

Sugerencias

Juego 1: Dino segmenta

- Contiene:
 - 1 personaje con cartel para colocar los fichas de los estímulos a segmentar.
 - 4 huevos que representarán las sílabas.
 - 1 nido para colocar los huevos según el número de sílabas.
 - 15 fichas con estímulos para segmentar. Incluye 5 monosílabos, 5 bisílabos y 5 trisílabos.
 - Contratapas para las fichas.
- Úsalo para reforzar habilidades de conciencia fonológica, principalmente conteo silábico y segmentación de sílabas.
- Antes de comenzar el juego, te recomendamos dar el contexto al niño(a), pueden crear una breve historia relacionada al personaje y los elementos del juego. De esta forma, el juego tendrá un objetivo que se logrará a través de las tareas propuestas, por ejemplo, "El dinosaurio quiere saber cuántos huevos debe poner en su nido, para eso debemos mirar unas fichas que él tiene, ayúdalo a saber cuántos huevos debe poner en cada nido contando las sílabas de las palabras"
- Para trabajar segmentación silábica, coloca una ficha estímulo sobre el cartel del dinosaurio, digan el nombre del estímulo en voz alta y pídele al niño que separe las sílabas de la palabra y coloque los huevos en el nido según el número de sílabas de la palabra estímulo.

Juego 2: Las mascotas

Sugerencias

- Contiene:
 - 3 personajes con nombres de 2, 3 y 4 sílabas.
 - 15 carnet de mascotas. Incluye 5 bisílabos, 5 trisílabos y 5 tetrasílabos
 - Contratapas para cada carnet de mascota..
- Úsalo para reforzar habilidades de conciencia fonológica, principalmente conteo silábico y segmentación de sílabas.
- 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, "Los niños están buscando a sus mascotas. Comencemos con José, ¿Cuántas sílabas tiene el nombre de José? Ayúdalo a encontrar a sus mascotas, cuenta las sílabas y busca todas las mascotas que tengan el mismo número de sílabas que José"
- Con este juego podrás trabajar el reconocimiento de palabras con igual número de sílabas. Para esto, selecciona uno de los personajes y pídele al niño(a) que identifique el número de sílabas de su nombre. Luego, pídele que busque las mascotas que tienen el mismo número de sílabas. Para modificar la complejidad, puedes entregar opciones, y variar el número de éstas de acuerdo al desempeño y necesidades de cada niño(a).