

LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA

Enfoque psicolingüístico y sociocultural

María Clemente Linuesa
Ana Belén Domínguez Gutiérrez

ANEXO

Programa para la enseñanza de habilidades metalingüísticas

Dado que este texto lo hemos realizado pensando no sólo en los profesores y estudiantes de educación infantil y primaria, sino también en psicopedagogos, logopedas y especialistas en lenguaje, nos planteamos que podría tener interés incluir un programa de habilidades metalingüísticas mucho más especificado y con una estructura distinta al propuesto en el capítulo cuarto (planteado en forma de juegos para incluir de manera más global, en las tareas cotidianas del aula), programa que ofrezca ejemplos de tareas concretas, lo más precisas y estructuradas posibles, a estos especialistas o profesores que se encuentren con niños con serias dificultades para realizar tareas que tengan que ver con el análisis explícito de la palabra, sobre todo de carácter fonológico.

Las investigaciones que hemos llevado a cabo nos han puesto de manifiesto que es necesario, o por lo menos conveniente, que los niños de educación infantil desarrollen habilidades metalingüísticas, ya que esto les va a permitir acceder en mejores condiciones al aprendizaje de la lectura en los sistemas alfabéticos y les capacitará para alcanzar unos niveles lectores mayores, es decir, el nivel de conocimiento fonológico que tengan los niños a esta edad puede ser un buen indicador de los niveles de lectura que alcancen posteriormente. Por ello, siempre que un niño manifieste alguna dificultad a la hora de realizar actividades como las que hemos presentado en el capítulo cuarto, sería conveniente llevar a cabo programas más específicos y estructurados para desarrollar habilidades metalingüísticas, que puedan prevenir dificultades en lectura y escritura, que posiblemente se manifiesten más tarde si no se realiza este tipo de enseñanza.

Estos mismos programas pormenorizados podrían ser utilizados con niños que muestren dificultades en lectura, cuyo origen sea claramente psicolingüístico; en estos casos es evidente que los aprendices que fallan

en habilidades de este tipo arrastran esas deficiencias, que no pueden ser corregidas, sino con tareas extremadamente lentas, detalladas y reiterativas, etc. La utilidad de programas de este tipo con sujetos que presentan dificultades de aprendizaje de la lectura ha sido comprobada también de forma experimental; así, por ejemplo, los trabajos de Rueda (1993) y Rueda, Sánchez y González (1990) muestran que entrenar a niños disléxicos en habilidades de segmentación mejora sus capacidades de conocimiento fonológico y su escritura.

Por estos motivos, presentamos en este anexo un programa de enseñanza de habilidades metalingüísticas especificado y estructurado que puede ser útil en los casos que acabamos de señalar; la razón de no incluirlo como un capítulo más no es otra que la de evitar sustraer unidad al texto que concebimos en un principio.

Programa para la enseñanza de habilidades metalingüísticas

El programa ha sido elaborado teniendo presentes todos los criterios descritos en el segundo capítulo. El orden en el que aparecen las actividades está determinado por esos criterios, que resumimos a continuación (aunque en cada nivel lingüístico se especificarán cuáles serían los aspectos concretos a considerar):

- Respecto al *nivel lingüístico*, en el programa se comienza trabajando las rimas, a continuación las sílabas y finalmente los fonemas. Aunque, como ya señalamos, puede ser conveniente, e incluso necesario, trabajar con unidades mayores como es la palabra antes de iniciar este programa.
- Referente a las *tareas*, el orden es: rima, identificación, adición y omisión.
- En relación con la *posición de la sílaba o el fonema dentro de la palabra* es indistinto trabajar con sonidos iniciales, medios o finales. Aunque, en un análisis tarea por tarea, es más fácil identificar sílabas y fonemas situados al comienzo de la palabra que al final, y ambas actividades son más fáciles que identificar fonemas en medio de palabra; mientras que las tareas de adición y de omisión (de sílabas y de fonemas) son más sencillas de realizar en posición final de palabra que al comienzo, e igualmente ambas posiciones son más fáciles que la de en medio de la palabra.

- Por lo que se refiere al *tipo de fonema* parece aconsejable trabajar primero las vocales en posición silábica y luego las consonantes, comenzando por las fricativas y posteriormente las oclusivas. Y, por último, respecto a la *estructura de las sílabas*, se deben trabajar todo tipo de sílabas, especialmente aquellas que contienen grupos consonánticos (CCV).

Cada actividad se presenta con una definición previa, una pregunta o preguntas que ayudan a clarificar la tarea, incluyendo un ejemplo, y que pueden ser utilizadas en el desarrollo del programa con la pertinente reformulación por parte del profesor, el material necesario para llevarla a cabo, y se finaliza con la descripción de la actividad, en la que se comienza siempre presentándola a los niños a través de un ejemplo que debe realizar el profesor, seguido de otros ejemplos que también realiza el profesor hasta estar seguro de que los pequeños comprenden la tarea, lo cual es absolutamente necesario para que pasen a realizar por sí solos la actividad.

Nivel lingüístico: rima

De los cuatro aspectos señalados anteriormente, en este nivel lingüístico los que habría que considerar son: la tarea, que lógicamente es la de rima; y las características de ésta, puesto que la posición en la cual se van a realizar las actividades es la de final de palabra. Con respecto a las características habrá que tener en cuenta el *tipo de rima* que presenten las palabras que les proponemos a los niños, ya que la dificultad de esta tarea puede variar en función de ello, siendo mayor cuanto más fino sea el análisis que tengan que realizar los pequeños, tal y como se puede ver en los tipos de rima siguientes:

- Que las palabras compartan los fonemas finales, diferenciándose al comienzo en más de un fonema: por ejemplo, *campana-ventana*; *conejo-espejo*; *estrella-botella*.
- Una palabra contiene todos los fonemas de la otra: por ejemplo, *pera-sopera*; *pala-ala*; *plancha-lancha*.
- Que las palabras compartan los fonemas finales, diferenciándose al comienzo en el fonema inicial: por ejemplo, *luna-cuna*; *puente-fuente*; *lana-rana*.
- Que las palabras compartan los fonemas finales, diferenciándose al comienzo en que una palabra tiene un fonema y la otra un grupo consonántico: por ejemplo, *fresa-mesa*; *gato-plato*; *dragón-vagón*.

1. Reconocer una rima

Consiste en: Reconocer que una palabra es idéntica a otra excepto por la parte precedente a la vocal acentuada. La respuesta del niño puede ser sí/no ante dos o más palabras.

Preguntas que puede incluir: ¿Suenan igual al final «conejo» y «espejo»?; ¿«pato» rima con «gato»?

Material: Tarjetas con dibujos de las palabras.

Descripción de la actividad: El profesor presenta a los niños dos tarjetas con dibujos de dos palabras que riman («conejo», «espejo») y se les pide que digan sus nombres. El profesor repite estos nombres, acentuando los sonidos finales o la rima («conejo... ejo... ejo», «espejo... ejo... ejo») y diciéndoles que escuchen atentamente cómo suenan esas palabras al final porque ambas pueden tener los mismos sonidos. Posteriormente, se dice a los niños si las palabras que les acaba de decir suenan igual al final. A continuación se les enseña dos palabras que no riman, explicándoles por qué (no tienen los mismos sonidos al final). De idéntica forma se procede con otras parejas de palabras que rimen o no. Una vez que han comprendido la tarea, se reparten entre los niños parejas de palabras y se les va pidiendo que digan si sus palabras riman o no.

Ejemplos:

soldado	pescado
seta	peseta
oveja	mano
loro	toro
ventana	abeja
luz	cruz

2. Elegir entre varias la palabra que rima con otra

Consiste en: Elegir, entre varias, la palabra que rima con una palabra presentada previamente. La respuesta del niño es decir o señalar el dibujo de la palabra que rima con la que se le presenta previamente.

Preguntas que puede incluir: ¿Qué palabra, entre «sol», «tren», «pez», rima con «gol»?

Material: Tarjetas con dibujos de las palabras.

Descripción de la actividad: El profesor presenta a los niños el dibujo

Ejemplos:

sombrero	sopa	frutero
tienda	merienda	tiesto
zanahoria	zapato	pato
coliflor	conejo	flor
botón	gota	bota
mano	casa	grano

4. Producir una rima

Consiste en: Decir una palabra que rime con otra dada. La respuesta del niño es decir una palabra que rime igual que la que se le propone.

Preguntas que puede incluir: ¿Qué palabra rima con «ventana»? ¿qué dibujo de éstos suena igual al final que «fresa»?

Material: Tarjetas con dibujos de las palabras.

Descripción de la actividad: El profesor presenta a los niños una tarjeta con el dibujo de una palabra («ventana») y les pide que digan su nombre. El profesor repite la palabra acentuando los sonidos finales («ventana... ana... ana») y diciendo a los niños que escuchen atentamente esos sonidos finales, porque deben buscar otra palabra que suene igual al final que ésta. Se procede de modo similar con otras hasta que los niños comprenden la tarea, a partir de lo cual se les proponen palabras y se les pide que digan otra que rime con ella.

5. Aislar una rima

Consiste en: Decir cuál es la rima de dos o más palabras. La respuesta del sujeto es la producción de la rima de forma aislada (por ejemplo, /ota/).

Preguntas que puede incluir: ¿Qué parte suena igual en «pelota» y en «bota»?

Material: Tarjetas con dibujos de las palabras.

Descripción de la actividad: El profesor presenta a los niños dos tarjetas con dibujos de palabras que riman y les pide que digan sus nombres. El profesor repite estos nombres, acentuando la rima y diciendo que escuchen atentamente cómo suenan esas palabras al final, porque ambas sue-

nan igual. Posteriormente, les dice a los niños cuáles son los sonidos que tienen idénticos las dos palabras (produciendo la rima de forma aislada: «/ota/»). Se procede del mismo modo con otros grupos de dos palabras, hasta estar seguros de que comprenden la tarea, a partir de lo cual se reparten entre los pequeños parejas de palabras que riman entre sí y se les pide que digan cuáles son los sonidos que tienen iguales ambas palabras.

Nivel lingüístico: sílaba

En este nivel lingüístico los aspectos concretos que habría que tener en cuenta serían la tarea, la posición de la sílaba dentro de la palabra y las características de la sílaba. Con respecto a la *tarea* se pueden emplear todas las señaladas en el punto anterior, a excepción de la de rima y en el orden señalado, esto es, identificación, adición y omisión (además de éstas en los ejemplos de actividades que presentamos posteriormente serán descritas otras: contar, unir, sustituir e invertir sílabas). En las de adición y omisión de sílabas hay otro aspecto concreto que puede hacer variar la dificultad de la misma, y, por ello, es necesario tenerlo también en cuenta a la hora de plantear estas tareas. Este aspecto es el tipo de palabra que le propongamos a los niños para que en ella añadan u omitan una sílaba o el tipo de palabra que resulta al añadir u omitir una sílaba, es decir, si le damos o resulta una palabra o una pseudopalabra en la tarea de añadir u omitir una sílaba. Veamos este aspecto concreto a través de unos ejemplos que resultarán clarificadores, señalando en ellos las posibilidades con las que podemos encontrarnos y en el orden de dificultad que presentan para los niños:

- Palabra $\pm$ sílaba = palabra (por ejemplo, pato + /za/ = zapato; caracol - /col/ = cara).
- Palabra $\pm$ sílaba = pseudopalabra (por ejemplo, silla + /pa/ = «sillapa»; maleta - /ma/ = «leta»).
- Pseudopalabra $\pm$ sílaba = palabra (por ejemplo, «cone» + /jo/ = conejo; «fopera» - /fo/ = pera).
- Pseudopalabra $\pm$ sílaba = pseudopalabra (por ejemplo, «tabo» + /pa/ = «tabopa»; «pecusa» - /pe/ = «cusa»).

Por lo que se refiere a la *posición de la sílaba dentro de la palabra*, el grado de dificultad dependerá de la tarea que se emplee; así, en la identificación de sílabas la secuencia de enseñanza será: comienzo-final-medio de palabra, mientras que en la tarea de omisión el orden es: final-comienzo-medio de la palabra. Referente a las características de la sílaba habrá que tener en cuenta la *estructura de las sílabas*, comenzando la enseñanza con las sílabas formadas por una vocal, seguido de las sílabas CV, VC, y posteriormente todo tipo de sílabas.

1. Contar las sílabas de una palabra

Consiste en: Decir o enumerar las sílabas que contiene una palabra. La respuesta del niño consiste en decir verbalmente el número de sílabas, dar tantas palmadas o golpecitos en la mesa como sílabas tiene la palabra o representar el número de sílabas de alguna forma: por ejemplo, mediante fichas de madera o plástico o mediante signos gráficos, como pintar un cuadrado, un círculo o una cruz por cada sílaba.

Preguntas que puede incluir: ¿Cuántos trocitos tiene «casa» si la digo cortándola?, ¿cuántas palmadas damos al decir «zapato» en trocitos?

Material: Tarjetas con dibujos de las palabras, fichas de madera o plástico, láminas con dibujos de palabras.

Descripción de la actividad: El profesor presenta a los niños un dibujo y les pide que digan el nombre de la palabra que representa (por ejemplo, «casa»). El profesor repite la palabra rompiéndola en golpes de voz («ca-sa») y dando a la vez una palmada por cada sílaba o «trocito». Posteriormente, el profesor pide a los niños que vayan contando el número de palmadas o «trocitos» que da al decir el nombre del dibujo. Se procede de idéntica forma con otras palabras hasta estar seguros de que los niños comprenden la tarea. Una vez conseguido, se reparten entre los niños tarjetas con dibujos y se les va pidiendo, uno a uno, que den tantas palmadas como sílabas o «trocitos» tiene su palabra, los cuenten y digan el número de ellos que tiene el nombre de su dibujo.

2. Identificar una sílaba al comienzo de una palabra

Consiste en: Reconocer la existencia de determinadas sílabas al comienzo de las palabras. La respuesta del niño es decir si una palabra comienza o no por una sílaba determinada.

Preguntas que puede incluir: ¿Cuando decimos «avión» suena al comienzo «a»? ¿«pato» termina en /to/? ¿suena /pa/ cuando decimos «zapato»?

Material: Tarjetas con dibujos de las palabras.

Descripción de la actividad: El profesor presenta a los niños un dibujo y les pide que digan el nombre de la palabra que representa el dibujo (por ejemplo, «avión»). El profesor repite la palabra exagerando la sílaba inicial («aaavión») y diciendo a los niños que se fijen si cuando dice el nombre del dibujo («aaavión») suena al comienzo /aaa/. Se procede de idéntica forma con otras palabras hasta estar seguros de que comprenden la tarea. Una vez conseguido esto, se reparten entre los niños tarjetas con dibujos y se les va pidiendo, uno a uno, que digan si sus palabras comienzan o no con una sílaba determinada.

Observaciones: Al realizar esta actividad, primero se trabajará con sílabas formadas por una sola vocal y, posteriormente, con sílabas del tipo CV, VC, etc.

Progresión: Identificar una sílaba al final de una palabra. Identificar una sílaba en el medio de una palabra.

3. Buscar palabras que contengan una sílaba común al comienzo

Consiste en: Identificar en una lámina (o en un grupo de tarjetas con dibujos) aquellas que comienzan por la misma sílaba. La respuesta del niño consiste en pintar de la lámina aquellos dibujos que comiencen por una sílaba determinada (o clasificar en un mismo montón todas las tarjetas de dibujos que comiencen con una sílaba determinada).

Preguntas que puede incluir: «Pinta todos los dibujos que al decir su nombre suena al comienzo /eee/», «pon en un montón todos los dibujos cuyo nombre empieza por /pa/».

Material: Tarjetas con dibujos de las palabras o láminas con dibujos.

Descripción de la actividad: El profesor enseña a los niños una lámina que contiene dibujos (de los cuales algunos comenzarán por la misma sílaba) y les pide que digan el nombre de las palabras que representan esos dibujos (por ejemplo, «agua», «ala», «araña», «anillo», «abrigo», «asa», «elefante», «iglesia», «oso», «uvas»). El profesor repite las palabras exagerando la sílaba inicial («aaagua», «aaala», «aaaraña», etc.) y diciendo a los niños que se fijen si cuando dice el nombre de cada dibujo suena al comienzo /aaa/. Se procede de idéntica forma con otra lámina. Una vez

que los niños comprenden la tarea, se reparten entre ellos láminas con dibujos y se les pide que pinten los dibujos que comienzan con una sílaba determinada.

Progresión: Buscar palabras que contengan una sílaba común al final. Buscar palabras que contengan una sílaba común en el medio.

4. Identificar una sílaba común al comienzo de dos o más palabras

Consiste en: Comparar la sílaba inicial de dos palabras y decir si es la misma o no, esto es, si ambas palabras tienen la misma sílaba al inicio. La respuesta del niño puede ser decir sí o no, o decir cuál es la sílaba común.

Preguntas que puede incluir: ¿«Pato» y «pala» empiezan igual?, ¿qué suena igual en «mesa» y «melón»?

Material: Tarjetas con dibujos de las palabras, fichas de madera o plástico.

Descripción de la actividad: El profesor presenta a los niños dos dibujos y les pide que digan el nombre de las palabras que representan esos dibujos (por ejemplo, «pato», «pala»). El profesor repite las palabras dividiéndolas en golpes de voz y exagerando la sílaba inicial de cada palabra («paaa-to», «paaa-la»). Después, pide a los niños que digan qué trozo suena igual en ambas palabras o si las dos suenan igual al principio (también se puede ayudar a los niños representando cada golpe de voz tal y como se hacía en la actividad 1). Se procede de idéntica forma con otras dos palabras. Una vez que se consigue que comprendan la tarea, se reparten entre ellos grupos de dos tarjetas con dibujos y se les va pidiendo que digan si sus palabras empiezan o no por la misma sílaba o en qué suenan igual ambas palabras al comienzo.

Ejemplos:

manzana	manta	
clavel	clavo	
estrella	esponja	
lápiz	lana	lazo
carpetas	cartera	carbón
plato	plátano	playa

Progresión: Identificar una sílaba común al final de dos o más palabras.

Ejemplos:

bote	diente	
motor	pintor	
tigre	sangre	
pino	vino	mono
ficha	hucha	trucha
cartón	bastón	ratón

Identificar una sílaba común en el medio de dos o más palabras.

Ejemplos:

cometa	camello	
fábrica	abrigo	
libreta	sombrero	
espina	cepillo	hospital
caballo	sábana	tabaco
cartera	botella	portero

Identificar una sílaba común en diferentes posiciones en cada palabra.

Ejemplos:

lápiz	pala	
caracol	colchón	
libreta	timbre	
zapato	cazador	cabeza
pájaro	jarrón	bruja
cabra	abrazo	brasero

5. Elegir entre varias la palabra que comienza por la misma sílaba que otra

Consiste en: Elegir entre varias la palabra que tiene como sílaba inicial la misma que otra presentada previamente. La respuesta del niño es señalar el dibujo o decir el nombre de la palabra que comienza con la misma sílaba que otra que se le presenta previamente.

Preguntas que puede incluir: ¿Qué palabra entre «caja», «pato», «libro» empieza igual (o suena igual al comienzo) que «pala»?

Material: Tarjetas con dibujos de las palabras.

Descripción de la actividad: El profesor presenta a los niños el dibujo de una palabra (por ejemplo, «pala») y les pide que digan el nombre del dibujo que representa. Después coloca debajo otros tres dibujos, de los cuales hay uno que comienza con la misma sílaba que la primera palabra. El profesor pide a los niños que digan el nombre de estos tres dibujos y los repite rompiendo cada palabra en golpes de voz. A continuación, enseña cuál de esas tres palabras empieza por la misma sílaba que la que les enseñó primero, comparando cada golpe de voz inicial. Se procede del mismo modo con otro grupo de palabras. Cuando los niños han comprendido la tarea se les reparten tres dibujos a cada uno y se les muestra una palabra. Ellos deben decir cuál de sus palabras comienza por la misma sílaba que la que tiene el profesor.

Ejemplos:

<i>mesa/</i>	fresa	peseta	melón
<i>lápiz/</i>	llave	lana	rana
<i>barco/</i>	marco	disco	barba
<i>conejo/</i>	coche	espejo	jirafa
<i>plato/</i>	dragón	playa	gato
<i>estrella/</i>	estufa	botella	hospital

Progresión: Elegir la palabra que termina por la misma sílaba que otra.

Ejemplos:

<i>maleta/</i>	mesa	rueda	pelota
<i>mano/</i>	plátano	pájaro	mesa
<i>caballo/</i>	camión	pato	anillo
<i>ratón/</i>	pan	cartón	reloj
<i>timbre/</i>	sobre	tigre	dinero
<i>pastel/</i>	taza	mantel	papel

Elegir la palabra que tiene en el medio la misma sílaba que otra.

Ejemplos:

<i>camisa/</i>	cadena	jirafa	hormiga
<i>botella/</i>	cartero	estrella	bombero
<i>sábana/</i>	rana	corbata	abrazo
<i>pasillo/</i>	ladrillo	mesita	pelota
<i>tortilla/</i>	vestido	cerilla	tomate
<i>libreta/</i>	peseta	liebre	sombrero

6. Decir palabras que comiencen por la misma sílaba que una dada

Consiste en: Decir una palabra que empiece por la misma sílaba que otra dada. La respuesta del niño es decir una palabra que tenga al comienzo una sílaba igual que la que se le propone.

Preguntas que puede incluir: Vamos a decir palabras que suenen al comienzo igual que «gato»; o vamos a decir palabras que empiecen por /pa/.

Material: Tarjetas con dibujos de las palabras.

Descripción de la actividad: El profesor presenta a los niños una tarjeta con un dibujo y les pide que digan su nombre. El profesor repite la palabra exagerando la sílaba inicial, y diciéndoles que escuchen atentamente cómo suena esa palabra al comienzo. A continuación se les dice otra palabra que empiece por la misma sílaba y se les propone que digan alguna otra palabra que también comience por la misma sílaba. Cuando los niños comprenden la tarea, se reparten entre ellos tarjetas de palabras y se les pide que intenten decir palabras que suenen al comienzo igual que el nombre del dibujo que les ha tocado.

Progresión: Producir palabras que terminen por la misma sílaba. Producir palabras que tengan en el medio la misma sílaba.

7. Unir sílabas para formar palabras

Consiste en: Decir la palabra que se forma al juntar una serie de sílabas. La respuesta del niño consiste en decir verbalmente qué palabra se forma al juntar las sílabas que se le proponen.

Preguntas que puede incluir: ¿Qué palabra aparece si juntamos los trozos /pa/ + /to/?

Material: Fichas de madera o plástico.

Descripción de la actividad: El profesor dice a los niños que van a jugar a inventar palabras con los trozos que él diga. El profesor dice una palabra rompiéndola en golpes de voz (/ca/ + /sa/), dejando un tiempo entre la producción de una y otra sílaba, y representándolas de alguna de las formas indicadas en la actividad 1. A continuación pide a los niños que junten los trozos que ha dicho y digan que palabra aparece. Se procede de idéntica forma con otras palabras hasta estar seguros de que comprenden la tarea. Una vez conseguido, se van diciendo palabras segmentadas en sílabas (dejando un intervalo de tiempo entre cada sílaba), pidiendo a cada niño que las una y diga qué palabra se forma.

Segundo

8. Adición de una sílaba al final de una palabra

Consiste en: Decir la palabra que se forma al añadir una sílaba al final de una palabra (y/o hacer su dibujo). La respuesta del niño consiste en decir verbalmente qué palabra se forma al unir la sílaba que se le propone al final de la palabra que también se le propone.

Preguntas que puede incluir: ¿Qué palabra nueva aparece si a «palo» le ponemos el trocito /ma/ al final?

Material: Fichas de madera o plástico.

Descripción de la actividad: El profesor dice a los niños que van a jugar a inventar palabras añadiéndole «trozos» a las palabras que él diga. El profesor dice una palabra («palo») y a continuación la sílaba que se va añadir a esa palabra (/ma/), para formar otra diferente. Posteriormente, pide a los niños que junten la palabra y el «trozo» al final y digan qué palabra nueva aparece. Se procede de idéntica forma con otras. Cuando los niños comprenden la tarea, se les van diciendo palabras y sílabas, pidiendo a cada uno que las una y diga qué palabra se forma.

Ejemplos:

bote	+	/lla/
pelo	+	/ta/
cara	+	/col/
come	+	/ta/
/muñe/	+	/ca/
/cone/	+	/jo/

Progresión: Adición de una sílaba al comienzo de una palabra.

Ejemplos:

/za/	+	pato
/me/	+	silla
/her/	+	mano
/do/	+	cena
/ga/	+	/lleta/
/ro/	+	/dilla/

Adición de una sílaba en el medio de una palabra.

Ejemplos:

casa	-	ca	+	/mi/	+	sa
taco	-	ta	+	/ba/	+	co

carta	-	car + /pe/ + ta
plano	-	plá + /ta/ + no
gata	-	ga + /lle/ + ta
cojo	-	co + /ne/ + jo

9. Decir la sílaba que se ha añadido a una palabra respecto a otra

Consiste en: Identificar y decir qué sílaba se ha añadido a una palabra respecto a otra que se le presenta. La respuesta del niño consiste en decir verbalmente la sílaba que diferencia a las dos palabras que se le proponen.

Preguntas que puede incluir: ¿Qué trocito no oíste en «pato» que sí está en «zapato»?

Material: Fichas de madera o plástico.

Descripción de la actividad: El profesor dice a los niños que van a jugar a averiguar qué «trocito» tiene de más una de las dos palabras que él diga. El profesor propone las dos palabras («pato», «zapato»). A continuación las dice rompiéndolas en golpes de voz (/pa-to/, /za-pa-to/) y representándolas de alguna de las formas indicadas en la actividad 1 (por ejemplo, dibujando tantos cuadrados como sílabas tiene cada palabra (□□; □□□)). Posteriormente, pide a los niños que repitan esas producciones y averigüen qué trozo han oído en la segunda palabra que no estaba en la primera. Se procede de idéntica forma con otros grupos de dos palabras, y cuando los aprendices comprenden la tarea, se les van diciendo dos palabras para que cada uno diga en qué sílaba se diferencian.

Progresión: Las dos palabras se diferencian en la sílaba final (por ejemplo, mano - manopla; llave - llavero). Las dos palabras se diferencian en la sílaba inicial (por ejemplo, diente - pendiente; dado - soldado. Las dos palabras se diferencian en la sílaba del medio (por ejemplo, plano - plátano; mosto - mosquito).

10. Omisión de una sílaba al final de una palabra

Consiste en: Decir la palabra que se forma al omitir una sílaba al final de una palabra. La respuesta del niño consiste en decir verbalmente qué palabra se forma al quitar la sílaba que se le propone al final de la palabra que también se le propone.

Preguntas que puede incluir: ¿Qué palabra nueva aparece si a «pelota» le quitamos o no decimos el trocito /ta/ al final?

Material: Fichas de madera o plástico.

Descripción de la actividad: El profesor dice a los niños que van a jugar a inventar palabras quitándole «trozos» a las palabras él diga. El profesor dice una palabra («pelota»), rompiéndola en golpes de voz (/pe-lo-ta/) y representándola de alguna de las formas indicadas en la actividad 1 (por ejemplo, dibujando tantos cuadrados como sílabas tiene la palabra (□□□)). A continuación, señala el «trocito» que va quitar o a no decir de esa palabra (/ta/) para formar otra diferente, quitando además el cuadrado que representaba a esa sílaba. Posteriormente, dice la palabra que aparece, señalando los cuadrados que han quedado. Se procede de idéntica forma con otras palabras hasta que los niños comprenden la tarea, momento en el cual se les van diciendo palabras y las sílabas que deben quitar en cada una de ellas, pidiéndoles qué digan la palabra que queda al omitir esa sílaba.

Ejemplos:

pájaro - /ro/
 patata - /ta/
 batalla - /lla/
 tejado - /do/
 cocina - /na/
 dibujo - /jo/

Observaciones: Esta actividad se puede realizar utilizando una marioneta, como proponíamos en el programa de omisión de fonemas que fue descrito en el punto 2.3.2 del capítulo 2.

Progresión: Omisión de una sílaba al comienzo de una palabra.

Ejemplos:

sopera - /so/
 camisa - /ca/
 mesilla - /me/
 patio - /pa/
 vestido - /ves/
 maleta - /ma/

Omisión de una sílaba en el medio de una palabra.

Ejemplos:

maceta - /ce/
lámina - /mi/
bayeta - /ye/
capucha - /pu/
cuchara - /cha/
cadena - /de/

9 11. Decir la sílaba que falta en una palabra respecto a otra

Consiste en: Identificar y decir qué sílaba se ha omitido en una palabra respecto a otra. La respuesta del niño consiste en decir verbalmente la sílaba que diferencia a las dos palabras que se le proponen.

Preguntas que puede incluir: ¿Qué trocito oíste en «sopera» que no está en «pera»?

Material: Fichas de madera o plástico.

Descripción de la actividad: El profesor dice a los niños que van a jugar a averiguar qué «trocito» tiene de menos una de las dos palabras que él diga. El profesor propone las dos palabras («sopera», «pera»). A continuación las dice rompiéndolas en golpes de voz (/so-pe-ra/, /pe-ra/) y representándolas de alguna de las formas indicadas en la actividad 1. Posteriormente, pide a los niños que repitan esas producciones y averiguen qué trozo no han oído en la segunda palabra que sí estaba en la primera. Se procede de idéntica forma con otros grupos de dos palabras, y cuando los niños comprenden la tarea, se les van diciendo dos palabras para que cada uno diga en qué sílaba se diferencian.

Progresión: Las dos palabras se diferencian en la sílaba final. Las dos palabras se diferencian en la sílaba inicial. Las dos palabras se diferencian en la sílaba del medio.

9 12. Sustitución de una sílaba por otra en una palabra

Consiste en: Decir la palabra que se forma al cambiar una sílaba de una palabra por otra. La respuesta del niño consiste en decir verbalmente

qué palabra se forma al sustituir la sílaba que se le propone de una palabra por otra sílaba que también se le propone.

Preguntas que puede incluir: ¿Qué palabra nueva aparece si a «palo» le quitamos el trocito /pa/ y ponemos en su lugar /ma/?

Material: Fichas de madera o plástico.

Descripción de la actividad: El profesor dice a los niños que van a jugar a inventar palabras quitándoles «trozos» a las palabras que él diga y poniendo otros en su lugar. El profesor dice una palabra («palo»), rompiéndola en golpes de voz (/pa-lo/) y representándola de alguna de las formas indicadas en la actividad 1. A continuación, señala el «trocito» que va quitar de esa palabra (/pa/) y el «trocito» nuevo que va a poner en su lugar (/ma/). Posteriormente, dice la palabra que aparece («malo»). Se procede de idéntica forma con otras palabras hasta que los niños comprenden la tarea, momento en el cual se les van diciendo palabras y las sílabas que deben cambiar en cada una de ellas, pidiéndoles que digan la palabra que se forma al sustituir una sílaba por otra.

Ejemplos:

lazo	- /zo/	por /ta/	= lata
ramo	- /mo/	por /ta/	= rata
barco	- /co/	por /ba/	= barba
mantel	- /man/	por /pas/	= pastel
cola	- /co/	por /pa/	= pala
gato	- /ga/	por /mo/	= moto
maleta	- /le/	por /ce/	= maceta

Nivel lingüístico: fonema

En este nivel, los aspectos concretos a considerar serían los mismos que en el nivel anterior y con las mismas matizaciones que se indicaron, exceptuando que dentro de la estructura de las sílabas habrá que prestar especial atención a la palabras que contengan sílabas CCV, ya que con esta enseñanza metalingüística podemos conseguir que los niños sean capaces de analizar este tipo de sílabas en los fonemas que las componen, y con ello prevenir las dificultades a la hora de leer y escribir estas sílabas.

Además, dentro de este nivel también hay que tener en cuenta el *tipo de fonema* que utilicemos en la enseñanza, comenzando por los vocálicos,

luego los consonánticos fricativos y posteriormente el resto. Debido a que en este nivel lingüístico los niños no pueden apoyarse en unidades articulatorias naturales para darse cuenta de la existencia de los fonemas, es importante que en los momentos iniciales de enseñanza, y en cualquier momento en que se detecten problemas para realizar las tareas con fonemas, se les proporcione la siguiente estrategia: imitar y producir palabras exagerando el sonido inicial o final del siguiente modo:

- Para las consonantes fricativas: prolongar o alargar el sonido mientras se pronuncia la palabra (por ejemplo, /ffffoca/; /gafassss/).
- Para las consonantes oclusivas: repetir el sonido dos o tres veces antes de pronunciar la palabra entera (por ejemplo, /ppp pato/; /ttt taza/).

Además, esta estrategia puede ser diferente en función de la tarea que se esté realizando con los niños:

- En la tarea de identificación: decir la palabra exagerando mucho el sonido inicial, pidiendo a los niños que digan cuál es el sonido que han oído durante más tiempo y, a continuación, que lo comparen con el que se esté trabajando.
- En la tarea de omisión: decir la palabra segmentada alargando o repitiendo el sonido en el momento en que los niños deben omitir este sonido (por ejemplo, /ssss... ol/; /ppp... ato/).

1. Producir fonemas aislados a través de onomatopeyas

Consiste en: Producir onomatopeyas de animales, objetos o acciones.

Material: Tarjetas con dibujos de animales, objetos o acciones.

Descripción de la actividad: El profesor dice a los niños que van a jugar a producir sonidos como hacen los animales, algunos objetos o cuando se hace alguna acción. Se presenta a los niños el dibujo de un animal (por ejemplo, un gato enfadado) y se les pide que digan qué sonido produciría ese animal (/ffff/). Se procede de idéntica forma con otros dibujos de animales, de objetos o de acciones, y cuando los niños comprenden la tarea, se reparten entre ellos tarjetas con dibujos para que vayan produciendo las onomatopeyas correspondientes.

2. Imitar la producción de palabras exagerando el sonido inicial o final

Consiste en: Producir palabras exagerando el fonema inicial o final, utilizando la estrategia señalada anteriormente.

Descripción de la actividad: El profesor dice a los niños que van a jugar a «estirar» las palabras que él diga. El profesor muestra el dibujo de una palabra («sol») y dice su nombre. A continuación la dice prolongando o alargando el sonido mientras la pronuncia (por ejemplo, /sssol/), si se trata de un fonema fricativo; o repitiendo el sonido dos o tres veces antes de pronunciar la palabra entera (por ejemplo, /ppp pato/), si se trata de un fonema oclusivo. Posteriormente, pide a los niños que repitan esas producciones. Se procede de idéntica forma con otras palabras, y cuando los niños comprenden la tarea, se reparten tarjetas con dibujos para que digan sus nombres «estirados».

3. Identificar un fonema al comienzo de una palabra

Se realiza siguiendo el mismo esquema metodológico que en la actividad 2 de sílabas, pero manipulando fonemas.

Progresión: Identificar un fonema al final de una palabra. Identificar un fonema en el medio de una palabra.

4. Buscar palabras que contengan un fonema común al comienzo

Se realiza siguiendo el mismo esquema metodológico que en la actividad 3 de sílabas, pero manipulando fonemas.

Progresión: Buscar palabras que contengan un fonema común al final. Buscar palabras que contengan un fonema común en el medio.

5. Identificar un fonema común al comienzo de dos o más palabras

Se realiza siguiendo el mismo esquema metodológico que en la actividad 4 de sílabas, pero manipulando fonemas.

Ejemplos:

<i>mesa</i>	<i>mano</i>	
<i>foca</i>	<i>falda</i>	
<i>pelota</i>	<i>plátano</i>	
<i>sol</i>	<i>silla</i>	<i>saco</i>
<i>bufanda</i>	<i>bote</i>	<i>barco</i>
<i>plato</i>	<i>piña</i>	<i>princesa</i>

Progresión: Identificar un fonema común al final de dos o más palabras.

Ejemplos:

<i>gafas</i>	<i>autobús</i>	
<i>sal</i>	<i>azul</i>	
<i>flor</i>	<i>azúcar</i>	
<i>camión</i>	<i>violín</i>	<i>sartén</i>
<i>mantel</i>	<i>farol</i>	<i>baúl</i>
<i>dos</i>	<i>tijeras</i>	<i>lunes</i>

Identificar un fonema común en el medio de dos o más palabras.

Ejemplos:

<i>cesta</i>	<i>mosca</i>	
<i>luna</i>	<i>pino</i>	
<i>tabla</i>	<i>cabra</i>	
<i>ceja</i>	<i>cojo</i>	<i>paja</i>
<i>toro</i>	<i>pera</i>	<i>cero</i>
<i>tarta</i>	<i>circo</i>	<i>cerdo</i>

Identificar un fonema común en diferentes posiciones en cada palabra.

Ejemplos:

<i>café</i>	<i>falda</i>	
<i>árbol</i>	<i>león</i>	
<i>cepillo</i>	<i>cocina</i>	
<i>casa</i>	<i>sol</i>	<i>gafas</i>
<i>buzón</i>	<i>cine</i>	<i>nido</i>
<i>dinero</i>	<i>pared</i>	<i>cerdo</i>

6. Elegir entre varias la palabra que comienza por el mismo fonema que otra

Se realiza siguiendo el mismo esquema metodológico que en la actividad 5 de sílabas, pero manipulando fonemas.

Ejemplos:

<i>aceite/</i>	oveja	arroz	estufa
<i>mosca/</i>	nuez	pelota	mano
<i>tenedor/</i>	dentista	estuche	tiburón
<i>fuego/</i>	flauta	bañera	espada
<i>galleta/</i>	jirafa	gusano	maleta
<i>caballo/</i>	cuento	jaula	cerilla

Progresión: Elegir la palabra que termina por el mismo fonema que otra.

Ejemplos:

<i>piña/</i>	caja	gato	bote
<i>tijeras/</i>	pastel	pies	cama
<i>flor/</i>	sal	café	mar
<i>caracol/</i>	pincel	tractor	gorra
<i>camión/</i>	pez	tren	barco
<i>ciudad/</i>	azul	silla	pared

Elegir la palabra que tiene en el medio el mismo fonema que otra.

Ejemplos:

<i>pila/</i>	rojo	pera	pelo
<i>mapa/</i>	limón	campo	huevo
<i>pico/</i>	boca	llave	sopa
<i>farol/</i>	cerdo	manta	corbata
<i>bolsa/</i>	jardín	colcha	peine
<i>disco/</i>	cesto	plancha	fresa

7. Decir palabras que comiencen por el mismo fonema que una dada

Se realiza siguiendo el mismo esquema metodológico que en la actividad 6 de sílabas, pero manipulando fonemas.

Progresión: Producir palabras que terminen por el mismo fonema.
 Producir palabras que tengan en el medio el mismo fonema.

8. Adición de un fonema al final de una palabra

Se realiza siguiendo el mismo esquema metodológico que en la actividad 8 de sílabas, pero manipulando fonemas.

Ejemplos:

gas + /a/
 araña + /r/
 clave + /l/
 gol + /e/
 /limo/ + /n/
 /tano/ + /s/

Progresión: Adición de un fonema al comienzo de una palabra.
 Ejemplos:

/l/ + oro
 /d/ + año
 /p/ + lata
 /t/ + /arol/
 /s/ + /apo/
 /b/ + /agal/

Adición de un fonema en el medio de una palabra.
 Ejemplos:

dato - da + /r/ + do
 mula - mu + /e/ + la
 mata - ma + /n/ + ta
 /moca/ - mo + /s/ + ca
 /bosa/ - bo + /l/ + sa
 /pamo/ - pa + /r/ + mo

9. Decir el fonema que se ha añadido a una palabra respecto a otra

Se realiza siguiendo el mismo esquema metodológico que en la actividad 9 de sílabas, pero manipulando fonemas.

Progresión: Las dos palabras se diferencian en el fonema final (por ejemplo, gas – gasa; moto – motor). Las dos palabras se diferencian en el fonema inicial (por ejemplo, aro – faro; ojo – rojo). Las dos palabras se diferencian en la sílaba del medio (por ejemplo, dado – dardo; cara – cabra).

10. Omisión de un fonema al final de una palabra

Se realiza siguiendo el mismo esquema metodológico que en la actividad 10 de sílabas, pero manipulando fonemas.

Ejemplos:

sala – /a/ = sal
 motor – /r/ = moto
 farol – /l/ = faro
 árbol – /l/ = /arbo/
 /soli/ – /i/ = sol
 /pema/ – /l/ = /pema/

Observaciones: Esta actividad se puede realizar utilizando una marioneta, como proponíamos en el programa de omisión de fonemas que fue descrito en el punto 2.3.2. del capítulo 2.

Progresión: Omisión de un fonema al comienzo de una palabra.

Ejemplos:

pala – /p/ = ala
 casa – /c/ = asa
 globo – /g/ = lobo
 selva – /s/ = /elva/
 /moso/ – /m/ = oso
 /tedo/ – /t/ = /edo/

Omisión de un fonema en el medio de una palabra.

Ejemplos:

costa – /t/ = cosa
 cabra – /b/ = cara

flecha - /l/ = fecha

libro - /b/ = /liro/

siete - /e/ = /site/

/tanso/ - /t/ = /tasol/

8 11. Decir el fonema que falta en una palabra respecto a otra

Se realiza siguiendo el mismo esquema metodológico que en la actividad 11 de sílabas, pero manipulando fonemas.

Progresión: Las dos palabras se diferencian en el fonema final. Las dos palabras se diferencian en el fonema inicial. Las dos palabras se diferencian en el fonema del medio.