

## **Actividades adicionales para los padres que tienen como objetivo aumentar el reconocimiento fonológico de los niños y del texto impreso**

Las actividades incluidas en la siguiente lista están organizadas desde el nivel más sencillo al más difícil para que los niños pequeños puedan adquirir las habilidades. Es importante comenzar las actividades con los niños en un nivel que no sea muy difícil para ellos. Algunas actividades comienzan en un nivel muy simple y se pueden ampliar a habilidades más complejas. Los padres deben asegurarse de que los niños puedan realizar la tarea en el nivel más simple antes de pasar a un nivel superior.

Es importante que las actividades conserven la diversión. No sobrecargue al niño probando con muchas actividades diferentes al mismo tiempo. Primero, concéntrese en una o dos actividades y trate de descubrir cuáles son las actividades más agradables tanto para usted como para el niño.

1. Pídale al niño que dibuje imágenes o que pegue en un papel las imágenes recortadas de las revistas. Que le cuente una “historia” acerca de la imagen a medida que usted escribe lo que le dice. En este momento, puede enseñarle palabras nuevas, pero debería concentrarse en que el niño preste atención a la palabra escrita. Después de escribir la historia, regrese al principio y túrnense para “leer” la historia. Junte estas imágenes y las historias y haga un libro que podrá mirar una y otra vez.
2. Enséñele a su hijo canciones infantiles sencillas. Después de que pueda cantar la canción y que se familiarice con ella, practique contar las palabras de una oración a la vez. Concéntrese en enseñarle al niño las oraciones y las palabras y que las oraciones están formadas por palabras. Si el niño todavía no puede contar, entonces utilice bloques para representar las palabras y construya una torre a medida que canta la canción: agregue un bloque a medida que dice una palabra. Luego de que el niño pueda hacer esta actividad basada en las palabras, comience a contar las sílabas y después, los sonidos individuales de las palabras.
3. Utilice un conjunto de tarjetas con dibujos de palabras que rimen y practique la clasificación de las palabras que riman. Si el niño tiene problemas para combinar las palabras que riman, ayúdelo señalándole que las palabras que riman tienen el mismo sonido al final. Por ejemplo, “gata” y “rata” riman porque ambos tienen el sonido “ta” al final; “balón” y “ratón” riman porque tienen el sonido “ón” al final (enfatique el final que hace que las palabras rimen cuando las menciona). Si agrega algunos ejemplos que no riman puede ayudar al niño a comprender (por ejemplo: "reloj" y “balón" no riman porque tienen sonidos finales diferentes).
4. Forme palabras “tontas” cambiando la primera letra de la palabra. Juegue a ver cuantas palabras “tontas” puede crear junto con el niño y luego que el niño le diga si esa palabra "tonta" es verdadera o no. Para jugar a este juego en el nivel más sencillo, debe formar varias palabras cambiando el primer sonido (por ejemplo: casa, masa, zaza, gasa, taza, dasa, pasa) y luego preguntarle a su hijo si es una palabra verdadera o no.

En un nivel más avanzado, usted puede tomar un modelo y pedirle al niño que cambie el primer sonido de una palabra por otro. Por ejemplo, diga “mi palabra es ‘be’ y el sonido nuevo es /m/ (diga el sonido, no la palabra). ¿Cuál es la nueva palabra? (‘me’). Existen muchas palabras familiares a las que se le puede cambiar el primer sonido (miel-piel, gato-pato, lana-rana).

5. Juegue a decir una rima conocida o una palabra conocida incorrectamente cambiando un sonido en una palabra. Haga que el niño le diga si la dijo correctamente o no. Si la dijo incorrectamente, que explique por qué. Por ejemplo, “María tenía un borderito: ¿es correcto?” “No, ¿por qué?” “Porque dije “b-orderito en lugar de c-orderito.” Pronuncié el sonido “b” pero “corderito” lleva el sonido “c”” Luego haga que el niño practique y diga los sonidos, notando la diferencia.
  
6. Utilice un conjunto de tarjetas con imágenes (o hágalas con tarjetas de 3x5 e imágenes recortadas de las revistas) y agrúpelas por el primer sonido de la palabra. Las palabras que utilice deberían ser simples y conocidas para el niño. Asegúrese de que la palabra aparezca escrita en la tarjeta para que usted pueda señalar que todas comienzan con el mismo sonido. Al principio, utilice solamente dos sonidos. Más tarde, cuando el niño ya esté mejor preparado para esta tarea, puede aumentar el número de sonidos para clasificarlos. Finalmente, puede hacer que el juego involucre muchos sonidos jugando al “pescador” con los sonidos iniciales de las palabras.

Haga un “mazo” con las tarjetas de imágenes mezclado para barajar (asegúrese de que haya al menos dos que comiencen con el mismo sonido). Reparta entre cinco a siete tarjetas entre usted y el niño y luego túrnense para tratar de crear pares preguntándole al otro jugador si su mano incluye una carta con un primer sonido específico (por ejemplo, “¿Tienes una /b/?”). Cuando el jugador tenga esa carta, se la dará al oponente para crear un par; sino el oponente “pescará” la carta que hace juego en el mazo. Continúe el juego hasta que uno de los jugadores haya eliminado todas las cartas de su mano. El jugador con más pares gana.