



“La ruleta de la prelectura”

Ref. 20039



La ruleta de la prelectura

Conciencia fonológica y dislexia

Ref. 20039

Este juego se ha realizado en colaboración con la Federación Española de Dislexia (FEDIS) y la Asociación Dislexia y Familia (DISFAM):



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DISLEXIA



FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:

La **conciencia fonológica** es la habilidad metalingüística que permite comprender de forma oral, que las palabras están formadas por unidades más pequeñas, como las sílabas y los fonemas (sonidos de las letras). Nos permite ser conscientes de las unidades en que se divide el habla (identificar y segmentar los sonidos de las palabras).

Estudios realizados en diferentes investigaciones indican la relación que existe entre el desarrollo de la conciencia fonológica (comprensión de la estructuración del lenguaje a nivel oral) y el desarrollo del lenguaje escrito. De manera que, **un adecuado desarrollo de la conciencia fonológica contribuye a un mejor aprendizaje de la lecto-escritura**. Se considera un **aprendizaje previo** necesario en cualquier niño antes de aprender el lenguaje escrito. Y es especialmente conveniente trabajarla si existen dificultades de aprendizaje como la dislexia, cuando llevan asociado un déficit de la conciencia fonológica.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

- Adquirir habilidades básicas para la prelectura.
- Desarrollar la conciencia fonológica.
- Practicar la conciencia silábica al segmentar las palabras mentalmente.
- Mejorar la conciencia fonémica al buscar mentalmente fonemas, o ausencia de éstos, en las palabras.
- Deletrear y asignar grafías a los sonidos de las letras (fonemas).
- Aprender a clasificar palabras en función de un tema o campo semántico.
- Adquirir vocabulario básico.
- Aprender a respetar las reglas del juego, especialmente los más pequeños aprenderán a esperar su turno de juego.



DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO:



Ruleta letras (anverso): Incluye las letras A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.



Ruleta fonemas o sonido de las letras (reverso): Incluye los sonidos de las letras a, b, d, ch, e, f, g, i, j, k, l, m, n, o, p, r, s, t, u, z. Esta ruleta es reescribible, tiene 10 espacios en blanco para poder incluir otros fonemas (sonidos de las letras), o repetir aquellos que queremos practicar más. Para ello se incluye un rotulador borrable en el juego.

IMPORTANTE: esta ruleta representa el sonido de la letra, no el nombre de la letra. Ejemplo: la letra "b" en esta ruleta representa el fonema /b/, es decir, su sonido.



Ruleta tema o campo semántico: Incluye animales, alimentos, transportes, objetos y lugares.



Ruleta sílabas: Incluye cuatro opciones: palabras con 1, 2, 3, o más sílabas.



Ruleta posición letra (anverso): Incluye tres opciones de posición de la letra: al inicio de la palabra, en cualquier posición de la palabra, no se incluye en la palabra.



Ruleta posición fonema (reverso): Incluye cuatro opciones de posición del fonema: al principio de la palabra, en una sílaba de en medio de la palabra, en la última sílaba de la palabra, no se incluye en la palabra.



Fichas con imágenes reales: Incluye 80 fichas circulares con fotografías.



Fichas estrella: Incluye 10 fichas estrella para saber quién gana.

El juego está elaborado con cartón grueso resistente, muy duradero y de gran calidad. Realizado con material ecológico, proveniente de bosques sostenibles.

Se incluye un rotulador borrable para escribir en la ruleta fonemas (que es reescribible y borrable).

ATENCIÓN: La ruleta letras y las demás ruletas del juego no son reescribibles y borrrables.

EDAD RECOMENDADA E INDICACIONES DE USO:



De 4 a 8 años.

El juego permite que se puedan utilizar las ruletas de manera progresiva, en función del conocimiento previo de los niños y niñas.

A continuación, os proponemos a modo orientativo, el orden de introducción de las distintas ruletas:

Con los más pequeños, se puede comenzar a jugar con las **imágenes** y la **ruleta tema o campo semántico**. De este modo, se familiarizan con las fichas y descubren cómo se nombran las imágenes.

A continuación, para desarrollar la conciencia silábica podemos introducir la **ruleta sílabas**, que nos invita a segmentar mentalmente las palabras de las imágenes.

Seguidamente, podemos trabajar la conciencia fonémica con la **ruleta fonemas**. Para ello, debemos realizar el sonido del fonema para que puedan buscar imágenes que contengan dicho sonido o fonema. A continuación, introduciremos la **ruleta posición fonema** junto a la ruleta fonemas.

Una vez conozcan las letras y su grafía, introduciremos la **ruleta letras**. Y finalmente, introduciremos la **ruleta posición letras** junto a la ruleta letras.



SISTEMA DE JUEGO Y ACTIVIDADES:

¡BUSCA Y ENCUENTRA!

Permite aprender a clasificar las imágenes según los siguientes temas o campos semánticos: animales, alimentos, transportes, objetos y lugares.

Objetivo: Conseguir el máximo de imágenes siguiendo las indicaciones de la ruleta.

Fichas necesarias para jugar: imágenes y ruleta campo semántico.



1. Poner boca arriba todas las fichas de imágenes.
2. Por turnos, comenzando por el participante cuyo nombre tenga más sílabas, se gira la flecha de la ruleta. Si hay empate de sílabas, comenzará el más pequeño.
3. A continuación, todos los participantes han de buscar imágenes que pertenezcan al campo semántico que señala la flecha de la ruleta.
4. Todos han de comprobar que las imágenes que han cogido los demás pertenecen a ese campo semántico.
5. Siguiendo los turnos, se volverá a girar la flecha de la ruleta para buscar imágenes de otros campos semánticos. Si se repite una opción, se vuelve a girar la flecha hasta completar todas las opciones de la ruleta.
6. Ganará el participante que tenga más imágenes al final de la partida.

Opción de juego cooperativo: Si optamos por esta opción, habría que realizar los pasos arriba indicados jugando de forma conjunta, no individualmente o por parejas.

¡VAMOS A SILABEAR!

Permite practicar mentalmente la segmentación de las palabras con que se nombran las imágenes.

Objetivo: Conseguir el máximo de imágenes siguiendo las indicaciones de la ruleta.

Fichas necesarias para jugar: imágenes y ruleta sílabas.



1. Poner boca arriba todas las fichas de imágenes.
2. Por turnos, comenzando por el participante cuyo nombre tenga más sílabas, se gira la flecha de la ruleta. Si hay empate de sílabas, comenzará el más pequeño.
3. A continuación, todos los participantes han de buscar imágenes con el número de sílabas que señala la flecha de la ruleta.
4. Todos han de comprobar que las imágenes que han cogido los demás son correctas.
5. Siguiendo los turnos, se volverá a girar la flecha de la ruleta para buscar imágenes con otro número de sílabas. Si se repite una opción, se vuelve a girar la flecha hasta completar todas las opciones de la ruleta.
6. Ganará el participante que tenga más imágenes al final de la partida.

Opción de juego cooperativo: Si optamos por esta opción, habría que realizar los pasos arriba indicados jugando de forma conjunta, no individualmente o por parejas.

¡DIVIDIMOS LAS PALABRAS EN SONIDOS!

Sistema de juego que consiste en dividir mentalmente en fonemas las palabras con que se nombran las imágenes.

Objetivo: Conseguir el máximo de imágenes siguiendo las indicaciones de la ruleta en cada jugada, y obtener la mayor cantidad de estrellas al final de la partida.

Fichas necesarias para jugar: imágenes, ruleta fonemas y fichas estrella.



1. Poner boca arriba todas las fichas de imágenes.
 2. Por turnos, comenzando por el participante cuyo nombre tenga más sílabas, se gira la flecha de la ruleta. Si hay empate de sílabas, comenzará el más pequeño.
 3. A continuación, todos los participantes han de buscar imágenes que contengan el fonema que señala la flecha de la ruleta (el fonema puede estar en cualquier posición de la palabra).
 4. Todos han de comprobar que las imágenes que han cogido los demás son correctas.
 5. Gana la jugada el participante que tiene más imágenes y coge una ficha estrella.
 6. Se devuelven las fichas de imágenes y se ponen de nuevo todas boca arriba.
 7. Siguiendo los turnos, se repetirán los pasos anteriores, hasta haber girado la flecha todos los jugadores, o hasta que se acaben las fichas estrella.
 8. Ganará el participante que al final de la partida tenga más fichas estrella.
- Opción con **ruleta posición fonema**: Se ha de utilizar junto a la ruleta de los fonemas para indicar si se han de buscar imágenes que comiencen con ese fonema, que lo contengan, que lo tengan en la última sílaba, o que no lo contengan.
 - Opción con **ruleta sílabas**: Se puede utilizar junto a la ruleta de los fonemas. Se han de buscar imágenes que cumplan las condiciones de las dos ruletas.
 - Opción con **ruleta posición fonema y ruleta sílabas**: Se pueden utilizar las dos ruletas junto a la ruleta de los fonemas. Se han de buscar imágenes que cumplan las condiciones de las tres ruletas.
 - Opción con **ruleta tema o campo semántico**: A todas las opciones anteriores se puede añadir la ruleta campo semántico. Se han de buscar imágenes que cumplan las condiciones de las ruletas utilizadas.

¡VAMOS A DELETREAR!

Sistema de juego que consiste en deletrear y segmentar mentalmente en letras las palabras con que se nombran las imágenes.

Objetivo: Conseguir el máximo de imágenes siguiendo las indicaciones de la ruleta en cada jugada, y obtener la mayor cantidad de estrellas al final de la partida.

Fichas necesarias para jugar: imágenes, ruleta letras y fichas estrella.



1. Poner boca arriba todas las fichas de imágenes.
 2. Por turnos, comenzando por el participante cuyo nombre tenga más letras, se gira la flecha de la ruleta. Si hay empate de sílabas, comenzará el más pequeño.
 3. A continuación, todos los participantes han de buscar imágenes que contengan la letra que señala la flecha de la ruleta (la letra puede estar en cualquier posición de la palabra).
 4. Todos han de comprobar que las imágenes que han cogido los demás son correctas.
 5. Gana la jugada el participante que tiene más imágenes y coge una ficha estrella.
 6. Se devuelven las fichas de imágenes y se ponen de nuevo todas boca arriba.
 7. Siguiendo los turnos, se repetirán los pasos anteriores, hasta haber girado la flecha todos los jugadores, o hasta que se acaben las fichas estrella.
 8. Ganará el participante que al final de la partida tenga más fichas estrella.
- Opción con **ruleta posición letra**: Se ha de utilizar junto a la ruleta de las letras para indicar si se han de buscar imágenes que comiencen con esa letra, que la contengan o que no la contengan.
 - Opción con **ruleta sílabas**: Se puede utilizar junto a la ruleta de las letras. Se han de buscar imágenes que cumplan las condiciones de las dos ruletas.
 - Opción con **ruleta posición letra y ruleta sílabas**: Se pueden utilizar las dos ruletas junto a la ruleta de las letras. Se han de buscar imágenes que cumplan las condiciones de las tres ruletas.
 - Opción con **ruleta tema o campo semántico**: A todas las opciones anteriores se puede añadir la ruleta campo semántico. Se han de buscar imágenes que cumplan las condiciones de las ruletas utilizadas.

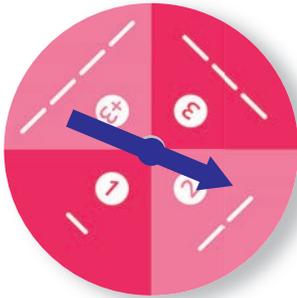
Ejemplos:



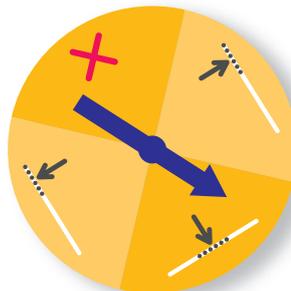
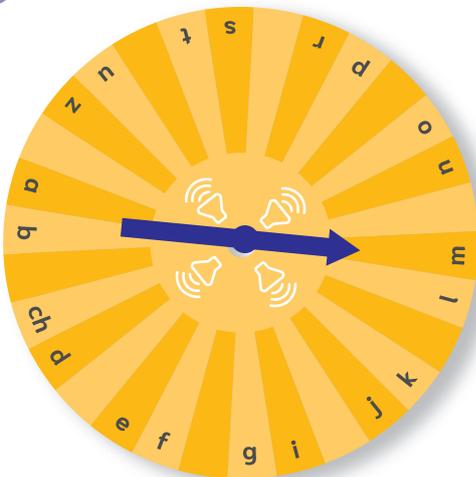
1



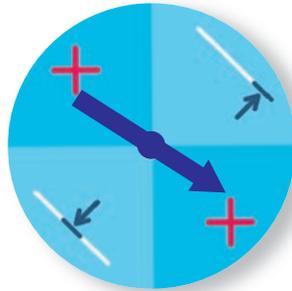
2



3



4



5

