

## Juego 1: Bajo del mar Síntesis fonémica

# Sugerencias

- Contiene:
  - 1 ilustración de algas para colocar los estímulos de base.
  - 15 estímulos para analizar.
  - Estímulos: monosílabos, bisílabos y trisílabos.
  - Contratapa para los estímulos.
  - 30 peces para representar los sonidos de cada palabra.
- Úsalo para reforzar habilidades de conciencia fonológica, principalmente síntesis 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 buzos y nos vamos a sumergir en el mar. En las algas los peces guardan sus tesoros, veamos que cosas tienen guardadas".
- Para trabajar síntesis fonémica, se deben decir en secuencia los sonidos de un estímulo. Por ejemplo: decir P-A-N. Pueden apoyarse con los peces y escribir dentro los sonidos. Luego, el niño(a) deberá elegir entre los estímulos cuál se corresponde con la secuencia de sonidos y ubicarlo en las algas.

## Juego 2: Cabritas y más cabritas Análisis fonémico

- Contiene:
  - 1 bolsa de cabritas para colocar los estímulos de base.
  - 18 cabritas con estímulos que servirán para representar los sonidos.
  - 15 estímulos para analizar.
  - Estímulos: monosílabos, bisílabos y trisílabos.
  - Contratapa para los estímulos.
- Úsalo para reforzar habilidades de conciencia fonológica, principalmente análisis fonémico.
- 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, "Cuando voy al cine, siempre me gusta comprar cabritas. Jugaremos a ser vendedores de cabritas y debemos elegir que cabritas van en cada bolsa según la imagen que tenga."
- Para trabajar análisis fonémico, se debe colocar en la parte central de la bolsa de cabritas el estímulo para analizar. Por ejemplo: sol. Luego, el niño(a) deberá elegir las cabritas que se corresponden con la secuencia de sonidos del estímulo. En este caso deberá colocar las cabritas con las siguientes imágenes: sapo, oveja y lana (S-O-L).