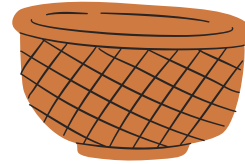


Canasta fonológica



Niveles sugeridos

NT1 a 4° básico. Adapte el juego al nivel deseado.

Propósito

Desarrollar la conciencia fonológica de forma progresiva.

Duración

Variable. Puede ser desde 5 minutos, si ya se conoce el juego; o bien, 15 minutos al incluir más categorías de palabras.

Materiales

- ✓ Tarjetas con desafíos fonológicos
- ✓ Fichas (puede hacer un círculo de color con cartulina o usar otro objeto que sirva como ficha)

Práctica esencial
Promover el desarrollo de la conciencia fonológica y la velocidad de denominación.

¿Qué es?

- » Es un juego grupal oral que tiene como objetivo nombrar la mayor cantidad de palabras que cumplan con una condición mencionada al inicio de cada ronda.

¿Para qué sirve?

- » Permite ejercitar la conciencia fonológica, ya que los desafíos buscan que sus estudiantes identifiquen sílabas y fonemas.
- » Brinda la oportunidad de que sus estudiantes puedan probarse a sí mismos, respecto de la cantidad de palabras que relacionan con la condición inicial, además de mantener la atención a lo que escuchan.

Ministerio de Educación de Chile
Unidad de Currículum y Evaluación

Agradecimientos en la elaboración de este recurso:
Pablo Catipillán Contreras y María Graciela Veas Ripoll



Consideraciones para docentes y educadoras

- Antes de jugar a la canasta fonológica, realice las siguientes acciones:
 - Planifique qué condiciones pedirá a sus estudiantes, considerando sus niveles de desempeño. Es muy diferente contar sílabas que identificar el fonema final; avance en la dificultad de las tareas progresivamente.
 - Para comprender el juego, modele con una consigna simple, que puede no ser de conciencia fonológica:

"¡Este es el juego de la canasta! Diga usted, digo yo nombres de... (personas del curso) "

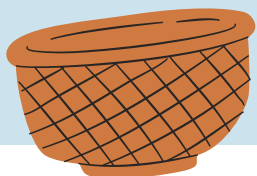
Una vez comprendida la mecánica del juego, modele con uno de los desafíos para conciencia fonológica.

Recomendaciones para la evaluación formativa

- Durante el juego, monitoree para detectar dificultades y logros:
 - Si se están presentando muchas dificultades con algún nivel (por ejemplo, con identificar la sílaba final) detenga la actividad y dedique tiempo a la demostración y la ejercitación en conjunto.
 - Por el contrario, si hay un nivel que se logra responder sin mayores dificultades (por ejemplo, solo pierden por repetir una palabra, pero no por equivocarse), motive a sus estudiantes para avanzar a un nuevo nivel.
- Después de jugar, promueva una conversación para activar la metacognición. Se recomienda organizar al curso en semicírculo y dialogar en torno a preguntas como:
 - ✓ ¿Cuál fue su momento favorito del juego?
 - ✓ ¿Cuál fue la condición que más les costó?
 - ✓ ¿Qué condición se les hizo fácil?
 - ✓ ¿Hubo alguna condición que primero se les hiciera difícil y con la práctica logró hacerse fácil?

Instrucciones para jugar a la Canasta Fonológica

Objetivo del juego



Cada jugador o jugadora aportará agregando elementos a la canasta fonológica, pero no podrá ser cualquier elemento. Debe cumplir ciertas características para que quepan en la canasta.

El objetivo es mencionar palabras que puedan entrar en la canasta.

Preparación del juego

- ✓ Defina cuántas personas jugarán. Puede ser desde dos jugadores en adelante.
- ✓ Organice el espacio para que todos y todas puedan mirarse, como un círculo.
- ✓ Reparta 5 fichas de juego a cada jugador y jugadora.

¿Cómo jugar?

1. Los y las jugadores definen al azar quién tendrá el primer turno.

2. Los y las jugadores dicen en conjunto:

“¡Este es el juego de la canasta! Diga usted, digo yo nombre de...”

El o la docente completa la oración con un desafío asociado a la conciencia fonológica y da un ejemplo: **(palabras que empiecen con /pa/ como Pato).**

3. El jugador o jugadora con el primer turno dice una palabra que cumpla con la condición, mientras toca la mano de quien está a su izquierda con su mano derecha, pasando el turno.

4. El jugador o jugadora que recibió el turno dirá una palabra que cumpla la misma condición anterior, pasando el turno a su compañero de la izquierda.

5. La dinámica se repite hasta que alguien se equivoque, repita la palabra o se rinda. Cuando eso suceda, el resto deberá decir **“¡La canasta se cayó esta vez!”** y ese jugador(a) perderá una de sus fichas y tomará el primer turno en la siguiente ronda.

Se repiten los pasos anteriores hasta que un jugador o jugadora se quede sin fichas o se acabe el tiempo destinado al juego.

Niveles de juego

A continuación, se describen los niveles de juego propuestos. En ellos se describen las condiciones que se irán sacando en cada ronda durante la Canasta fonológica.

Los niveles propuestos son opciones; cada docente podría crear más condiciones e, incluso, las y los estudiantes a medida que jueguen se les podrían ocurrir otras.

Los niveles están organizados desde lo más simple (Nivel 1 de conciencia silábica) a el más complejo (Nivel 5 de conciencia fonémica).

A continuación, se presenta una descripción de los niveles, sus condiciones y ejemplos de palabras que cumplen con la condición:

| Conciencia silábica | | |
|--|--------------------------------|----------------|
| Niveles | Condiciones | Ejemplo |
| Nivel 1: Identificar cantidad de sílabas | Palabras con 1 sílaba | SOL |
| | Palabras con 2 sílabas | SA/CO |
| | Palabras con 3 sílabas | PE/LO/TA |
| | Palabras con 4 sílabas | CHO/CO/LA/TE |
| Nivel 2: Identificar la misma sílaba inicial | Palabras que empiecen con /PA/ | PATO |
| | Palabras que empiecen con /CA/ | CASA |
| | Palabras que empiecen con /MO/ | MONO |
| Nivel 3: Identificar la misma sílaba final | Palabras que terminen con /TO/ | GATO |
| | Palabras que terminen con /SA/ | MESA |
| | Palabras que terminen con /BA/ | BOMBA |
| | Palabras que terminen con /ON/ | CANCIÓN |

Conciencia fonémica

| Niveles | Condiciones | Ejemplo |
|---|-------------------------------|------------|
| Nivel 1: Identificar el mismo sonido vocálico inicial. | Palabras que empiecen con /A/ | ÁRBOL |
| | Palabras que empiecen con /E/ | ELEFANTE |
| | Palabras que empiecen con /I/ | ISLA |
| | Palabras que empiecen con /O/ | OSO |
| | Palabras que empiecen con /U/ | UNO |
| Nivel 2: Identificar el mismo sonido consonántico inicial | Palabras que empiecen con /M/ | MANO |
| | Palabras que empiecen con /S/ | SOPA |
| | Palabras que empiecen con /D/ | DINOSAURIO |
| Nivel 3: Identificar el mismo sonido vocálico final. | Palabras que terminen con /A/ | VACA |
| | Palabras que terminen con /E/ | TOMATE |
| | Palabras que terminen con /O/ | GATO |
| Nivel 4: identificar el mismo sonido consonántico final | Palabras que terminen con /L/ | CORDEL |
| | Palabras que terminen con /N/ | CAMIÓN |
| | Palabras que terminen con /R/ | AZÚCAR |
| Nivel 5: Identificar la cantidad de sonidos | Palabras que tengan 3 sonidos | MAR |
| | Palabras que tengan 4 sonidos | PERA |
| | Palabras que tengan 5 sonidos | BARCO |
| | Palabras que tengan 6 sonidos | PELOTA |