

Juego 1: Fotografías Omisión y adición de sonido inicial y final

- Contiene:
 - 1 cámara para colocar los estímulos de base.
 - 24 estímulos para adición y omisión de fonemas.
 - Estímulos: monosílabos, bisílabos y trisílabos.
 - Contratapa para los estímulos.
 - 18 cuadrados para apoyo visual.
- Úsalo para reforzar habilidades de conciencia fonológica, principalmente manipulación fonémica.
- Antes de comenzar el juego, te recomendamos dar el contexto al niño(a), pueden crear una breve historia relacionada a los elementos. De esta forma, el juego tendrá un objetivo que se logrará a través de las tareas propuestas, por ejemplo, "Vamos a jugar a ser fotógrafos y con nuestra cámara tomaremos fotografías a diferentes cosas que nos gustan. Veamos cada fotografía y juguemos con ellas".
- Para trabajar omisión y adición de fonemas, se debe colocar el estímulo base sobre la cámara e identificar los fonemas que componen la palabra con el apoyo de los cuadrados de color morado. Mostrar al niño(a) que al sacar o agregar un cuadrado que representa un sonido, ya sea de sonido inicial o final, la palabra se transforma en otra. Pedirle que descubra en qué palabra se transforma. Para esto, se pueden entregar opciones o dejar al niño(a) que lo descubra, de acuerdo a su desempeño.
- El juego se puede complejizar al quitar el apoyo visual que representan los sonidos.

Sugerencias

Juego 2: Viaje a la luna Omisión y adición de sonido medial

- Contiene:
 - 1 luna para colocar los estímulos de base.
 - 24 estímulos para adición y omisión de fonemas en cohetes.
 - Estímulos: bisílabos y trisílabos.
 - 18 cuadrados para apoyo visual.
- Úsalo para reforzar habilidades de conciencia fonológica, principalmente manipulación fonémica.
- Antes de comenzar el juego, te recomendamos dar el contexto al niño(a), pueden crear una breve historia relacionada a los elementos. De esta forma, el juego tendrá un objetivo que se logrará a través de las tareas propuestas, por ejemplo, "Vamos viajar a la luna y debemos elegir en qué cohete nos iremos".
- Para trabajar omisión y adición de fonemas, se debe colocar el estímulo base sobre la luna e identificar los fonemas que componen la palabra con el apoyo de los cuadrados de color morado. Mostrar al niño(a) que al sacar o agregar un cuadrado que representa un sonido, en este caso medial, la palabra se transforma en otra. Pedirle que descubra en qué palabra se transforma. Para esto, se pueden entregar opciones o dejar al niño(a) que lo descubra, de acuerdo a su desempeño.
- El juego se puede complejizar al quitar el apoyo visual que representan los sonidos.