

ANEXO 14

PAUTAS Y EJEMPLOS DE ACTIVIDADES DE CONCIENCIA FONOLÓGICA

Este documento ha sido elaborado por el EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH de la Comunidad de Madrid, bajo licencia CC BY-NC-SA



IMPORTANCIA DE LA CAPACIDAD FONOLÓGICA EN EL PROCESO LECTOR

ANEXO 13 CAPACIDAD FONOLÓGICA

Orientaciones y actividades para trabajar la conciencia, memoria y acceso fonológico en el aula, retomando un contenido de Educación Infantil pero necesario para muchos alumnos.

ANEXO 14 CODIFICACIÓN DECODIFICACIÓN

Orientaciones y actividades para enseñar a leer, para facilitar el proceso de asociar fonema grafema y grafema fonema.

ANEXO 15 EFICACIA LECTORA

Orientaciones y actividades para trabajar la velocidad y precisión en la lectura y, así, facilitar la comprensión lectora.

ANEXO. 16 COMPRENSIÓN LECTORA

Orientaciones y actividades para enseñar estrategias de comprensión lectora,



¿Qué contiene este anexo?

1. Introducción: justificación, ¿por qué seguir trabajando esta capacidad en Educación Primaria?
2. La capacidad fonológica y sus 3 dimensiones. Relación con el proceso lector.
3. Orientaciones, actividades y materiales:
 - modelado, corrección y programación,
 - actividades orales y actividades visuales,
 - selección de juegos orales,
 - selección de tareas de mesa.

¿ACTIVIDADES DE CAPACIDADES FONOLÓGICAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA?

**FUNDAMENTAL
EN LA RUTINA
DE 1º CICLO.**

PRERREQUISITO

El trabajo de las capacidades fonológicas (y de discriminación visual) es un prerrequisito, un contenido de la etapa de Educación Infantil.

DIFERENTES RITMOS DE DESARROLLO

En condiciones normales los niños se enfrentan a los contenidos de 1º Primaria con capacidad fonológica suficiente para aprender a leer y a escribir, pero en algunos casos no ocurre así: ya sea por una maduración más lenta, por falta de estimulación o un posible trastorno.

AYUDA PARA PREVENIR

Los alumnos que no han consolidado la capacidad fonológica al iniciar 1º Primaria, necesitan que el adulto les acompañe y les ayude para que puedan guiarse con el sonido (lo hará el profesor por ellos).

**Y JUEGOS Y
ACTIVIDADES
ESPECÍFICAS**

¿Qué es la capacidad fonológica?

La capacidad o habilidad que posibilita a los niños y niñas a reconocer, identificar y manipular los sonidos (fonemas) que componen a las palabras. Es la conciencia fonológica.

Acompañan a esta conciencia la memoria fonológica y el acceso fonológico como otras capacidades de tipo fonológico.

p-e-rr-o



esconocido está bajo licencia [CC BY-NC-ND](#)

CAPACIDADES FONOLÓGICAS

CONCIENCIA FONOLÓGICA

Ejemplo: si a PATO le cambio la O, sé que es PATA.

CAPACIDADES FONOLÓGICAS

ACCESO FONOLÓGICO

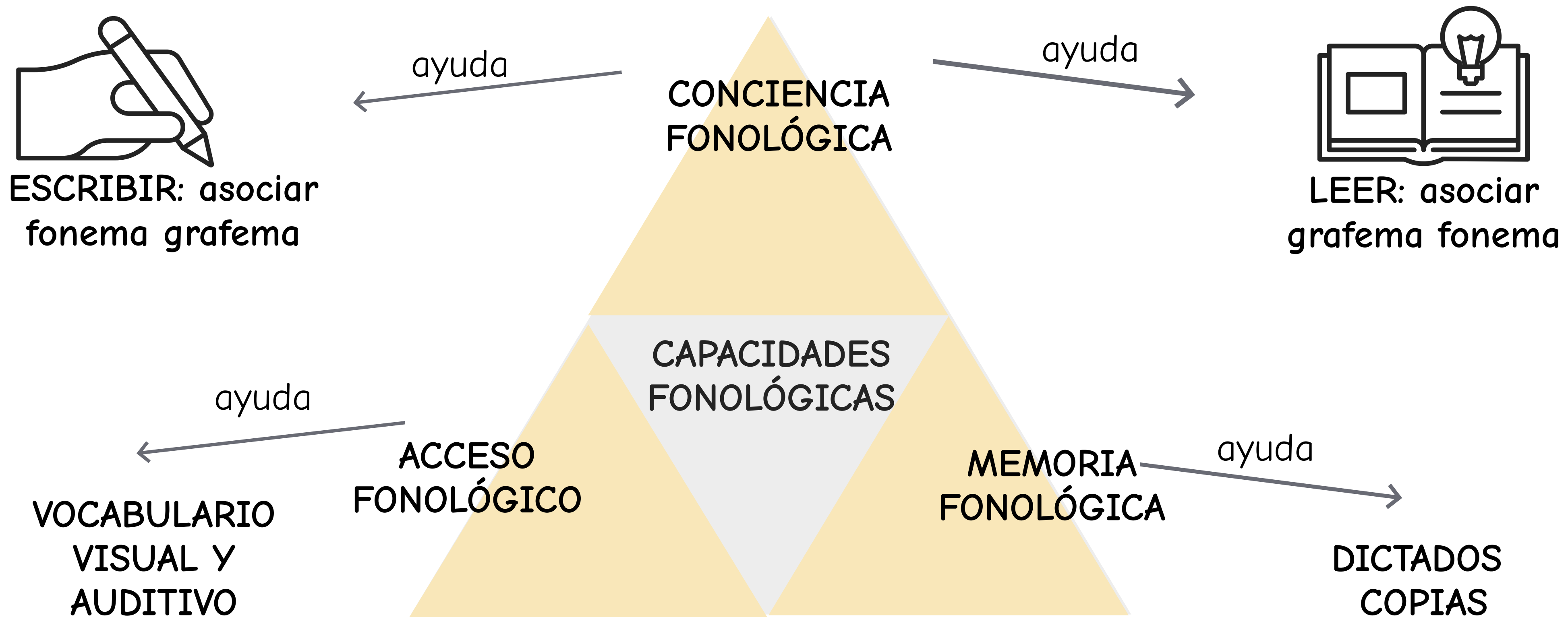
Ejemplo: recupero otra palabra que empiece por P.

MEMORIA FONOLÓGICA

Ejemplo: recuerdo una palabra larga como "murciélago".

CAPACIDADES FONOLÓGICAS Y APRENDER A LEER

Las actividades y juegos de capacidad fonológica NO llevan directamente a la asociación fonema grafema y grafema fonema, sin embargo, son una gran ayuda para que se logre consolidar el proceso.



Las actividades y juegos de capacidades fonológicas en Primaria son recomendables para todos: favorecen el desarrollo del lenguaje y son un buen recurso para dinamizar las clases.

CAPACIDAD FONOLÓGICA: ORIENTACIONES

La capacidad fonológica se desarrolla a través del lenguaje oral, hablando y escuchando.



MODELO:

- situar a los niños de tal manera que puedan observar y seguir al profesor (asamblea, U...). Ejemplificar claramente lo que hay que hacer (y lo que no).

ÉXITO:

- asegurar que los alumnos con más dificultades puedan iniciar, realizar y hacer bien el juego.

ORIENTACIONES: POTENCIALIDAD DEL JUEGO PARA LA CAPACIDAD FONOLÓGICA.

La sabiduría popular
ha intuido el valor
del juego en el
desarrollo,
destacando los
juegos con palabras.

Y jugamos a
VEO VEO



CAPACIDAD FONOLÓGICA: ACTIVIDADES

El juego oral es la mejor forma para sistematizar las actividades para todo el grupo.















UNA SELECCIÓN DE 5 JUEGOS:

1. PALABRAS ENCADENADAS.
2. NUEVAS PALABRAS.
3. DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO.
4. NUEVO IDIOMA.
5. VEO VEO.



CAPACIDAD FONOLÓGICA: ORIENTACIONES

Juegos, pero de manera sistemática y planificada.

HORARIO 1º B			
HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES
9-9'30	 LENGUA	 LENGUA	 LENGUA
9'30-10			
10-10'30			
10'30-11	 INGLES	 E.F.	1 2 3  MATEMÁTICA
11-11'30			
11'30-12	 R E C R		
12-12'30	1 2 3  MATEMÁTICAS	 SCIENCE	 MATEMÁTICA
12'30-13			 SCIENCE
13-13'30	 PLASTICA	1 2 3  MATEMATICAS	 SCIENCE
13'30-14			

Autora: [Alicia Zamorano Acosta](http://recursoseducativos.es) (<http://recursoseducativos.es>)
Autor de Pictogramas: [Sergio Palao](http://www.arasaac.com) Procedencia [ARASAAC](http://www.arasaac.com) (I)

Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



PROGRAMAR EN EL HORARIO:

- dar suficientes oportunidades, dedicar en el horario un tiempo diario, a ser posible,
- localizar en un momento de la dinámica de aula que sirva de descanso o transición y que los niños incorporen como rutina de trabajo.

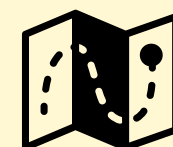


PALABRAS ENCADENADAS

Es un juego de formar palabras nuevas utilizando la última sílaba de la palabra que ha dicho el compañero, ejemplo: "sapo" - "poco".

**Juego oral,
en gran
grupo.**

PRESENTACIÓN



- Decir el nombre del juego y enseñar o recordar las reglas.
- Decirles qué van a aprender: ser más rápidos diciendo palabras, fijarnos en las sílabas de las palabras, aprender palabras nuevas, mejorar la lectura.

CONTENIDOS:

Discriminación de fonemas, sílabas y palabras.
Identificación de sonidos en la cadena hablada.



TEMPORALIZACIÓN

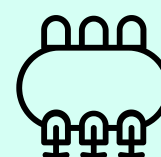
5-8 minutos

ACTIVIDAD

1

ORGANIZACIÓN

- Colocar a los alumnos preferentemente en U o en asamblea.
- Se nombra al encargado de empezar.
- Se nombra al encargado de detectar errores.
- Se facilitan las ayudas necesarios al alumnado con dificultades.



- El profesor elige las tarjetas con palabras para empezar y continuar el juego, como "sapo", "casa", "ropa".
- El profesor da al encargado de empezar las tarjetas con las palabras o los dibujos para iniciar y/o continuar el juego.
- Una vez iniciado el juego el profesor controla y registra el tiempo.

MATERIALES:

Varias tarjetas con palabras.
Un cronómetro.

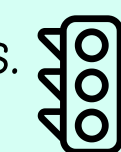


2

REGLAS

- El encargado de empezar dice en alto la primera palabra que tiene en la tarjeta.
- Los alumnos participan de izquierda a derecha como las agujas del reloj y de atrás a delante.
- El encargado de detectar errores puede parar el juego en cualquier momento, si una palabra no inicia con la sílaba final previa.
- Facilitar la participación situando al alumno con dificultad en un lugar estratégico y/o darle apoyo visual.

- Si en un momento dado no se saca ninguna palabra nueva el encargado de empezar lanza una nueva palabra y se continúa el orden establecido.
- El juego termina cuando han participado todos los alumnos.
- No serán válidas palabrotas ni monosílabos.



COMUNICACIÓN

El profesor comunica los avances de tiempo y muestra palabras nuevas o curiosas que se hayan dicho durante el juego.



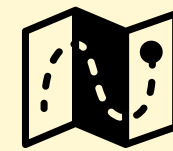


PALABRAS NUEVAS

Es un juego oral en el que se dice una palabra en alto y se pide al jugador que haga una palabra nueva quitándola, modificando o añadiendo alguna sílaba.

**Juego oral,
en gran grupo.**

PRESENTACIÓN



- Decir el nombre del juego y enseñar o recordar las reglas.
- Decirles qué van a aprender: para prestar atención a los diferentes sonidos, diferenciarlos y utilizarlos.

CONTENIDOS:

Discriminación y conciencia fonológica.



TEMPORALIZACIÓN

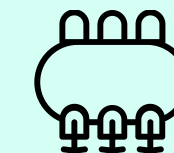
5-8 minutos

ACTIVIDAD

1

ORGANIZACIÓN

- Se prepara una lista de palabras que se puedan partir, cambiar, poner o quitar un parte y de las que se genere fácilmente una nueva palabra, como: caracola, arcoiris, caratula, casona, ...
- Los alumnos se sientan en asamblea o en u, para que todos se vean la cara cuando hablan.
- Se facilitan las ayudas necesarias al alumnado con dificultades.



MATERIALES:

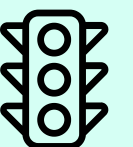
Lista de palabras
Pizarra



2

REGLAS

- El profesor dice en voz alta la palabra, por ejemplo: "caracola"
 - Pide a los alumnos que le digan una nueva palabra si le quita la "a" o si le cambia "cara" por "terri", ...
- Es un juego oral, no competitivo, en el que nos debemos asegurar que participan todos los alumnos, estableciendo un turno de participación.
- Aún siendo un juego oral, se puede apoyar con la escritura en pizarra y/o con gestos de apoyo de los fonemas y con apoyos visuales para las palabras y sílabas.



COMUNICACIÓN

Pedir a los alumnos que piensen y luego digan en alto otras palabras que se puedan cambiar y sacar una nueva.



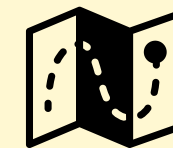


NUEVO IDIOMA

Se trata de recuperar juegos tradicionales en los que se cambia una determinada letra o se añade un sílaba y el habla se distorsiona de manera divertida.

Juego oral,
en gran grupo.

PRESENTACIÓN



- Decir el nombre del juego y enseñar o recordar las reglas.
- Decirles qué van a aprender: para prestar atención a los diferentes sonidos, diferenciarlos y utilizarlos.

CONTENIDOS:

Discriminación y conciencia fonológica.



TEMPORALIZACIÓN

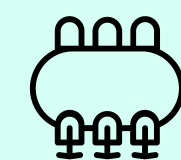
5-8 minutos

ACTIVIDAD

1

ORGANIZACIÓN

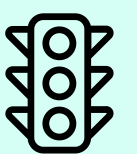
- Los alumnos se sientan en asamblea o en U, para que todos se vean la cara cuando hablan.
- Se facilitan las ayudas necesarias al alumnado con dificultades (controlar su turno de participación, dar una tarjeta con la palabra escrita...).



2

REGLAS

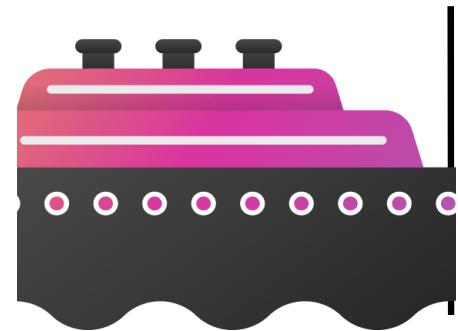
- El profesor recuerda que se va a jugar con el lenguaje: puede ser canta "cuando Fernando séptimo usaba paletó" pero usando en todas las palabras la misma vocal (Canda Farnanda saptama...) o añadir una sílaba al principio de cada palabra (PiAna Piha Pidicho...).
- Decide quien inicia el juego y que sigue quien diga él.
- Es un juego oral, no competitivo, en el que nos debemos asegurar que participan todos los alumnos, organizando que vayan uno por uno y dando ayudas q quien se quede "atascado".



COMUNICACIÓN

Invitar a algún alumno de otra clase o a los padres para que adivinen de uqe se trata el juego.



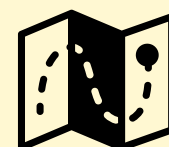


DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO

Es un juego oral en el que tras una retahíla se tienen que decir palabras que empiecen por una sílaba, un fonema o, más difícil, que contengan un fonema.

Juego oral,
en gran
grupo.

PRESENTACIÓN



- Decir el nombre del juego y enseñar o recordar las reglas.
- Decirles qué van a aprender: para prestar atención a los diferentes sonidos, diferenciarlos y utilizarlos.

CONTENIDOS:

Discriminación y conciencia fonológica.,
acceso fonológico



TEMPORALIZACIÓN

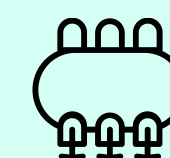
5-8 minutos

ACTIVIDAD

1

ORGANIZACIÓN

- Los alumnos se sientan en asamblea o en U, para que todos se vean la cara cuando hablan.
- Se facilitan las ayudas necesarias al alumnado con dificultades (se le da el turno más favorable, se le ofrecen tarjetas con dibujos...).



MATERIAL

reloj



2

REGLAS

- El profesor decide quien va a empezar a intervenir. Recuerda que siguen los demás alumnos de izquierda a derecha (como el reloj). También decide el alumno que no interviene pero que señalará cuando hay un error. Se recuerda que se trata de ver cuántas palabras salen en 3 minutos.
- El profesor recita en voz alta la retahíla "de la Habana ha venido un barco cargado de" y, a continuación, da la indicación: de palabras que empiecen por... (pa, p...) o que contengan (ga, g...). Da un ejemplo.
- El profesor señala al primero en intervenir.. Y se asegura que continúa el siguiente..
- Es un juego oral, no competitivo, en el que nos debemos asegurar que participan todos los alumnos y en el que se dan segundas oportunidades.
- Se trata de que grupalmente cada vez se recuerden más palabras.



COMUNICACIÓN

Valorar conjuntamente el progreso encargando a algunos alumnos que cuenten las palabras que salen.





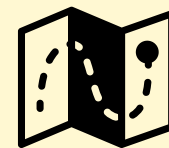
VEO, VEO

Es un juego de adivinar una palabra pensada por un compañero o facilitada por el profesor que empieza por una determinada letra o sílaba. Se van dando pistas.

**Juego oral,
en gran
grupo.**

PRESENTACIÓN

- Decir el nombre del juego y enseñar o recordar las reglas.
- Decirles qué van a aprender: vocabulario, analizar mensajes orales, relacionar conceptos.



CONTENIDOS:

Ampliación de vocabulario.
Análisis de los mensajes orales.



TEMPORALIZACIÓN

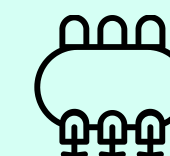
5-8 minutos

ACTIVIDAD

1

ORGANIZACIÓN

- Colocar a los alumnos en asamblea o en U para favorecer la comunicación y que se vean unos a otros.
- El alumno se pone en el centro de la asamblea, sólo él conoce la palabra y comienza el juego.
- Establecer un turno de participación para asegurar que todos intervienen.
- Establecer diferentes roles: el que piensa o da las pistas para ir averiguando la palabra o el concepto, el que va escribiendo las palabras en la pizarra, el que las lee todas al final, etc.



MATERIALES:

Vocabulario o
conceptos que
se están
trabajando.
Pizarra



2

REGLAS

- El juego está basado en el clásico veo, veo con modificaciones.
- El que ha pensado la palabra dice "veo, veo", y la clase contesta "¿qué ves?", "una cosita que empieza por 'A', por ejemplo.
- Al que le toca en primer lugar se arriesga y dice: "árbol", si no ha acertado le pide una pista más.
- El que ha pensado la palabra dice "podemos encontrarlo en un escenario"
- El siguiente en el turno prueba con una palabra que cumpla las dos cosas y así se van dando pistas y va pasando el turno al siguiente.
- Se acaba el juego cuando un alumno en su turno adivina y dice "altavoz".



COMUNICACIÓN

Al final del juego se leen todas las palabras o conceptos que hayan ido saliendo.



CAPACIDAD FONOLÓGICA: ORIENTACIONES

La multisensorialidad es necesaria. Coordinar lo que se oye con lo que se ve.



[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](#)

Las capacidades fonológicas se deben trabajar de forma oral pero se pueden reforzar con juegos de mesa y con actividades de lápiz y papel. Son una transición y entrenamiento para cuando el alumno tenga que pensar en el sonido a la hora de leer o escribir.

CAPACIDAD FONOLÓGICA: ORIENTACIONES

De igual manera que el juego oral, los juegos de mesa y las actividades deben tener una sistematicidad.



[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](#)

CORRECCIÓN

- tanto el juego como el material tiene que dar feedback al alumno, ya sea a través de un sistema de autocorrección, por los otros participantes o por la revisión del profesor.

PROGRAMAR EN EL HORARIO:

- dar suficientes oportunidades, dedicar en el horario un tiempo diario,
- localizar en un momento de la dinámica de aula que sirva de descanso o transición y que los niños incorporen como rutina de trabajo.

CAPACIDAD FONOLÓGICA: ACTIVIDADES Y MATERIALES

UN RINCÓN O ESPACIO EN EL AULA, ORGANIZADO, PARA LA ACTIVIDAD AUTÓNOMA.



[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](#)

RELACIÓN SOCIAL:

- aprovechar la motivación de la relación social; cuidar que los compañeros tengan capacidad de ayuda y también puedan ser ayudados.

UNA SELECCIÓN DE 3 JUEGOS Y 3 MATERIALES:

1. CUENTA SÍLABAS.
2. TRIVIAL FONOLÓGICO.
3. OCA.
4. PROGRAMA CREENA.
5. LÓGICO (Edelvives).

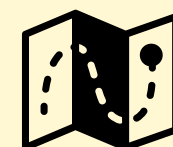


CUENTA SÍLABAS

Es un juego de tablero en el que se utiliza el número de sílabas de las palabras para mover un peón por sus casillas e ir avanzando con el fin de ser el primero en llegar a la meta.

Juego de mesa, en equipo.

PRESENTACIÓN



- Decir el nombre del juego y enseñar o recordar las reglas.
- Decirles qué van a aprender: fijarnos en las sílabas de las palabras, mejorar la lectura.



TEMPORALIZACIÓN

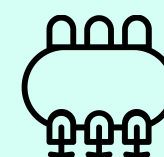
10 minutos

ACTIVIDAD

1

ORGANIZACIÓN

- Se hacen equipos de 4/5 alumnos.
- Se reparte un tablero, un taco de tarjetas con palabras y 4/5 peones a cada equipo.
- Cada alumno del equipo tiene un peón para moverse por las casillas del tablero.
- El taco de tarjetas se coloca boca a bajo.



MATERIALES:

Tablero con casillas y peones.
Tarjetas con palabras con diferente número de sílabas y dibujo para los no lectores.



2

REGLAS

- Empieza el juego el alumno, que la letra de su nombre sea más baja en el alfabeto.
- Levanta una tarjeta de palabras y se mueve con su peón por el tablero tantas casillas como sílabas tiene la palabra, diciéndola en alto "e-le-fan-te" = 4 casillas.
- Continúa el juego el compañero de su derecha, continuando en el sentido de las agujas del reloj varias rondas hasta que uno de los jugadores llega a la meta.
- Anotan en un pápel la palabra final ganadora y se la dan al profesor.



COMUNICACIÓN

El profesor lee y escribe en la pizarra las palabras ganadoras y compara el número de sílabas que tienen cada una.





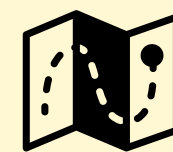
TRIVIAL FONOLÓGICO

Es una adaptación del trivial clásico. Un juego de tablero en el que hay que responder preguntas para conseguir trofeos. Se avanza por las casillas de colores y se contesta a preguntas pero que implican una habilidad fonológica, todas relacionadas con el sonido de las palabras

Juego de
mesa, en
equipo.

PRESENTACIÓN

- En gran grupo, decir el nombre del juego y enseñar o recordar las reglas.
- Decirles qué van a seguir aprendiendo sobre el sonido de las palabras para escribir correctamente.



TEMPORALIZACIÓN

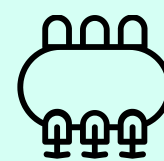


Periodicidad semanal.
Tiempo de juego: entre 15 minutos y media hora

1

ORGANIZACIÓN

- Se hacen equipos de 4/5 alumnos.
- Se prepara el material: tablero, tarjetas con preguntas, fichas, estrellas

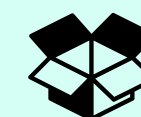


ALUMNOS 1º Y 2º: el profesor hace una selección de preguntas y las lee en voz alta, se apoya de las láminas con dibujos

ALUMNOS 3º a 6º: los jugadores leen las tarjetas

MATERIALES:

Tablero con casillas y fichas.
Tarjetas de colores con preguntas (cada color una habilidad).
Estrellas (trofeos).

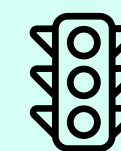


2

REGLAS

- Se colocan todas las fichas en el centro, empieza el juego el que saque el nº más alto en el dado.
- Con la ayuda del dado se va desplazando la ficha por los "senderos", según el color de la casilla tocará un tipo de pregunta u otro. La respuesta correcta permite tirar de nuevo.
- Las casillas del final de los "senderos" suponen una estrella.
- Ganará quien más estrellas consiga.

NOTA: las láminas son un recurso para aquellos alumnos a los que les cueste evocar palabras.



PROGRESIÓN

En momentos iniciales conviene que el profesor juegue en parejas con algunos alumnos para que vayan adquiriendo soltura.





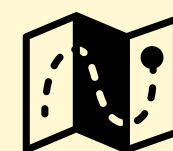
OCA

Es una adaptación del juego de la oca clásico. Un juego de tablero en el que hay que realizar habilidades fonológicas con las indicaciones de la casilla donde se ha "caído", teniendo en cuenta que algunas casillas tienen una letra.

Juego de mesa, en equipo.

PRESENTACIÓN

- En gran grupo, decir el nombre del juego y enseñar o recordar las reglas.
- Decirles qué van a seguir aprendiendo sobre el sonido de las palabras para escribir correctamente.



TEMPORALIZACIÓN

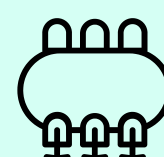


Periodicidad semanal.
Tiempo de juego: entre 15 minutos y media hora

1

ORGANIZACIÓN

- Se hacen equipos de 4/5 alumnos.
- Se prepara el material: tablero, fichas.
- Se preparan tarjetas que explican lo que hay que hacer en las casillas que tienen una letra



MATERIALES:

Tablero con casillas y fichas.
Tarjetas para cada letra..

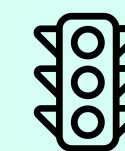


2

REGLAS

- Empieza el juego el que saque el nº más alto en el dado.
- Con la ayuda del dado se va desplazando la ficha por las casillas. En algunas casillas se aplica la regla clásica: de oca a oca, de puente a puente... En las casillas que tengan una letra habrá que realizar la actividad que indique la tarjeta correspondiente relacionada con una habilidad fonológica..
- Ganará quien llegue 1º a la meta.

NOTA: las láminas son un recurso para aquellos alumnos a los que les cueste evocar palabras.



PROGRESIÓN

En momentos iniciales conviene que el profesor juegue en parejas con algunos alumnos para que vayan adquiriendo soltura.



Los materiales para trabajar las habilidades fonológicas del Equipo de Audición y Lenguaje (CREENA) son una secuencia de actividades que permiten sistematizar el trabajo con algunos alumnos o con todo el grupo. Ofrecen apoyo visual a la actividad oral y materializar el proceo.

**TAREAS DE
LÁPIZ Y
PAPEL**

PREPARACIÓN

Son tareas que necesitan la supervisión del profesor para que sean una verdadera actividad de aprendizaje y que no se limiten a una actividad gráfica de tachar o marcar.



TEMPORALIZACIÓN:
Los alumnos que lo necesitan deberían trabajar con este material semanalmente.

- 1** Se organiza el grupo para que un profesor pueda trabajar con un equipo de alumnos.
- 2** Se prepara un cuaderno para cada alumno con las actividades
- 3** Se acompaña a los alumnos en la ejecución de la tarea para asegurar que se coordina la discriminación auditiva con la visual.
- 4** Se archiva el trabajo.

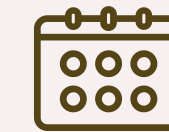
EVALUACIÓN: Su elaboración puntúa para la nota.

Los materiales de lectura del sistema LOGICO (Edelvives) ofrecen dos cuestiones importantes en las aulas: el ajuste a un nivel y autonomía con su sistema de autoevaluación. Se trata de multitud de fichas para leer letras, sílabas, palabras, frases y comprobar con la colocación de los "botones" de colores que la lectura ha sido correcta.

**TAREAS PARA
LEER CON
AUTOCORRECCIÓN**

PREPARACIÓN

Es necesario una explicación al grupo del material y su uso correcto. También es preciso explicar claramente qué se aprende con este material dado que su gran valor es la autonomía..



TEMPORALIZACIÓN:

Los alumnos que lo necesiten deberían trabajar con este material semanalmente.

- 1** Se organiza un espacio en el aula para trabajar con autonomía a través de diversos materiales.
- 2** Se organiza el horario y poco a poco se van creando rutinas de trabajo.
- 3** Se organiza la agrupación de los alumnos.
- 4** Con cierta periodicidad se supervisa el trabajo de los alumnos en este espacio..

DESARROLLO

EVALUACIÓN: Su elaboración puntúa para la nota.