



IMPORTANCIA DE LA CONCIENCIA FONOLOGICA

¿Qué es la conciencia fonológica?

"Es una capacidad metalingüística o de reflexión sobre el lenguaje que se desarrolla progresivamente durante los primeros años de vida, desde la toma de conciencia de las unidades más grandes y concretas del habla, las palabras y sílabas, hasta las más pequeñas y abstractas que corresponden a los fonemas."

Villalón 2008

El para qué

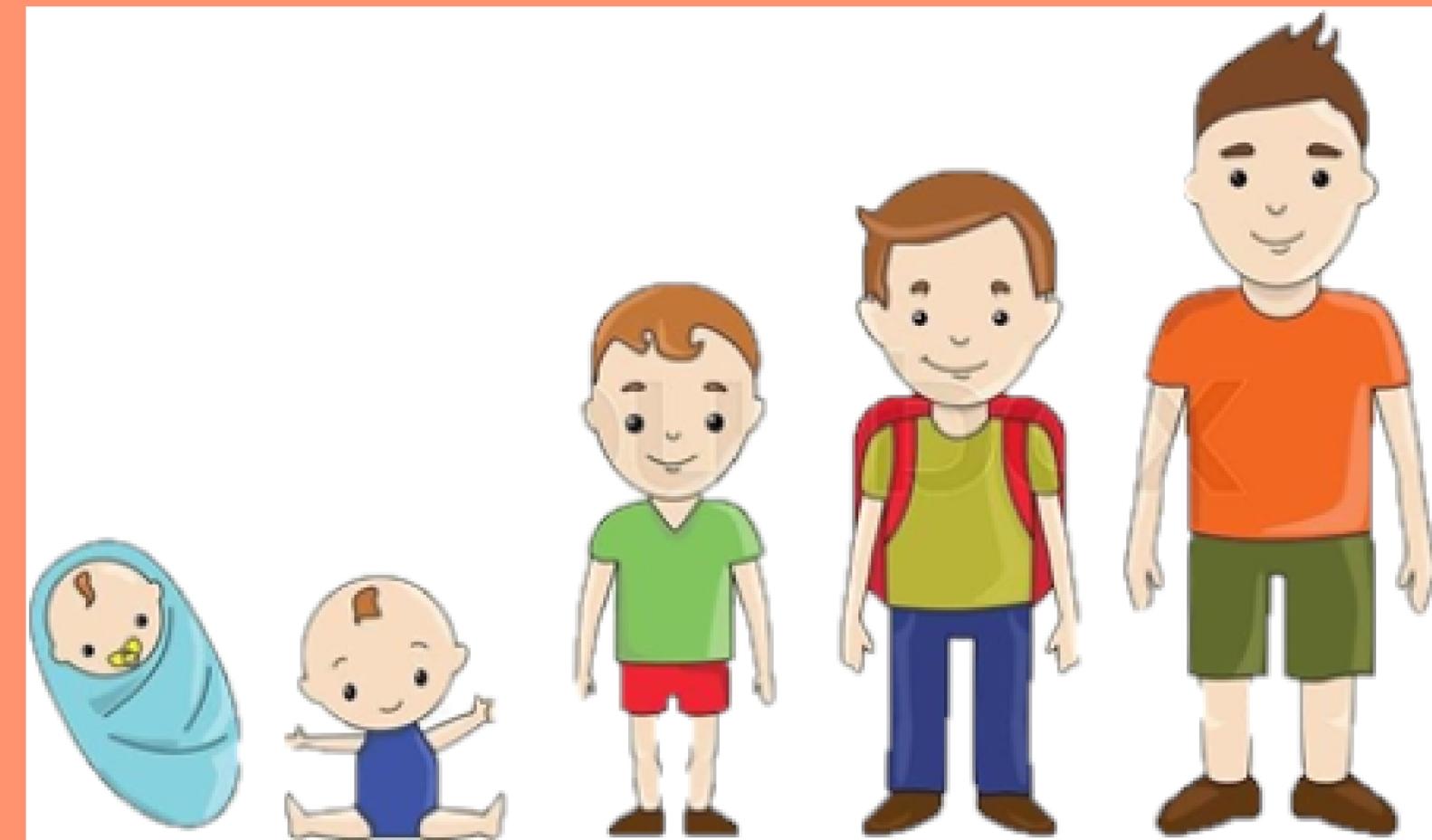


**Habilidad educable,
no es un proceso
innato o natural**

**Permite
comprender la
correspondencia
entre fonema
(sonido) y
grafema (letra)**

**Aprendizaje clave para
que un niño o niña sea
capaz de reconocer los
componentes sonoros de
su lengua**

La Conciencia Fonológica tiene un importante desarrollo entre los 4 y los 8 años



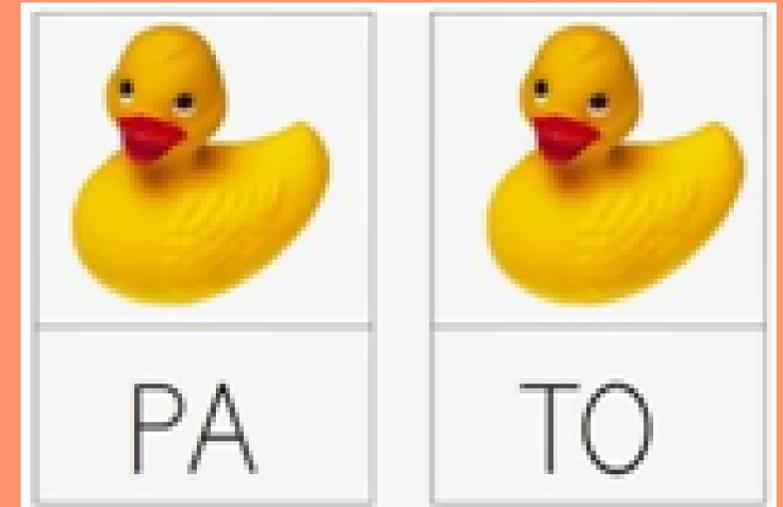
Preescolar \Rightarrow Mayor desarrollo de la conciencia silábica

Escolar \Rightarrow Mayor desarrollo de la conciencia fonémica

(Anthony y Francis, 2005)

Nivel silábico

- Es la unidad más fácil de distinguir.
- Se puede adquirir con poca instrucción.
- Su identificación puede darse desde los cuatro años.
- Las habilidades manipulativas se desarrollarán incluso hasta los 7 años.



Segmentar y contar sílabas

Identificar posición

Asociar palabras según sílaba (final, inicial, medial)

Suprimir, añadir, cambiar, invertir y encadenar sílabas

Nivel fonémico



- Nivel más complejo que la sílaba.
- El nivel perceptivo y la correcta producción de fonemas influye.

Identificar fonema inicial y final

Identificar ausencia o presencia de un fonema

Asociar por sonido inicial, final o medial

Suprimir, añadir, encadenar fonemas

Aislar los fonemas de una palabra



Ejemplos de tareas en conciencia silábica, nivel de dificultad simple

- Identificar las sílabas en una palabra (cantidad y cómo suenan)
- Reconocer y comparar metras de palabras según sus sílabas
- Sílabas iniciales: identificar, separar, asociar, comparar, excluir por sílaba inicial
- Sílabas finales: identificar, separar, asociar, comparar, excluir por sílaba final
- Sílabas mediales: identificar, separar, asociar, comparar, excluir por sílaba medial
- Identificar, separar, asociar, comparar, excluir por sílabas con diversas ubicaciones
- Reconocer sílabas excedentes
- Completar palabras con sílabas ausentes
- Suprimir y añadir sílabas



Ejemplos de tareas en conciencia silábica, nivel de dificultad complejo

- Encadenar palabras por sus sílabas
- Descomponer y recomponer palabras por sus sílabas
- Transformar palabras modificando alguna de sus sílabas
- Formar palabras a partir de sílabas sueltas
- Crear pseudopalabras a partir de sílabas sueltas



Ejemplos de tareas en conciencia fonémica, nivel de dificultad simple

- Fonemas iniciales: identificar, separar, asociar, comparar, excluir por fonema inicial
- Fonemas finales: identificar, separar, asociar, comparar, excluir por fonema final
- Fonemas mediales: identificar, separar, asociar, comparar, excluir por fonema medial
- Identificar, separar, asociar, comparar, excluir por fonemas con diversas ubicaciones
- Reconocer fonemas excedentes
- Completar palabras con fonemas ausentes
- Reconocer y comparar métricas de palabras según sus fonemas
- Suprimir y añadir fonemas



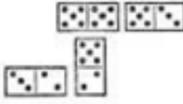
Ejemplos de actividades

FICHA 14
Comparar sílabas en posición final. Unir con una raya las palabras de cada columna que terminen por el mismo trocito.

FUENTE, DADO, BURRO, CONCHA, CASCO /
 PERRO, PERCHA, ELEFANTE, BANCO, HELADO

FICHA N° 10 Di qué es cada dibujo, luego colorea tantos cuadros como sílabas (palmadas) tenga cada palabra.

Pinta la sílaba que se llama...

no		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
lle		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
du		<input type="radio"/> <input type="radio"/>
mi		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
la		<input type="radio"/> <input type="radio"/>

QUITAMOS SÍLABA FINAL

 SI A CASADO LE QUITO DO ...	 SI A PELOTA LE QUITO TA ...	 SI A COMETA LE QUITO TA ...
 SI A CARACOL LE QUITO COL ...	 SI A PIEDRA LE QUITO DRA ...	 SI A PÁJARO LE QUITO RO ...
 SI A PALOMA LE QUITO MA ...	 SI A PLÁTANO LE QUITO NO ...	 SI A BOTELLA LE QUITO LLA ...

Ejemplos de actividades

Identificar si una palabra contiene el fonema dado:
"recorta los dibujos y pégalos debajo de la letra que tengan"

M	P	L	S	D

G A T O A N

CONCIENCIA SILÁBICA - FUGA DE SÍLABAS

Clic en una actividad

Actividad 1: LA-LO-LU-LE-LI

Actividad 2: PA-PO-PU-PE-PI

Actividad 3: SA-SO-SU-SE-SI

Actividad 4: MA-MO-MU-ME-MI

LA LO LU LE LI PA PO PU PE PI
 KO A MO NO YA SO NO CHO
 SA SO SU SE SI MA MO MU ME MI
 QUE TO CA MI CHI LA ÑE CA

Autora: Belén López Baquero - SINAPSIS: Estimulación Cognitiva y Rehabilitación Neuropsicológica - <https://unmardepalabrasblog.com>
 Autor de los pictogramas: Sergio Palao - <http://arasaac.org/catalogos.php>

CONCIENCIA SILÁBICA

QUITAR SÍLABAS:
¿Qué nos queda?

Clic en una imagen para comenzar

PINOCHO PINO
 PI - NO - CHO PI - NO

Autora: Belén López Baquero - SINAPSIS: Estimulación Cognitiva y Rehabilitación Neuropsicológica - <https://unmardepalabrasblog.com>
 Autor de los pictogramas: Sergio Palao - <http://arasaac.org/catalogos.php>

CONCIENCIA SILÁBICA SÍLABAS INTRUSAS

LATA LIMÓN LAGO LÁPIZ
 RAQUETA RANA BOTÓN RAMO RABANO
 MONEDAS MOLINO MANO MONO
 LADRILLO MARTILLO TORNILLO CUCHILLO REGADERA

Autora: Belén López Baquero - SINAPSIS: Estimulación Cognitiva y Rehabilitación Neuropsicológica.
 Autor Pictogramas: Sergio Palao - Procedencia: ARASAAC - Licencia: CC (BY-NC-SA)

CONCIENCIA SILÁBICA PALABRAS ENCADENADAS

PLANCHA CHAPA OLA LÁPIZ CAMA MALETA GATO TOALLA MUÑECA CABALLO BANCO COCHE
 CILINDRO LÁPIZ MALETA TOALLA CABALLO COCHE

Autora: Belén López Baquero - SINAPSIS: Estimulación Cognitiva y Rehabilitación Neuropsicológica.
 Autor Pictogramas: Sergio Palao - Procedencia: ARASAAC - Licencia: CC (BY-NC-SA)

En la web

- www.educapeques.com
- www.orientacionandujar.es
- <https://www.maestrosdeaudicionylenguaje.com>
- www.aulapt.org
- www.soyvisual.org www.arasaac.org
- <http://www.cedeti.cl/tecnologias-inclusivas/software-educativo/graphogame/>



