



4 esquinas de sonidos

Niveles sugeridos

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

Propósito

Desarrollar la conciencia fonológica de forma progresiva.

Duración

Variable, dependiendo de cuántas rondas se jueguen. Se recomienda destinar entre 10 a 20 minutos.

Materiales

- ✓ Presentación de PPT con las cuatro esquinas.
- ✓ Pizarra y plumón.
- ✓ Carteles para cada esquina.

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

¿Qué es?

- » Es un juego orientado a desarrollar la conciencia fonológica de forma progresiva, en el que la sala de clases (y particularmente sus esquinas) se utiliza como un espacio de juego.

¿Para qué sirve?

- » Para evidenciar los logros en torno a la identificación de fonemas iniciales y finales, tanto vocálicos como consonánticos.
- » Para automatizar el reconocimiento de cantidad de sílabas en palabras de uso cotidiano.

Ministerio de Educación de Chile
Unidad de Currículum y Evaluación

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

Instrucciones para jugar Cuatro esquinas de sonidos

Objetivo



Cada jugador o jugadora deberá identificar la cantidad de sílabas y los sonidos iniciales y finales de diversas palabras, seleccionando una esquina de la sala (o tablero) para movilizarse hacia ella lo antes posible.

Preparación del juego

- ✓ Defina el nivel o niveles a considerar en el juego.
- ✓ Organice el espacio de juego dejando sillas y mesas en el borde de la sala para que las y los jugadores puedan moverse libremente a cada esquina.
- ✓ Pegue los carteles del nivel en las esquinas de la sala.
- ✓ Prepare las palabras que se dirán en cada ronda, según el nivel de dificultad deseado para el curso o grupo.
- ✓ Haga un listado de cuáles serán las palabras que dirá durante el juego.



Otra opción para identificar las esquinas es proyectar la diapositiva del nivel de juego escogido y en las esquinas poner una cartulina del color que identifica cada esquina en la presentación. La presentación para proyectar está disponible [AQUÍ](#).

¿Cómo jugar?

- 1 Las y los jugadores se ubican al centro de la sala.
- 2 El o la docente da la instrucción asociada al nivel y menciona una palabra que los jugadores deberán asociar con las esquinas. Por ejemplo, ¿en qué esquina hay una palabra que tiene la misma cantidad de sílabas que libro? O camina a la esquina que empieza igual que mimo.
- 3 Cada jugador o jugadora deberá ir a la esquina que corresponda, teniendo cuidado de no correr ni empujar a alguno de sus pares.

Repetir los pasos 1, 2 y 3.

El juego termina cuando las rondas de palabras asociadas al o los niveles planificados para jugar se acaban o cuando se acaba el tiempo disponible para la actividad.

Consideraciones didácticas

Prepare el juego considerando lo siguiente:

- Planifique qué nivel de juego usará con sus estudiantes, considerando sus desempeños. Para ello, defina qué palabras dirá en el nivel.

Por ejemplo, si juega con el nivel de fonema consonántico final del tablero que se observa abajo, elija principalmente palabras que terminen con /l/ ("cartel"), con /s/ ("París" o "lápiz"), con /r/ ("pintor"), con /n/ ("canción").

Además, elija una o dos palabras que no correspondan a las alternativas de las esquinas para que sus estudiantes deban quedarse al centro.

- Al presentar el juego, motive a los y las estudiantes con la dinámica auditiva del juego. Esto puede relacionarse con distintos escenarios narrativos asociados a las palabras. Invente alguna historia entretenida para presentar la actividad o preséntelo como un concurso de televisión. Un ejemplo de esto podría ser:



El diagrama muestra un tablero de juego con un fondo azul oscuro. En el centro hay un recuadro negro con el texto "Sonido final". Alrededor de este centro hay cuatro esquinas con imágenes de animales: un tigre (arriba izquierda), una cebra (arriba derecha), un mono (abajo izquierda) y un avestruz (abajo derecha). Líneas amarillas onduladas conectan el centro con cada una de las esquinas. En la esquina superior derecha, hay un pequeño recuadro con el fonema "u".

Escenario "Cueva safari":
"Imaginemos que estamos de excursión en la selva recorriendo la "Cueva safari". En esta cueva hay eco. Miren, ahí hay una <cebra, bra, a> (simular el eco). En esta otra esquina hay un <ñandú, dú, u>. Acá hay un <mono, no, o>. Y en esta última esquina hay un <tigre, gre, e>."

¡OJO!: el "eco" se presenta como modelaje, pero a medida que avanza el juego el ejercicio de identificar el fonema final lo deben realizar de forma autónoma las y los estudiantes

Fig. Ejemplo de lámina de la presentación.

Para acercarnos a los animales hay que tener mucho cuidado. Solo podremos acercarnos a uno de estos animales, cuando yo diga una palabra que termina con el mismo sonido que ese animal. Por ejemplo, si digo <mariposa, sa, a>, podremos caminar a una esquina. Creo que empiezo a ver unas rayas blancas y negras porque aparece la <cebra, bra, a>."

- Juegue con voluntarios y voluntarias para clarificar qué hay que ir pensando para moverse a una esquina u otra. Es importante asegurar que entendieron la mecánica del juego para que cuando jueguen de forma individual, el monitoreo se pueda centrar en los aprendizajes más que en la comprensión de las instrucciones.



Recomendaciones para la evaluación formativa



Durante el Cuatro esquinas de sonidos, será importante ir monitoreando para detectar dificultades y logros. Para ello, se recomienda que, después de cada ronda, se escoja a algunos y algunas estudiantes para poder elicitare el pensamiento con preguntas como:

- ✓ ¿Por qué decidiste ir a esta esquina?
- ✓ ¿Puedes mostrarme cómo se separa en sílabas (palabra de la ronda)?. entonces, ¿cuántas sílabas tiene la palabra?
- ✓ ¿Con qué sonido parte (palabra)?
- ✓ Si (palabra nombrada en cada ronda) hubiera partido/terminado como (palabra de una de las otras esquinas) como sonaría?



Estas preguntas permitirán notar cuán lograda está la habilidad desarrollada en cada nivel. Si un grupo mayoritario de estudiantes pueden fundamentar sus respuestas de forma acorde a las similitudes fonológicas de las palabras durante varias rondas seguidas, se aconseja avanzar hacia el siguiente nivel de juego.



Después de jugar en el grupo grande, recomendamos que se utilice la adaptación del juego a formato individual para poder monitorear los desempeños de cada estudiante de forma más efectiva. En el juego de movimiento por la sala es probable que el curso se desplace en bloque, lo que no permitirá pesquisar los errores o desafíos particulares rápidamente.

Niveles de juego

A continuación se describe cómo está estructurado cada nivel del juego, las esquinas propuestas y ejemplos de palabras vinculadas al nivel. Estos niveles están organizados desde lo más simple a lo más complejo y desarrollan diversos aprendizajes: reconocimiento de sílabas, fonemas vocálicos y consonánticos.



¡OJO! Las palabras presentes en este recurso se refieren a animales, pero puede crear sus propias esquinas para cada nivel con palabras diferentes, mezclando tipos de palabras siempre y cuando guarden relación con el nivel de juego.

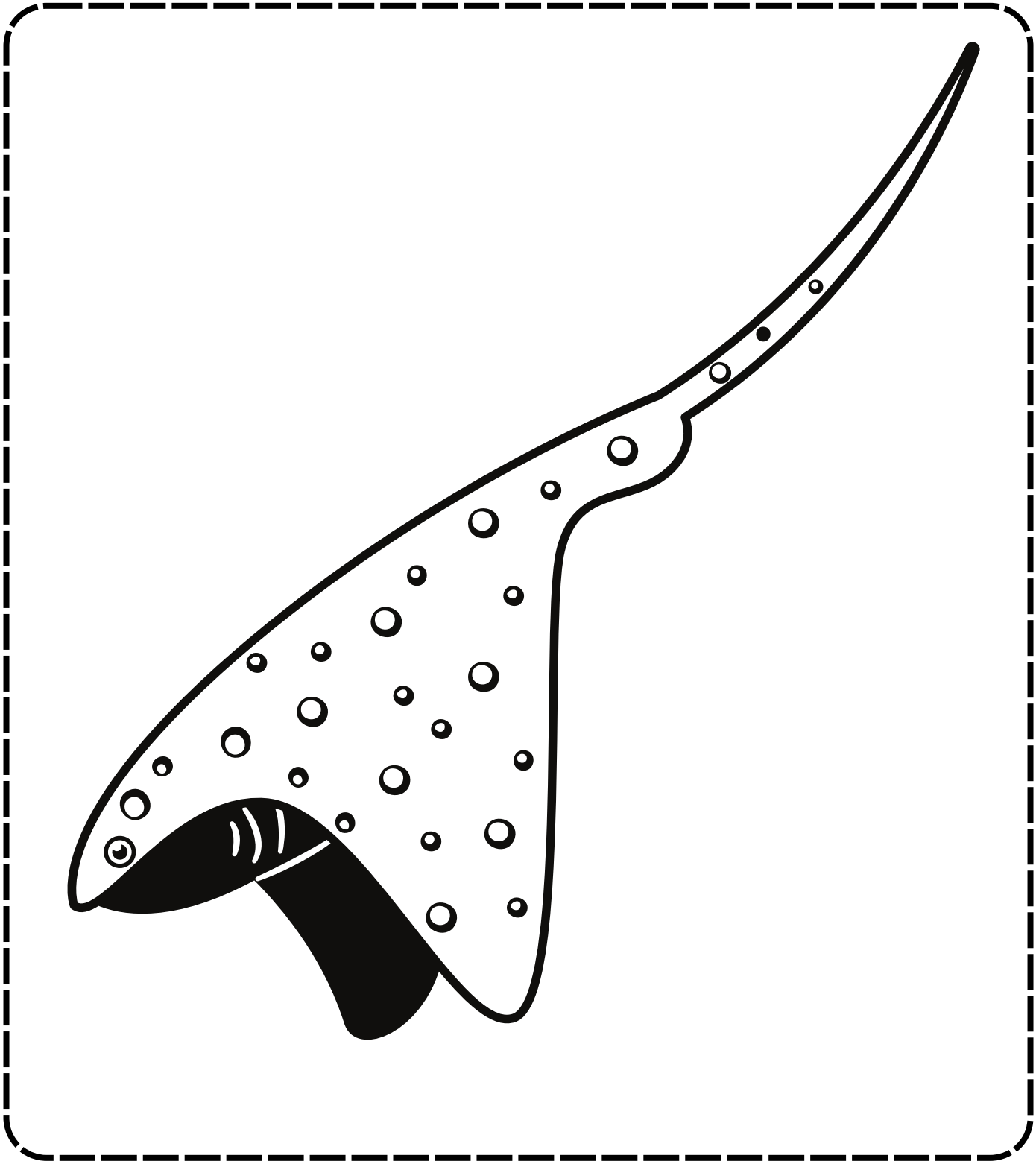
Niveles de juego

Niveles	Esquinas		Ejemplo de palabra para jugar
Nivel 1: Cantidad de sílabas	Mantarrayas (4 sílabas)	Foca (2 sílabas)	Con la palabra sirena, las y los estudiantes deberían moverse a la esquina de medusa porque sirena tiene 3 sílabas, igual que medusa.
	Pez (1 sílaba)	Medusa (3 sílabas)	
Nivel 2: Fonema vocálico inicial.	Oveja (sonido inicial /o/)	Abeja (sonido inicial /a/)	Con la palabra estuche, las y los estudiantes deberían moverse a la esquina de elefante porque elefante comienza con el sonido /e/, igual que medusa.
	Unicornio (sonido inicial /u/)	Elefante (sonido inicial /e/)	
Nivel 3: Fonema consonántico inicial	Gato (sonido inicial /g/)	Conejo (sonido inicial /c/)	Con la palabra pelota, las y los estudiantes deberían moverse a la esquina de perro porque pelota comienza con el sonido /p/, igual que perro.
	Perro (sonido inicial /p/)	Tortuga (sonido inicial /t/)	
Nivel 4: Fonema vocálico final	Tigre (sonido final /e/)	Cebra (sonido final /a/)	Con la palabra pasto, las y los estudiantes deberían moverse a la esquina de mono porque mono termina con el sonido /o/, igual que mono.
	Mono (sonido final /o/)	Ñandú (sonido final /u/)	
Nivel 5: Fonema consonántico final	Caracol (sonido final /l/)	Pez (sonido final /s/)	Con la palabra papel, las y los estudiantes deberían moverse a la esquina de caracol porque papel termina con el sonido /l/, igual que caracol.
	Hámster (sonido final /r/)	Ratón (sonido final /n/)	



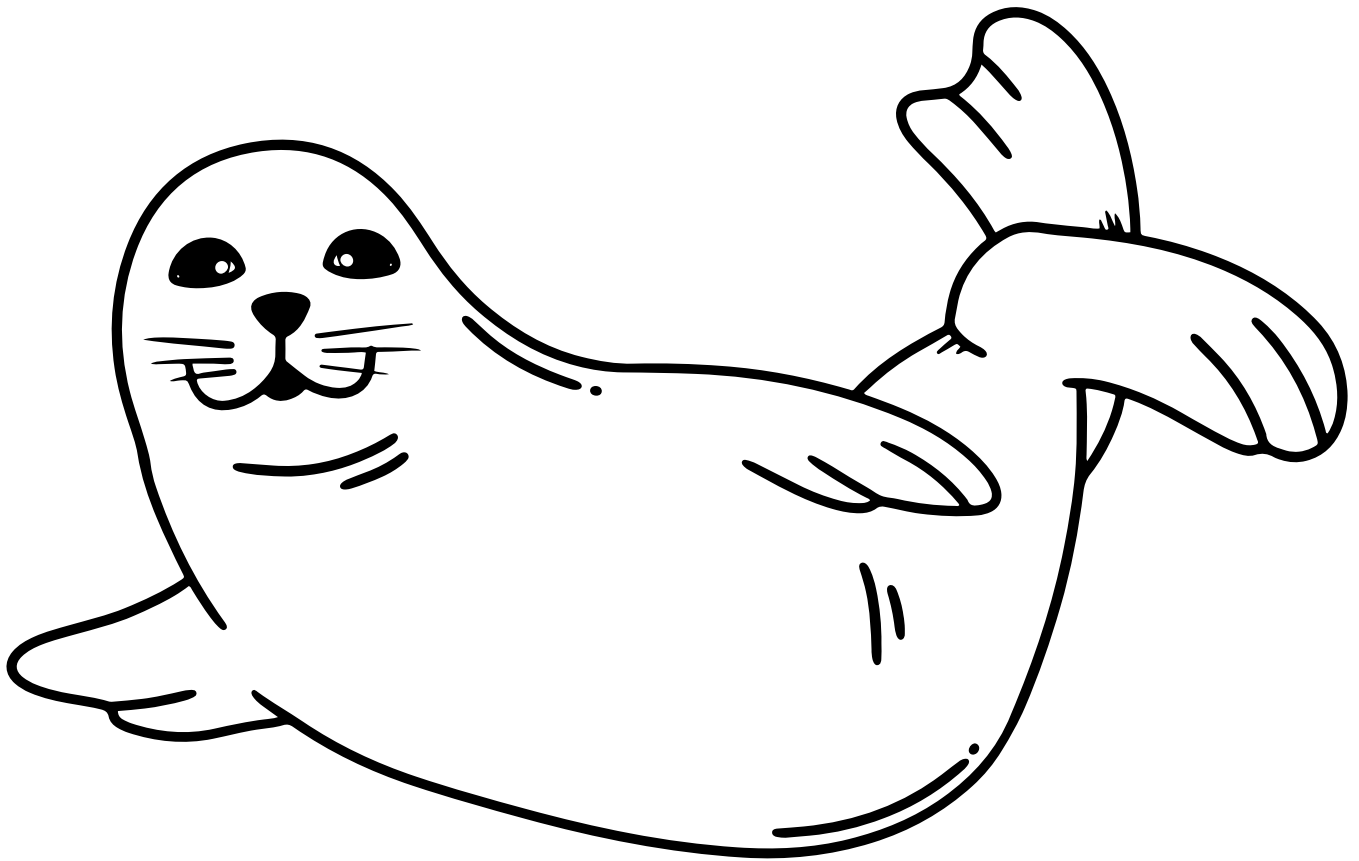
Anexo. Carteles imprimibles

Nivel 1: Cantidad de sílabas



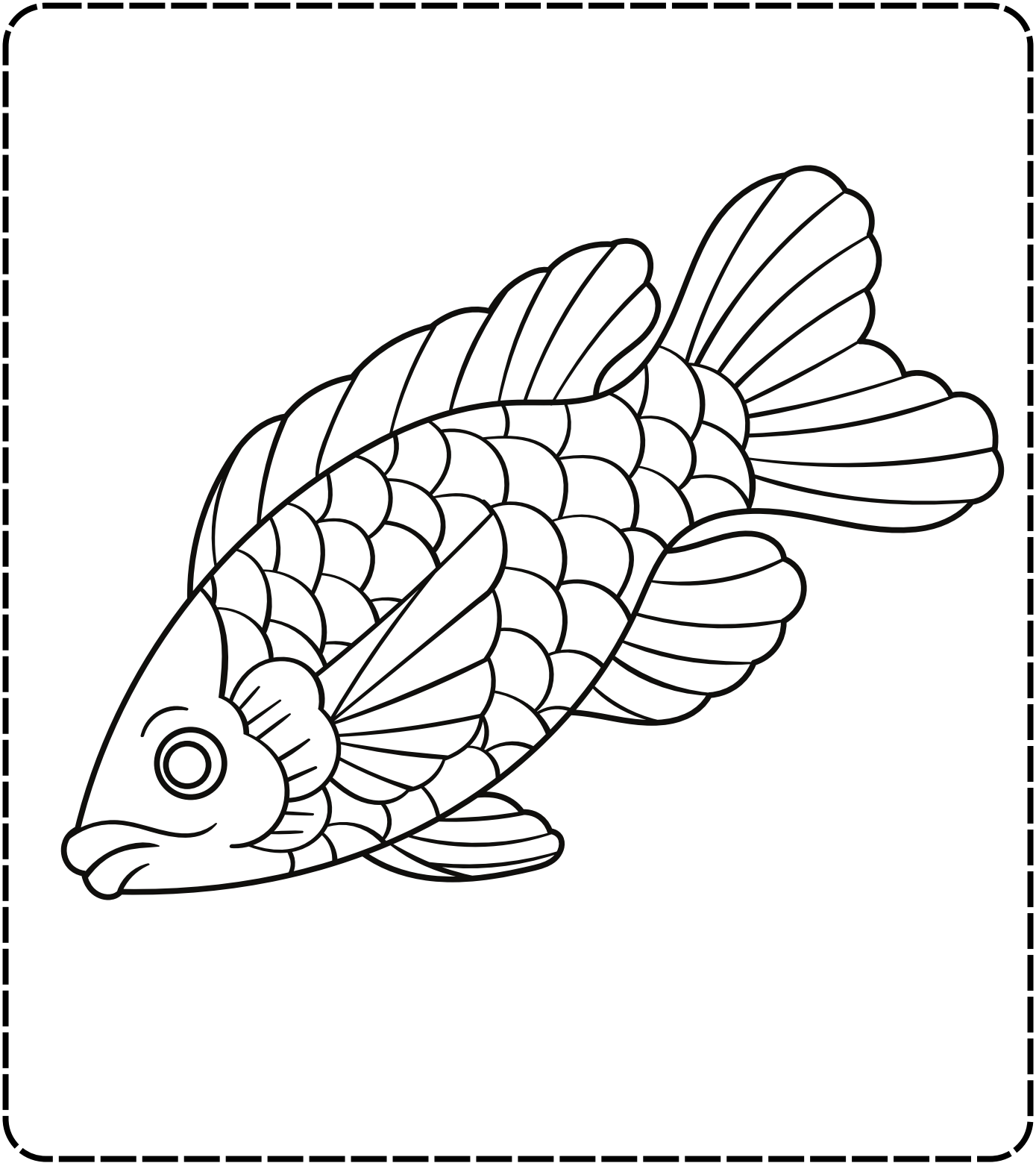


Nivel 1: Cantidad de sílabas



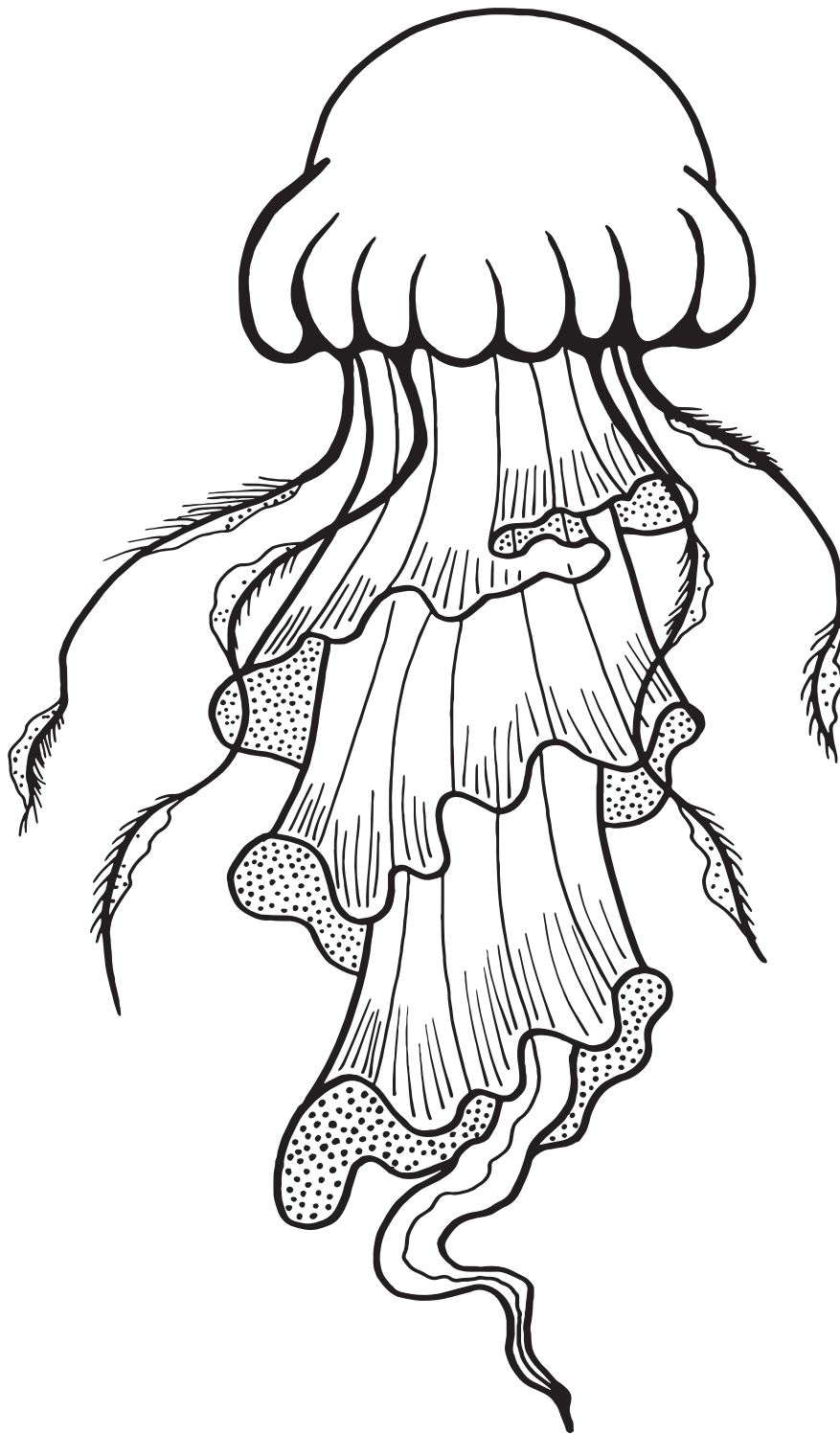


Nivel 1: Cantidad de sílabas



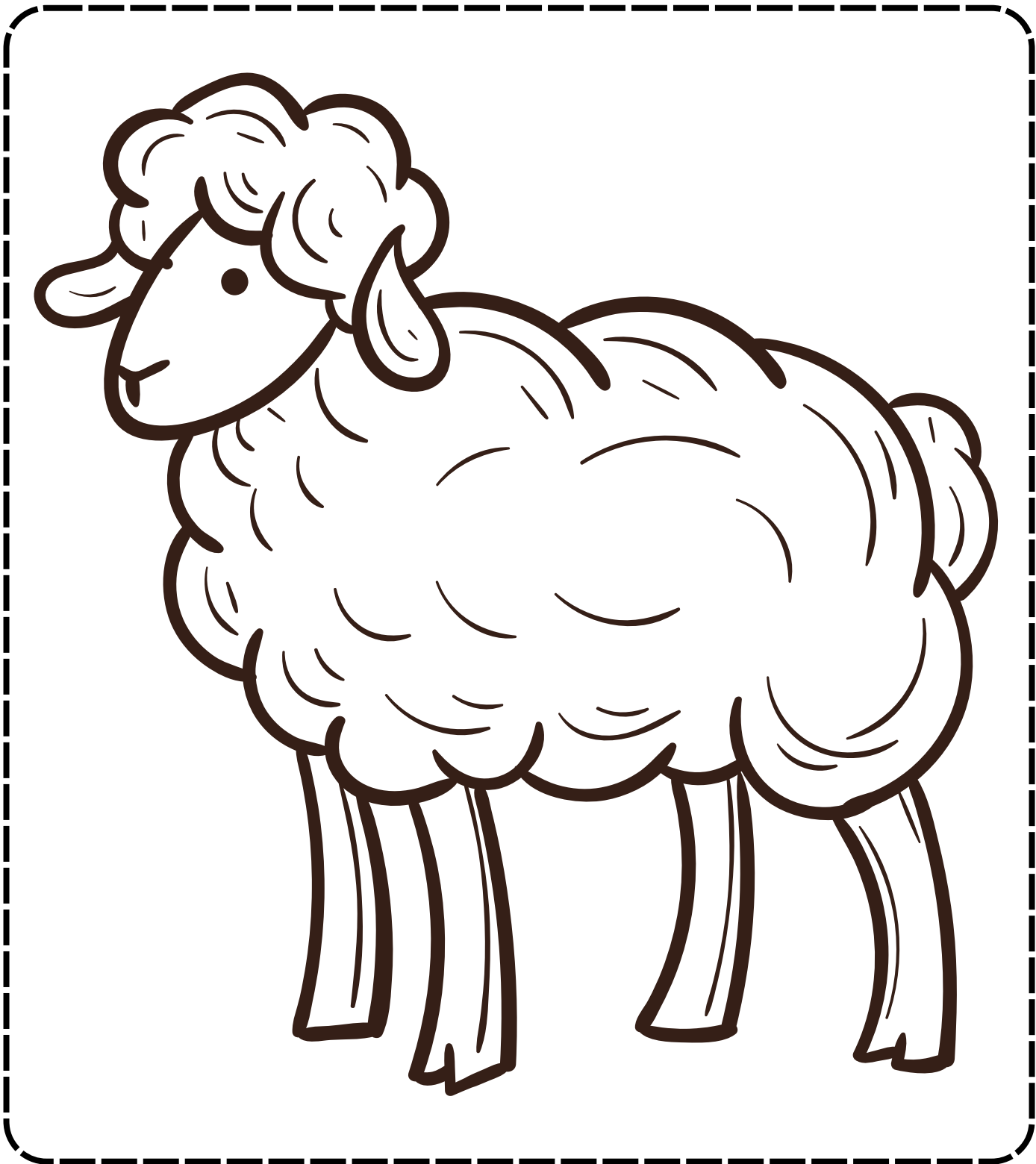


Nivel 1: Cantidad de sílabas



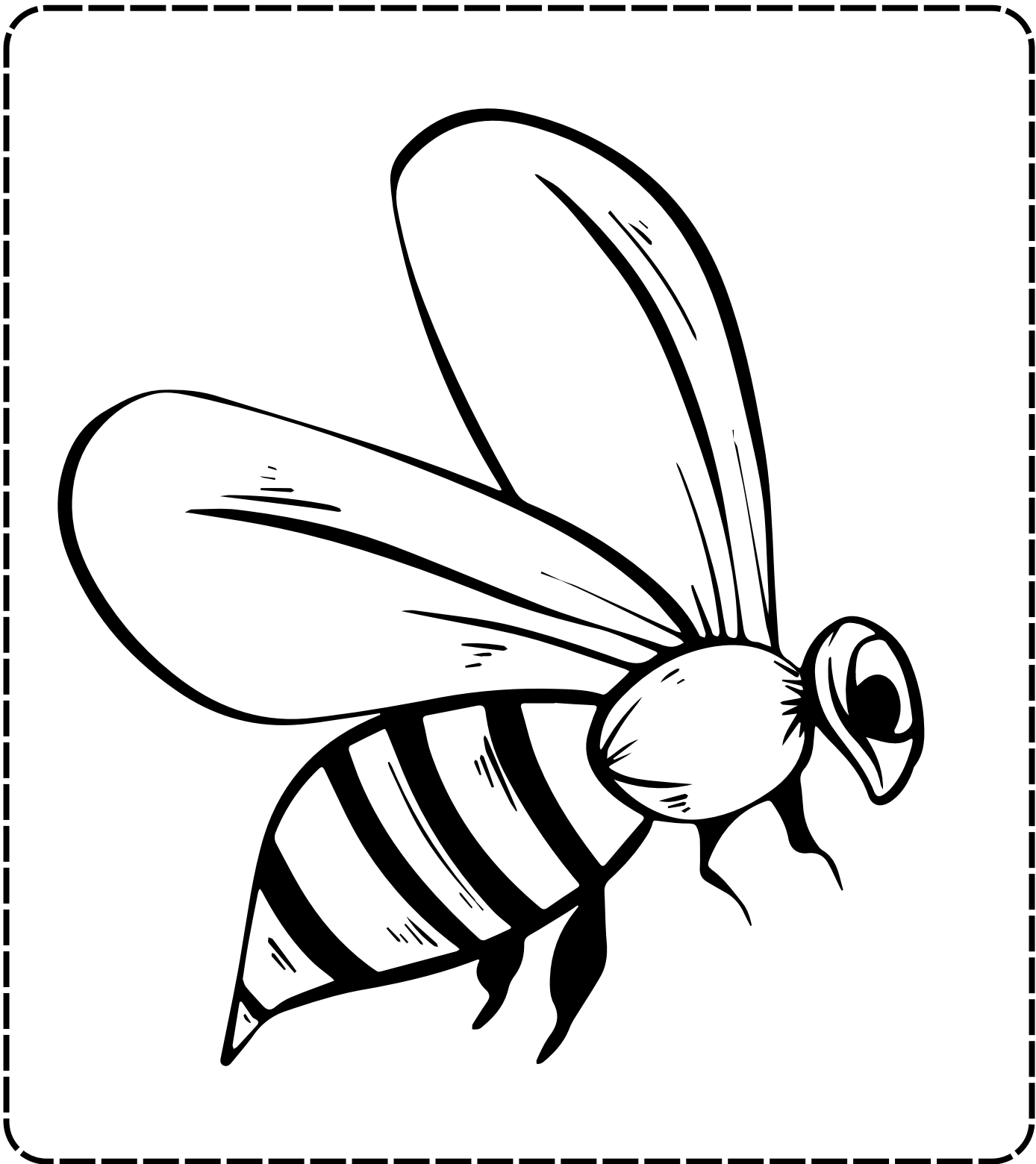


Nivel 2: Fonema vocálico inicial



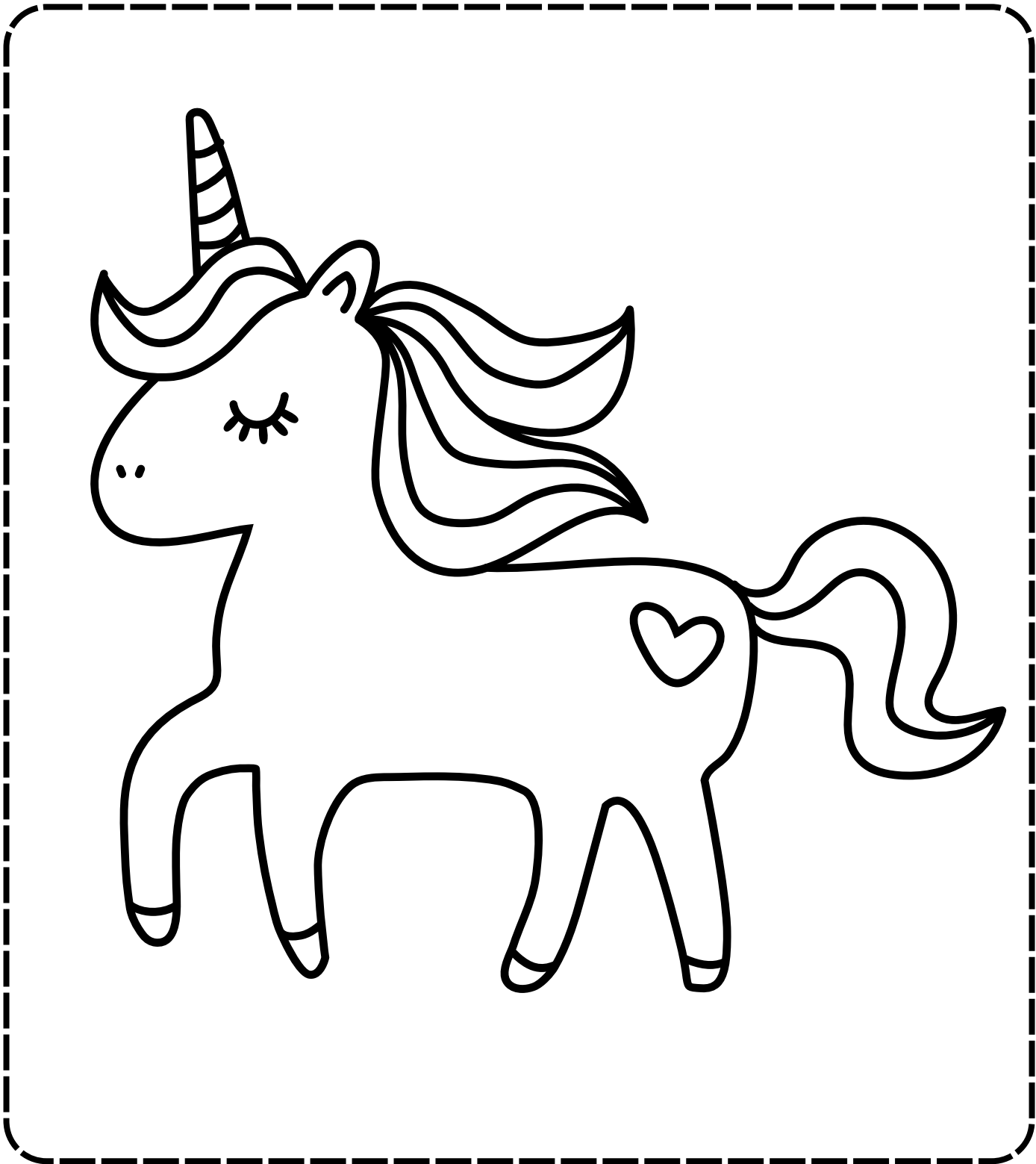


Nivel 2: Fonema vocálico inicial



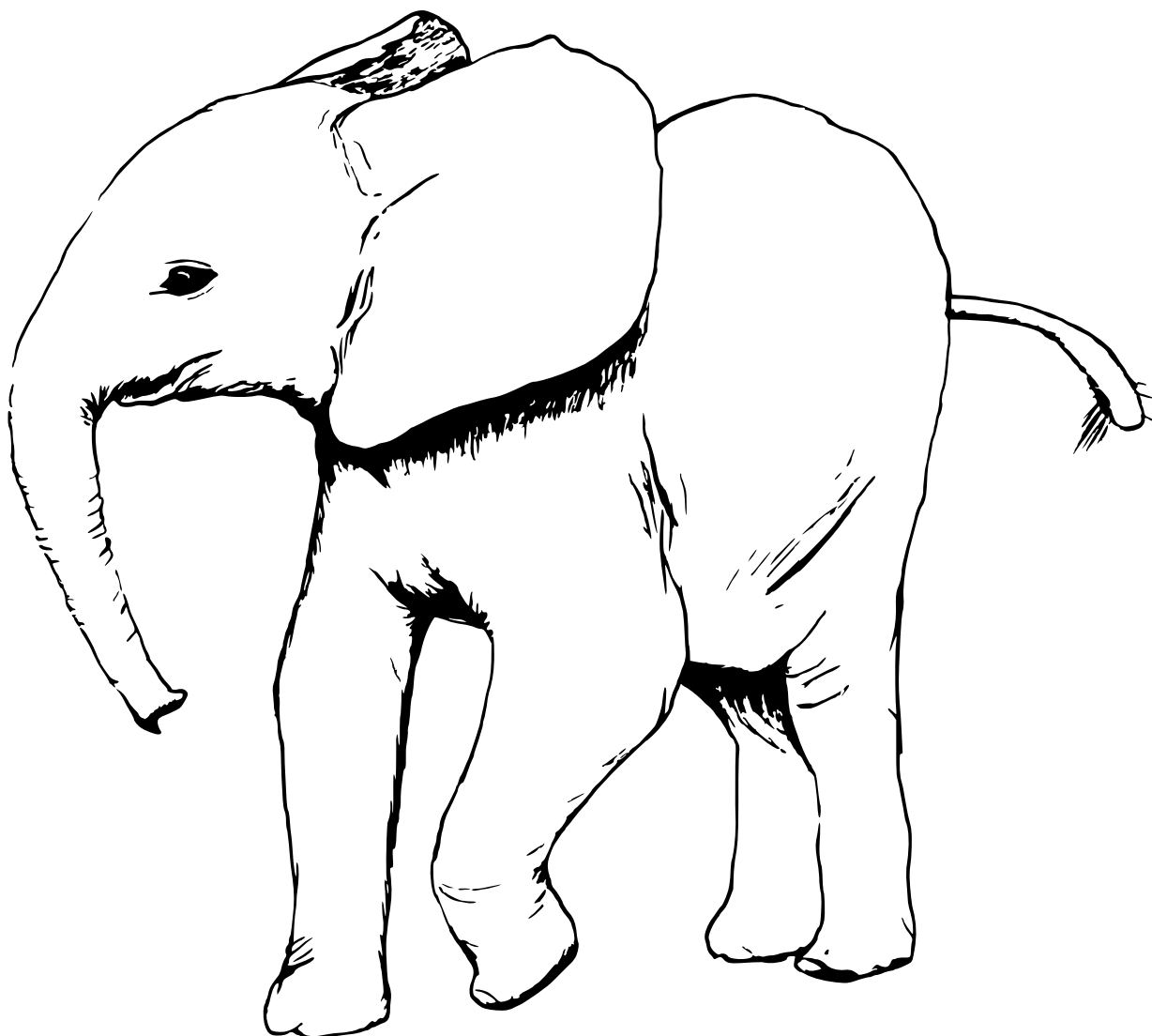


Nivel 2: Fonema vocálico inicial



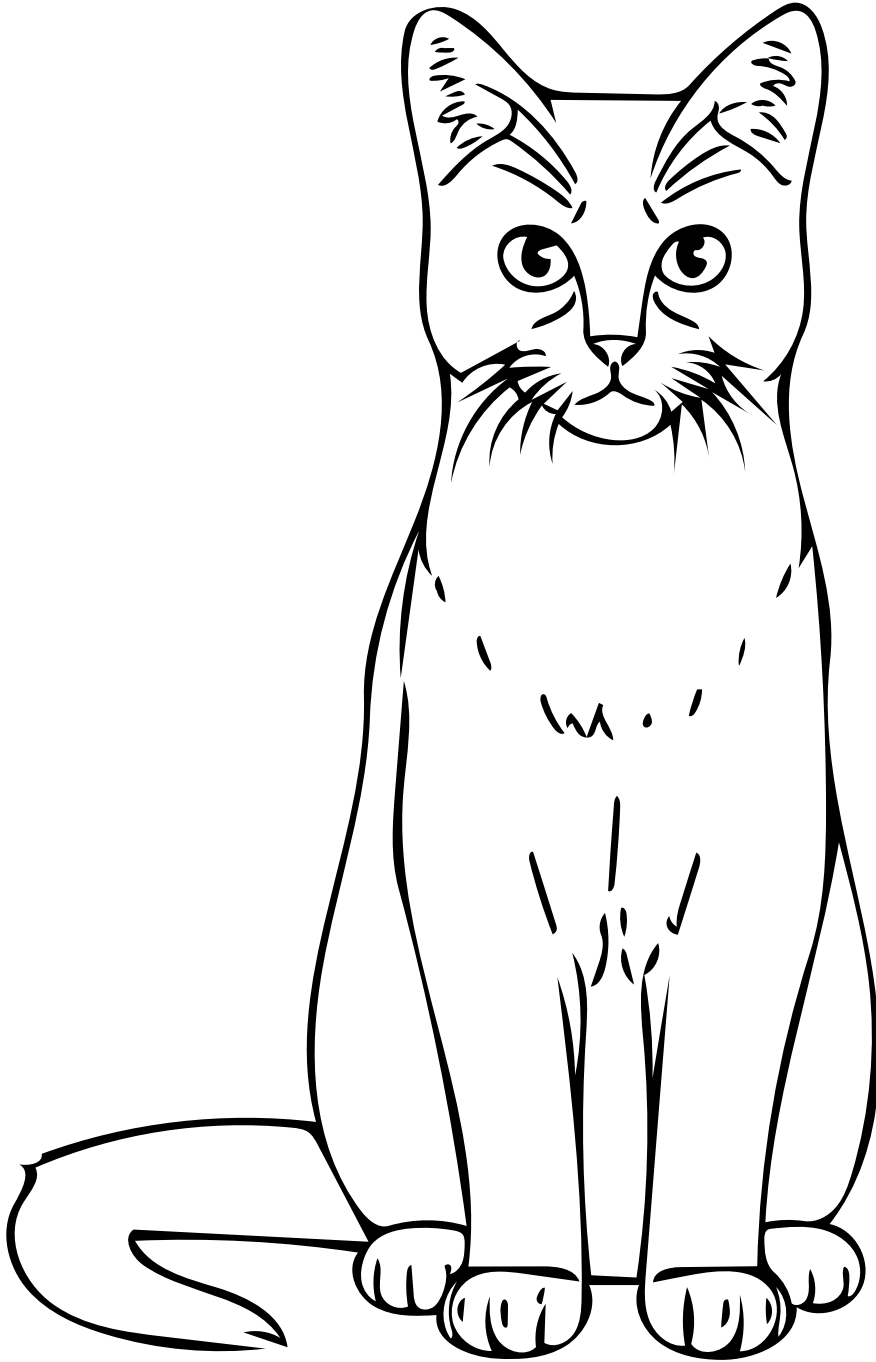


Nivel 2: Fonema vocálico inicial



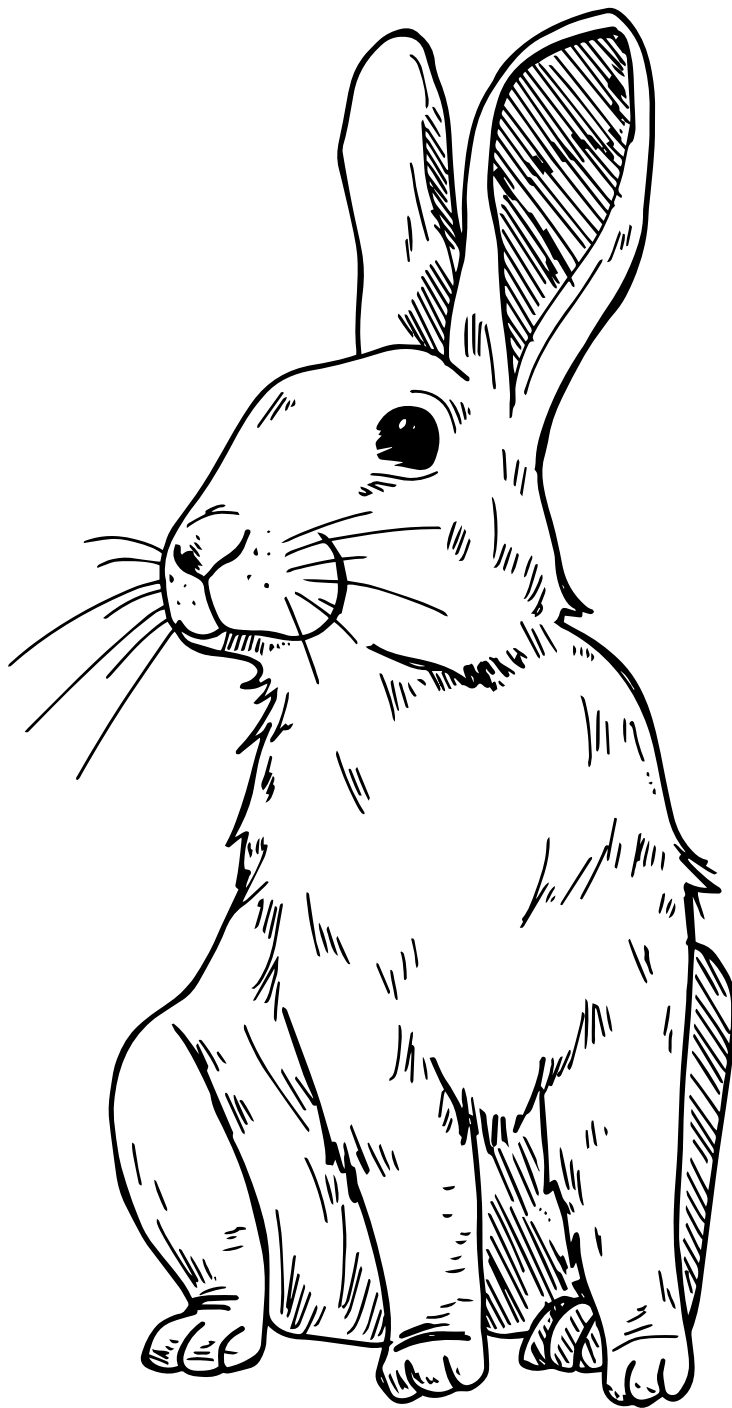


Nivel 3: Fonema consonántico inicial





Nivel 3: Fonema consonántico inicial



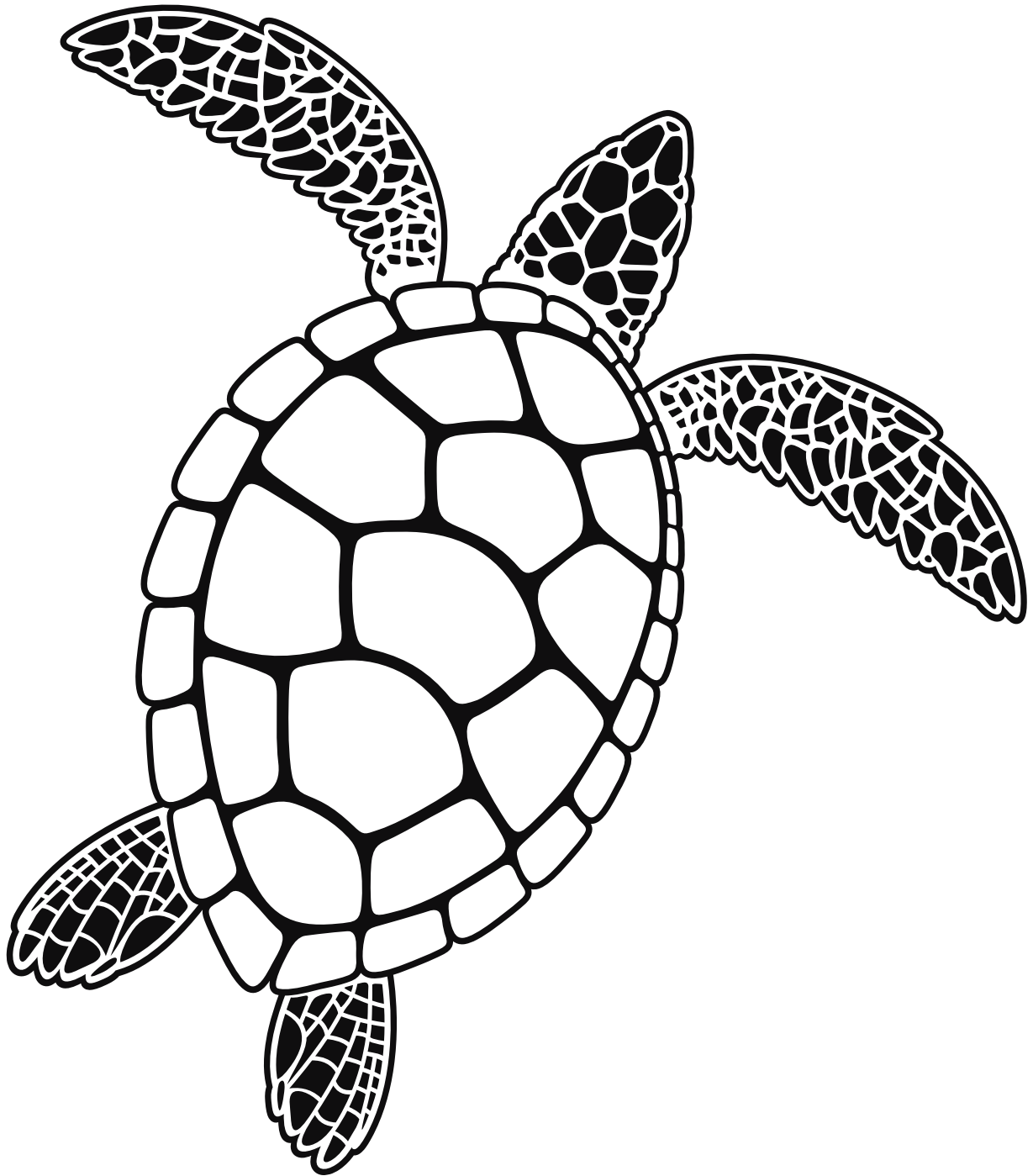


Nivel 3: Fonema consonántico inicial



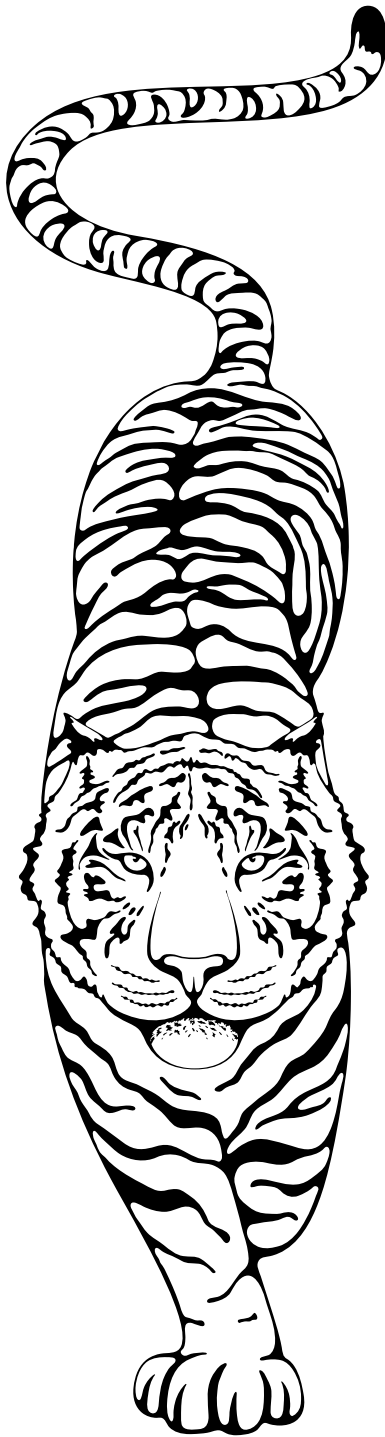


Nivel 3: Fonema consonántico inicial

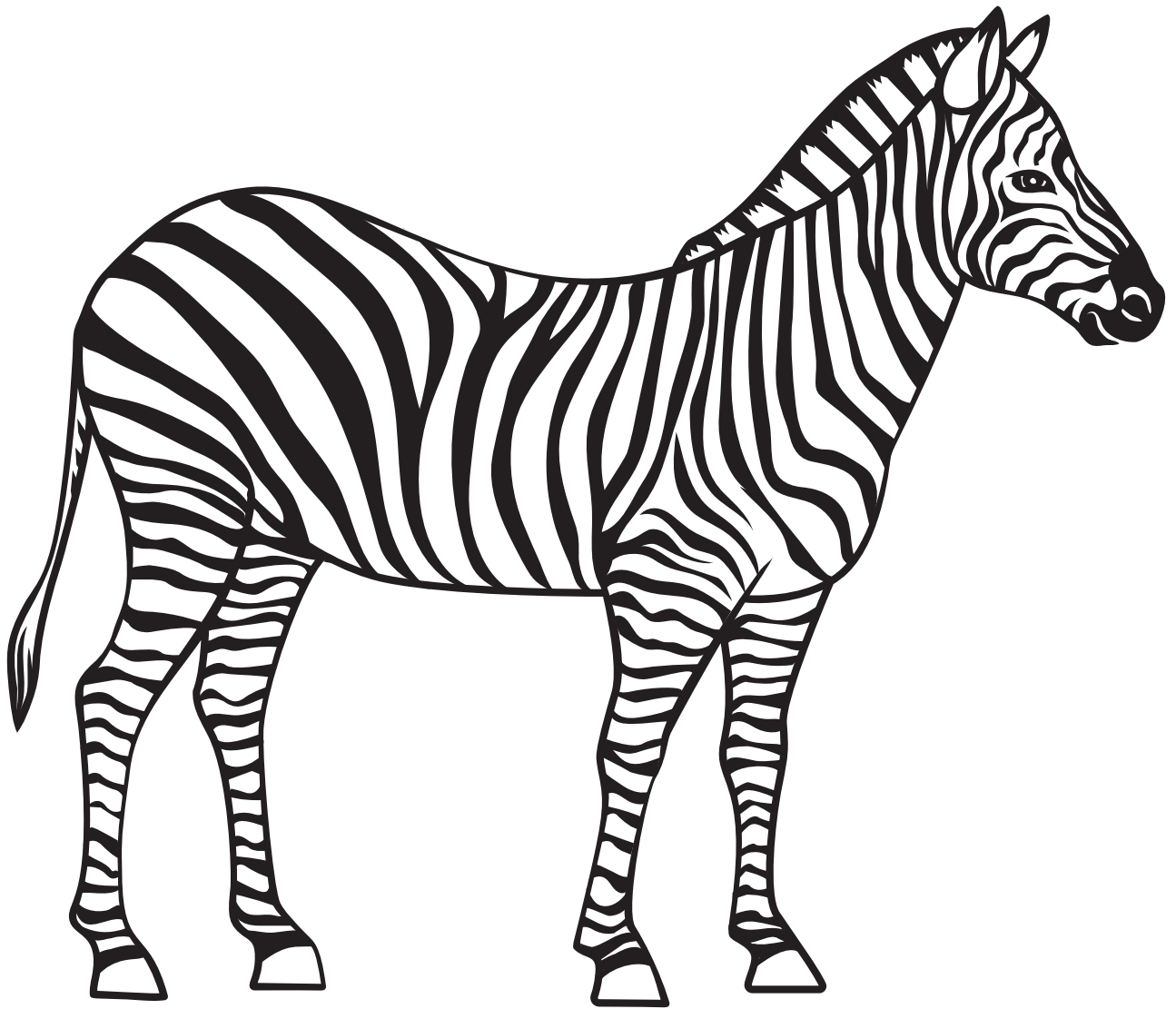




Nivel 4: Fonema vocálico final

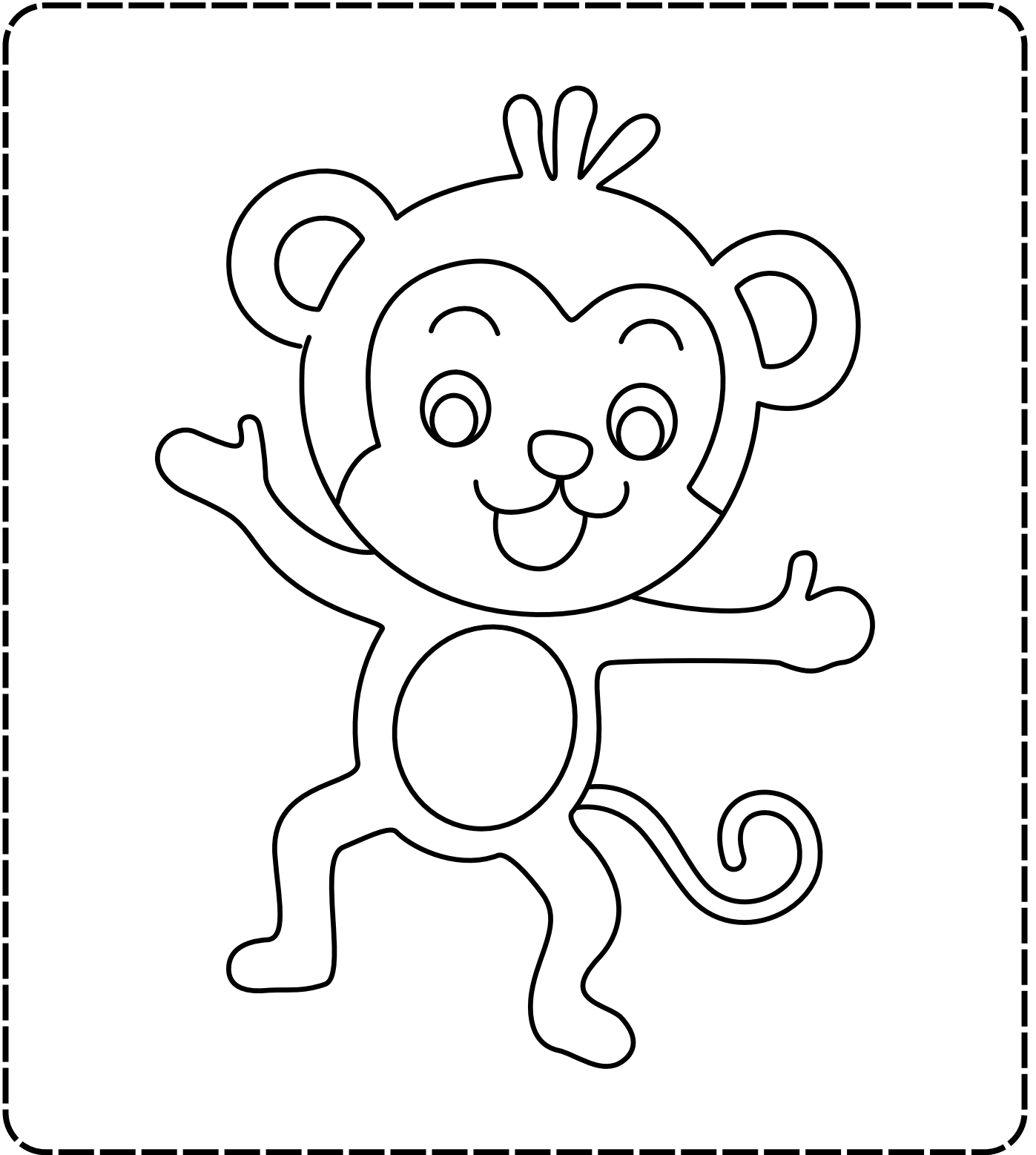


Nivel 4: Fonema vocálico final



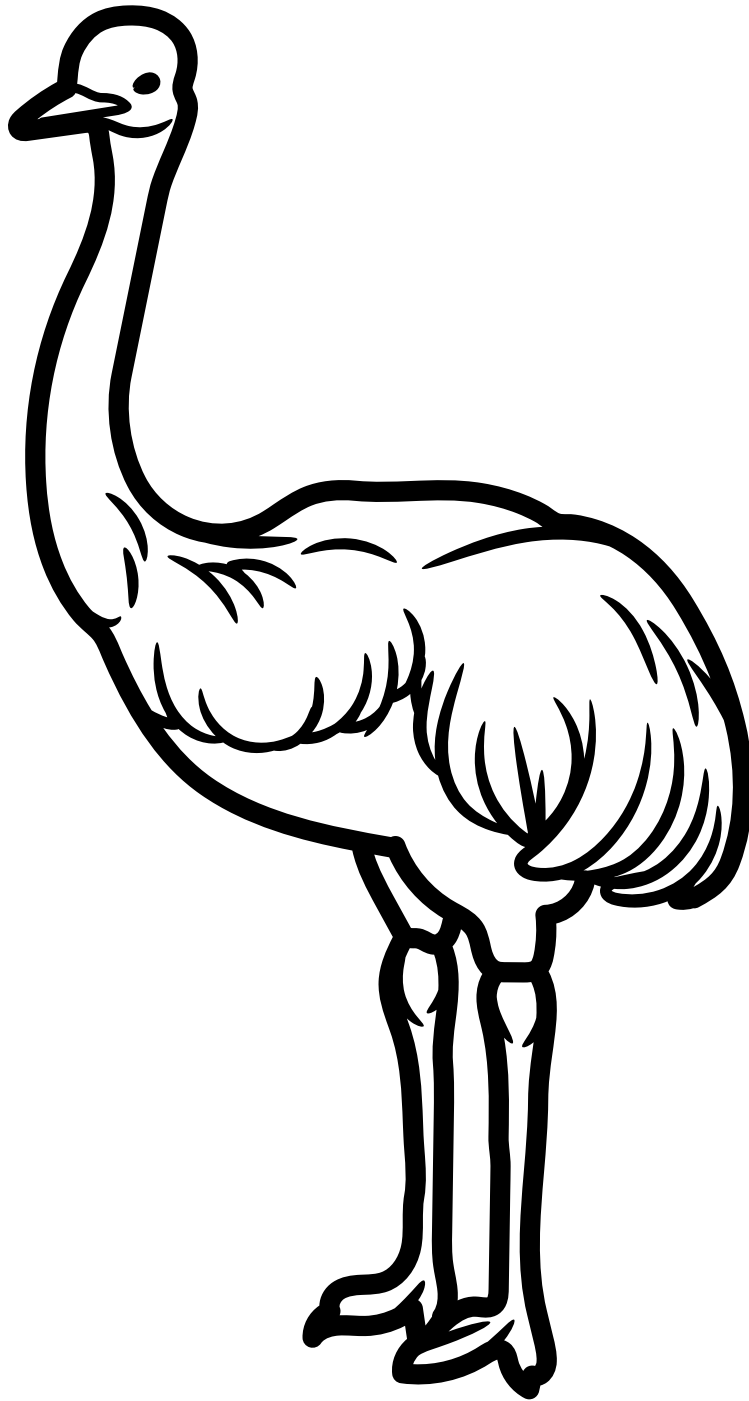


Nivel 4: Fonema vocálico final



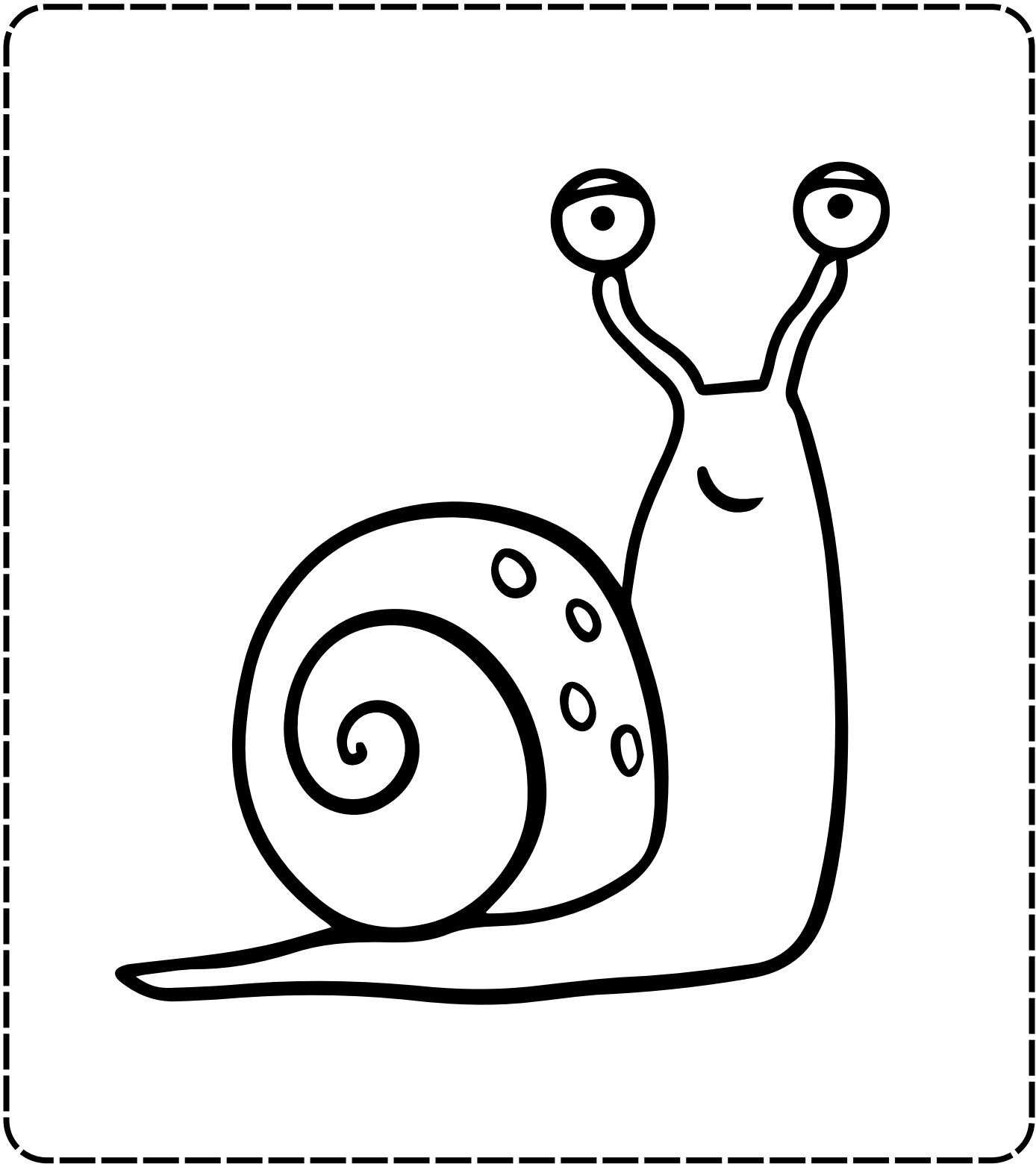


Nivel 4: Fonema vocálico final



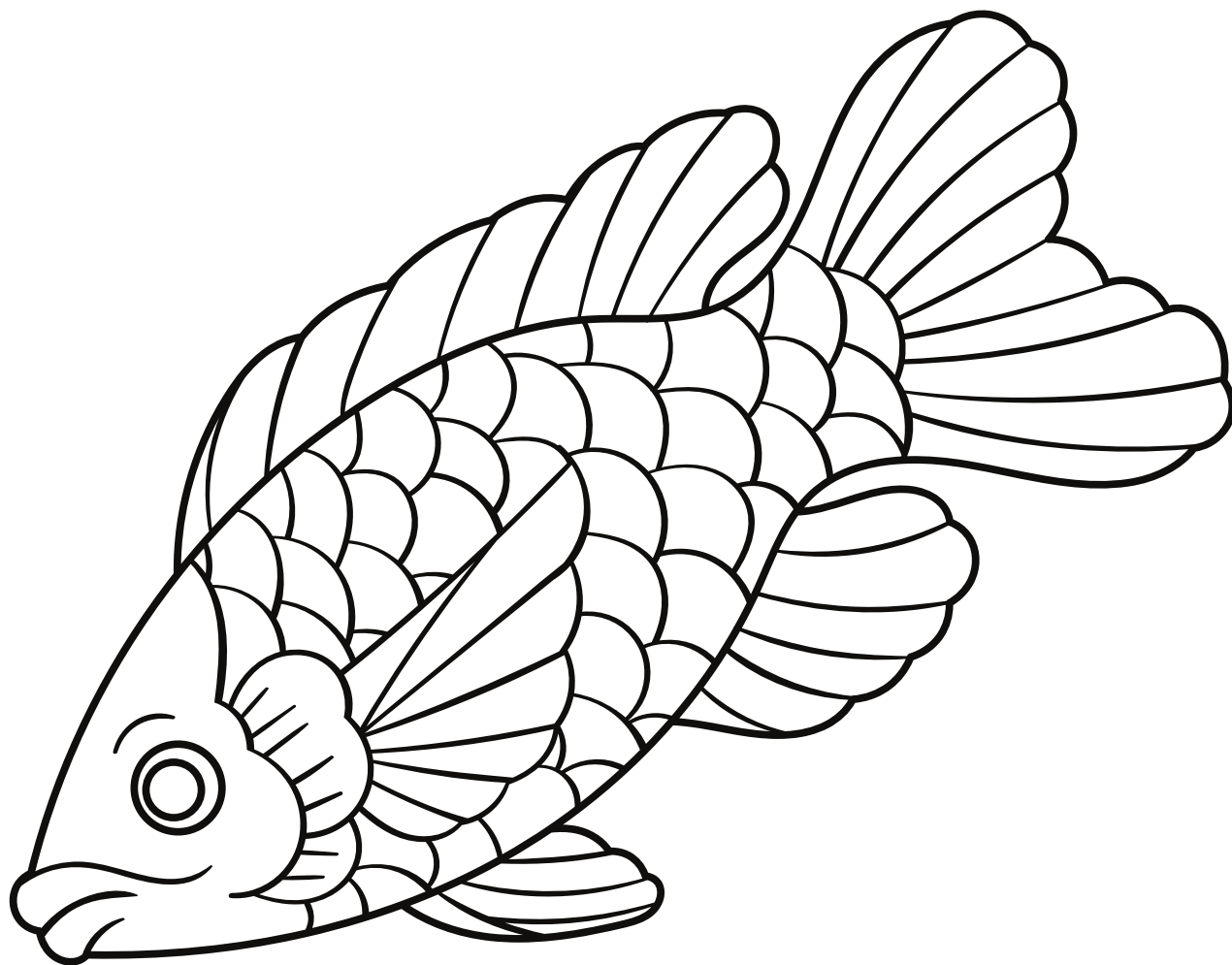


Nivel 5: Fonema consonántico final



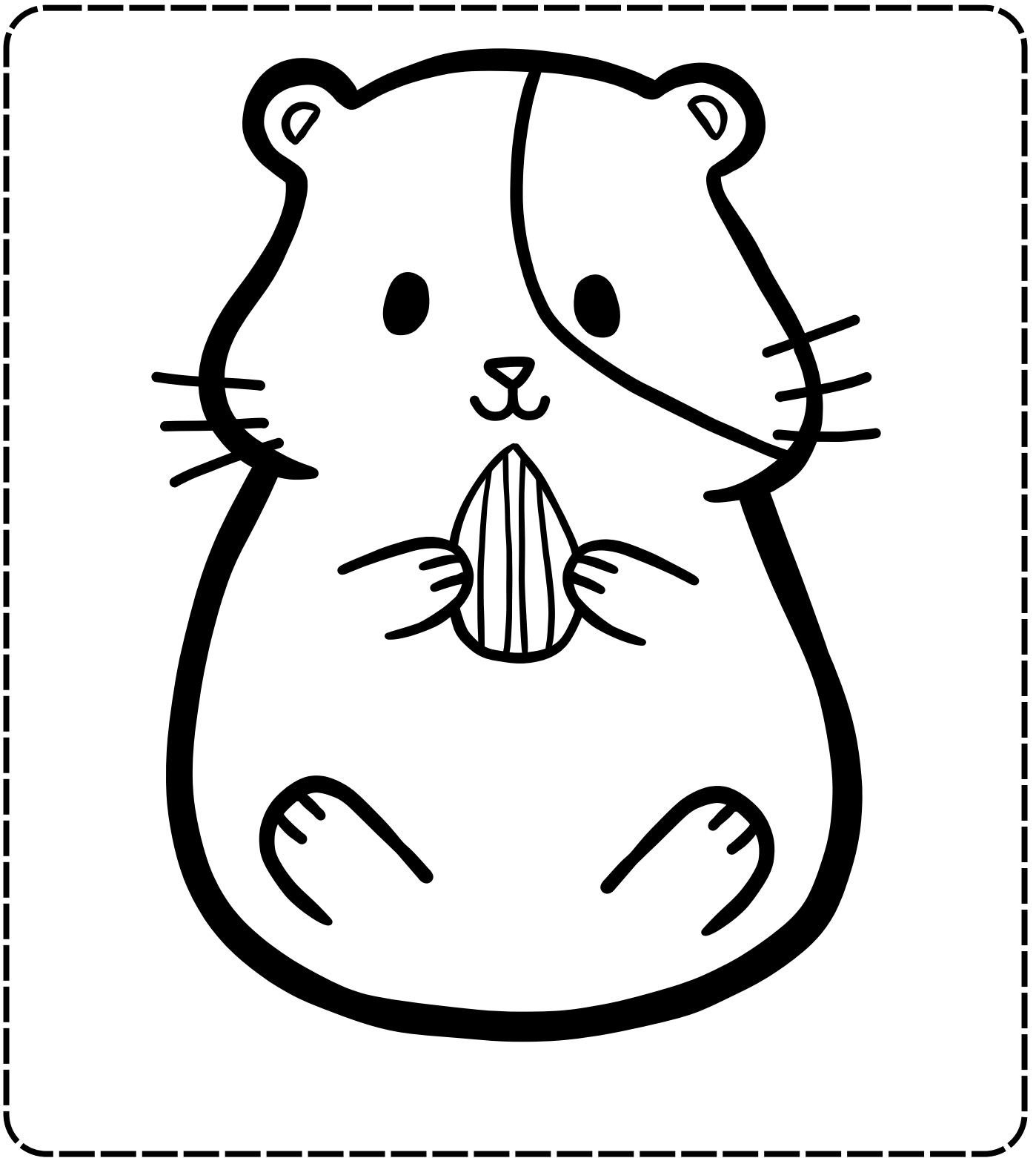


Nivel 5: Fonema consonántico final



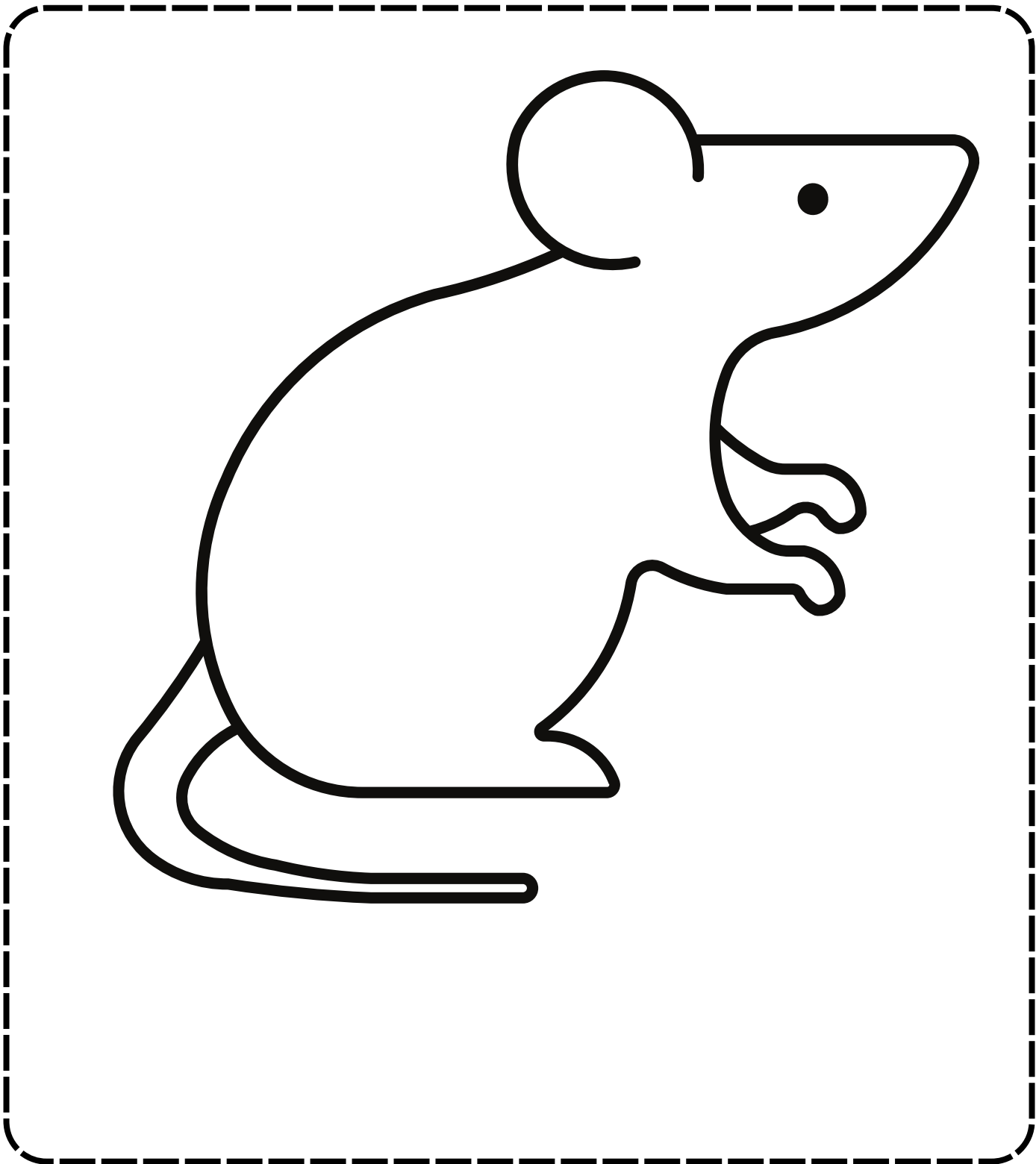


Nivel 5: Fonema consonántico final





Nivel 5: Fonema consonántico final

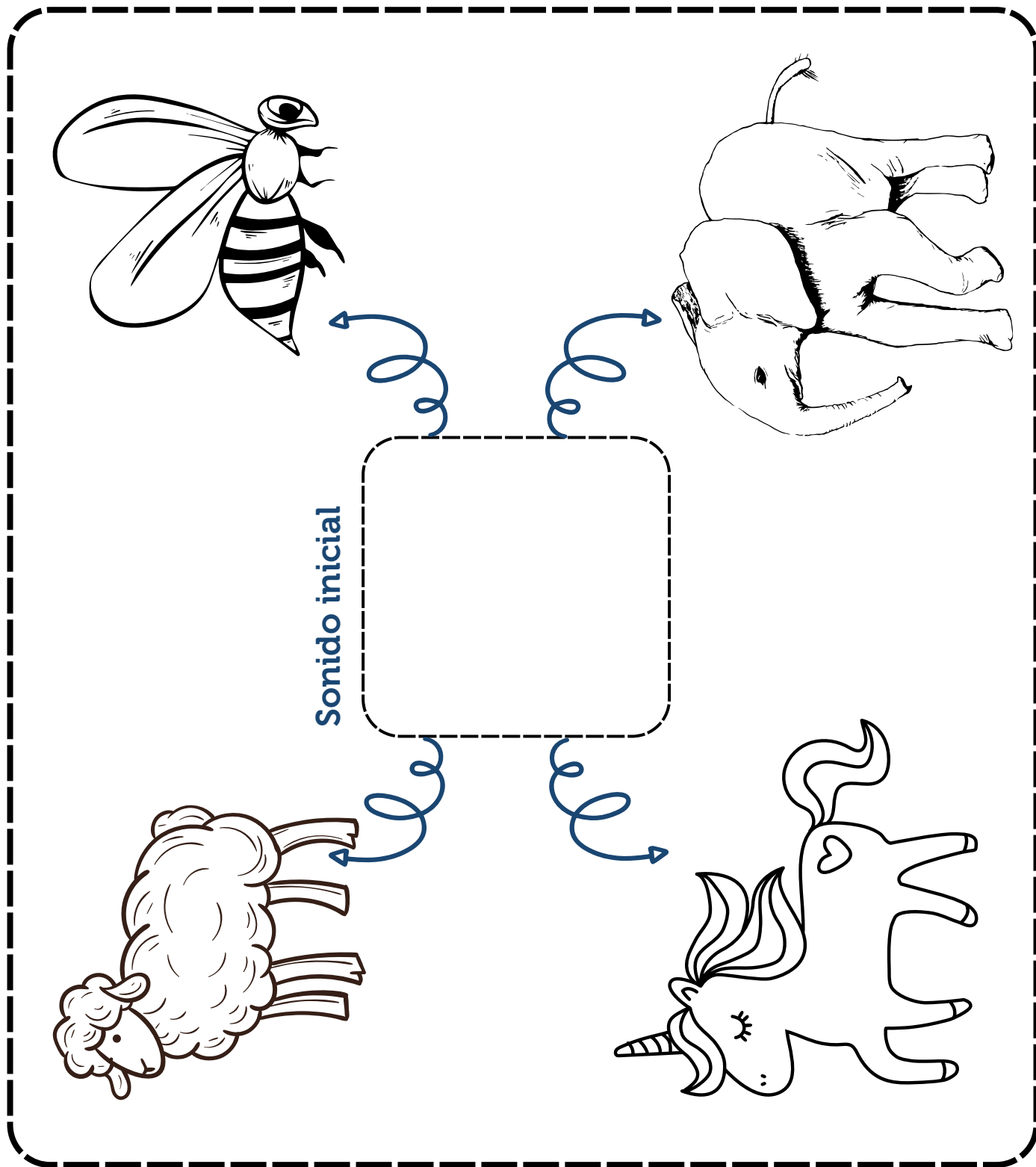


Tableros para el juego individual o en grupos reducidos.

Cantidad de Sílabas

This worksheet is designed for a syllable game. It features four illustrations of sea creatures arranged around a central dashed box. The central box is labeled "Cantidad de Sílabas" (Number of Syllables). Four blue arrows, each with a decorative swirl, point from the central box to each of the four illustrations: a seal at the top left, a jellyfish at the top right, a stingray at the bottom left, and a fish at the bottom right. The entire content is enclosed in a large dashed rectangular border.

Tableros para el juego individual o en grupos reducidos.

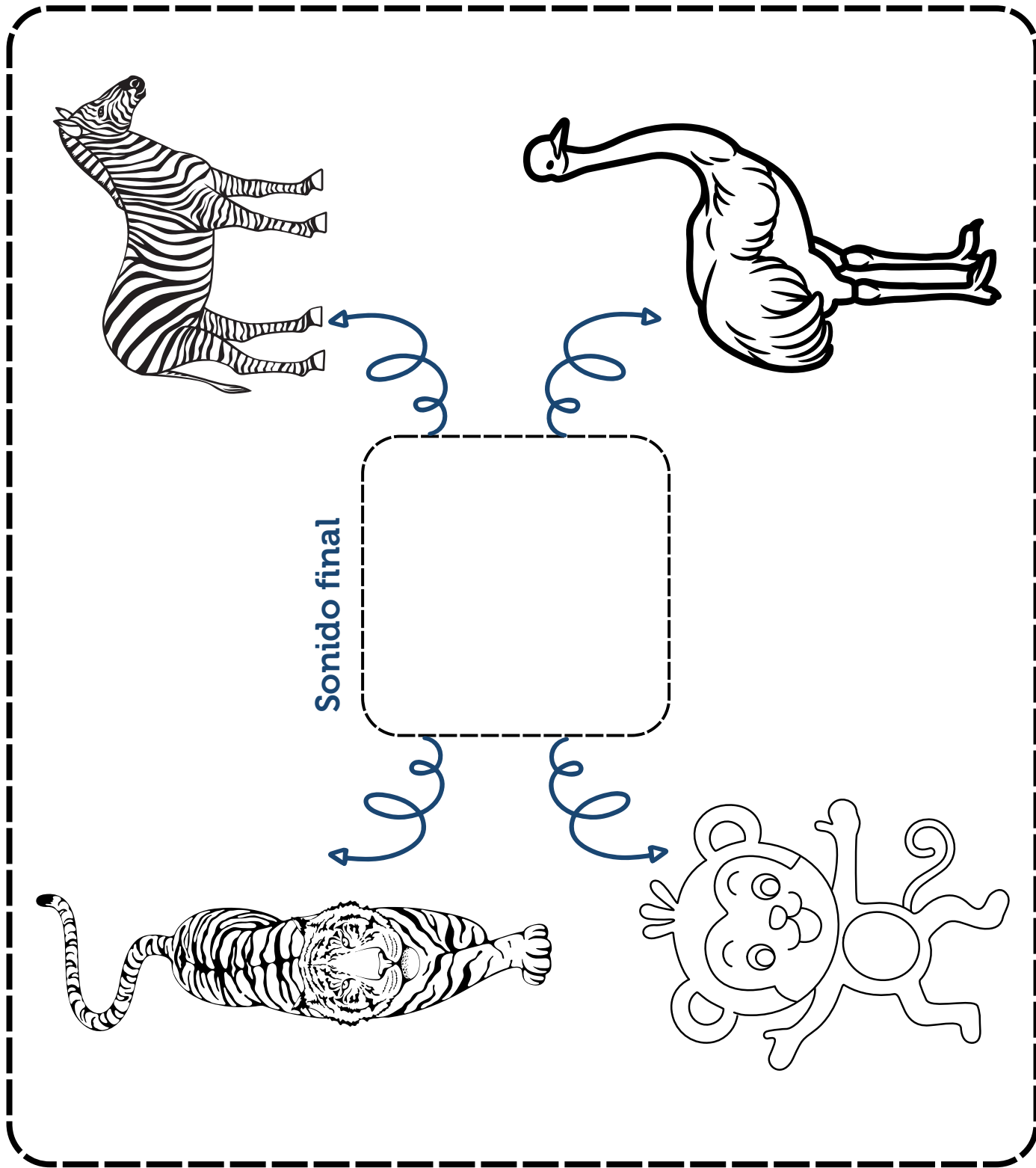




Tableros para el juego individual o en grupos reducidos.

Sonido inicial

Tableros para el juego individual o en grupos reducidos.





Tableros para el juego individual o en grupos reducidos.

Sonido final