

Guía Fonoaudiológica

Estimadas familias

En búsqueda de ser lo más parecido posible a las dinámicas de la escuela (terapia fonoaudiológica 1 vez por semana) y en no sobrecarga a los/as niños/as y adultos quienes los apoyan en las tareas, se decidió enviar actividades más lúdicas y con menos carga horaria. Por lo antes mencionado, ya no se enviarán guías con 1 actividad diaria si no que se envía una actividad semanal aplicable a toda la semana si así usted lo desea.

Desde ahora en adelante se incorporarán video llamadas por zoom 1 vez al mes.

Se sugiere reforzar las palabras en la que el/la estudiante tenga dificultad, sin embargo, en ocasiones habrá que pasar por alto el estímulo si se observa que él/ella se frustra.

Darle un refuerzo positivo cuando logré el objetivo o, si no lo logró pero participó. Este refuerzo puede ser: un abrazo, un beso, una palabra de aliento, un momento de descanso, etc.

Saludos,

Tía Geraldine Reffer.

Fonoaudióloga

Semana: 15-19 de Junio

Objetivo:

Segmentar palabras en sílabas e identificar cantidad.

Otros objetivos: identifica categoría semánticas.

Recursos:

Rompecabezas de elementos de la naturaleza, alimentos, prendas de vestir y medios de transporte.

Instrucciones:

El adulto prepara el material con anterioridad, es decir, recorta las láminas de manera que quedé un rompecabezas con cada dibujo.

Se le entregan las láminas del puzle al/la estudiante de diferentes elementos de una categoría semántica y se nominan.

El/la niño/a arma uno a uno los rompecabezas (se sugiere armar 4 diarios) y separa las palabras tocando cada parte del puzle e identifica la cantidad de sílabas de la palabra.

Una vez armado los 4 (o más) rompecabezas, el adulto señala la sílaba inicial de un elementos y el/la estudiante lo identifica, esto se realiza con los puzles escogidos.

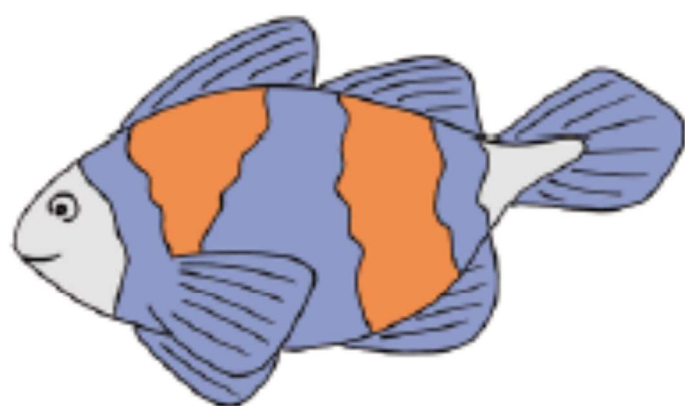
Luego, una vez armado todos los rompecabezas pueden comentar acerca de la categoría semántica a la cual pertenece cada elemento: elementos de la naturaleza, alimentos, prendas de vestir y medios de transporte.

Sugerencias:

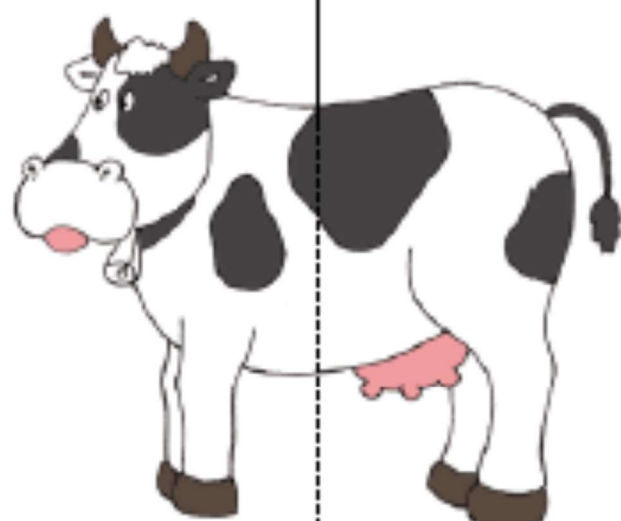
- Jugar todos los días o varias veces a la semana. Puede repetir incluso semanas posteriores.
- Disminuir paulatinamente los apoyos para segmentar las palabras, por ejemplo:
 - o Al comienzo se separan las palabras con pausas entre sílabas y más lento al mismo tiempo que se tocan las partes del rompecabezas con ayuda de un adulto.
 - o Posteriormente, el/la estudiante separa las palabras tocando las partes del rompecabezas sin ayuda del adulto.
 - o Luego, se apoya con ritmo, es decir, acompaña la segmentación de palabras con aplausos.
 - o Finalmente, separa las palabras solo/a sin aplausos, sin tocar fichas, específicamente, sin apoyos.
- Disminuir paulatinamente los apoyos para el conteo de sílabas, por ejemplo:
 - o Al comienzo cuenta la cantidad de fichas de las palabras con el apoyo de un adulto.
 - o Posteriormente, cuenta la cantidad de fichas de las palabras sin el apoyo de un adulto.
 - o Luego, cuenta la cantidad de sílabas de las palabras con sus propios dedos y la ayuda de un adulto.
 - o Finalmente, cuenta la cantidad de sílabas de las palabras sólo con sus propios dedos.
- Disminuir paulatinamente los apoyos para identificar una palabra al brindarle su sílaba inicial, por ejemplo:
 - o Se produce la sílaba con un volumen alto y aumentado la duración, por ejemplo: CAAAAA, MMMEEEE; NOOOOO; etc.
 - o Finalmente, solo señala la sílaba inicial sin alargarla ni aumentar la intensidad de la voz, por ejemplo: ca; me; no; etc.
- Si al prestarle apoyo el/la niño/a logra cumplir el objetivo, se disminuye la ayuda hasta que nuevamente logre cumplir el objetivo y, así, ir disminuyendo los apoyos dados gradualmente.
- De modo de ampliar el vocabulario, al terminar la actividad se sugiere comentar acerca de la categoría semántica a al cual pertenece cada elemento.

Evaluación al finalizar la semana:

Objetivo a evaluar	Logrado con apoyo	Logrado con apoyo intenso	Logrado con apoyo ocasional	Logrado sin apoyo
Separa las palabras en sílabas				
Identifica la cantidad de sílabas de una palabra				
Identifica una palabra al brindarle su sílaba inicial				

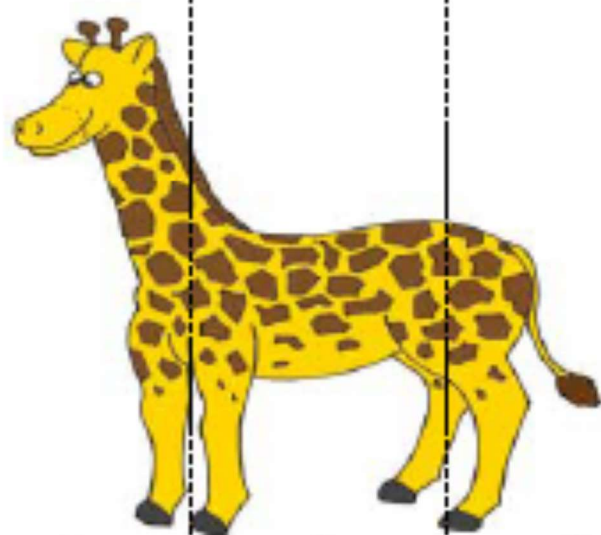


●
pez



●
va

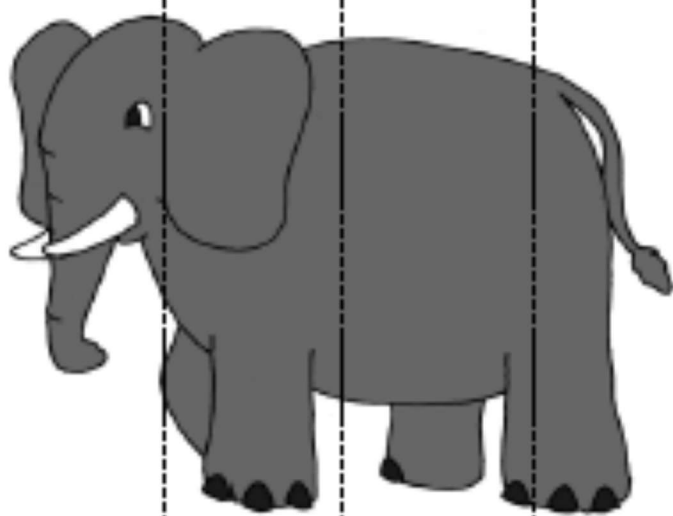
●
ca



●
ji

●
ra

●
fa

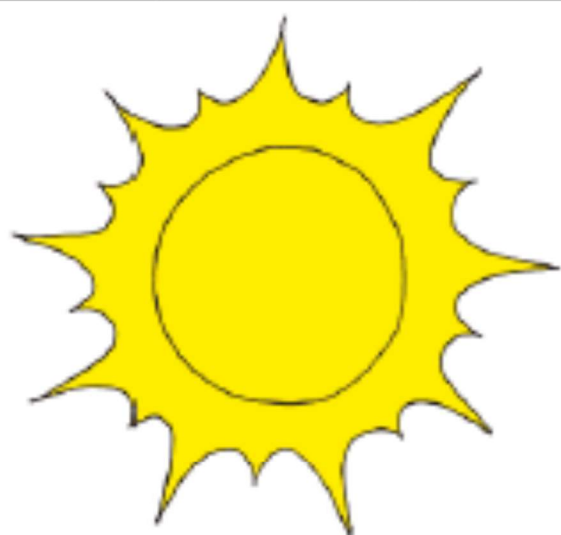


●
e

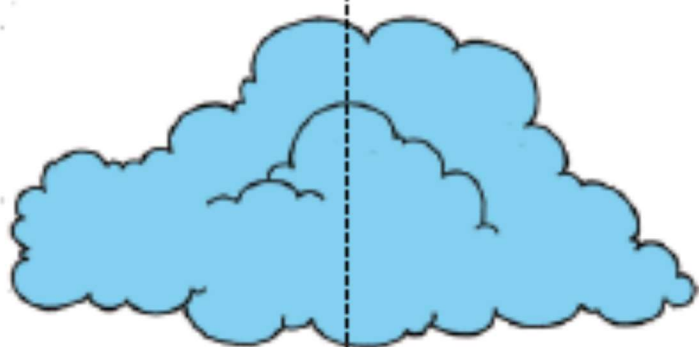
●
le

●
fan

●
te

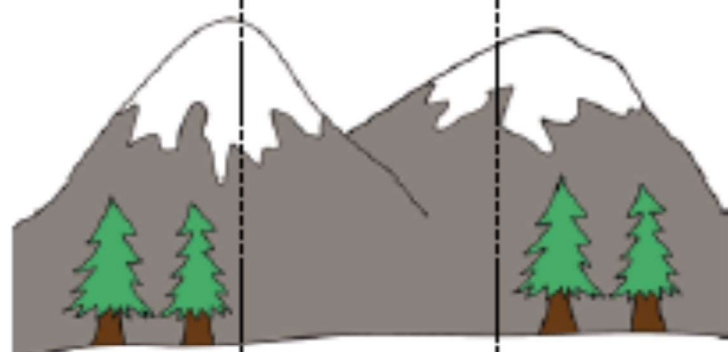


●
sol



●
nu

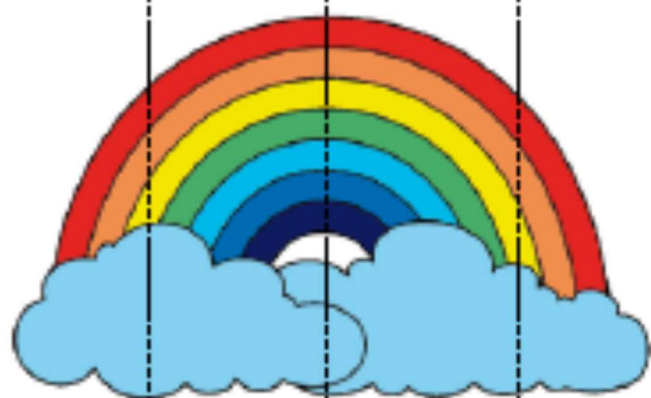
●
be



mon

ta

ña

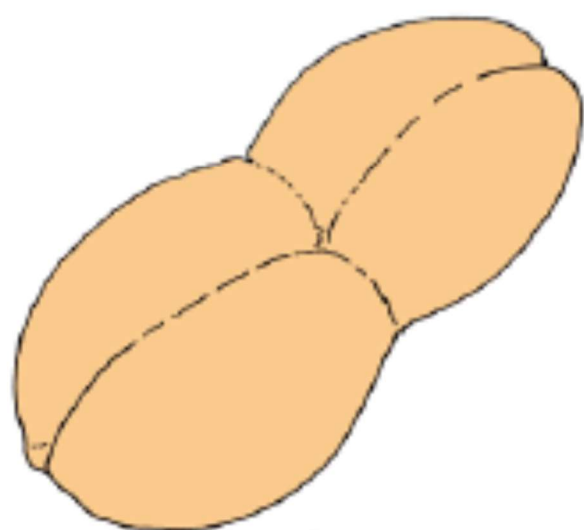


ar

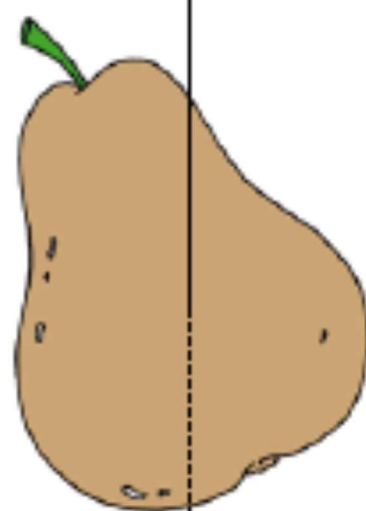
co

í

ris

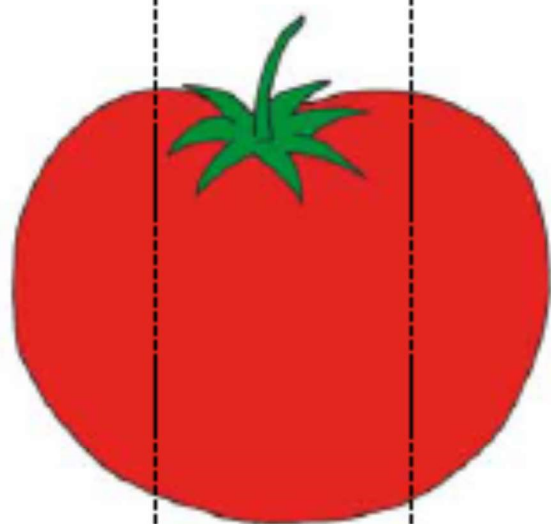


pan



pe

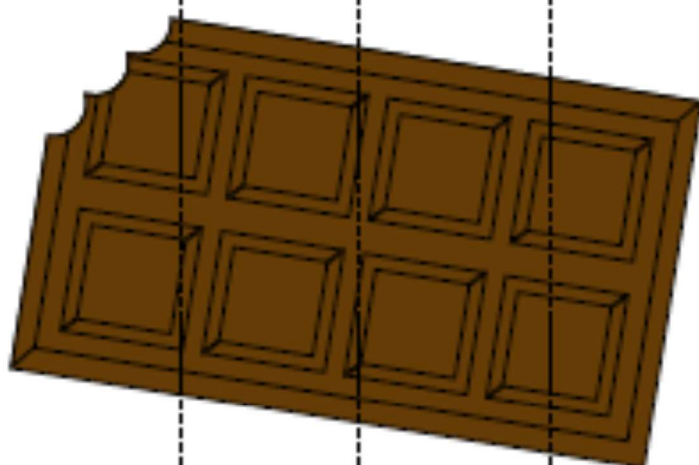
ra



to

ma

te

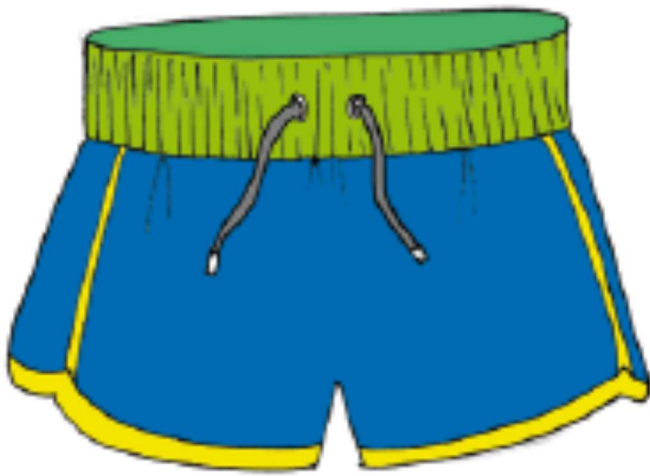


cho

co

la

te



●
short



●
fal

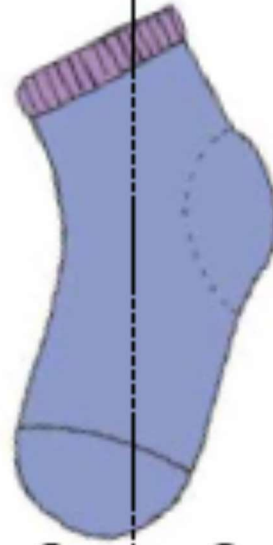
●
da



●
po

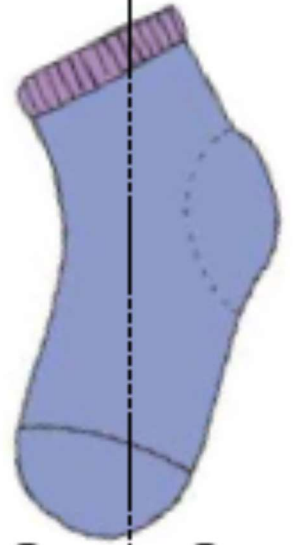
●
le

●
ra



●
cal

●
ce

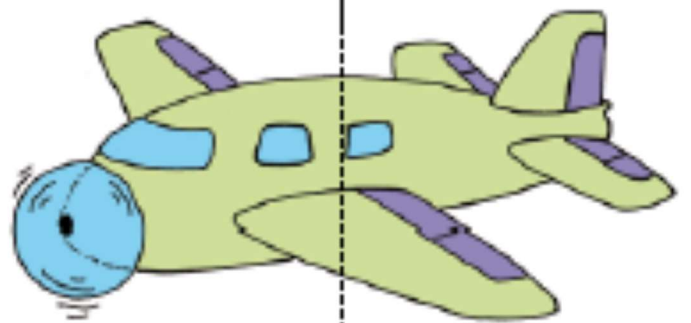


●
ti

●
nes

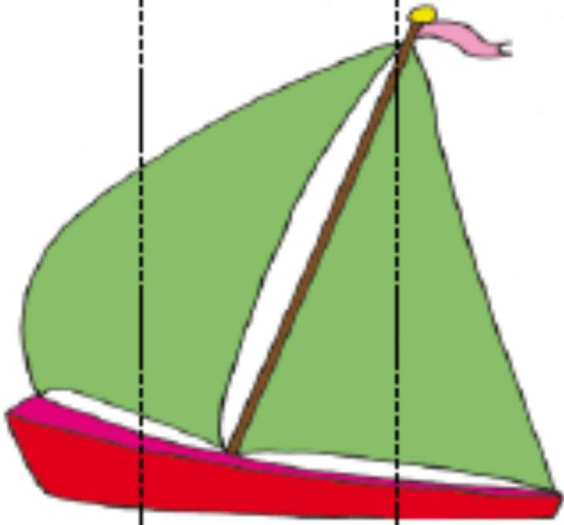


●
bus



●
a

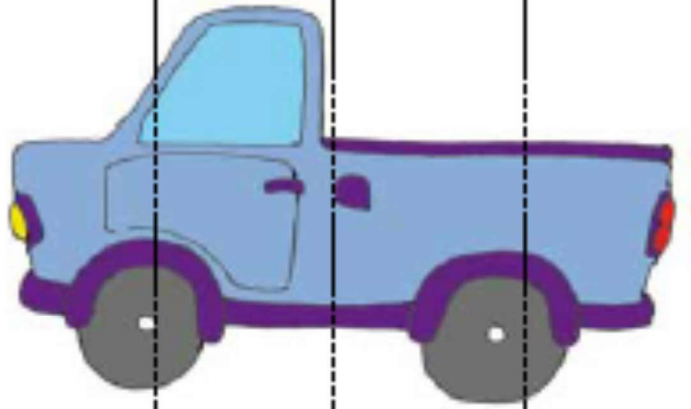
●
vión



ve

le

ro



ca

mio

ne

ta

Semana: 22-26 de Junio

Objetivo:

Identificar sílaba inicial.

Otros objetivos: identificar elementos pertenecientes a las subcategorías animales domésticos y salvajes.

Recursos:

Láminas juego dobble.

Láminas de gusano, tapas de botellas (2 o 3 de un mismo color y 1 diferente) o puede utilizar legos, círculos dibujos en una hoja, etc. Teniendo en cuenta de mantener el patrón de 2 de un mismo color y otra diferente.

Instrucciones:

Se sugiere que el adulto prepare el material con anterioridad, es decir, recortar las láminas del gusano y las del juego de mesa "dobble".

Respecto a las láminas de gusano, esta se utilizará para explicarle al/la estudiante la sílaba inicial de manera más concreta. Se utilizará de la siguiente manera: **se le dice al/la niño/a que la palabra "gusano" tiene 3 sílabas y la pintada es la sílaba inicial (o 1ª sílaba de la palabra) que suena "GU"**. Se propone que este material quede de apoyo durante todo el tiempo que se trabaje el contenido y se refuerce antes de iniciar una actividad de identificación de sílaba inicial.

El gusano quedará así:



El juego dobble se puede jugar de distintas formas, usted puede elegir la que le parezca más fácil o más entretenida para su hijo/a. Dobble se puede jugar de 5 maneras diferentes (sin embargo, jugaremos 2 modalidades), pero siempre manteniendo un objetivo: los jugadores deben buscar el elemento (en este caso animal) común entre dos cartas y nombrarlo. Luego, de encontrarlo, el/la estudiante identifica la sílaba inicial del animal que encontró en común.

Modalidades:

1. La torre infernal: cada jugador se queda una carta y al centro de la mesa se ponen todas las otras apiladas boca arriba. Cada jugador debe buscar el animal común entre su carta y la primera de la pila. El primero que diga su animal se queda la carta de la torre. Además, al encontrarlo identifica la sílaba inicial.

2. El foso: prácticamente es a la inversa de "la torre infernal". Al centro de la mesa se pone una carta y se dividen las cartas restantes entre los jugadores. Cada jugador tiene que buscar el animal común entre su carta y la primera de la pila. Además, al encontrarlo identifica la sílaba inicial.

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=KqwCzxATCXo>

Para apoyar la identificación de la sílaba inicial, se ubicarán las láminas de gusano o las tapas (o el material escogido) frente al/la estudiante (la del color diferente se ubica primero) y se separará la palabra tocando las tapas al mismo tiempo que se dice una sílaba. Por ejemplo:



Sugerencias:

- Jugar todos los días o varias veces a la semana. Puede repetir incluso semanas posteriores.
- Disminuir paulatinamente los apoyos para identificar la sílaba inicial, por ejemplo:
 - o Al comienzo se separan las palabras en sílabas al mismo tiempo que se tocan las tapas y además el adulto produce la sílaba inicial con mayor volumen y mayor extensión que el resto, por ejemplo: CAAAAA-ba-llo. Luego, se le pregunta cómo suena la 1ª sílaba que está representada por la tapa roja (en el caso del ejemplo) o ¿cómo se llama la sílaba que sonó en la tapa roja?
 - o Posteriormente, se separan las palabras en sílabas al mismo tiempo que se tocan las tapas, pero esta vez solo alarga la 1ª sílaba, por ejemplo: caaaa-ba-llo. Luego, se le pregunta cómo suena la 1ª sílaba que está representada por la tapa roja (en el caso del ejemplo) o ¿cómo se llama la sílaba que sonó en la tapa roja?
 - o Otra manera de brindarle apoyo es tocar una parte del cuerpo al mismo tiempo que se separa la palabra, por ejemplo: NA (toco cabeza) – RAN (toco estomago) – JA (toco rodilla). Luego, se le pregunta: ¿cómo se llama la sílaba que sonó en tu cabeza?"
- De modo de ampliar el vocabulario, al terminar la actividad se sugiere comentar acerca de la categoría semántica a la cual pertenece cada elemento. Por ejemplo: comentar acerca de cuáles son animales salvajes o cuáles son domésticos.

Evaluación al finalizar la semana:

Objetivo a evaluar	Logrado con apoyo	Logrado con apoyo intenso	Logrado con apoyo ocasional	Logrado sin apoyo
Identifica la sílaba inicial de las palabras				
Segmenta palabras en sílabas				

LOS ANIMALES



PERRO



GATO



TIGRE



GALINA



PÁJARO



ZORRO



CEBRA



MONO



VACA



CONEJO



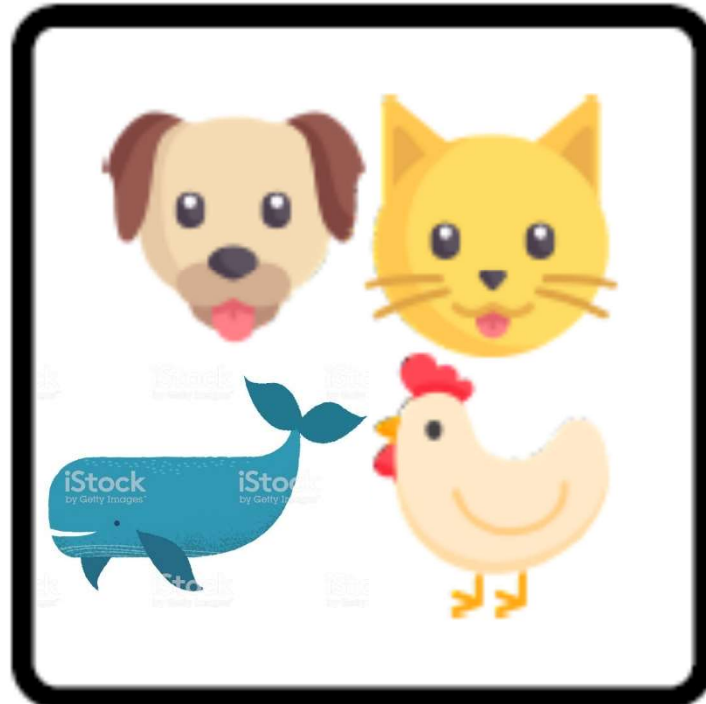
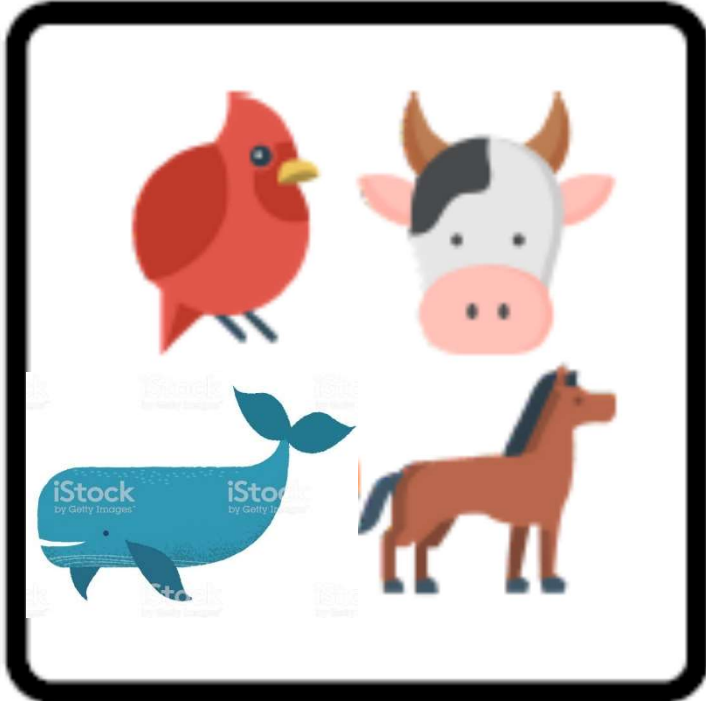
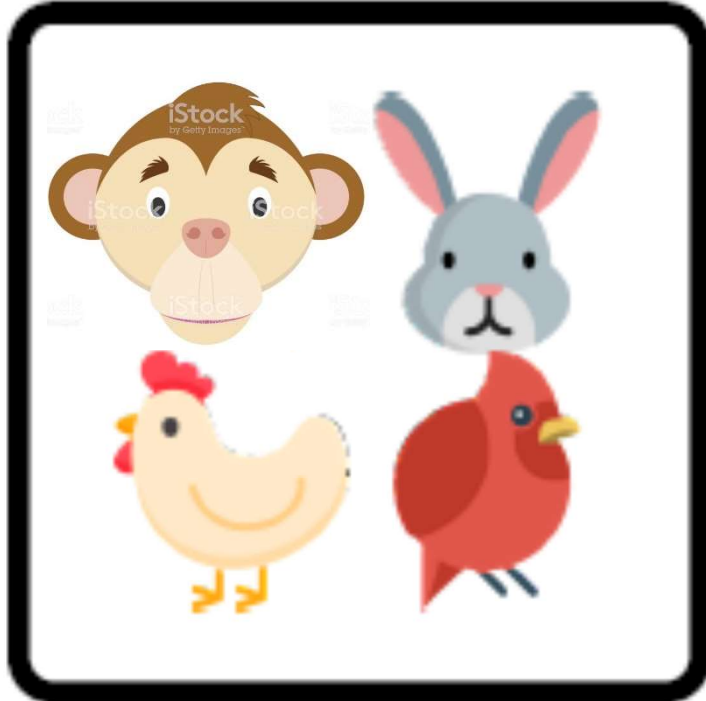
PATO

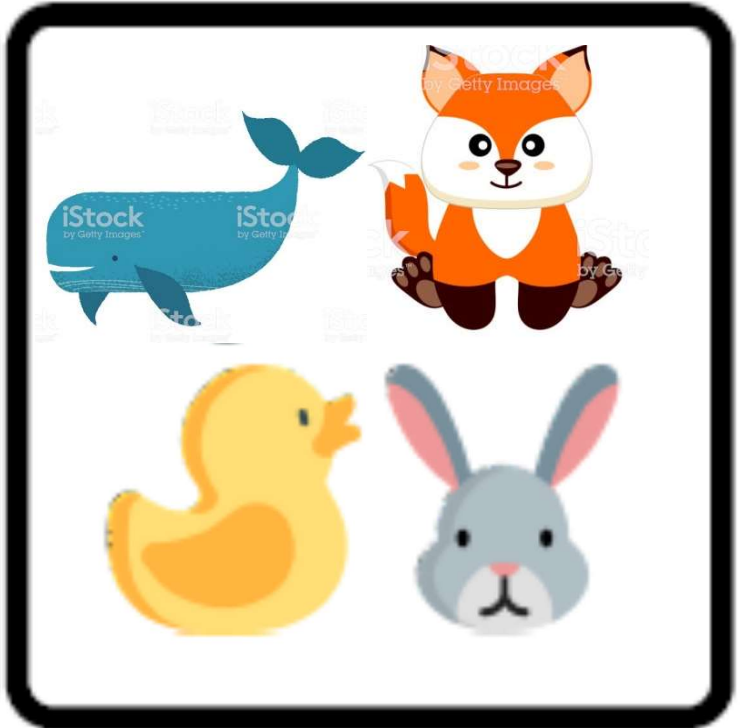
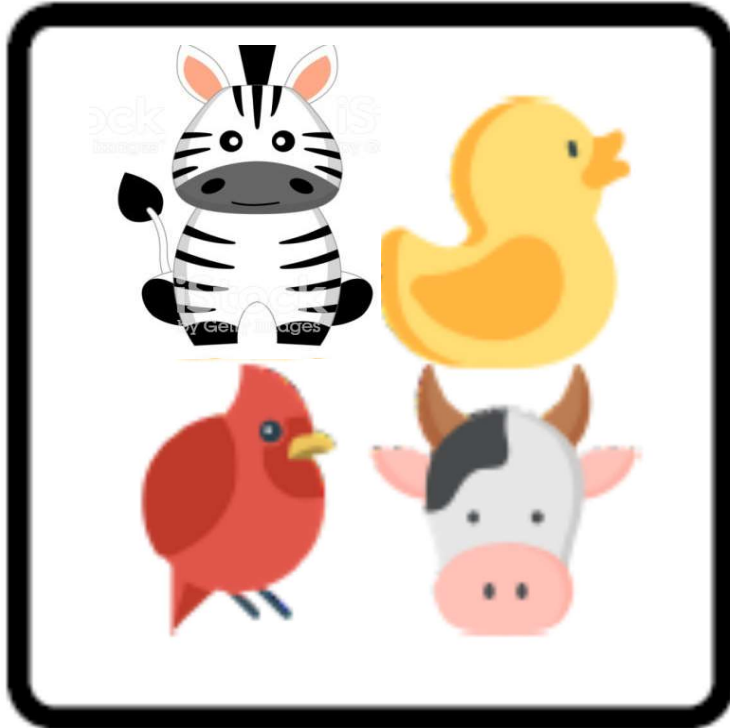
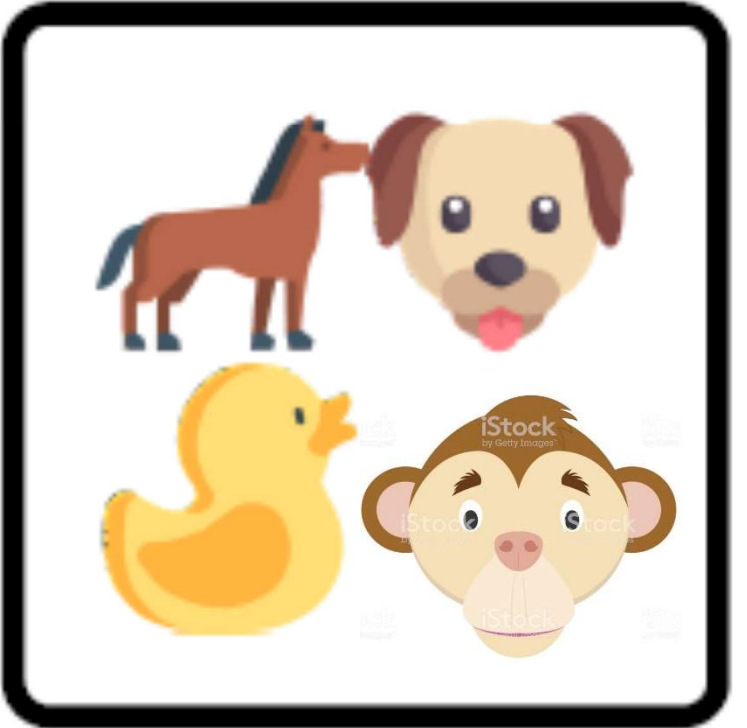


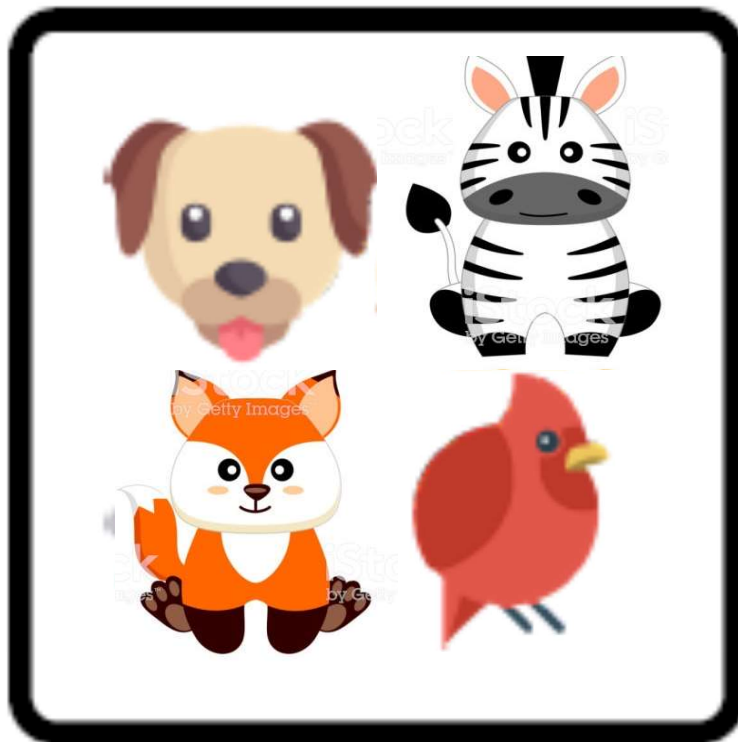
BALLENA



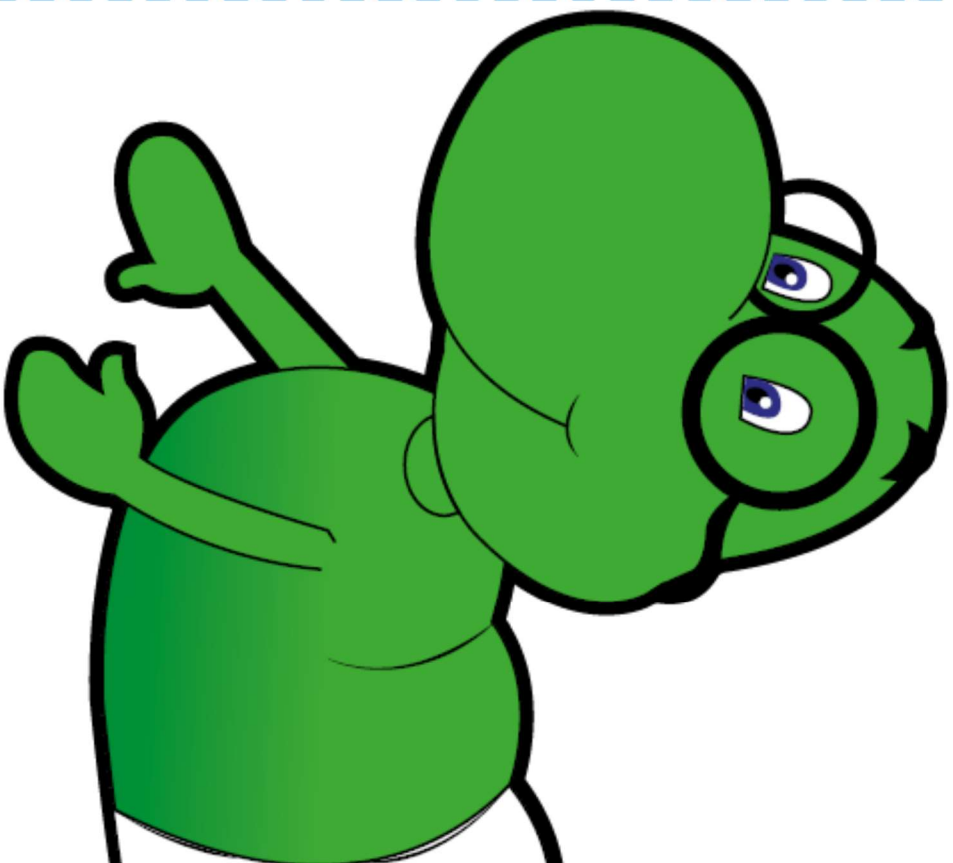
CABALLO







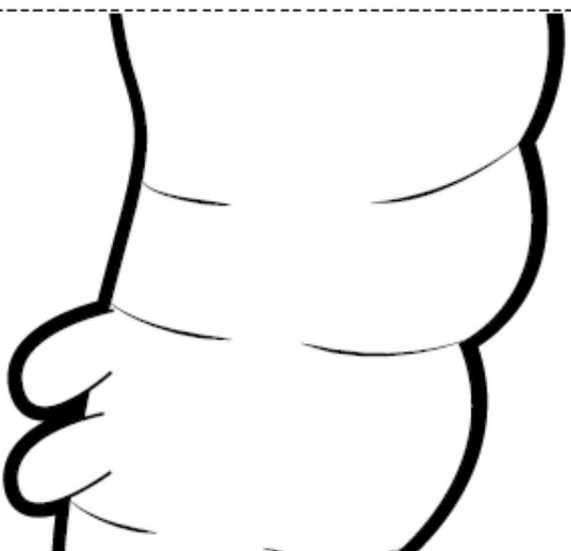
Gusano silaba inicial



Caligrafix

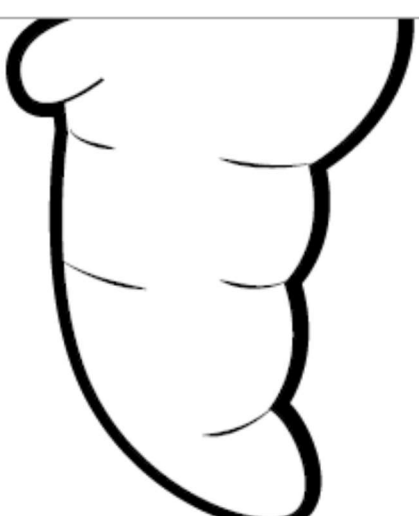
JUGANDO CON LOS SONIDOS I

www.caligrafix.cl



JUGANDO CON LOS SONIDOS I

www



JUGANDO CON LOS SONIDOS I

www.caligrafix.cl

Semana: 29 Junio – 3 de julio

Objetivo:

Identificar sílaba inicial.

Otros objetivos: seguir instrucciones.

Recursos:

Tablero.

Dado.

Legos, fichas de colores, etc.

Láminas de gusano, tapas de botellas (2 o 3 de un mismo color y 1 diferente) o puede utilizar legos, círculos dibujados en una hoja, etc. Teniendo en cuenta de mantener el patrón de 2 de un mismo color y otra diferente.

Instrucciones:

Se sugiere tener el material listo con anterioridad o si gusta puede armarlo junto al/la estudiante.

Cada jugador/a ubica una ficha en la casilla salida, la cual lo/a representará durante todo el juego. Inicia el que lancé el dado y obtenga el número más alto.

Para avanzar en el tablero se lanza el dado, se identifica el número y se avanza tantas casillas como el dado lo indique. Al llegar a una casilla se separa la palabra en sílabas y se identifica la sílaba inicial con apoyo del gusano, tapas, legos, etc. Cuidando de ubicarlas en el siguiente orden: la 1ª de un mismo color y las siguientes de otro distinto, tal y como se realizó en la actividad anterior. Ejemplo:



Además hay casillas en las que se tiene que realizar una acción en específico: araña → retrocede una casilla; caracol → avanza una casilla; amarillo → avanza hasta la siguiente casilla igual.

El juego finaliza al llegar a la casilla meta.

Palabras: Cereza, caramelo, caracol, mamadera, faro, naranja, tiburón, pera, toro, jirafa, cuchara, chinita, pájaro, corazón, pecera, mariposa, loro y quitasol.

Sugerencias:

- Jugar todos los días o varias veces a la semana. Puede repetir incluso semanas posteriores.
- Disminuir paulatinamente los apoyos para identificar la sílaba inicial, por ejemplo:
 - o Al comienzo se separan las palabras en sílabas al mismo tiempo que se tocan las tapas y además el adulto produce la sílaba inicial con mayor volumen y mayor extensión que el resto, por ejemplo: CEEEE-re-za. Luego, se le pregunta cómo suena la 1ª sílaba que está representada por la tapa roja (en el caso del ejemplo) o ¿cómo se llama la sílaba que sonó en la tapa roja?
 - o Posteriormente, se separan las palabras en sílabas al mismo tiempo que se tocan las tapas, pero esta vez solo alarga la 1ª sílaba, por ejemplo: ceeee-re-za. Luego, se le pregunta cómo suena la 1ª sílaba que es representada por la tapa roja (en el caso del ejemplo) o ¿cómo se llama la sílaba que sonó en la tapa roja?
 - o Al ir avanzando en la actividad, paulatinamente, se puede ir quitando los apoyos.

Evaluación al finalizar la semana:

Objetivo a evaluar	Logrado con apoyo	Logrado con apoyo intenso	Logrado con apoyo ocasional	Logrado sin apoyo
Separa las palabras en sílabas				
Identifica una palabra al brindarle su sílaba inicial				

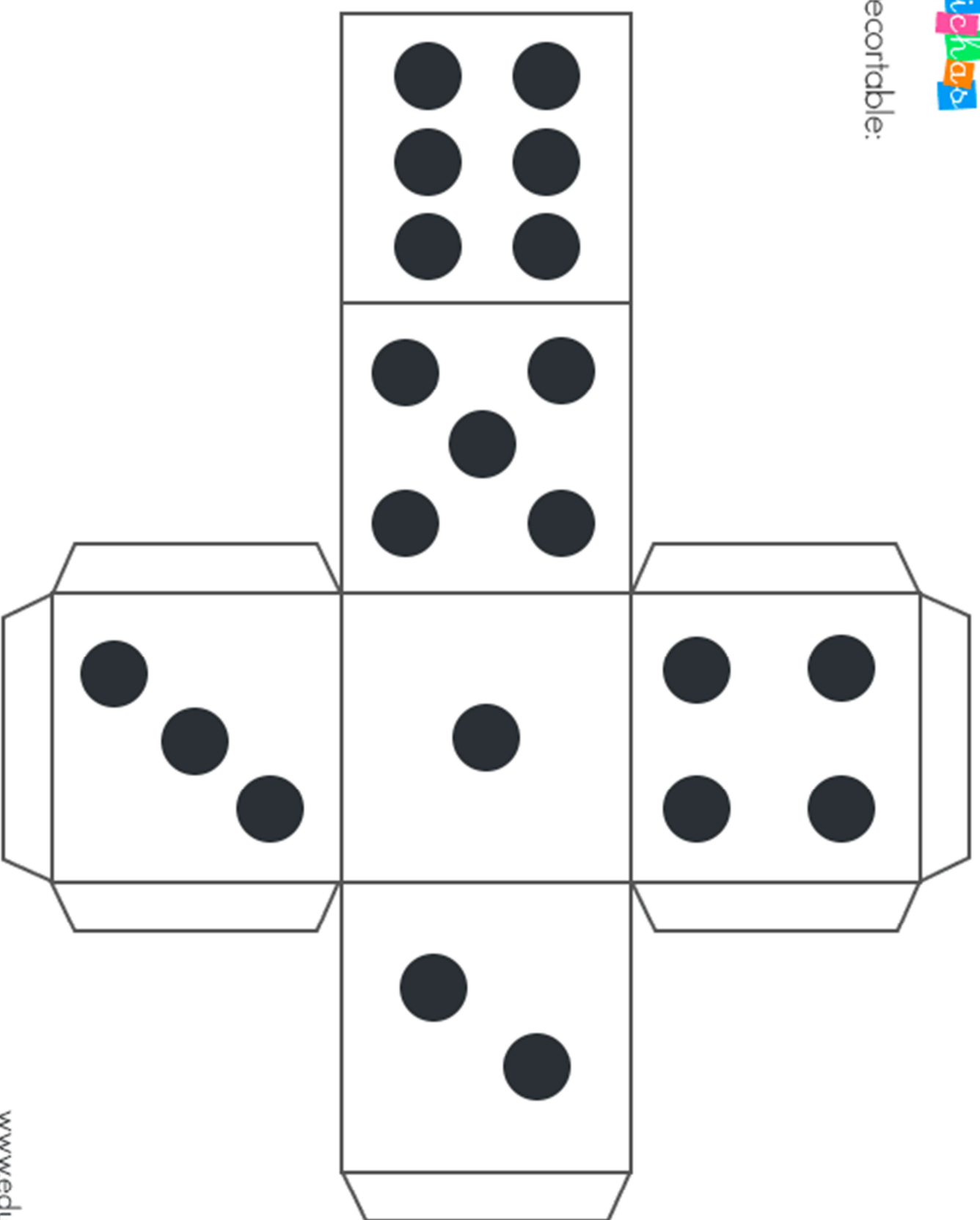
Juego de Oca
1a fonema /r/
simple



Recuerda:

-  Retrocede una casilla.
-  Avanza una casilla.
-  Avanza hasta la siguiente casilla igual.

Dado recortable:



Semana: 06-10 de Julio

Objetivo:

Estructurar oraciones de 3 elementos o más.

Utilizar la preposición en.

Comprende los interrogativos: ¿Quién?; ¿qué hace?; ¿qué?; ¿dónde?

Otros objetivos: concordancia género y/o número; uso de artículos definidos (el, la. Los, las).

Recursos:

Lámina, nombres de los personajes que aparecen en escena y bolsa.

Cubos

Instrucciones:

Actividad 1: Recortar con anterioridad las láminas de los nombres de los personajes.

Se le presenta el material que se utilizará e invita al/la estudiante a describir a cada niño y niña que aparece en la imagen.

Luego, el adulto saca un nombre de una bolsa y describe al personaje que corresponde. El/la menor identifica cuál es el/la niño/a descrito/a. Se ubica el nombre en el letrero que corresponde.

Descripción de los personajes:

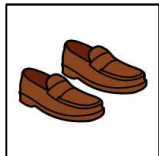
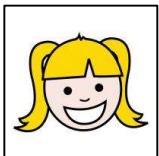
- Javier está sentado en una silla y usa chaqueta.
- Sofía tiene el pelo crespo y una linda camisa con lunares.
- María usa bufanda y botas para el frío.
- Carola tiene una polera rayada y está sentada.
- Vicente es un niño alto con polera rayada.
- Andrés tiene un gorro y no está de pie.
- Julia usa falda y llevó a su perro.
- Luis es un niño de pelo crespo con bufanda.
- Lucas es un perro y vino con Julia.
- Coto no es ni un humano ni un perro.
- Tomi es un animal y está entre María y Javier.

Actividad 2: Se sugiere preparar con anterioridad el material, específicamente, los cubos. Aunque si lo desea también lo puede arman en conjunto al/la estudiante.

Se le explica al/la niño/a que se jugará a leer y a hacer oraciones.

Para comenzar se lanzan los cubos en el siguiente orden: dados de personas (sujeto); dado de acciones (verbo); dado de los objetos (complemento) y, por último, dados de lugares (complemento).

Se dejan ordenados de manera lineal. Por ejemplo:



Luego, el/la niño/a estructura oraciones. Se guían la construcción a través de preguntas, específicamente: ¿Quién?; ¿qué hace?; ¿qué?; ¿dónde?

Ejemplo de respuesta esperada:

- ¿Quién?: la niña o un nombre
- ¿qué hace?: compra
- ¿qué?: los o zapatos
- ¿dónde? en el negocio

Finalmente, se le solicita al estudiante que repita o estructure la oración completa.

Lanzar los cubos cuantas veces lo desee.

Palabras:

- Dados de personas: el niño, la niña, la mamá, el papá, los abuelos y los niños (también se le puede poner nombres a los dibujos de las personas que están solas)
- Dados de acciones: comprar, guardar, regalar, lavar, llevar y vender.
- Dados de los objetos: frutas, juguetes, estuche, zapatos, ropa y mochila.
- Dados de lugares: parque, calle, colegio, casa, furgón y negocio.

Sugerencias:

- Jugar todos los días o varias veces a la semana. Puede repetir incluso semanas posteriores.
- Si presenta dificultad para encontrar un personaje, se sugiere ir diciendo una a una las descripciones, por ejemplo: decir “*Javier está sentado en una silla*” y pedirle que muestre los que están sentados. Luego, entregar el resto de la información, “*y usa chaqueta*”.
- Disminuir paulatinamente los apoyo para estructurar oraciones:

- Al comienzo guiarlo/a a través de preguntas y, una vez logrado varias veces, ya no se hacen las preguntas. Y si no logra comprender la pregunta, ya que no responde, el/la adulto responde por él/ella a modo de ejemplo, hasta que el/la niño/a lo logre solo.
- Comenzar con dos elementos, es decir, sujeto + verbo (acción), por ejemplo: la niña compra. A medida que lo logre ir añadiendo palabras, es decir, sujeto + verbo + objeto, por ejemplo: la niña compra zapatos o la niña compra los zapatos; para finalmente realizar la actividad con los cuatro dados, por ejemplo: la niña compra zapatos en el negocio.

Evaluación al finalizar el aprendizaje:

Objetivo a evaluar	Logrado con apoyo	Logrado con apoyo intenso	Logrado con apoyo ocasional	Logrado sin apoyo
Comprende oraciones extensas y oraciones coordinadas.				
Estructura oraciones con 3 elementos				
Estructura oración con 4 o más elementos				
Utiliza la preposición en de manera adecuada				

Luis

María

Javier

Andrés

Vicente

Coto

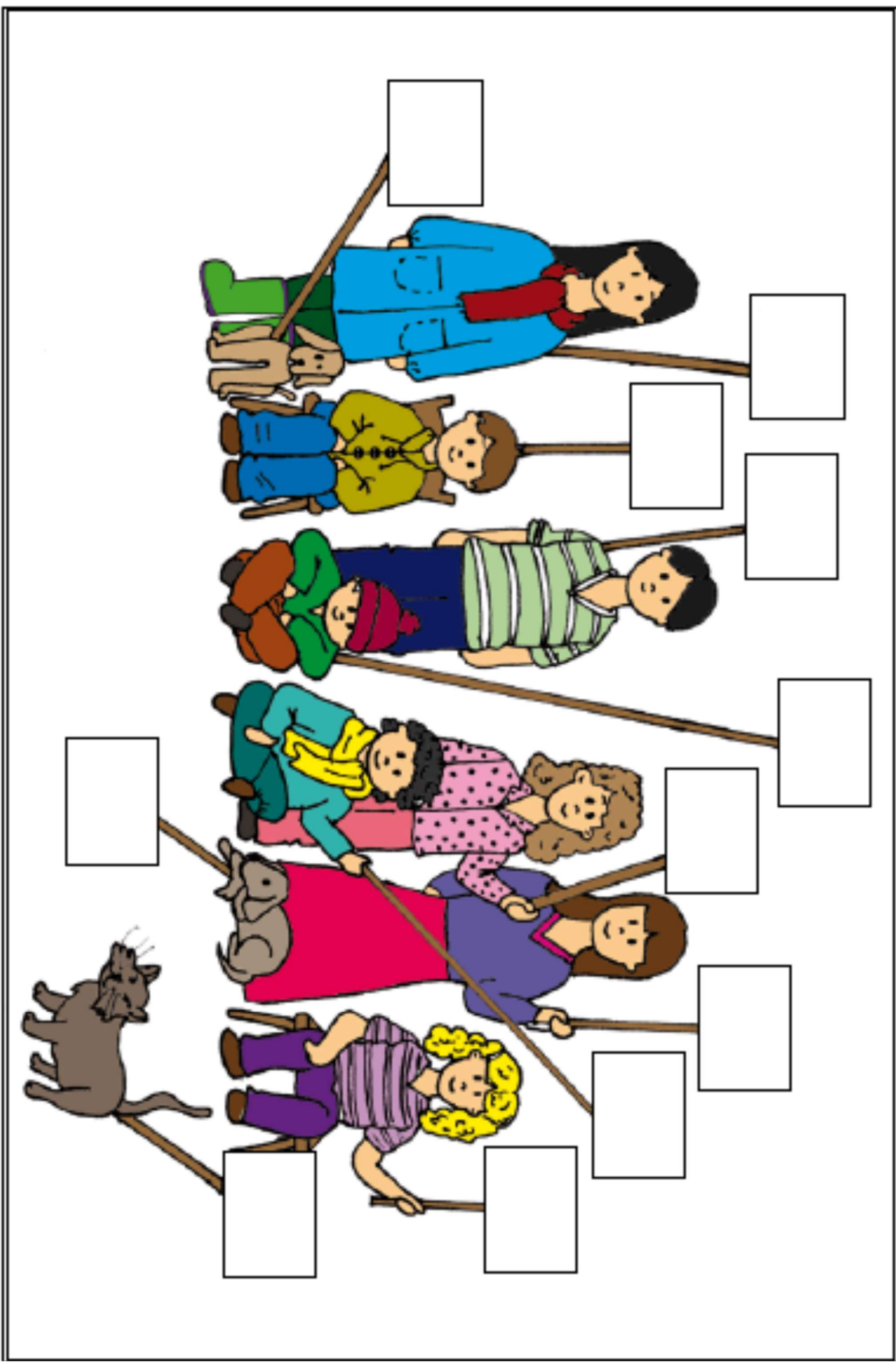
Tulia

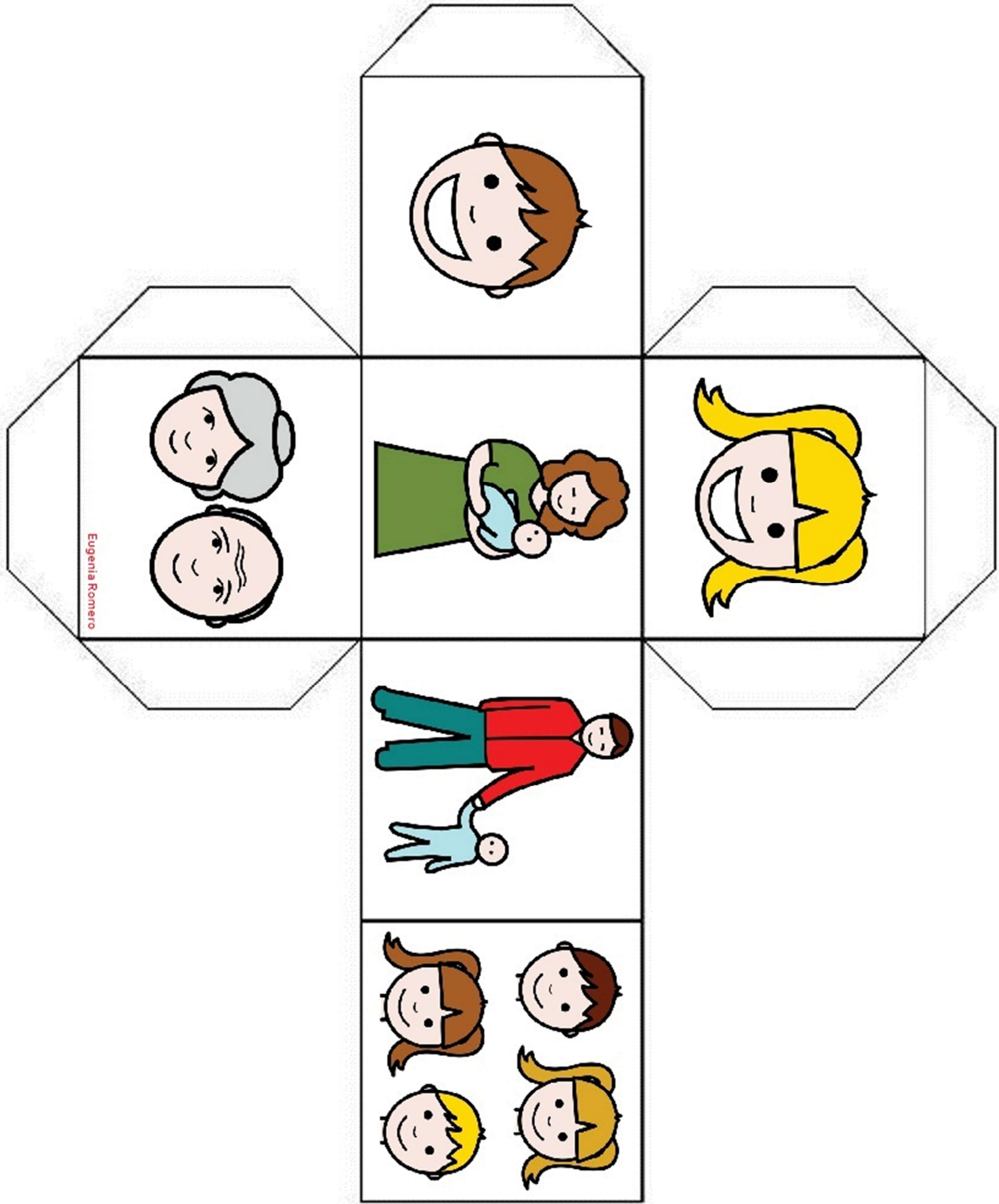
Sofía

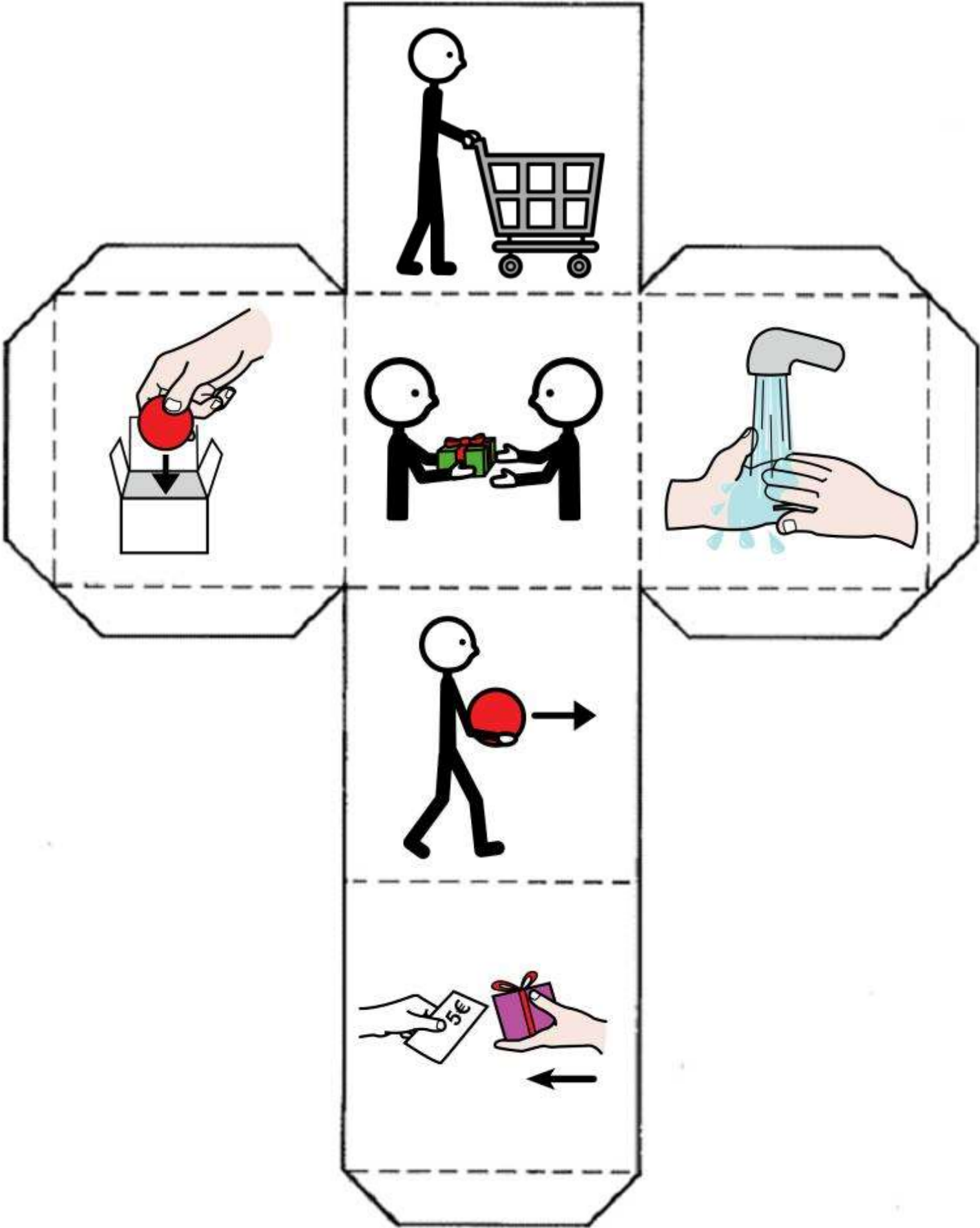
Lucas

Carola

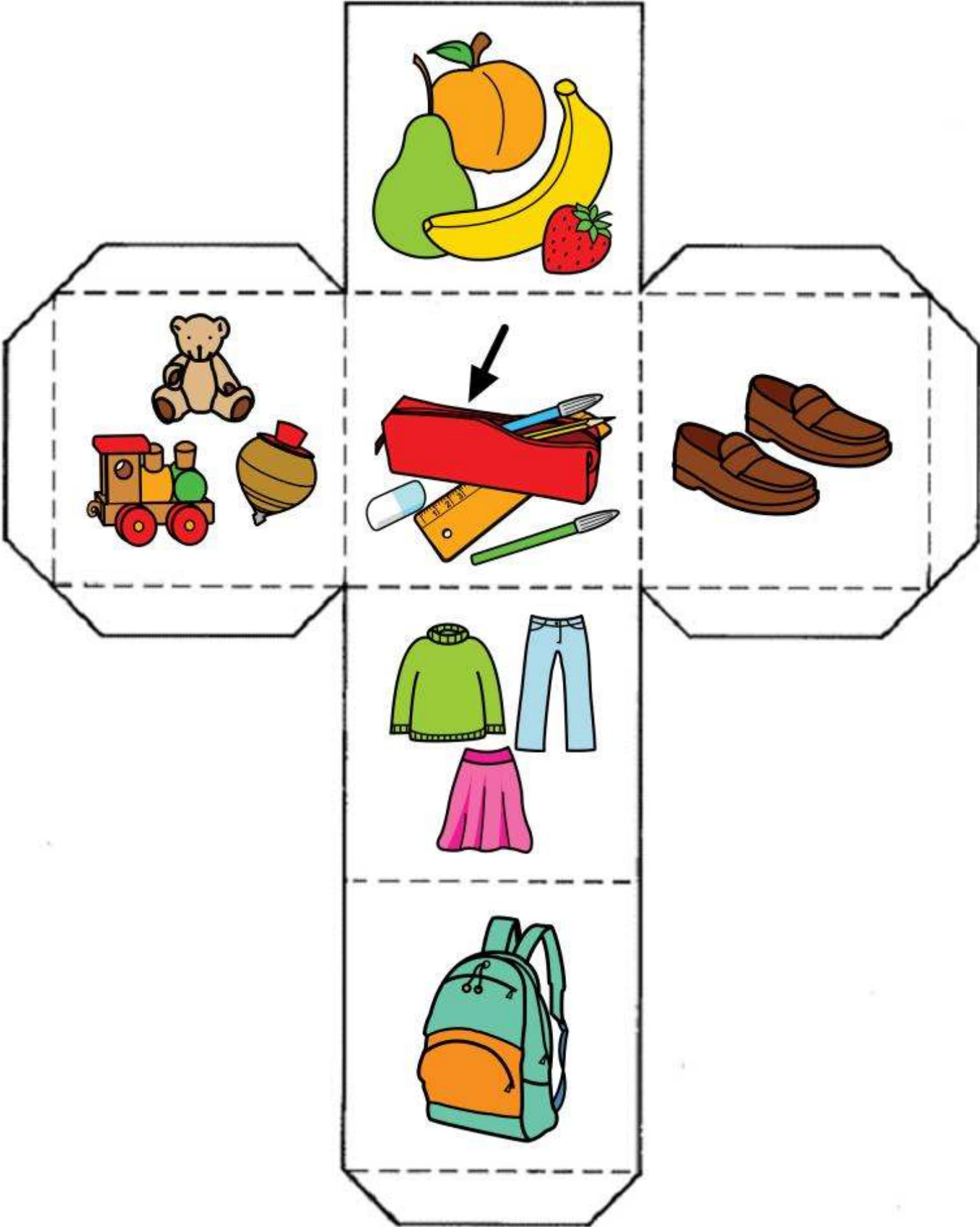
Tomí







OBJETOS (COMPLEMENTOS)



LUGARES (COMPLEMENTOS)

