



# PEQUEÑO ECUADOR

Juego para el desarrollo de  
la conciencia fonológica



# ÍNDICE DEL MANUAL



## Objetivo del Juego 6

Objetivo General  
Objetivo Costa  
Objetivo Sierra  
Objetivo Amazonía  
Objetivo Refuerzo  
Objetivo Evaluación

## Contenido del juego 10

Tableros de mesa  
Tarjetas de juego  
Rompecabezas  
Fichas y dado  
Cuento de juegos  
Bitácora fotográfica  
Manual de uso

## Etapas del Juego 22

Etapá Costa  
Etapá Sierra  
Etapá Amazonía  
Evaluación

## Libro de Juegos 31

Juego Costa  
Juego Sierra  
Juego Amazonía

# OBJETIVO DEL JUEGO



## Objetivo General



Este juego consiste en adquirir la habilidad de la conciencia fonológica. Para esto existen tres destrezas, estas a medida que se juega se van desarrollando.

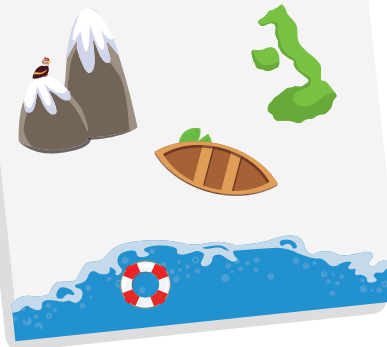
Las destrezas de esta habilidad son: silábica, intrasilábica y fonémica.

Cada una de ellas permiten que se llegue a concientizar, que un fonema puede ser representado por un grafema.

El juego esta dividido en 5 etapas: costa, sierra, amazonía, el refuerzo y la evaluación.

Cada una de estas etapas tiene su propio

objetivo que aportan para cumplir el objetivo general del juego.



### Objetivo Costa



Desarrollo silábico, que consiste en concientizar que las palabras están subdivididas en sílabas.

Se realizará actividades para comprender la división de sílabas y la clasificación de las palabras por el número de sílabas que las forman.

### Objetivo Amazonía



Desarrollo fonémico, que consiste en concientizar que los sonidos pueden ser representados con una figura, en este caso letras.

Se realizará actividades para comprender que el fonema es un grafema y también que existen palabras que pueden contener a otras, al quitar o aumentar una sílaba se puede formar nuevas palabras.

### Objetivo Sierra

Desarrollo intrasilábico, que consiste en concientizar que las palabras riman al inicio o al final.

Se realizará actividades para comprender lo que es una rima e identificar que el sonido inicial o final de diferentes

palabras puede ser el mismo. Clasificar las palabras según su rima.



### Objetivo Refuerzo



Esta etapa del juego tiene como propósito el refuerzo en casa de lo aprendido en la terapia.

Aquí se trabajará actividades similares para fortalecer el desarrollo de cada destreza.

### Objetivo Evaluación

Esta etapa del juego es la final, lo que se busca es evaluar los conocimientos adquiridos, por medio de actividades que contienen todas las destrezas.



# CONTENIDO DEL JUEGO

Tableros de juego



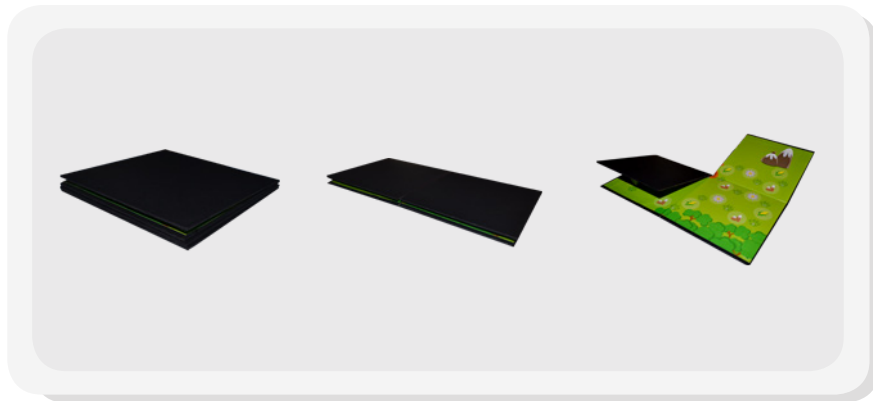
## Tablero Costa

Este tablero de la Costa es para la primera etapa del juego.



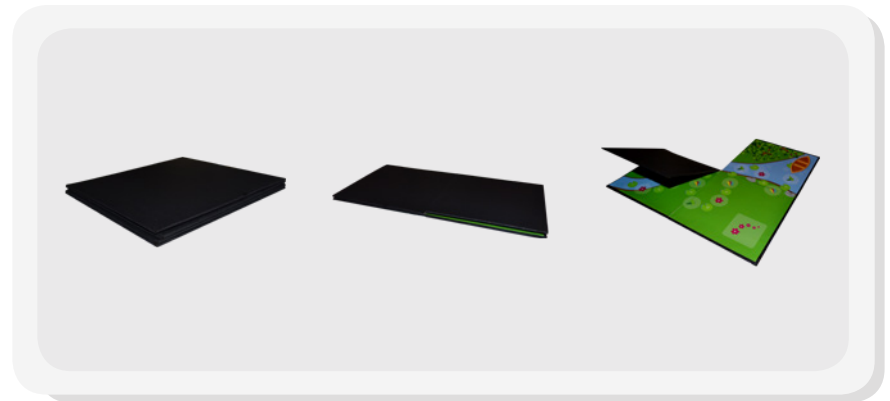
## Tablero Sierra

Este tablero de la Sierra es para la segunda etapa del juego.



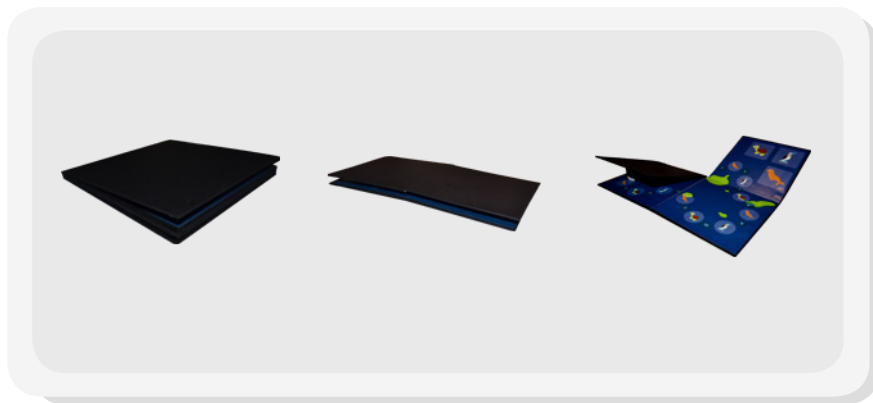
## Tablero Amazonía

Este tablero de la Amazonía es para la tercera etapa del juego.



## Tablero Galápagos

Este tablero de Galápagos es para la etapa de evaluación del juego.



## CONTENIDO DEL JUEGO

Actividades juego



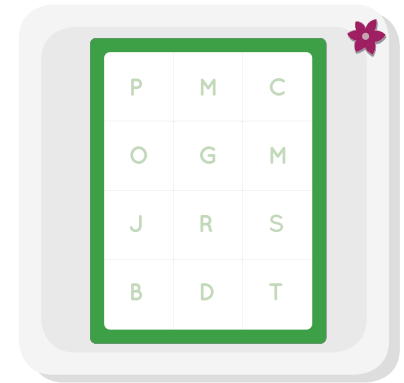
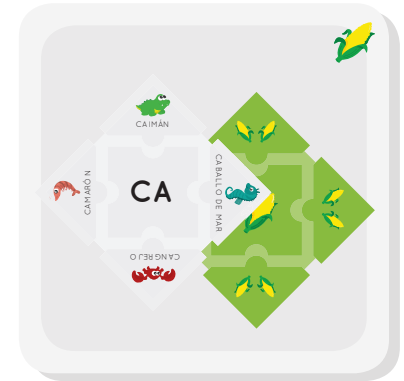
### Tarjetas de Juego

El juego consiste en realizar diferentes actividades, para esto se utilizaran distintas tarjetas que contienen tareas relacionadas con cada destreza.



### Rompecabezas

Dentro de las actividades que se realizan en el juego, se encuentran estos rompecabezas que funcionan de igual manera que las tarjetas.



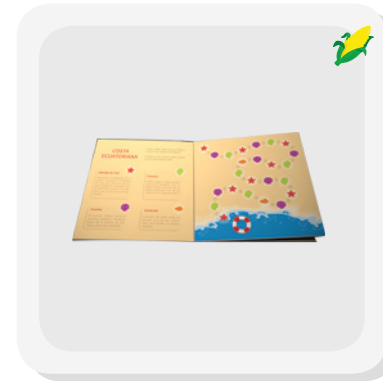
### Fichas y dado

En este juego es necesario utilizar las fichas para jugar en los tableros y el dado para poder ir avanzando en cada casilla y realizar las determinadas tareas.



### Libro de juegos

El libro de juegos es el que se utiliza para el refuerzo en casa. Este libro contiene 3 pequeños tableros, que funcionan de manera similar a los otros tableros.



### Bitácora fotográfica

Este es un juego para aprender por lo tanto para ir marcando las habilidades obtenidas se tendrá una bitácora para llenar con los stickers de cada destreza.



### Manual de uso

En este manual que se está leyendo es el que explica como funciona el sistema del juego y sus objetivos.





### Etapa Costa (nivel silábico)

Para jugar se debe tomar el tablero de la costa y armarlo con cada una de las actividades para este nivel.

El juego consiste en ir avanzando y dependiendo de la casilla en la que se cae se debe realizar la actividad dispuesta, al caer en la estrella se vuelve a lanzar el dado y se tiene un nuevo turno.

### Identificar subdivisión de las palabras en sílabas

Al caer en el caracol verde, se toma una tarjeta y se debe colocar el mismo número de fichas en la tarjeta como de sílabas.



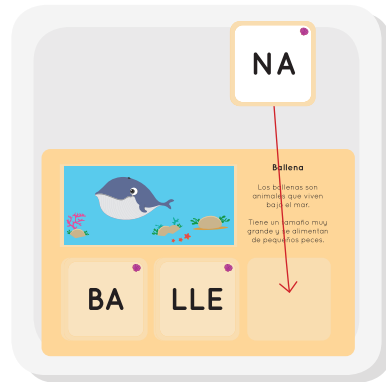


### Clasificar palabras por el número sílabas

Al caer en la caracola anaranjada, clasificar las tarjetas de animales en las cajas dependiendo del número de sílabas que tiene.

### Ordenar las sílabas de las siguientes palabras

Al caer en la concha morada, tomar un paquete de tarjetas y una lámina. Poner en el orden correcto las sílabas dentro de la lámina con las tarjetas o la misma cantidad de tarjetas que de sílabas, dependiendo la edad del niño.



### Etapa Sierra (nivel intrasilábico)

Para jugar se debe tomar el tablero de la sierra y armarlo con cada una de las actividades para este nivel.

El juego consiste en ir avanzando y dependiendo de la casilla en la que se cae se debe realizar la actividad indicada, si se cae en las huellitas se lanza de nuevo el dado y se juega un nuevo turno.

### Identificar el sonido y la rima de la sílaba inicial

Al caer en la flor, se toma una tarjeta del montón y dependiendo de la sílaba inicial señalada se debe decir 5 palabras que inicien igual.



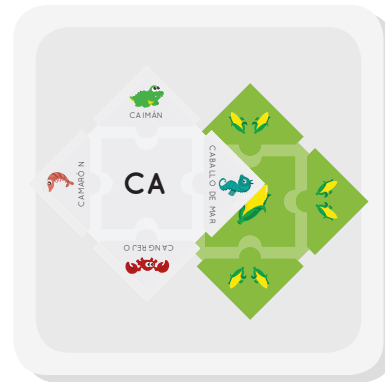


### Identificar el sonido y la rima de la sílaba final

Al caer en las montañas, se toma una tarjeta del montón y dependiendo de la sílaba final señalada se debe decir 5 palabras que terminen igual.

### Clasificar las palabras por la misma sílaba inicial/ final

Al caer en el choclo, se colocan 2 partes centrales del rompecabezas y luego se le da una pieza con un animalito y debe unir las piezas asociando la rima inicial o final.



### Etapa Amazonía (nivel fonémico)

Para jugar se debe tomar el tablero de la amazonía y armarlo con cada una de las actividades para este nivel.

El juego consiste en ir avanzando y dependiendo de la casilla en la que se cae se debe realizar una determinada actividad al caer en las hojas de loto se lanza de nuevo los dados.

### Palabras que contiene a otras (sílabas inicial)

Al caer en las flores, se toma el grupo de tarjetas y se dice la palabra formada al quitar la primera sílaba. Se voltea la tarjeta para ver la imagen de la nueva palabra y ver si se acertó.



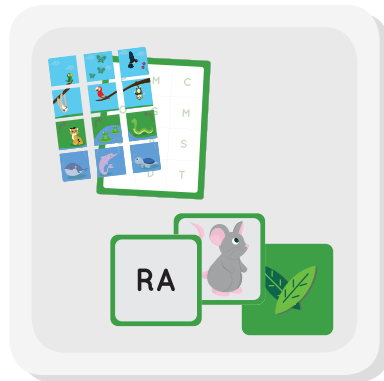


### Palabras que contiene a otras (sílabas final)

Al caer en las plumas, se toma el grupo de tarjetas y se dice la palabra formada al quitar la sílabas final. Se voltea la tarjeta para ver la imagen de la nueva palabra y ver si se acertó.

### Fonema inicial (Si lee el niño)/Omisión sílabas intermedia

Al caer en las hojas, se entrega un rompecabezas con letras y se debe colocar las piezas con animales en la letra con la que inician. O se toma un grupo de tarjetas y se dice la palabra formada al quitar la sílabas intermedia.



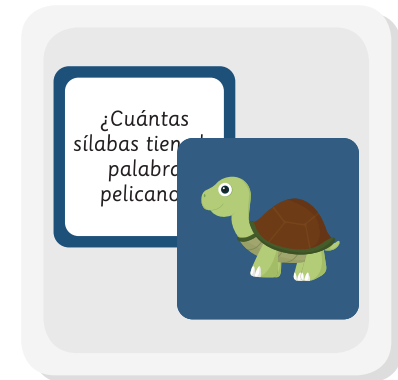
### Etapa Galápagos (evaluación)

Aquí, se evalúa al niño por medio del mismo juego. Se debe tomar el tablero de las islas Galápagos y armarlo con cada una de las actividades para este nivel.

El juego consiste en ir avanzando y dependiendo de la casilla en la que se cae se debe realizar una determinada actividad, al caer en los círculos azules se lanza de nuevo el dado.

### Actividad #1

Al caer en la tortuga se toma una tarjeta con diferentes tareas del nivel silábico (Preguntas)



¿Cuál es el  
sonido inicial de  
camarón?



### Actividad #2

Al caer en el piquero, se toma una tarjeta con diferentes tareas del nivel intrasilábico (Preguntas)

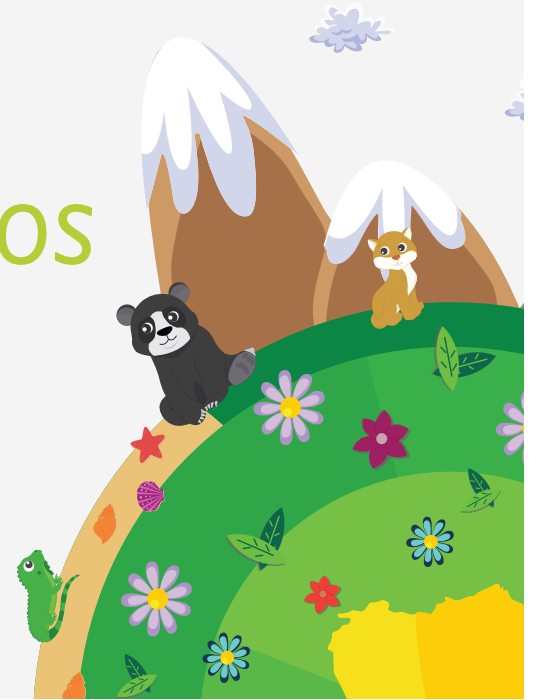
### Actividad #3

Al caer en el lobo marino se toma una tarjeta con diferentes tareas del nivel fonémico (Preguntas)

¿Que letras tiene  
la palabra  
caballo?



# LIBRO DE JUEGOS



### Instrucciones

El libro de juegos contiene tres pequeños tableros iguales a los de mesa de la costa, sierra y amazonía. Lo que diferencia estos juegos a los otros es que no contienen tarjetas ni rompecabezas, sino que las actividades se realizan de forma oral.

Para jugar se utilizará de fichas cosas que se encuentren en casa como canguil, lenteja o fréjol.



Este libro es para que se lleven los niños cuando necesiten refuerzo en alguna área de la conciencia fonológica. Deben jugarlo en casa junto a sus padres para que ellos los ayuden.



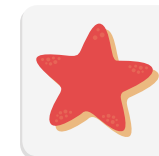
### Juego Costa

En este juego se debe lanzar el dado y al caer en una casilla dependiendo de la figura en la que se cae se realiza una actividad. Las actividades en este juego son del nivel silábico.



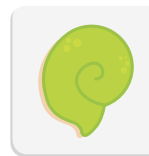
#### Concha

Decir el número de sílabas de cada palabra



#### Estrella de mar

Mencionar palabras con el mismo número de sílabas



#### Caracol

Todos juegan. Decir palabras con el mismo número de sílaba



#### Caracola

Comodín. Escoger la actividad que se desea



### Juego Sierra

Aquí se debe lanzar el dado y al caer en una casilla dependiendo de la figura en la que se cae se realiza una actividad. Las actividades en esta parte del libro son del nivel intrasilábico.



**Nube**  
Mencionar palabras que terminen igual



**Flor**  
Mencionar palabras que inicien igual



**Cordillera**  
Todos juegan. Decir palabras con la misma sílaba inicial/final



**Laguna**  
Comodín. Escoger la actividad que se desea



### Juego Amazonía

En este juego se debe lanzar el dado y al caer en una casilla se realiza la actividad indicada por la figura en la que se cae. Las actividades en esta parte del libro son del nivel fonémico.



**Flor**  
Mencionar palabras que contienen a otras



**Pluma**  
Mencionar las letras que forman una palabra



**Hojas**  
Mencionar palabras que contienen a otras



**Huella**  
Comodín. Escoger la actividad que se desea

