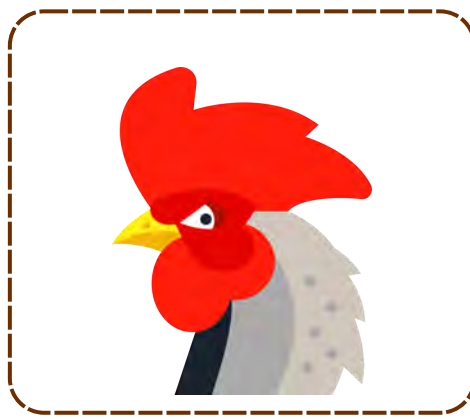
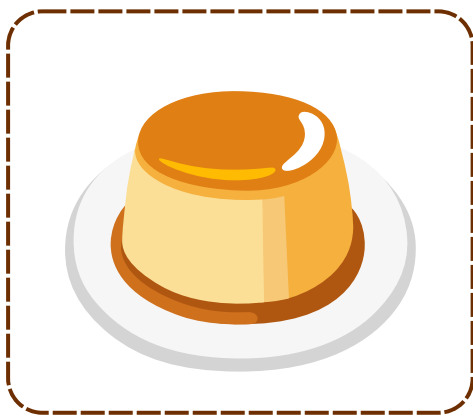
Llegó Braulio, un dragón de Komodo en tren a plantar plátanos preciosos en la playa, mientras Clara la grulla clavaba clavos en forma de cruz en su cresta; con su elegancia apareció Francisco el flamenco y armó un trébol con tres plumas y, la graciosa trucha Flor flotaba felizmente entre la bruma comiendo un flan.











Semana 11

Sección 26



Momento 1

Ruleta en cartón, tarjetas con dibujos.



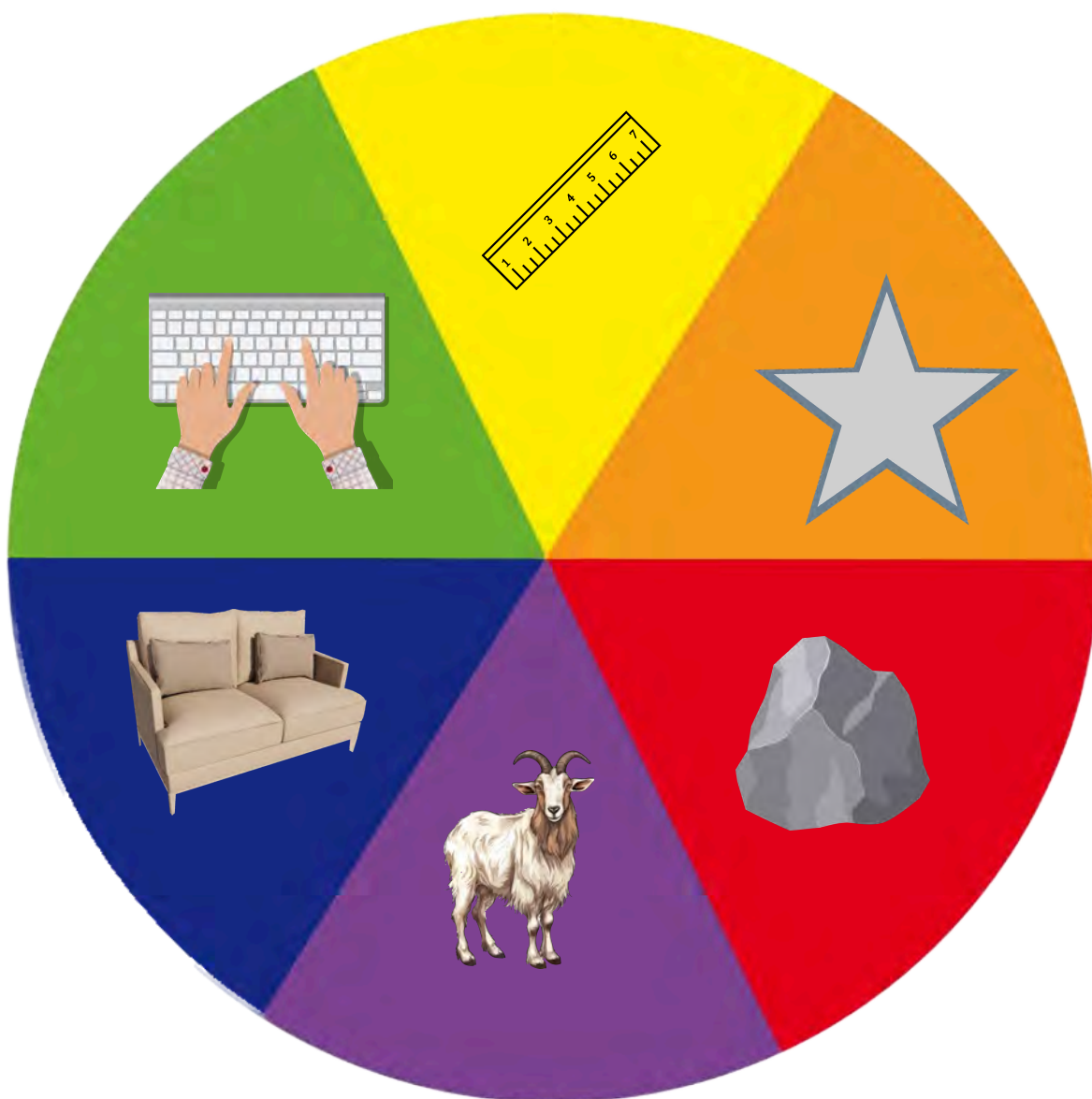
Momento 2

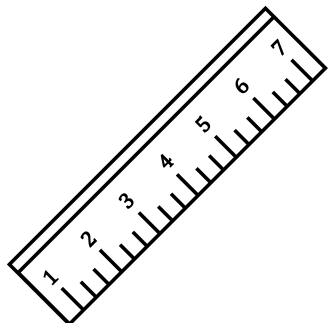
Bolsa sorpresa, tarjetas con dibujos

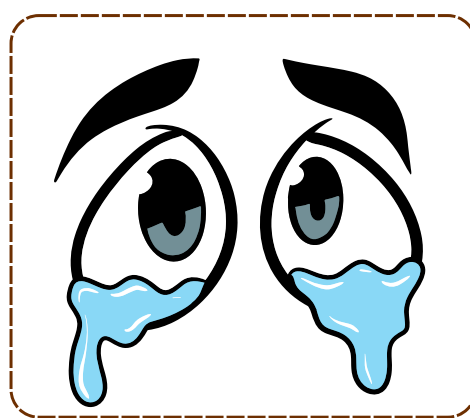
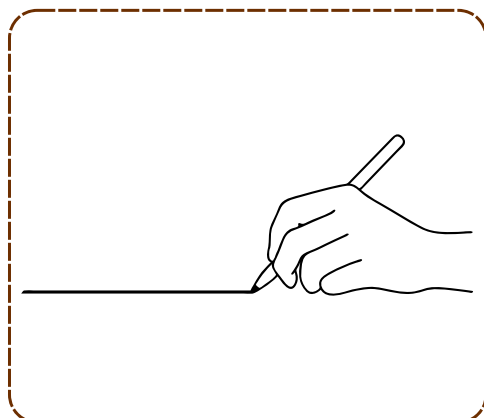
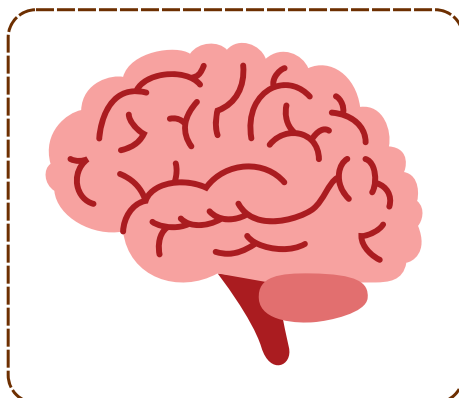
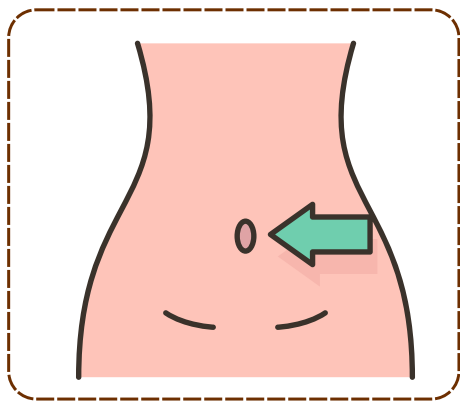


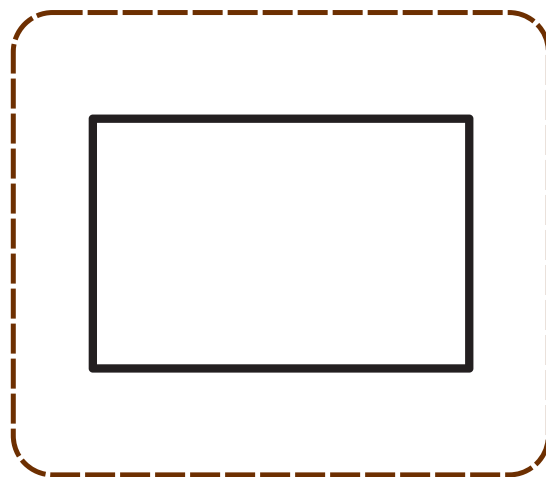
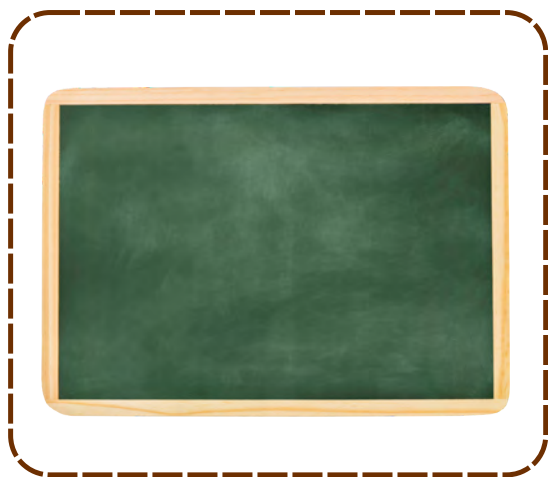
Momento 3

Guía con dibujos









Semana 11

Sección 27



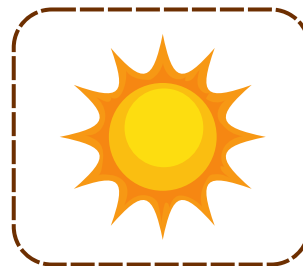
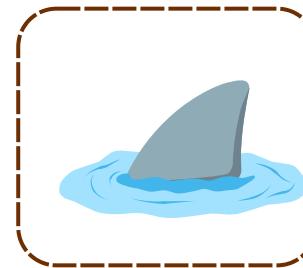
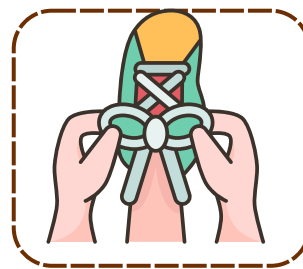
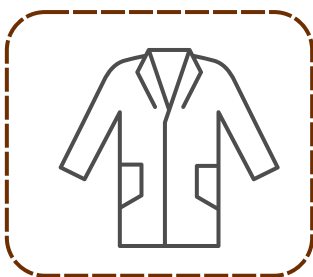
Tarjetas con dibujos, fichas.

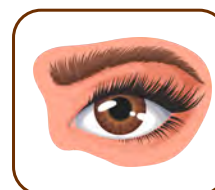
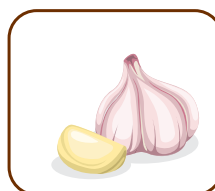
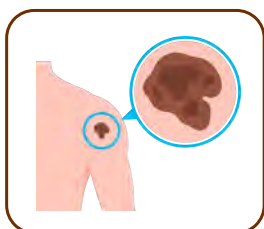


Guía

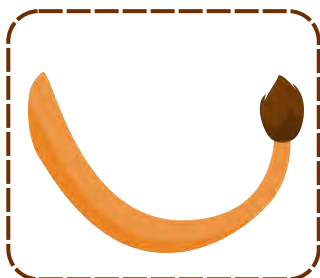


Guía con dibujos





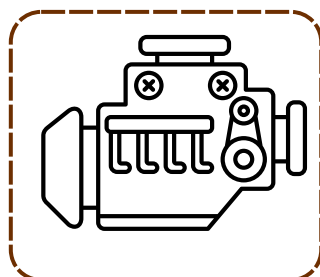
Cola
X



Sala
X



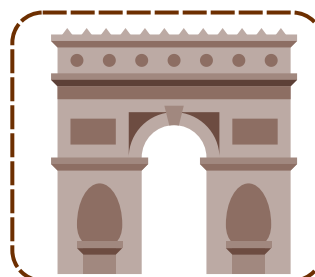
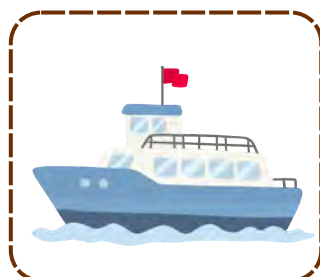
Motor
X



Globo
X



Barco
X



Semana 12

Sección 28

A circular icon with a brown border containing the text "Momento 1" in a yellow, cursive font.

Momento 1

Tarjetas de dibujos, fichas, articulemas

A circular icon with a brown border containing the text "Momento 2" in a yellow, cursive font.

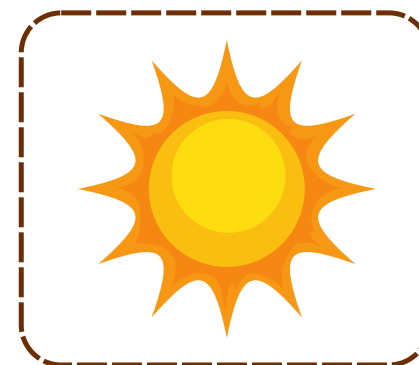
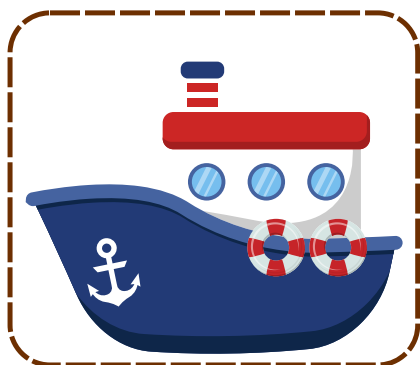
Momento 2

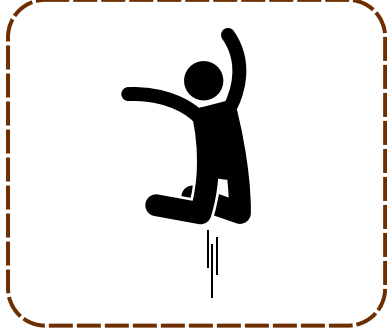
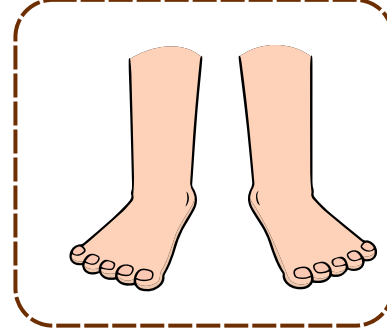
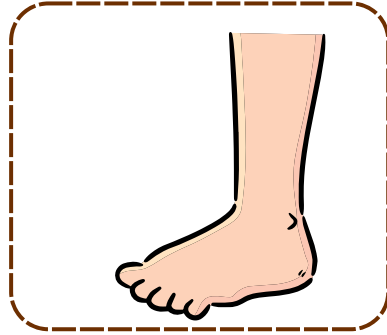
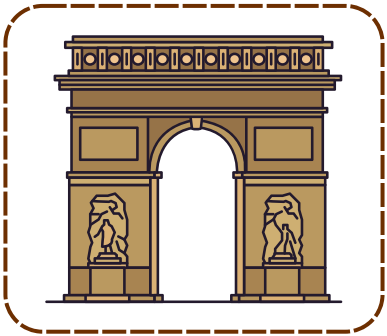
Tarjetas con dibujos, articulemas, fichas

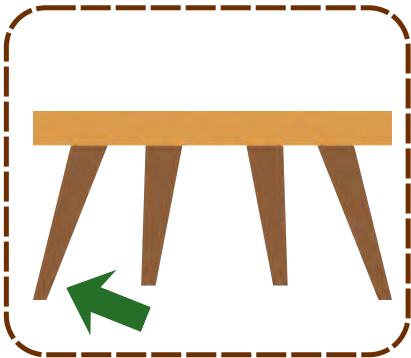
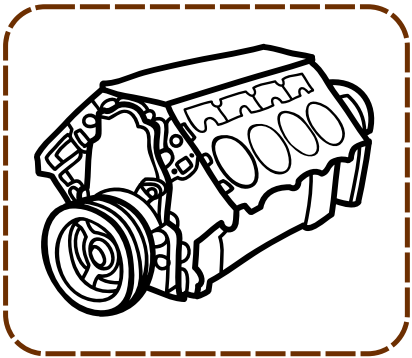
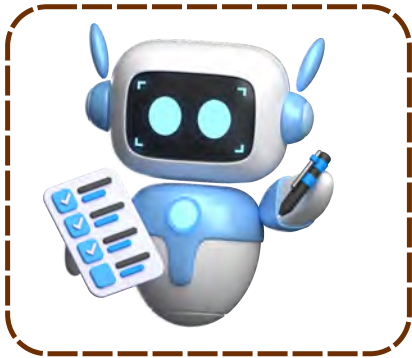
A circular icon with a brown border containing the text "Momento 3" in a yellow, cursive font.

Momento 3

Tablero, tarjetas con dibujos







Ata

Ancla

Oler

Una

Hora

robo

nada

moto

Semana 12

Sección 29



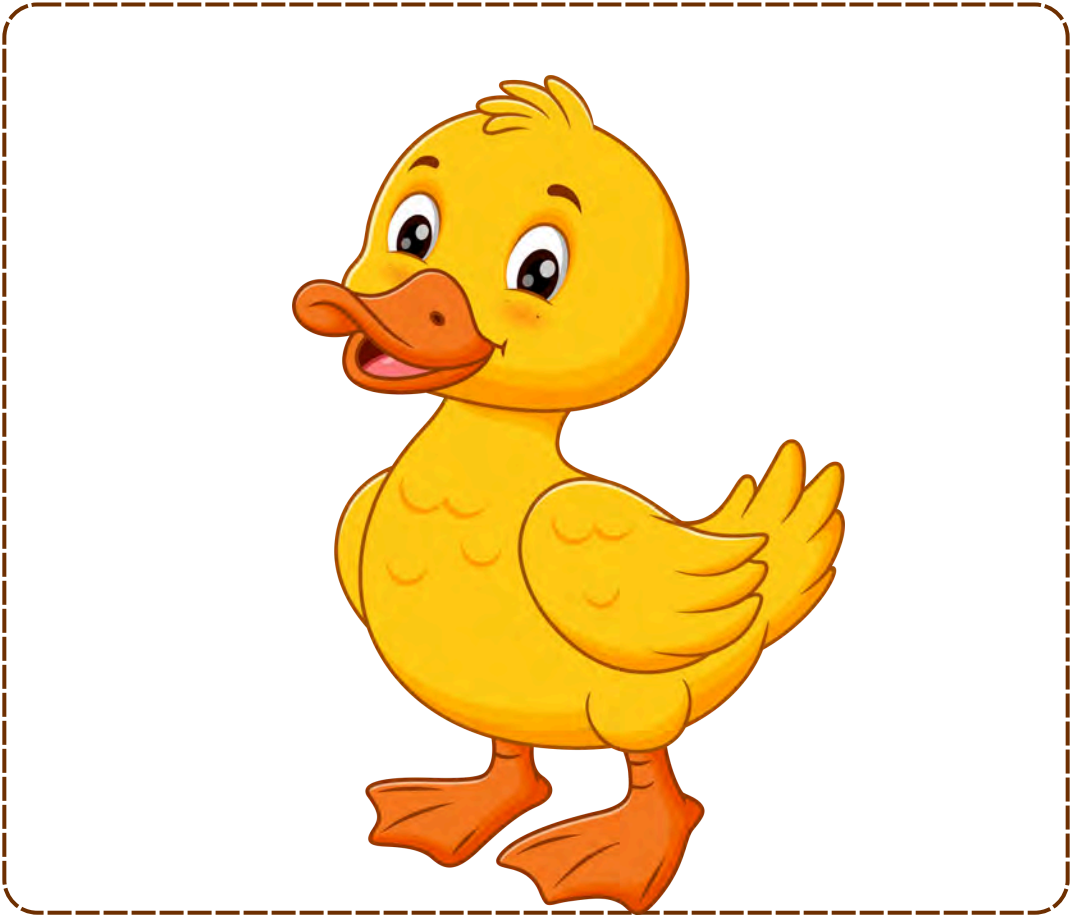
Tarjetas con dibujos y juego rayuela.



Tarjetas con dibujos, tablero.

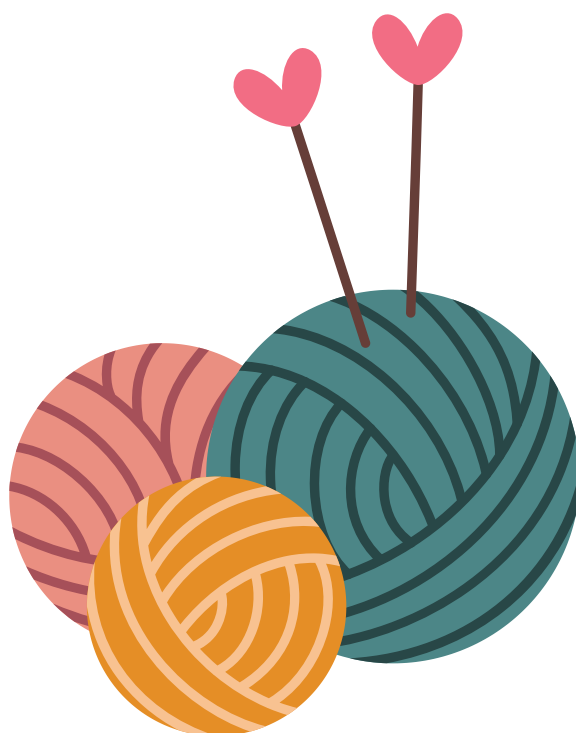


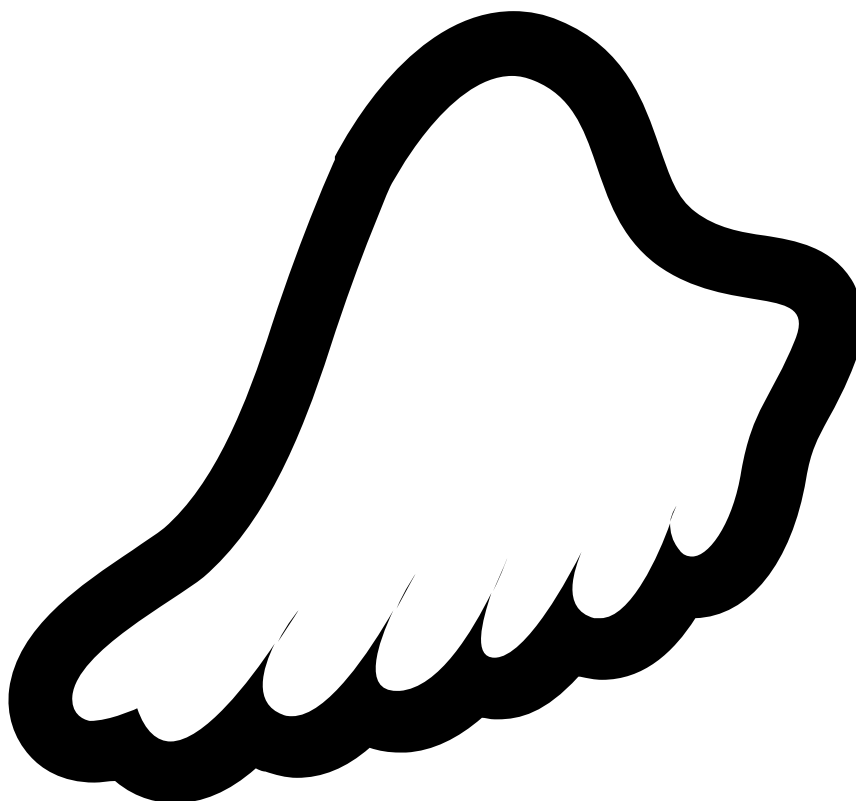
DIBUJOS DE LA RAYUELA	SONIDOS A REEMPLAZAR	PALABRA FINAL
pato	/p/ por /g/	gato
cama	/k/ por la /r/	rama
mesa	/m/ por /p/	pesa
rana	/r/ por /l/	lana
ola	/o/ por /a/	ala
Loro	/l/ por la /t/	toro
mar	/m/ por /b/	bar
zorro	/z/ por /g/	gorro
boca	/b/ por /r/	roca
piña	/p/ por /n/	niña







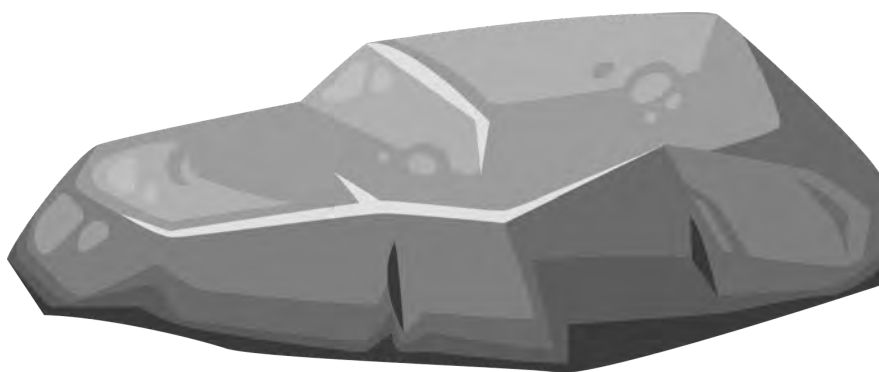


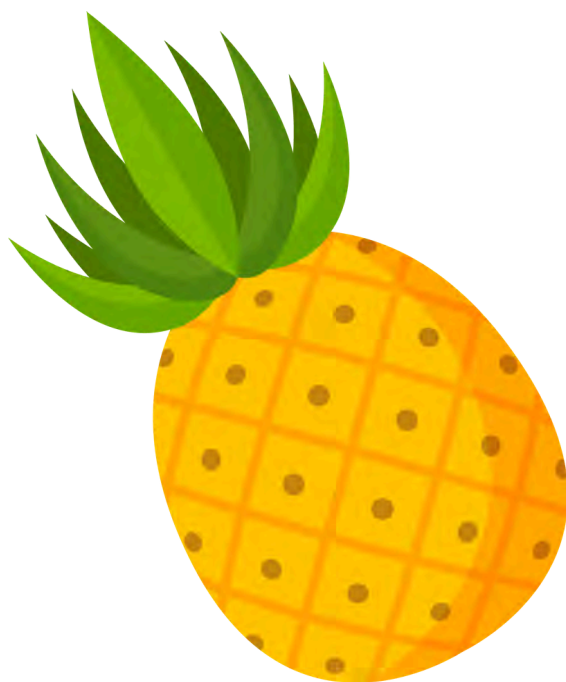




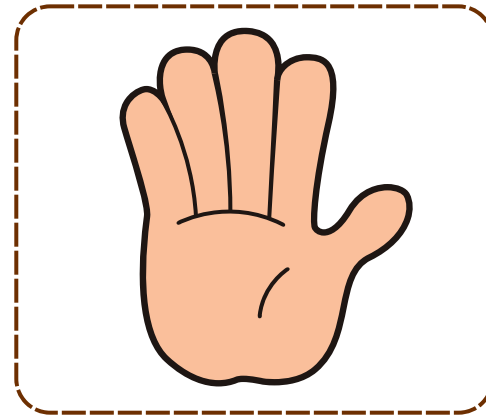
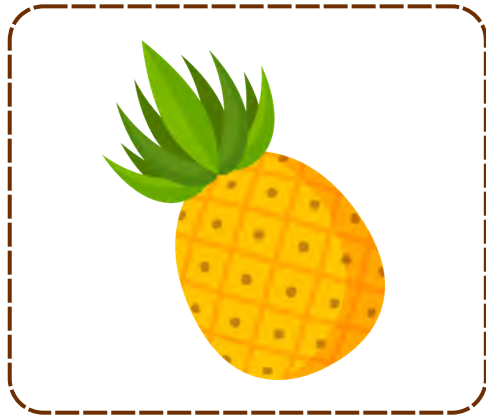
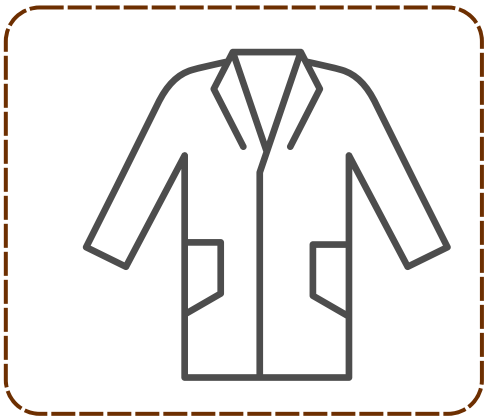
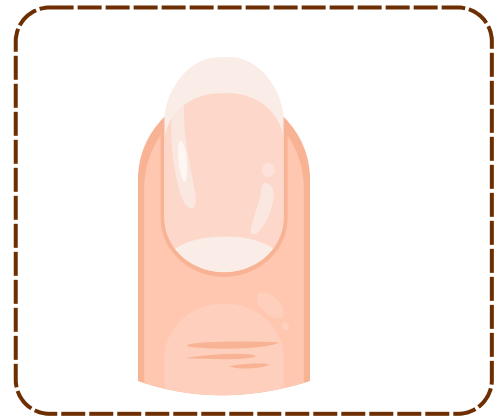
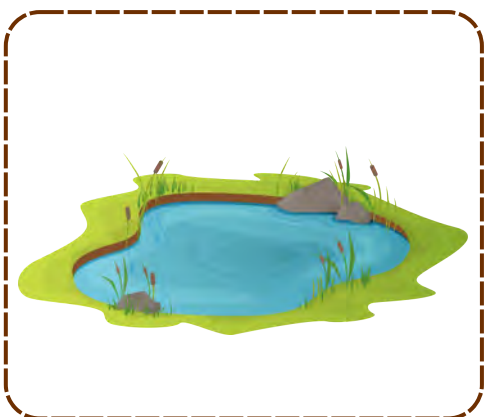
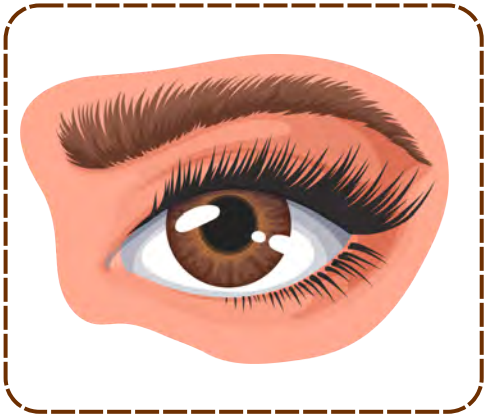
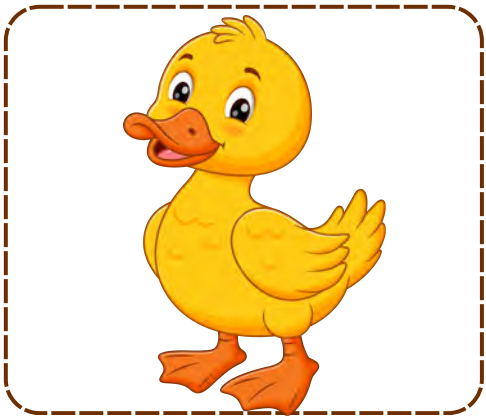








DIBUJOS DEL JUEGO EL REY DICE	SONIDOS A REEMPLAZAR	PALABRA FINAL
ojo	/j/ por /s/	oso
uña	/ñ/ por la /v/	uva
bata	Primera /a/ por /o/	bota
mano	/a/ por /o/	mono
piña	/ñ/ por /z/	piza
lago	/g/ por la /z/	lazo
rana	/n/ por /m/	rama
pato	/o/ por /a/	pata





Macho

Lago

Mogo



Gata

Gota

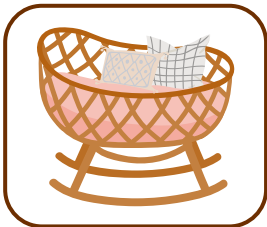
Gano



Copo

Ropa

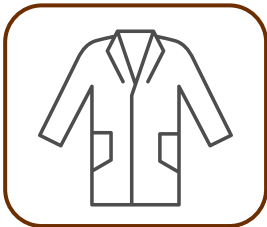
Capa



Cusa

Cuba

Suna



Baga

Baja

Bala



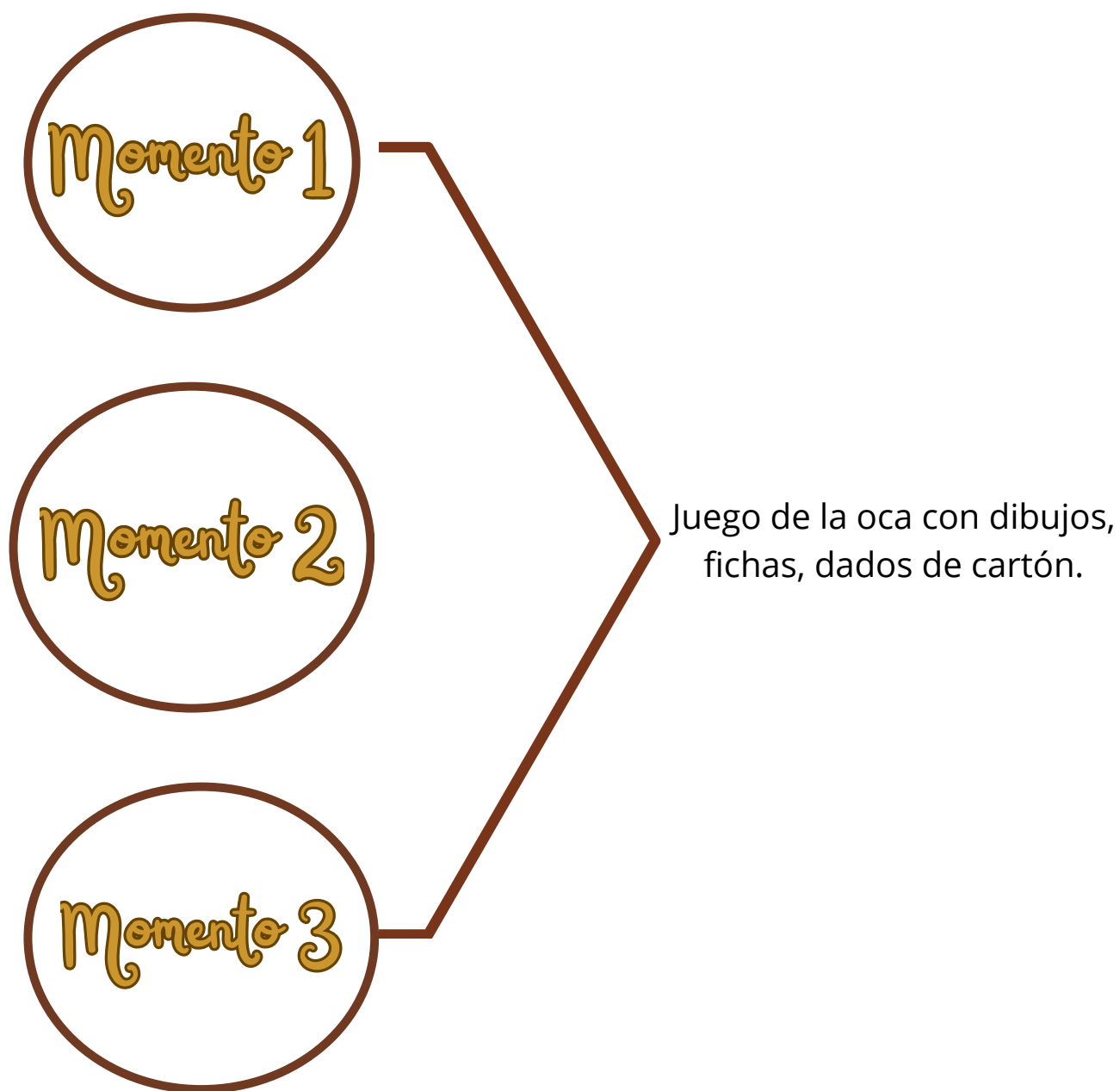
Roja

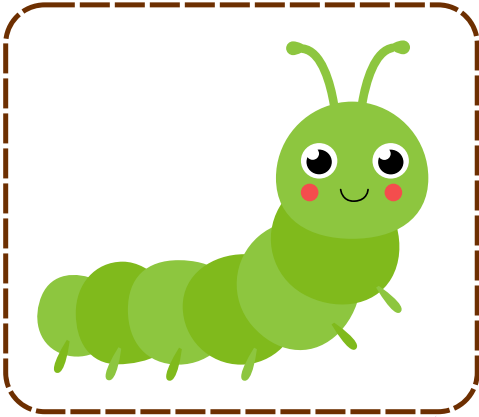
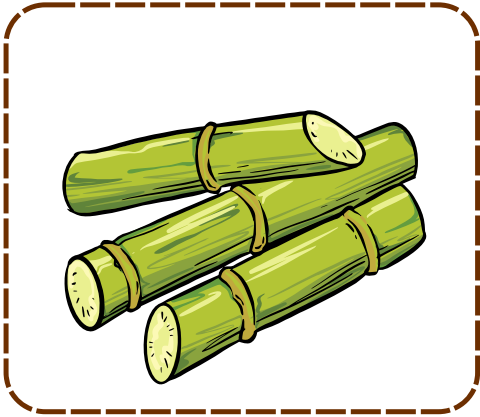
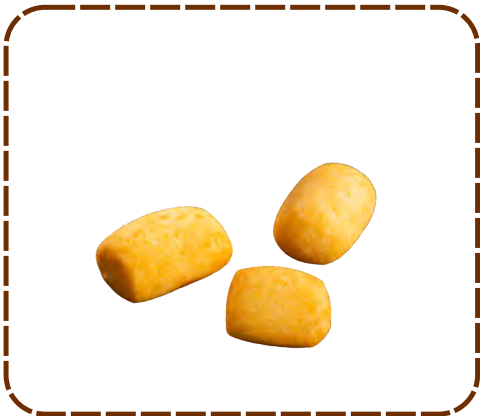
Cola

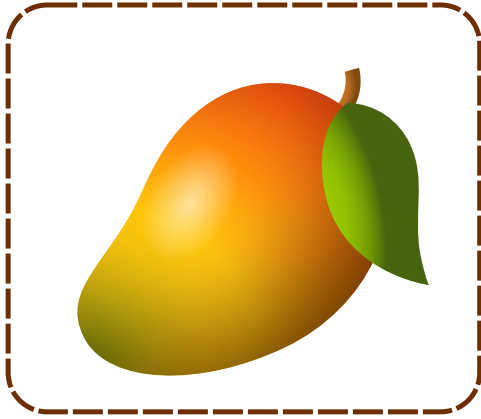
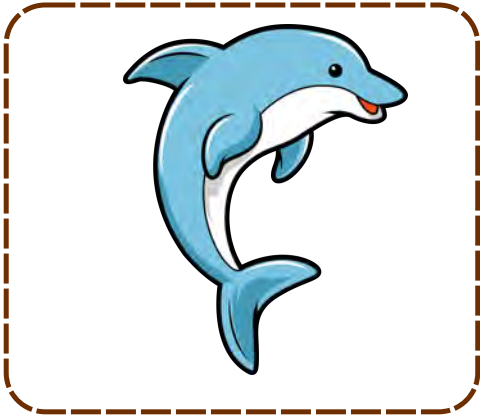
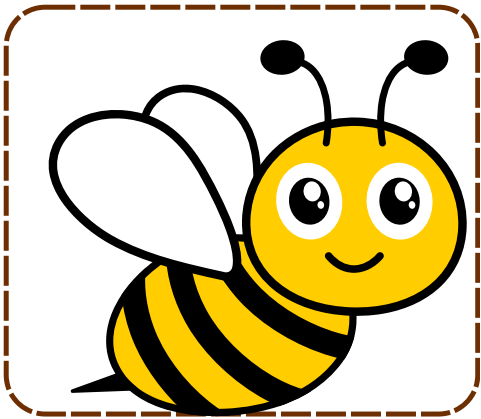
Copa

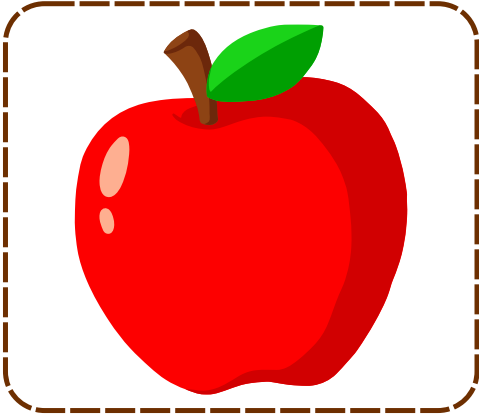
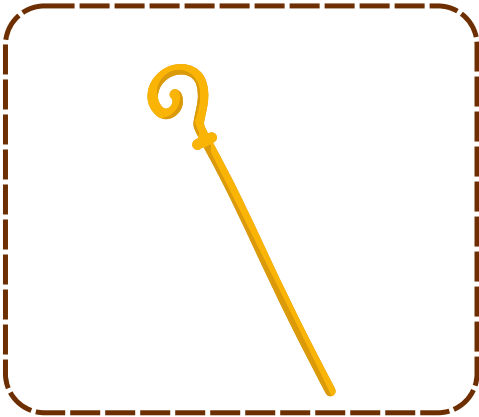
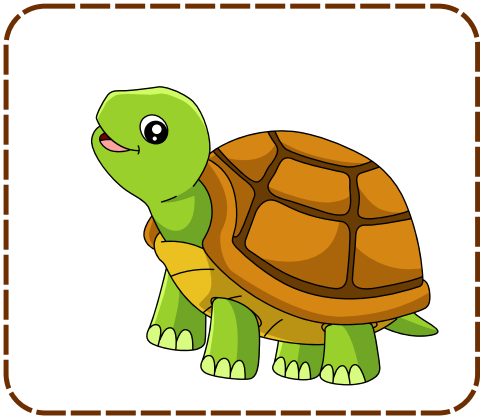
Semana 12

Sección 30

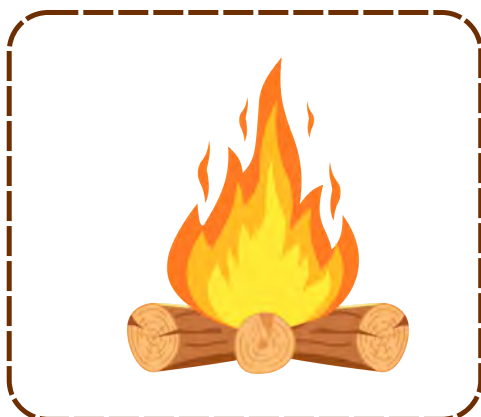
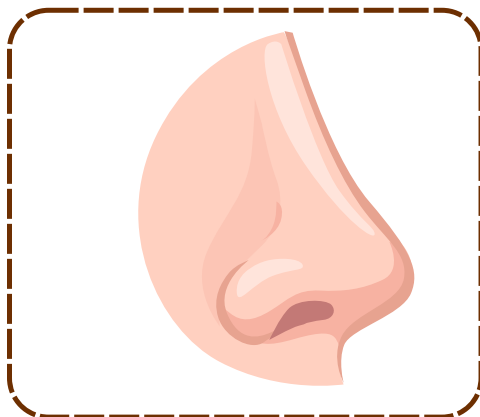








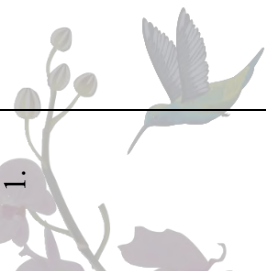






ANEXO 3

LISTAS DE PALABRAS ESTÍMULO

LISTAS DE PALABRAS ESTÍMULO			
SESIONES	MOMENTO 1	MOMENTO 2	MOMENTO 3
1.	 Laguna, cuna, luna Sombrero, dinero, sombrero, zapatero Vaca, maraca, flaca Lago, mago, pago Oro, loro, toro, coró Sol, gol, caracol Laguna cuna luna colina Sombrero dinero zapatero-cangrejo Vaca maraca flaca - mapa Lago mago pago - ajo Oro loro toro coró - oso Sol gol caracol – panal	 Laguna, vacuna, fortuna Sombrero, caballero, cordero Vaca, hamaca, saca Lago, zurriago, trago Oro, coró, tesoro Sol, basquetbol, girasol, farol, trol	 Marrano, gusano, gallinas, gaviotas, iguana, campana, ratones, corazones, guacamaya, pala, armadillo, niño, lagartijas, vasijas, sapo, pato, tortuga, oruga, Conejo= pañuelo, espejo, rojo. Soldado= helado, pato, pito Loro= oso, piza, toro Abeja: oveja, paja, paleta Ventana= rana, tapa, colina Luna= puma, cuna, cadena Botella= anillo, trompeta, estrella Avión= ratón, gol, oso Tijera: tela, pera, achira Cepillo= bombillo, botella, pino Fresa= piza, mesa, planeta Mariposa= rosa, pelota, pesa
2.	 Laguna, cuna, luna Sombrero, dinero, sombrero, zapatero Vaca, maraca, flaca Lago, mago, pago Oro, loro, toro, coró Sol, gol, caracol Laguna cuna luna colina Sombrero dinero zapatero-cangrejo Vaca maraca flaca - mapa Lago mago pago - ajo Oro loro toro coró - oso Sol gol caracol – panal	 Laguna, vacuna, fortuna Sombrero, caballero, cordero Vaca, hamaca, saca Lago, zurriago, trago Oro, coró, tesoro Sol, basquetbol, girasol, farol, trol	 Marrano, gusano, gallinas, gaviotas, iguana, campana, ratones, corazones, guacamaya, pala, armadillo, niño, lagartijas, vasijas, sapo, pato, tortuga, oruga, Conejo= pañuelo, espejo, rojo. Soldado= helado, pato, pito Loro= oso, piza, toro Abeja: oveja, paja, paleta Ventana= rana, tapa, colina Luna= puma, cuna, cadena Botella= anillo, trompeta, estrella Avión= ratón, gol, oso Tijera: tela, pera, achira Cepillo= bombillo, botella, pino Fresa= piza, mesa, planeta Mariposa= rosa, pelota, pesa

3.			Palabras con una sílaba (<i>sol</i>, gol, <i>luz</i>, rey, <i>flor</i>, buey, bar, cruz, pez, mar, gris, miel, nuez, pie, sal) Palabras con dos sílabas (barco, gorro, <i>ratón</i>, rojo, casa, <i>azul</i>, tigre, jugar, comer, beber, agua, avión, bosque, café, <i>limón</i>, queso, mango) Palabras con tres sílabas (camello, cansado, corbata, lámpara, familia, profesor, caminar, serpiente, <i>zapato</i>, <i>anillo</i>, espada, pesebre, escribir, achira, <i>castillo</i>) Palabras con cuatro sílabas (carretera, elefante, <i>mariposa</i>, abanico, servilleta, chocolate, papelera, <i>camiseta</i>, caramelo, ensalada, teléfono, hamburguesa, zanahoria, dinosaurio, <i>bicicleta</i>) Palabras de cinco sílabas (<i>panadería</i>, <i>hipopótamo</i>, veterinario, excavadora, destornillador, carnicería, <i>peluquería</i>, rinoceronte, auriculares, escarabajo, naturaleza)	Palabras de dos sílabas: lápiz, toro, sapo, oso, pala, loro, puma, balón, melón, piña Palabras de tres sílabas: muñeca, cuchillo, imán, cabeza, tiburón, oveja, ballena, medusa, naranja, gallina
4.		Con sílaba vocálica única inicial: Anillo, abeja, erizo, edificio, iglesia, iguana, olla, oreja, unicornio, universo Con la estructura consonante-vocal de dos sílabas: jarra, bote, dado, foto, limón, mono, nariz, ratón Con la estructura consonante-vocal de tres sílabas: camello,	Conejo – cobija (estímulo distractor caballo) Bicicleta – billete (estímulo distractor beso) Rinoceronte – río (estímulo distractor reno) Tigre – tijeras (estímulo distractor tela) Gorra – gota (estímulo distractor gato) Dado – dama (estímulo distractor ducha) Noche – novia (estímulo distractor nariz) Rosa – roto (estímulo distractor risa)	

	guitarra, dominó, gusano, pelota, tesoro, sábana.	Foca – foto (estímulo distractor fábrica) Libro – limón (estímulo distractor luna)	
5.	Pata- papaya, bata Maní- nariz, maíz Dulce- ducha, dulzaina Isnos- iguana, isla Porción- pocillo, portero	Parte 1 Piña (pirata, pizza, pipa, bicho) Árbol (arco, ardilla, arquero, alto) Escoba (estrella, escarabajo, escuchar, encaje) Candado (canguro, cangrejo, cantar, carta) Pastilla (pastor, pastel, pasto, pantalón) Plaza (plano, planeta, playa, palma) Fresa (freír, freno, frenillo, ferrocarril) Torta (tortilla, tormenta, tortuga, trompeta) Parte 2 Aro (ardilla, alce, astronauta, abeja) Uno (último, untar, ungir, unicornio) Cepillo (zanahoria, crema, tornillo, ceja) Tren (terno, trepar, teja, trenza) Brazo (barco, barato, breva, bravo) Gruta (gusano, gritar, gurre, gruñón) Clavo (calvo, calceñín, calabaza, clavel) Planta (palacio, plaza, plátano, plancha)	Chimenea - chicle Llorar- yoyo Marciano – marco Ganso - ganchito Flamenco – flaco Cangrejo – cantar Pulpo – pulga Jirafa - jinete
6.	Lápiz, casco, grande Tenedor, fiesta, premio Camisa, plátano, espada Balón, rezar, clase Gota, flotar, alpaca	Martillo (repollo, pollo) Lata (bata, gaviota, puerta, bota) Semáforo (florero, panadero, toro) Campana (rana, ventana) Falda (bufanda, espada)	Cama-mono= mano moto-sapo= topo naranja-gorra= jarra globo-foca= boca muñeca-camisa= casa
7.	Mochila, cascada, naranja, morado, rosado, sombrero, montañas,	Queso, nido, pulpo, paloma, hormiga, raqueta	Uva-vaso-sopa-papaya-yate-tela-lago-gorra-rosa-saco-conejo-joya-llave-vela-

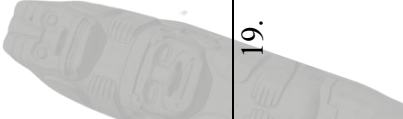
	paisajes, Bordonos, gigante, Colombia, caminar		lava-vaca-camisa-sacar-carpeta-taco-cobija-jarra-rama-mano-nota-taza-zapato-tomate-techo-choque-queso-solo-loco-cono-noche-cheque- quepis-pisto-la-lazo-zorro-robar-barco, rojo, llama, mano, novia
8.	Mochila (achira, cuchillo, marchito) Cascada (pescado, secador, máscara) Caminar (amigos, camisa. Dominó) Sombreiro (obrero, libreta, hombreras)	Cometa-rosado (mesa) Tesoro – libreta (sobre) Lámpara - pelota (palo) Caballo-galleta-banano (ballena) tortola-pomada-tetero (tomate)	Galleta-ballena Chaqueta-paquete Estrella-entregar Hormiga-dominó Conejo-tenedor Vestido-martillo Maleta-chaleco
9.	caña, café, uchuva, yuca, mora, guayaba, cacao	Casa Mano Moto Dado Marco Salsa Golpe piedra banano helado botella cuchara campana espada crucero	Zapato pato Soldado Vacuna Jardinero Corbata Pantalón Palomalo Máscara dado cuna dinero bata talón cara
10.	caña, panela, melcocha, semilla, gallina, agua, guarapo, azúcar	Barco Pulpo Limón Tomate Isnos Huila Chocolate Castillo trompeta árbol candado moneda tenedor serpiente lámpara	Pelota Paloma Botella Cámara Piñata Colador Rosado pelo palo bote cama piña cola rosa

11.	Caballo, corbata, cuchara, moneda, guarapo, oreja, tomate, plátano, paloma, botella, tortuga, soldado, anillo, jirafa	Grupo 1: cámara, papaya (mapa) Grupo 2: maleta, cangrejo (legre) Grupo 3: carpeta, espada (pepa)	Panela (pala) Camisa (casa) Laguna (lana) Medusa (mesa) Galleta (gata) Maleta (mata)
12.	Palabras para agregar sílabas finales Bote agregamos la sílaba /lla/ (botella) Pelo agregamos la sílaba /ta/ (pelota) Come agregamos la sílaba /ta/ (cometa) Cara agregamos la sílaba /col/ (caracol) Plata agregamos la sílaba /no/ (plátano) Estímulos distractores: ardilla, muleta, colmena, banano Palabras para agregar sílabas iniciales Pino agregamos la sílaba /pe/ (pepino)	Palo+ /ma/ +botar /re/ Casa+ /dos/ +dado /sol/ +bajar /tra/ Pino+ /cho/ Coro+ /na/ +talón /pan/ Pelo+ /ta/ +tina /cor/ paloma rebotar casados soldado trabajar pinocho corona pantalón pelota cortina	Sapo Oro lago bordón Tronco plata

	Baño agregamos la sílaba /re/ (rebaño) Pato agregamos la sílaba /za/ (zapato) Mano agregamos la sílaba /her/ (hermano) Dado agregamos la sílaba /can/ (candado) Estímulos distractores: pelota, regalo, saxofón, hervir, cansado Palabras para agregar sílabas en la mitad Casa agregamos la sílaba /mi/ (camisa) Pollo agregamos la sílaba /ci/ (pocillo) Carta agregamos la sílaba /pe/ (carpeta) Corta agregamos la sílaba /ba/ (corbata) Plata agregamos la sílaba /ne/ (planeta) Rata agregamos la sílaba /que/ (raqueta) Estímulos distractores: camino, hocico, espejo, abanico, conejo, arquero		
---	--	--	--

13.	caña, tallo, panela, semilla	caña, tallo, panela, semilla, lata, pastel, maleta, gato, ramo, barco, cola, caballo, piña, fresa, tabla	Dibujos para cambiar sílaba inicial Pato cambiar /pa/ por /mo/ (moto) Lago cambiar /la/ por /man/ (mango) Piscina cambiar /pis/ por /co/ (cocina) Dibujos para cambiar sílaba final Piso cambiar /so/ por /no/ (pino) Pulga cambiar /ga/ por /mon/ (pulmón) Camilla cambiar /lla/ por /sa/ (camisa) Dibujos para cambiar sílaba medial Corneta cambiar /ne/ por /ba/ (corbata) Mojado cambiar /ja/ por /ra/ (morado) Carreracambiar /rre/ por /ma/ (cámara) Dibujos distractores Mono, mancha, cometa, piano, pulpo, camino, cortina, molino, cabeza
14.	agua, emocionado, ídolos, ojos, uchuva)	A (anillo, abanico, araña) E (erizo, elefante, edificio) I (iglesia, imán, iglú) O (olla, oso, oveja) U (universo, uña, uniforme)	A (ancla, arroz, ardilla, alpaca) E (estrella, escudo, espejo, escalera) I (impresora, isla, insecto, iguana) O (oreja, oruga, ornitorrinco, ostra) U (urraca, ukelele, último, útiles)
15.	murciélago, león, saltamontes, foca, ratón y nutria		
16.	Pera, papaya Codo, cabeza Gusano, gaviota	Torta Gota Conejo	Peinilla pulpo Campana corazón Guante gorro

	Dedo, diente Tiburón, tortuga Brazo, boca	Botón Ducha Pingüino	bicicleta palmera galleta	Billete bufanda Delfín diamante Tornillo tijera
17.	Hoja 1 (botella, butaca, bisonte, pelota) Hoja 2 (tambor, tornillo, tijera, delfín) Hoja 3 (durazno, dona, dinosaurio, tapete) Hoja 4 (iguana, isla, impresora, escribir) Hoja 5 (guitarra, gafas, gol, cuchara)	A E I O U B C-K Ch D F G J L Li M N P R S T Y Z A E I O U B C-K	abeja elefante iglesia oso uva barco conejo choza dedo familia gato jirafa luna llave mano nariz pelota ratón sol tomate yuca zapato aeropuerto, alto erizo, escoba iglú, insecto ola, orca uña, universo búfalo, bastón cortina, canasta	Reloj, leer, nube, rojo, dormir Torta, tabla, disco, lana, cabaña Novia, mariposa, lápiz, remo, nutria León, mesa, linterna, regadera, negro Basura, bosque, palillo, martillo, dardo Gorro, cocina, joya, chimenea, gaviota Chicle, Llaverio, silencio, chupo, lima Yate, yeso, chaleco, saco, lata

		Ch chancla, chimenea, domador, dardo F fábrica, fogata G golf, gacela J jabón, jugar L lámpara, libro LI lluvia, llorar M máscara, mochila N nube, noche P pintar, policía R ruleta, recoger S silencio, sucio T teléfono, tucán Y yogurt, yoyo Z zanahoria, zanco	
18. 		Medusa, cebra, hormiga Liebre, serpiente. Mapache Colibrí, jabalí, tití Cangrejo, cocodrilo, erizo Ñu, ñandú, emú	Terminan en A: Sandía, sirena, tortuga, agua, aguja, impresora Terminan en E: eclipse, cisne, aceite, verde, chimpancé, té, calle Terminan en I: kiwi, maní, ají, ovni, brócoli Terminan en O: blanco, abrazo, fuego, oscuro, nudo, rayo, peludo Terminan en U: bambú, iglú, cucú, tribu, champú, sudoku, iglú
19. 	Sol, balón, bus, mar Miel, ratón, gafas, flor	León, timón, leche, delfín, camión, camino, bastón Caracol, sal, barril, camisa, pez, baúl, pantalón Seis, tos, medias, paracaídas, gol, serpiente, pesa	Medias, saltamontes, cactus, dos Dragón, tobogán, corazón, violín Esquimal, ángel, azul, fútbol Secador, destornillador, saltar, alfiler

		Tambor, Collar, tapir, leer, cantar, tapete, rosa	
20.	Profesor, trofeo, brazo, crema, fruta, dragón, grillo, plato, clavo, flaco, bloque	Preso, precio- playa. Pluma Tren, traje Brújula, brincar – blusa, blanco Cruz, crayola – clima, clip Fresa, frío – flor, flotador Drama, droga Grúa, granja	
21.	Vaca Ala Gato Ave hoja pato burro perro gallo pozo	Vaca Ala Gato Ave hoja nube sapo uva pato burro perro gallo pozo luna ojo oso	
22.	Patipú Telita Bichi Pata hoyo araña	Avión luna abeja Mono escoba saco ancla Corazón anillo serpiente abrir Oveja sapo oler Gusano abanico tomate ojo	Ojo, uva, aro, olla, rana, pera, boca, luna, silla, caballo, panela, pelota, camisa, erizo, enano.
23.		Mar, luz, pie, día, muela, árbol, alpaca, chispa, disco, corbata, dormir, carta, tiburón, murciélago, campana, salchicha, espuma, cantar, pulpa, gorrión, jabón.	Palabras para emitir: Red, tos, par, campo, mosca, rueda, golpe, rancho, carne, largo, bolsa, leer, jaula, ampolla, ayudar, pestaña, jardín, feria, girasol, pescado
24.	Brazo, plato, fruta, blusa, flaco, globo, tren, cruz, clavo, grúa	pluma, bravo, bloque, crema, clase, flotador, frutero, grulla, glotón, droguería, trofeo	

25.	Dragón, tren, plantar, plátanos, playa, grúa, clavar, clavos, cruz, cresta, flamenco, trébol, tres, plumas, trucha, flor, flotar, bruma, flan	Playa, trébol, plumas, bruma, plantar, clavos, tres	Plátanos, clavar, cresta, flamenco, flotar, flan, dragón
26.		ancla, bicicleta, nutria, sombrilla, lágrima, escribir, cocodrilo, cerebro, ombligo, niebla	Tablero, tigre, cuadro, cangrejo, iglesia, biblia.
27.	Bata Luna Maleta Sala Farol Solo	ata una sal faro sol	Cola, Sala, Motor, Globo, Barco
28.	Oro Arco Sol Ave Pasto Lava	loro barco solo llave pastor lavar	Ata Ancla Oler Una Hora robo nada moto
29.	pato, cama, mesa, rana, ola, Loro, mar, zorro, boca, piña	ojo, uña, bata, mano, piña, lago, rana, pato	mago, gato, copa, cuna, bata, ropa

30.	Gusano, caña, montañas, bufanda, campana, flor, achira, profesor, iguana, barco, rueda, policía, conejo, mango, semilla, delfín, abeja, café, agua, fogata, mariposa, bicicleta, guarapo, jirafa, laguna, tigre, bordón, limón, manzana, dulce, uchuva, nariz, cocodrilo, árbol, nutria, ratón, panela, cascada, tortuga, maleta
-----	--



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Defior, S. (2004). Procesos cognitivos en la adquisición de la lectura: La conciencia fonológica y otros predictores. *Revista de Psicología Educativa*, 10(1), 25–40.
- Dehaene, S. (2014). *El cerebro lector*. Siglo XXI Editores.
- Dehaene, S. (2015). *Aprender a leer: De las ciencias cognitivas al aula*. Siglo XXI Editores.
- Gersten, R., Compton, D., Connor, C. M., Dimino, J., Santoro, L., Linan-Thompson, S., & Tilly, W. D. (2020). *Assisting students struggling with reading: Intervention in the primary grades*. Institute of Education Sciences, U.S. Department of Education.
- Gillon, G. T. (2018). *Phonological awareness: From research to practice* (2nd ed.). The Guilford Press.
- Kim, Y.-S. G., Stern, J., Mohohlwane, N., y Taylor, S. (2024). Instruction influences cross-language transfer of reading skills: evidence from a longitudinal randomized controlled trial. *Reading and Writing*. <https://doi.org/10.1007/s11145-023-10508-1>
- Tunmer, W. E. (1989). The role of language-related factors in reading disability. En D. Shankweiler y I. Y. Liberman (Eds.), *Phonology and reading disability: Solving the reading puzzle* (pp. 91–131). University of Michigan Press.
- Vaughn, S., y Fletcher, J. M. (2021). Identifying and teaching students with significant reading problems. *American Educator*, 44(4), 4–11. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1281906.pdf>
- Wolf, M. (2008). *Proust and the squid: The story and science of the reading brain*. Harper Perennial.

BIBLIOGRAFÍA DE APOYO

- Abusamra, V., Ferreres, A., Difalcis, M., y Piacente, T. (2022). *Leer y comprender: tejidos con hilos de palabras*. Buenos Aires, Argentina: AZ Editora.
- Ashby, J., Martin, M., McBride, M., Naftel, S., O'Brien, E., Paulson, L. H., y Moats, L. C. (2024). *Teaching phoneme awareness in 2024: A guide for educators*. <https://drive.google.com/drive/folders/1tPwupou7EqctDO50XtfvMGxfJAx7xPk9>
- Baker, D. L., Crespo, P. C., Monzalve, M. M., García, I., y Gutiérrez-Ortega, M. (2022). Relation between the essential components of reading and reading comprehension in monolingual Spanish-speaking children: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 35, 1–33. <https://doi.org/10.1007/s10648-022-09694-1>

Boyer, N., y Ehri, L. C. (2011). Contribution of phonemic segmentation instruction with letters and articulation pictures to word reading and spelling in beginners. *Scientific Studies of Reading*, 15(5), 440–470. <https://doi.org/10.1080/10888438.2010.520778>

Calet, N., Flores, C., Jiménez, J. E., y Defior, S. (2016). Syntactic awareness and reading comprehension in Spanish primary school children. *Journal of Psycholinguistic Research*, 45(2), 435–446. <https://doi.org/10.6018/analesps.32.1.216221>

Castiglioni-Spalten, M. L., y Ehri, L. C. (2003). Phonemic awareness instruction: Contribution of articulatory segmentation to novice beginners' reading and spelling. *Scientific Studies of Reading*, 7(1), 25–52. https://doi.org/10.1207/S1532799XSSR0701_03

Defior, S. (1996). *Las dificultades del aprendizaje: Un enfoque cognitivo. Lectura, escritura, matemáticas*. Aljibe Ediciones.

Defior, S. (2008). Procesos cognitivos en el aprendizaje de la lectura: La conciencia fonológica y otros predictores. En J. E. Jiménez (Ed.), *Intervención psicopedagógica en dificultades de aprendizaje* (pp. 67–88). Pirámide.

Defior, S. (2008). ¿Cómo facilitar el aprendizaje inicial de la lectoescritura? Papel de las habilidades fonológicas. *Infancia y Aprendizaje*, 31(3), 333–345. <https://doi.org/10.1174/021037008785702983>

Defior, S., y Serrano, F. (2011). Procesos fonológicos explícitos e implícitos, lectura y dislexia. *Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias*, 11(1), 79–94. <https://www.researchgate.net/publication/277264041>

Ehri, L. C. (2020). The science of learning to read words: A case for systematic phonics instruction. *Reading Research Quarterly*, 55(S1), S45–S60. <https://doi.org/10.1002/rrq.334>

Ehri, L. C. (2004). Teaching phonemic awareness and phonics: An explanation of the National Reading Panel meta-analyses. En P. McCardle y V. Chhabra (Eds.), *The voice of evidence in reading research* (pp. 153–186). Paul H. Brookes Publishing Co.

Ehri, L. C., Nunes, S. R., Willows, D. M., Schuster, B. V., Yaghoub-Zadeh, Z., y Shanahan, T. (2001). Phonemic awareness instruction helps children learn to read: Evidence from the National Reading Panel's meta-analysis. *Reading Research Quarterly*, 36(3), 250–287. <https://doi.org/10.1598/RRQ.36.3.2>

McNeill, B. C., y Gillon, G. T. (2021). Integrated phonological awareness intervention. In L. Williams, S. McLeod, y R. J. McCauley (Eds.), *Interventions for speech sound disorders in children* (2nd ed., pp. 303–319). Brookes Publishing.

Míguez-Álvarez, C., Cuevas-Alonso, M., y Saavedra, A. (2022). Relationships between phonological awareness and reading in Spanish: A meta-analysis. *Language Learning*, 72(1), 113–157. <https://doi.org/10.1111/lang.12471>

National Reading Panel. (2000). *Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction* (NIH Publication No. 00-4769). National Institute of Child Health and Human Development. <https://www.nichd.nih.gov/sites/default/files/publications/pubs/nrp/documents/report.pdf>

Ripoll, Juan., y Aguado, G. (2015). *Enseñar a leer: cómo hacer lectores competentes*. Madrid, España: EOS

Ripoll, J. C., Gómez-Merino, N., y Ávila Clemente, V. (2023). *Aprender a enseñar a leer y a escribir*. SM.

Schuele, C. M., y Murphy, S. (2014). Phonological awareness intervention: Beyond the basics. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 45(3), 181–192. <https://www.studocu.com/pt/document/universidade-do-minho/lingua-i6-espanhol-cl/phonological-awareness-intervention/90912773>

Serrano, F., Defior, S., y Jiménez, G. (2005). Evolución de la relación entre conciencia fonológica y lenguaje escrito en niños españoles de primer curso de Educación Primaria. *Iberpsicología: Revista Electrónica de la Federación Española de Asociaciones de Psicología*, 10(3), 79–94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2925629>

Stanovich, K. E., Cunningham, A. E., y Feeman, D. J. (1984). Intelligence, cognitive skills, and early reading progress. *Reading Research Quarterly*, 19, 278–303. <https://doi.org/10.2307/747822>

Las imágenes relacionadas con los articulemas fueron extraídas de <https://siembraestrellas.blogspot.com/>

Algunas imágenes del anexo 2 fueron extraídas y adaptadas de inteligencia artificial de CANVA

Los articulemas fueron extraídos del blog <https://siembraestrellas.blogspot.com/2018/11/articulemas-posiciones-articulatorias.html>