

Juego 1: Huesos de palabras

- Contiene:
 - 1 personaje con un cartel para poner las fichas estímulo.
 - 3 huesos de colores para representar la(s) sílaba(s) a identificar.
 - 3 huesos blancos para representar el resto de sílabas.
 - 15 fichas estímulo. Incluye estímulos de 2, 3 y 4 sílabas.
 - Contratapas para cada ficha estímulo.
- Úsalo para reforzar habilidades de conciencia fonológica, principalmente reconocimiento de sílaba inicial, final y medial.
- Antes de comenzar el juego, te recomendamos dar el contexto al niño(a), pueden crear una breve historia relacionada a los personajes y los elementos del juego. De esta forma, el juego tendrá un objetivo que se logrará a través de las tareas propuestas, por ejemplo, "Ayudemos a nuestro amigo perro a recuperar sus huesos, observa la ficha que tiene y veamos con qué sílaba comienza la palabra"
- Para trabajar reconocimiento de sílaba, coloca una ficha estímulo sobre el cartel del perro. Luego, coloca el número de huesos de acuerdo al número de sílabas que tiene el nombre del estímulo, y cambia el hueso de una de las sílabas por uno de color. Por ejemplo, si tu objetivo es trabajar el reconocimiento de sílaba inicial, reemplaza el primer hueso blanco por uno de color rojo. Luego, pídele al niño que identifique con qué sílaba comienza la palabra de la ficha estímulo.

Juego 2: Banderines de palabras

- Contiene:
 - 2 banderines con espacio para colocar el estímulo.
 - 10 tarjetas circulares con estímulos que se encadenan de acuerdo a la sílaba final e inicial de cada palabra (por ejemplo, manzaNA, NAranja, JAlea, etc.)
 - 10 tarjetas circulares con estímulos que se encadenan de acuerdo a la sílaba medial e inicial de cada palabra (por ejemplo, esPEjo, PEcera, CEBolla, etc.)
 - 3 huesos blancos para representar el resto de sílabas.
 - 15 fichas estímulo. Incluye estímulos de 2, 3 y 4 sílabas.
 - Contratapas para cada ficha estímulo.
- Úsalo para reforzar habilidades de conciencia fonológica, principalmente reconocimiento de sílaba inicial, final y medial.
- Para trabajar reconocimiento de sílabas, imprime 10 banderines iguales para colocar los estímulos. Pueden colocarle un hilo y colgarlo en la sala o armarlo sobre una mesa. Selecciona un estímulo para comenzar el banderín y pídele al niño que identifique la sílaba final o medial en ese estímulo, y que busque otro estímulo que tenga en su sílaba inicial la misma sílaba identificada.
- Te recomendamos armar el banderín en el mismo orden propuesto con las fichas, para poder seguir la secuencia y usar todos los estímulos propuestos.