



Ministerio de
Educación, Ciencia y Tecnología
Gobierno de la Provincia de Santiago del Estero

CARTILLA ORIENTATIVA PARA EL DOCENTE



CARTILLA N° 2 - PRIMER GRADO



Santiago
"Lee y Escribe"



Modelo de grilla para la evaluación de predictores

Grado:

Estudiante:

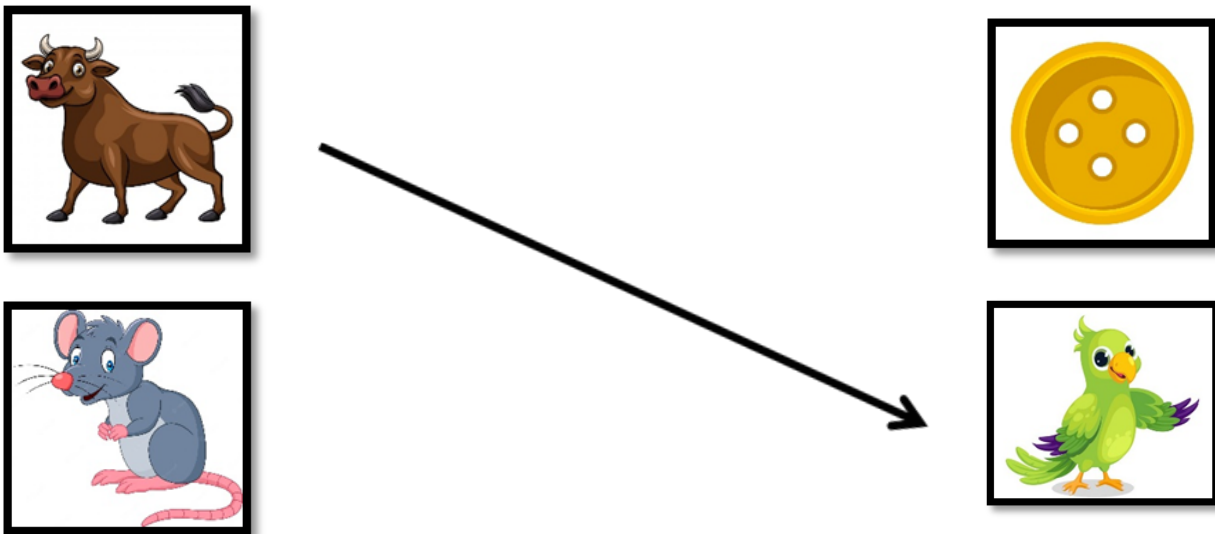
Docente:

ETAPA	2° TRIMESTRE	3° TRIMESTRE
PREDICTORES DE LA LECTURA		
Reconoce rimas		
Separa en sílabas		
Cuenta sonidos		
Reconoce fonema inicial		
Reconoce fonema final		
Reconoce fonema intermedio		
Reconoce sonido con letra		
Reconoce letra inicial de la palabra		
Reconoce vocales - consonantes		
Identifica letra mayúscula por el nombre		
Identifica letra mayúscula por el sonido		
Identifica letra minúscula por el nombre		
Identifica letra minúscula por el sonido		
Capacidad para omitir sonidos		
Capacidad para cambiar sonidos		
ESCRITURA		
Escribe al dictado por palabra completa		
Escribe al dictado por sílaba		
Escribe al dictado por reconocimiento de fonema		
INDICADORES		
L = logrado	VL = vías de logro	NL = no logrado

Actividades sugeridas para estimular la conciencia fonológica teniendo en cuenta los predictores de lectura:

1. RECONOCIMIENTO DE RIMAS

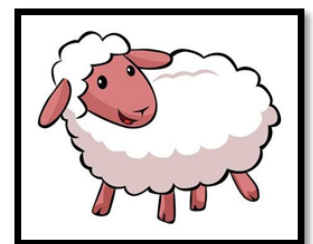
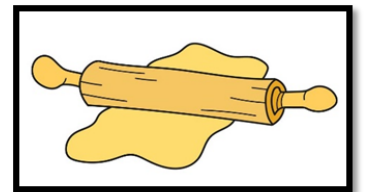
- **Consigna:** el docente le presenta las siguientes imágenes al estudiante y el niño/a deberá unir con flecha las imágenes que rimen. **Ejemplo:**



Actividad 1 - Observa las imágenes y une con flecha aquellas que rimen:



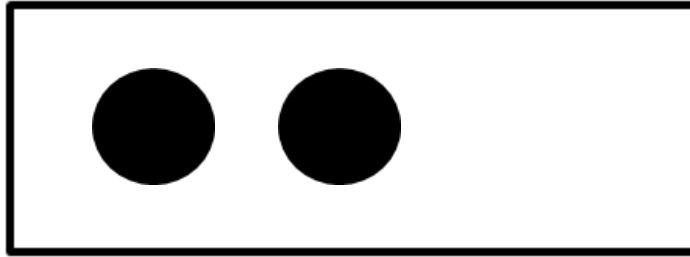
Actividad 2 - Observa las imágenes y une con flecha aquellas que rimen:



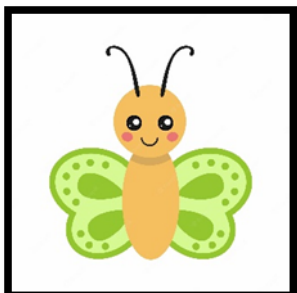
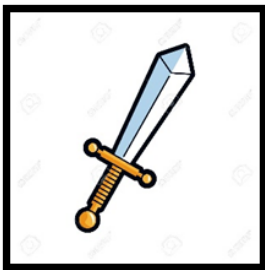
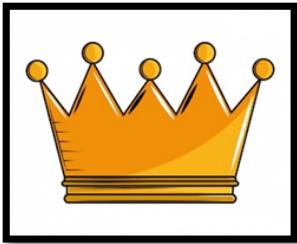
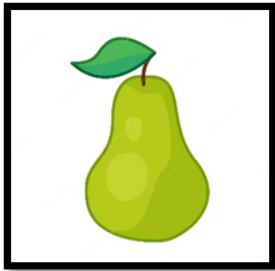
2. SEPARAR EN SÍLABAS

- **Consigna:** el docente presenta las siguientes imágenes y el niño deberá separar en sílabas dicha palabra y luego colocar en el recuadro un puntito por cada sílaba.

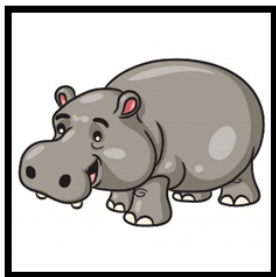
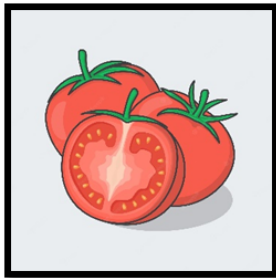
Ejemplo:



Actividad 1 - Observa las imágenes y coloca un puntito por cada sílaba:

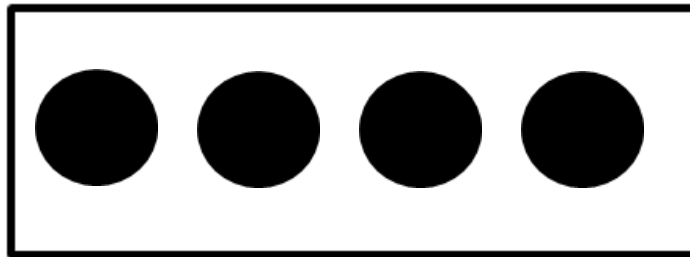
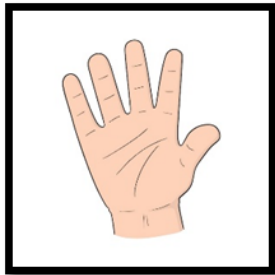


Actividad 2 - Observa las imágenes y coloca un puntito por cada sílaba:



3. CONTAR SONIDOS

- **Consigna:** en esta actividad el docente deberá mostrar la imagen y el estudiante tendrá que decir los sonidos que conforma esa palabra, uno por uno para ir contando la cantidad de sonidos que tiene dicha palabra. **Ejemplo:**

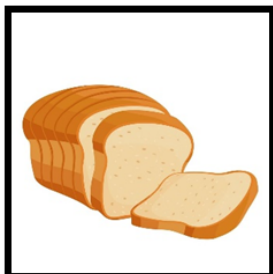


M A N O

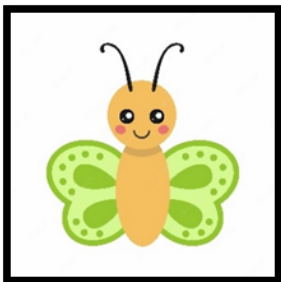
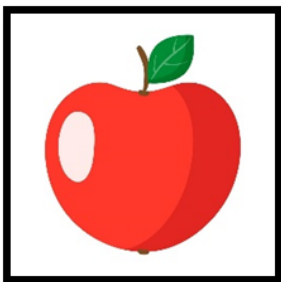


PARA TENER EN CUENTA: en esta actividad **NO** se escribe nada, solo se cuentan los sonidos, es decir que a cada sonido le corresponde un puntito. Por lo tanto, la palabra MANO tiene 4 sonidos.

Actividad 1 - Observa las imágenes y coloca un puntito por cada sonido:

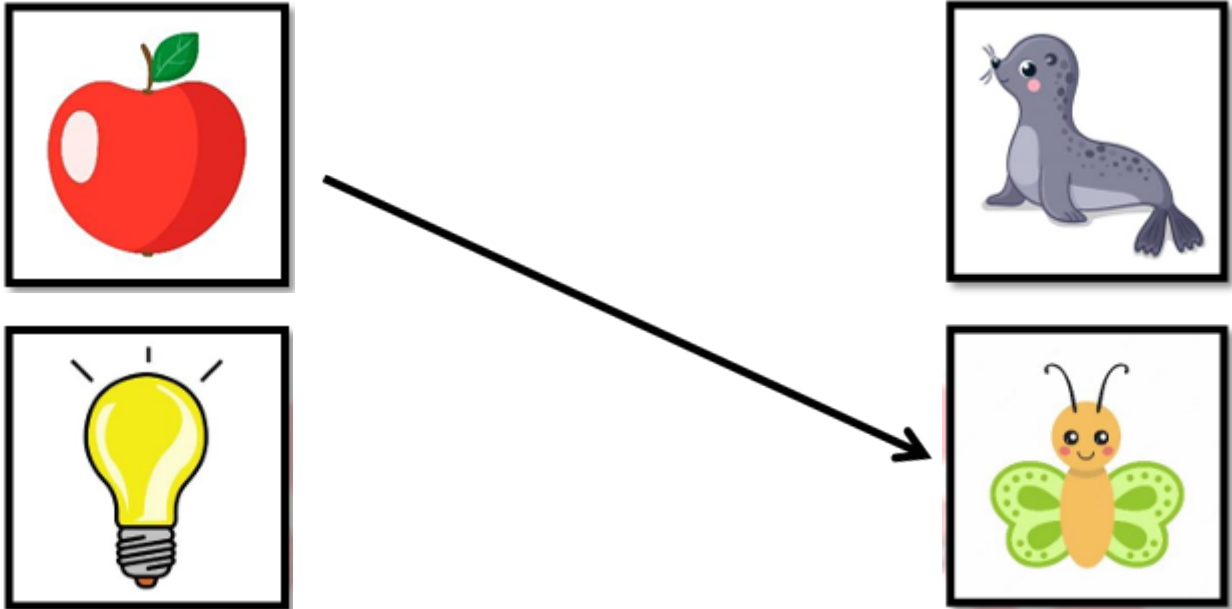


Actividad 2 - Observa las imágenes y coloca un puntito por cada sonido:

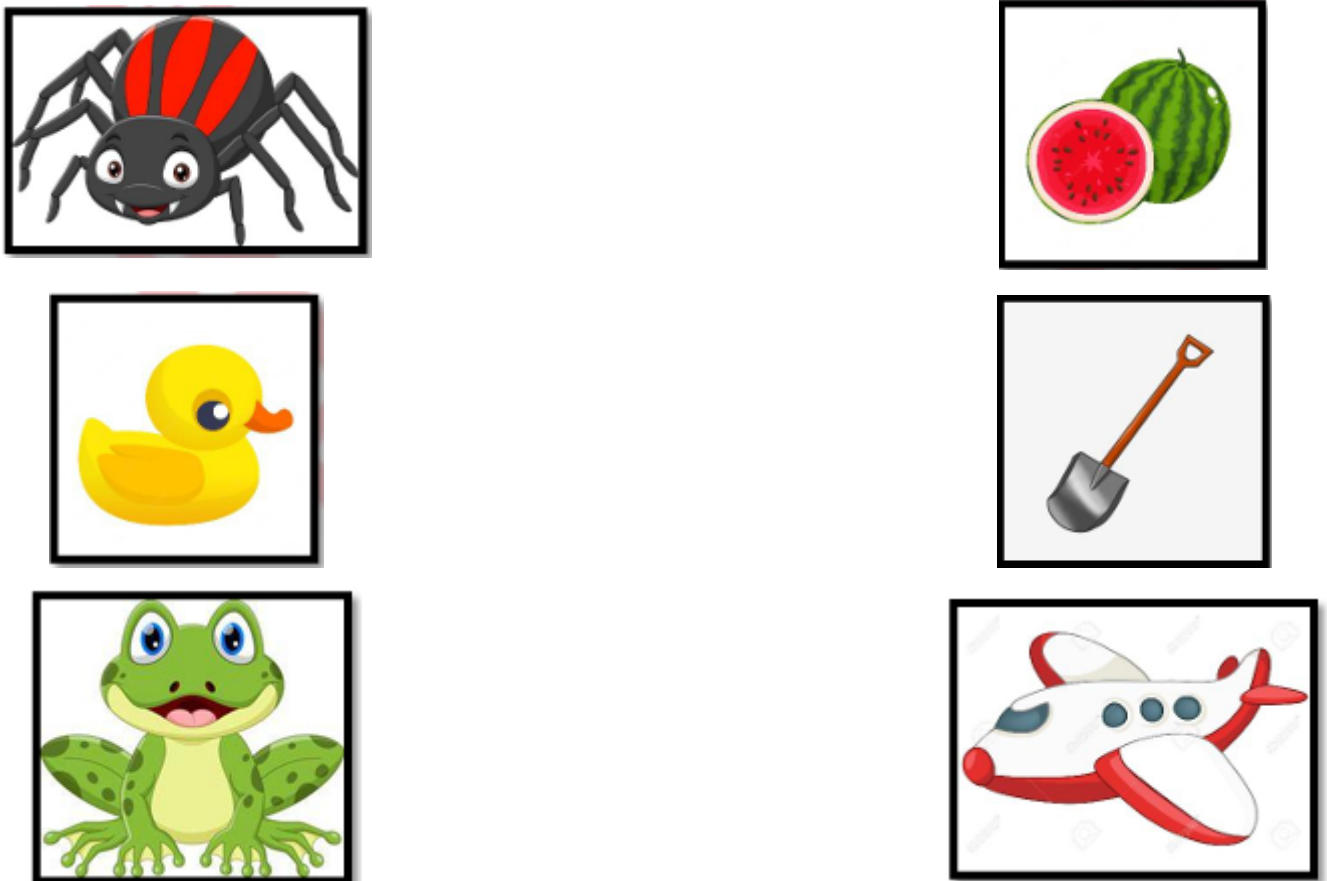


4. RECONOCER FONEMA INICIAL

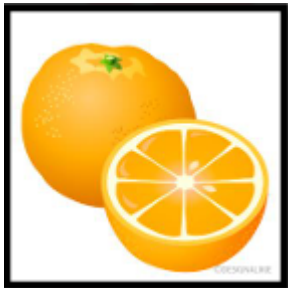
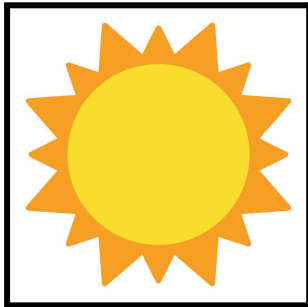
- **Consigna:** el docente mostrará las siguientes imágenes y los niños deberán unir con flecha las imágenes que COMIENCEN con el mismo SONIDO. **Ejemplo:**



Actividad 1 - Mira las imágenes y une con flecha las que comienzan con el mismo sonido.

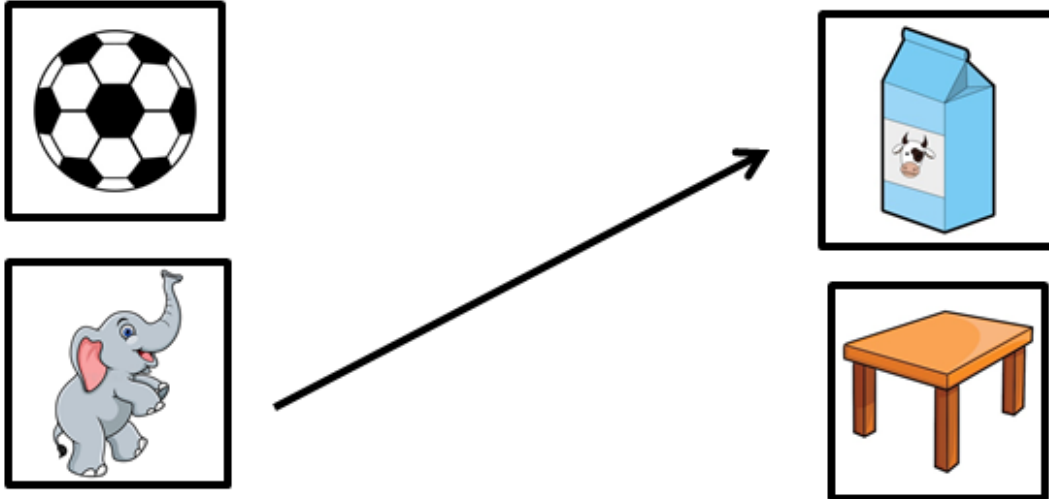


Actividad 2 - Mira las imágenes y une con flecha las que comienzan con el mismo sonido.



5. FONEMA FINAL

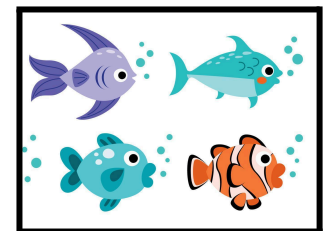
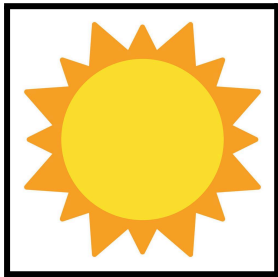
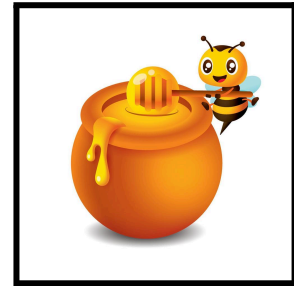
- **Consigna:** el docente mostrará las siguientes imágenes y los niños deberán unir con flecha las imágenes que TERMINEN con el mismo SONIDO. **Ejemplo:**



Actividad 1 - Mira las imágenes y une con flecha las que terminan con el mismo sonido.

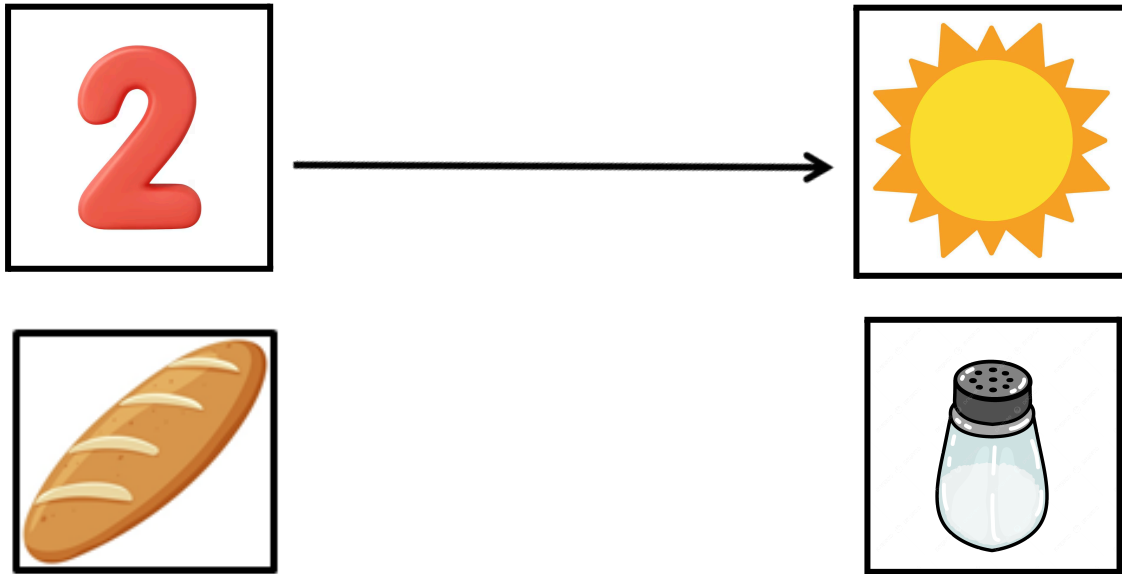


Actividad 2 - Mira las imágenes y une con flecha las que terminan con el mismo sonido.

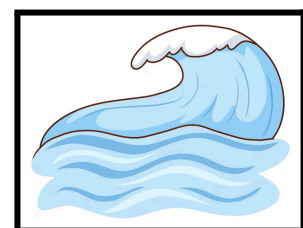
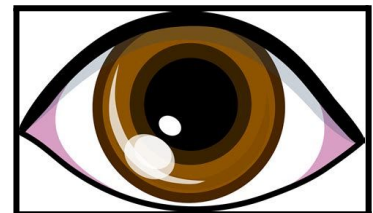
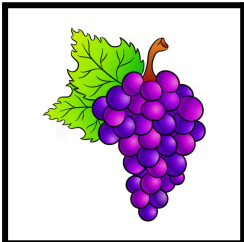
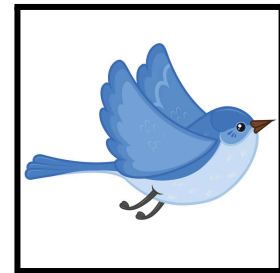


6. FONEMA INTERMEDIO

- **Consigna:** el docente mostrará las siguientes imágenes y los niños deberán unir con flecha las imágenes que tengan el mismo sonido INTERMEDIO. **Ejemplo:**

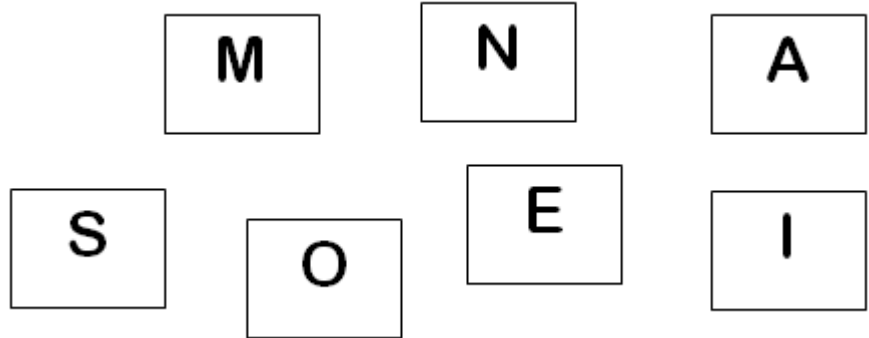
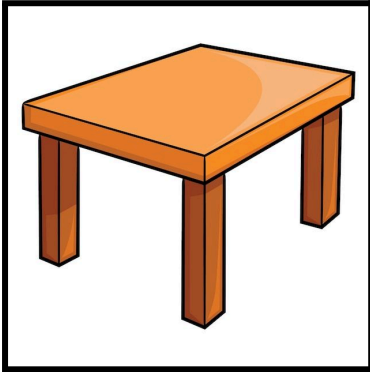


Actividad 1 - Mira las imágenes y une con flecha las que tengan el mismo sonido en el medio.

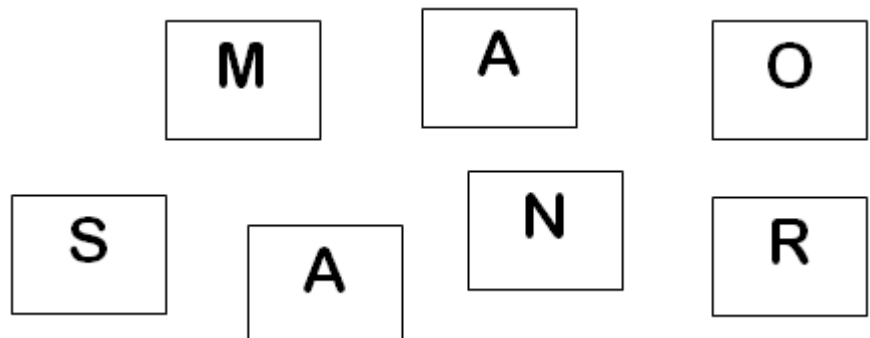
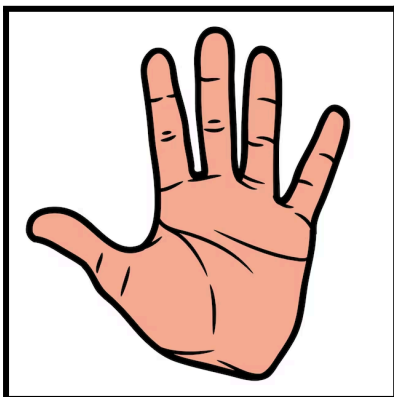
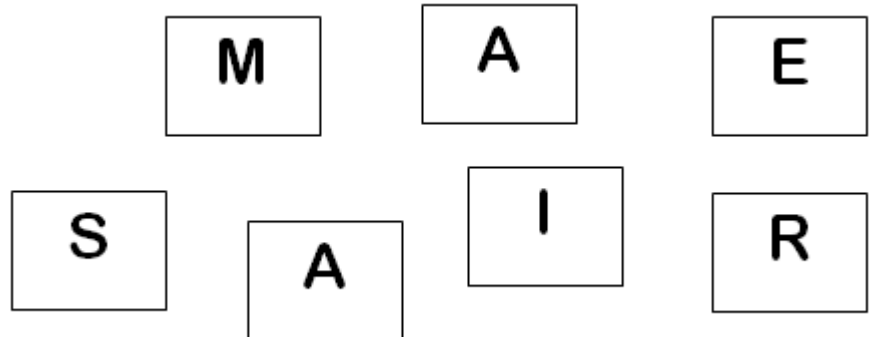
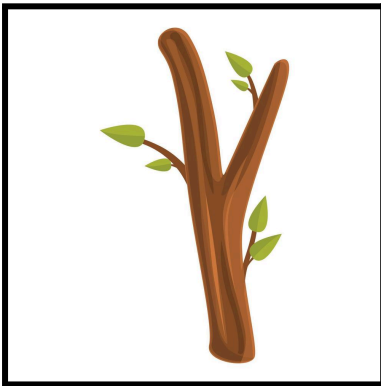


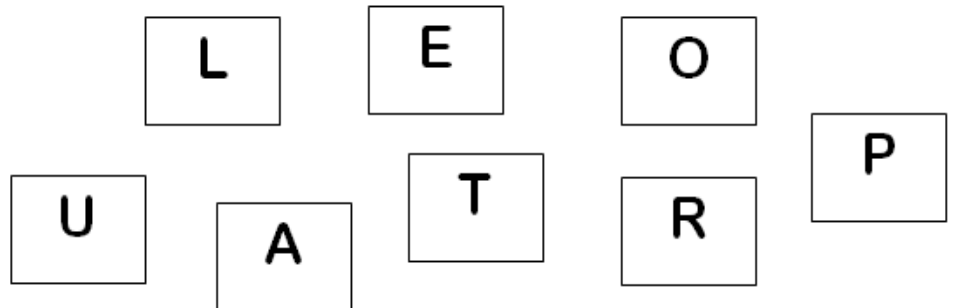
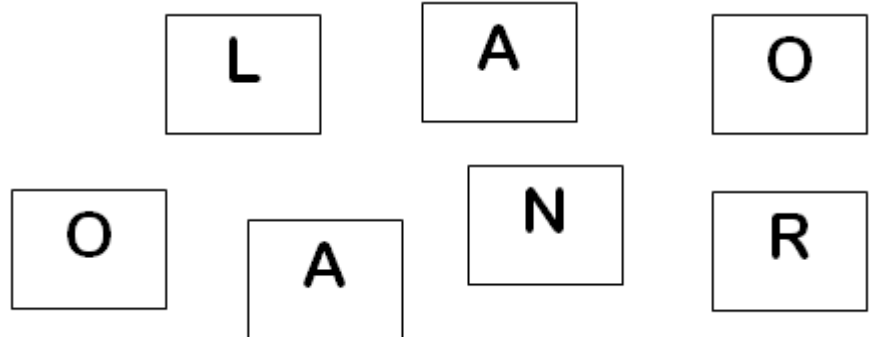
7. SONIDO CON LETRA

- Consigna:** el docente mostrará las imágenes a los niños y ellos deberán seleccionar las letras que correspondan a cada sonido. Esta actividad se puede realizar con letras móviles. **Ejemplo:**



Actividad 1





- Consigna:** el docente mostrará la imagen y una letra que corresponde al nombre de la imagen. El niño deberá colocar una cruz en el casillero que ocupa la letra mostrada por el maestro. **Ejemplo:**



T

		X	
--	--	---	--

Actividad 1 - Mira la imagen y coloca una **X** en el casillero que ocupe ese sonido



S

--	--	--	--



P

--	--	--	--



O

--	--	--	--



T

--	--	--	--

8. LETRA INICIAL DE LA PALABRA

Consigna: El docente le presenta las imágenes a los niños y ellos deberán decir el **NOMBRE** de la letra con la que inicia dicha imagen. **Ejemplo:**



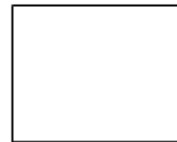
¿CON QUE LETRA EMPIEZA ESTA IMAGEN?



Actividad 1 - Coloca dentro del recuadro la letra con la que inicia cada imagen:



¿CON QUÉ LETRA EMPIEZA?



¿CON QUÉ LETRA EMPIEZA?



¿CON QUÉ LETRA EMPIEZA?

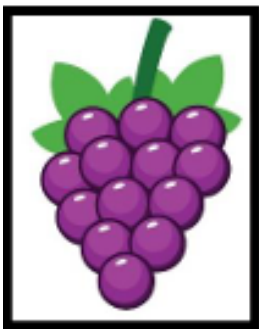




¿CON QUÉ LETRA EMPIEZA?



¿CON QUÉ LETRA EMPIEZA?



¿CON QUÉ LETRA EMPIEZA?



¿CON QUÉ LETRA EMPIEZA?

Presentamos el **ABECEDARIO** en los dos tipos de letras para trabajar:

- Reconocimiento de vocales y consonantes
- Identificación de letras mayúsculas por el nombre
- Identificación de letras mayúscula por el sonido
- Identificación de letras minúsculas por el nombre
- Identificación de letras minusculas por el sonido

Consignas: El docente podrá trabajar de diferentes maneras:

- 1) Deberá señalar con el dedo la letra (ya sea mayúscula o minúscula) y el alumno, podrá decir su nombre o sonido.
- 2) Otra forma, será que el docente diga el sonido de una letra y el alumno la encuentre.
- 3) También podrá trabajar con los distintos tipos de letras. Por ejemplo, el docente nombrará la letra M en imprenta mayúscula y el alumno deberá buscar e identificar la letra.
- 4) Además de trabajar en lo mencionado anteriormente, el docente puede detectar si el alumno reconoce las vocales y las consonantes.



A	B	C	D	E	F	G
---	---	---	---	---	---	---

H	I	J	K	L	M	N
---	---	---	---	---	---	---

Ñ	O	P	Q	R	S	T
---	---	---	---	---	---	---

U	V	W	X	Y	Z	.
---	---	---	---	---	---	---

a	b	c	d	e	f	g
---	---	---	---	---	---	---

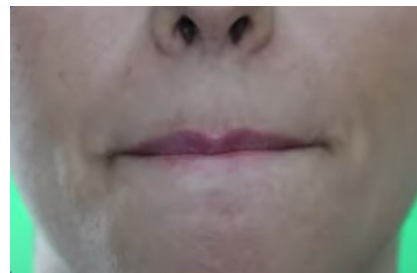
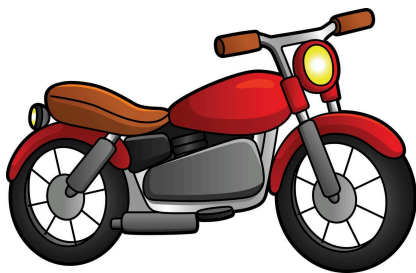
h	i	j	k	l	m	n
---	---	---	---	---	---	---

ñ	o	p	q	r	s	t
---	---	---	---	---	---	---

u	v	w	x	y	z	.
---	---	---	---	---	---	---

9. OMITIR FONEMA INICIAL

- **Consigna:** el docente deberá mostrarle una imagen al niño y realizar el sonido inicial (siempre prolongando) para luego preguntarle qué pasa si eliminamos el primer sonido. **Ejemplo:**



MOTO SIN LA MMMMM SUENA...

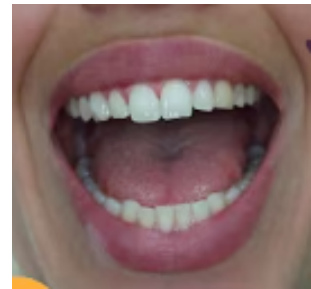
Actividad - Mira la imagen y responde ¿Cómo suena se le saco el sonido ...?



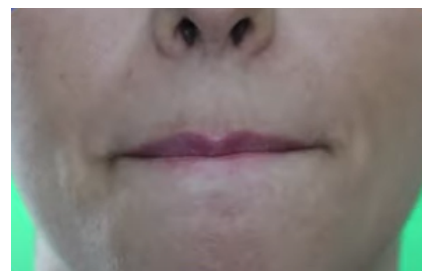
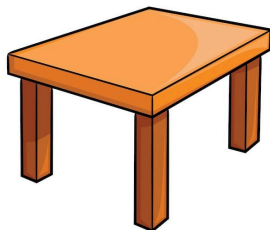
TERO SIN LA TTTTTTTT SUENA...



PERA SIN LA PPPPPPPP SUENA...



ABEJA SIN LA AAAAAAAA SUENA...



MESA SIN LA MMMMMM SUENA...

10. CAMBIAR SONIDOS

Consigna: el docente deberá mostrarle la imagen al niño y preguntarle cómo suena si se cambia el sonido inicial por otro sonido. **Ejemplo:**



Actividad







¡IMPORTANTE!

Las **actividades sugeridas** se deben realizar teniendo en cuenta lo siguiente:

- El sonido que se quiere enseñar se debe **PROLONGAR**.
- **SIEMPRE** se comienza con el sonido **INICIAL**, luego el **FINAL** y por último el sonido **INTERMEDIO**.
- Las actividades deben ser **GRADUALES**, es decir, 2 o 3 actividades por días.