



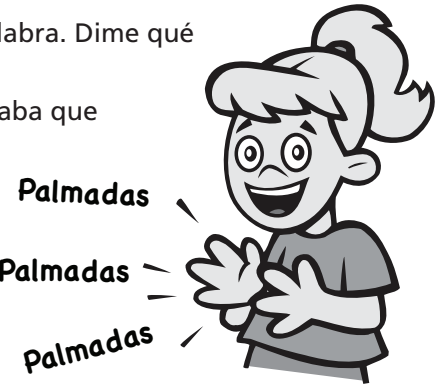
¿Qué es la Conciencia Fonológica?

por Lindsay Knoblauch, M.Ed., CCC-SLP

Las habilidades de la conciencia fonológica son importantes en orden de desarrollar habilidades buenas de lectura. El tener buenas habilidades de conciencia fonológica significa que un niño/a es capaz de manipular sonidos y palabras, o "jugar" con sonidos y palabras. Por ejemplo, un maestro o patólogo del habla y lenguaje puede pedirle al niño/a que divida la palabra "gato" en sonidos individuales: "g-a-t-o".

La conciencia fonológica incluye las siguientes habilidades:

- Reconocer palabras que riman; por ejemplo, "¿Riman las palabras 'gato' y 'grato'?" También, el poder pensar en una palabra que rima como por ejemplo, "¿Qué palabra rima con 'taza'?"
- La segmentación de palabras en oraciones; por ejemplo, "Aplauda por cada palabra que escuchas en la oración "El perro es peludo."
- Unión de las sílabas; por ejemplo, "Voy a decir partes de una palabra. Dime qué es la palabra. Li-bro."
- Segmentación de las sílabas; por ejemplo, "Aplauda por cada sílaba que escuchas en la palabra 'escritorio'."
- Omisión de las sílabas; por ejemplo, "Diga la palabra 'televisión'. Ahora, dila sin decir 'tele'."
- Identificar sonidos en palabras; por ejemplo, "¿Qué sonido escuchas al final de la palabra 'tambor'?"
- Unión de sonidos; por ejemplo, "Pon éstos sonidos juntos para hacer la palabra 'p-a-n'."
- Segmentación de los sonidos; por ejemplo, "Dime cada sonido que escuchas en la palabra 'perro'."
- Omisión de sonidos; por ejemplo, "Diga la palabra 'sala'. Ahora, dila sin la 's'."
- Añadiendo sonidos; por ejemplo, "Diga la palabra 'baña'. Ahora, dila con una 'r' al final."
- Manipulación de sonidos; por ejemplo, "Cambia la 'c' en la palabra 'casa' por una 't' y diga la palabra nueva."



¿Por qué es importante la conciencia fonológica?

La conciencia fonológica es importante porque es la base para la lectura. Los niños comienzan a leer al escuchar a otros leer en voz alta, después reconocen sonidos en las palabras, dicen los sonidos por sí mismos, reconocen palabras familiares, y sucesivamente. Al involucrarse en el juego de palabras, los niños aprenden a reconocer patrones entre las palabras y usan éste conocimiento para leer y construir palabras.

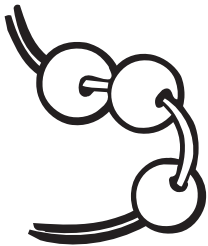
¿Cómo puedes reforzar éstas habilidades en el hogar?

La lista abajo incluye maneras en las cuales puedes dar ánimo a los niños para que jueguen con sonidos y palabras al practicar diferentes tipos y patrones como por ejemplo, los que tú vez, los que escuchas, o los que involucran movimiento, contando, e imitando.

- Hacer juegos tradicionales dando palmadas como por ejemplo, "Arroz con Leche" y "El Marinero."
- Recoja papel y crayones y pídale a su niño/a que haga un dibujo acerca de una oración que rime como por ejemplo, "El cajón está en el camión," o "Un ratón sentado en el vagón." Hable acerca de las palabras que riman y cómo suenan parecidas. Haga que el niño/a piense en otras palabras

que riman y haga su propia oración usando palabras nuevas que rimen.

- Dele cuatro palabras al niño/a, tres de ellas que rimen. Pregúntele al niño/a que identifique la palabra que no rima. Por ejemplo, si usted dice "jugar, bañar, limón, lavar," el niño/a identificaría "limón" como la palabra que no rima con las otras.
- Cuando le lea libros a su niño/a que contienen palabras que riman, dele énfasis a las palabras que riman según lees. Los libros en español del "Dr. Seuss" son estupendos para ésta actividad. Después de leer un libro, pídale a su niño/a que recuerde las más palabras que rimen que él/ella pueda.
- Mientras estén sentados alrededor de la mesa durante la cena, haga un juego de "Teléfono." Susúrrale al oído de la persona a tu derecha una oración de 5-7 palabras y dígame a esa persona que le susurre lo mismo a la persona a su derecha. Continúen hasta que cada miembro en la mesa tenga la oportunidad de escuchar y susurrar. La última persona que escuchó la oración la dice en voz alta.
- Mientras paseen en el carro, dígame una oración a su niño/a pero deje la última palabra en blanco. Pídale a su niño/a que le diga a usted una palabra que rime. Por ejemplo, diga "El perrito asustó al ____." Su niño/a puede que diga, "sapito, pajarito, caballito."



- Taconee las palabras individuales en una oración. Para la oración, "Veo a un pez nadando," usted taconearía o haría cinco palmadas. Cuando el niño/a sea capaz de contar las palabras en una oración, haga palmadas por cada sílaba en una palabra y entonces para los sonidos en la palabra.
- Compre cuentas y cordón que cuesten poco en una tienda de artesanías. Dele a su niño/a un pedazo del cordón y cuentas y pídale que amarre un nudo en un extremo del cordón. Diga una palabra y pídale al niño/a que ensarte una cuenta por cada sílaba que él/ella escuche. Por ejemplo, la palabra "sol" recibiría tres cuentas al contar los sonidos y una cuenta al contar las sílabas.

Recursos

Montgomery, Judy (2004). Funnel Toward Phonics! Greenville, South Carolina: Super Duper Publications.

Chard, D. J. & Dickson, S. V. (1999). Phonological Awareness Instructional and Assessment Guidelines. *LD online*. Retrieved July 10, 2008, from <http://www.ldonline.org/article/6254>

Para más páginas educativas (Handy Handouts®), visite www.handyhandouts.com.

Productos Serviciales

La siguiente lista de productos de Super Duper® le será útil cuando usted trabaje con niños que tienen necesidades especiales. Visite www.superduperinc.com y teclee el nombre o el código de la mercancía en nuestro buscador informático (search). Haz "clic" en las siguientes páginas electrónicas para ver la descripción de cada producto.

Phonological Awareness Fun Park™
Artículo #GB-215

Webber® Phonological Awareness Photo Combo
Artículo #WPA-99

Webber® Phonological Awareness Bingo
Artículo #BGO-175

Funnel Toward Phonics™
Artículo #BK-310

Phonemic Awareness Fun Deck®
Artículo #FDF-03

Word Families with Silly Sentences Fun Deck®
Artículo #FD-78

*Las páginas educativas (Handy Handouts®) de Super Duper® son para el uso personal y educacional solamente. Cualquier uso comercial es estrictamente prohibido.