

## la mesita

Escritorio virtual para la estimulación  
del desarrollo lector de niñas y niños con  
Síndrome de Down

Manual de Trabajo



TA



M

E



S



LA



# la mesita

La Mesita: escritorio virtual para la estimulación del desarrollo lector de niñas y niños con Síndrome de Down.

- Manual de Trabajo -

Marcela Tenorio D.  
Paulina Sofía Arango U.  
Ana Karen Fernández P.  
Katherine Strasser S.  
Ricardo Rosas D.



# Índice

- 7** **Presentación Proyecto FONFEF IT14I10044**
- 8** **Introducción**
- 10** **Teoría de senderos para el desarrollo lector de niñas y niños con Discapacidad Intelectual**
- 13** **¿Cómo aplicar exitosamente la Teoría de Senderos?**
- 15** **Actividades de los Senderos**
  - 16** **I. Actividades Sendero Habilidades Lingüísticas**
  - 27** **II. Actividades Sendero Principio Alfabético y Lectoescritura**
  - 54** **III. Actividades Sendero Habilidades Fonológicas**
  - 69** **IV. Actividades Sendero Discriminación Auditiva**



M



## PRESENTACIÓN

# Proyecto FONDEF IT14I10044

El proyecto FONDEF IT14I10044 “Aprender a leer jugando: diseño y evaluación de actividades lúdicas basadas en tabletas digitales para la estimulación del aprendizaje lector en niños y niñas con Síndrome de Down” ha sido una experiencia de investigación y desarrollo interdisciplinario que se ha logrado gracias a la sinergia entre el mundo público y privado. Se trata de un proyecto liderado desde el Centro de Desarrollo de Tecnologías de Inclusión (CEDETi UC) con apoyo del Servicio Nacional de la Discapacidad (SENADIS), Samsung, la Universidad de los Andes y el Centro UC Síndrome de Down.

El objetivo de este proyecto fue avanzar en la investigación sobre lectura y cognición en niñas y niños con Síndrome de Down, además de crear un programa de estimulación lectora a través de tabletas y nueva tecnología. Si bien todo el proceso de generación de material e investigación se ha modelado sobre niñas y niños con Síndrome de Down que tienen asociada una discapacidad cognitiva, esperamos que los productos entregados impacten positivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje de niñas y niños con Discapacidad Cognitiva con otras etiologías asociadas. Sin detrimento de lo anterior, La Mesita es un producto inclusivo que puede ser también útil en el contexto de acompañamiento educativo a otras niñas y niños que tienen Necesidades Educativas Especiales (NEE).



**SAMSUNG**



Desarrollado por



# Introducción



La lectura es una actividad fundamental para la adaptación en el mundo moderno. Supone el desarrollo de un dominio específico de la cognición en el que la persona consigue ejecutar habilidades que incluyen conocer las letras, separar silábicamente las palabras, identificar los puntos de separación en las frases, realizar un seguimiento rítmico del mensaje recibido y comprender un mensaje que está comunicado de manera escrita (Snow & Matthews, 2016).

Por muchos años la lectura fue una habilidad reservada para algunos privilegiados, después se extendió como una actividad fundamental en la enseñanza básica y solo hace algunas décadas se inició la instrucción formal para personas con diferentes tipos de Discapacidad Cognitiva. Las décadas de investigación sobre cómo sucede el proceso de aprendizaje lector han decantado en algunas ideas que están ampliamente extendidas, entre ellas, la necesidad de activar tanto la ruta superficial como la ruta fonológica a fin de alcanzar un desarrollo exitoso del dominio.

Ha sido una decisión de nuestro equipo de investigación, no presentar La Mesita y este Manual asociado como un “método” de instrucción lectora. El padre o profesional que haga uso de esta propuesta se dará cuenta que no hay pasos indicados, no hay secuencias, no hay recomendaciones específicas de uso. Esta decisión proviene del reconocimiento de las diferencias que hay entre las niñas y niños que portan algún tipo de necesidad cognitiva especial (Karmiloff-Smith et al., 2016), pero también de la plena convicción de que esta herramienta puede ser útil incluso en el proceso de enseñanza lectora de niñas y niños con desarrollo típico.





Presentamos La Mesita como una herramienta flexible que incluye dentro de sus usos posibles la facilitación del juego y la exploración durante el proceso de inicio lector. Las niñas y niños pueden jugar de manera autónoma con la aplicación, explorar sin orden e, incluso, sin objetivo. Suponemos que esta forma de exposición es una vía de aprendizaje que recluta procesos implícitos y que ayuda en la construcción de los andamiajes que impulsan la emergencia posterior del aprendizaje lector. Este uso permite que el niño enriquezca su vocabulario al tiempo en que se familiariza con elementos propios de la conciencia lectora. Hay otro nivel de uso que tiene que ver con lo puramente instruccional y supone la existencia de un mediador que realiza una evaluación y diseña un plan de intervención y mejora. Para estos casos, este Manual incluye una explicación del modelo teórico a la base y una serie de recomendaciones para el diseño e implementación de un programa de estimulación. Aún con todo esto disponible, cada mediador podrá construir su propia propuesta de uso pues justamente es esa versatilidad la que nos esforzamos por construir.

El modelo teórico comprensivo que presentamos brevemente en este Manual, así como el software desarrollado y las recomendaciones para estimulación lectora que hemos formulado, provienen del estudio de un grupo de niñas y niños hablantes nativos de español, todos con diagnóstico médico confirmado de Síndrome de Down y alguna discapacidad cognitiva asociada. No es un modelo que pretenda resumir, sintetizar o agotar las características del desarrollo cognitivo y la trayectoria de evolución de la lectura para el Síndrome de Down en particular o la Discapacidad Intelectual en general. Esto pues debemos reconocer que uno de los grandes aprendizajes logrados en este camino ha sido el descubrimiento (casi insospechado e inesperado) de la tremenda diversidad que caracteriza a este grupo poblacional. Sí queremos ofrecer una aproximación inicial que permita a profesionales, padres y personas de la comunidad que viven con DI la comprensión de qué tipo de habilidades parecen ser necesarias para lograr un desarrollo exitoso de esta competencia, y no solo qué tipo de habilidades específicas al dominio, sino también qué tipo de precursores cognitivos y qué tipo de tareas relevantes es necesario trabajar en los diferentes puntos del desarrollo.

Karmiloff-Smith, A., Al-Janabi, T., D'Souza, H., Groet, J., Massand, E., Mok, K., ... & Tybulewicz, V. (2016). The importance of understanding individual differences in Down syndrome. *F1000Research*, 5.

Snow, C. E., & Matthews, T. J. (2016). Reading and language in the early grades. *The Future of Children*, 26(2), 57-74.

# Teoría de senderos para el desarrollo lector de niñas y niños con Discapacidad Intelectual

En este proyecto trabajamos bajo un modelo de comprensión del aprendizaje lector que proviene de estudios con niños y niñas con desarrollo típico y que fue probado para niñas y niños con Síndrome de Down. Este modelo considera que en la base del aprendizaje lector hay cuatro tipos centrales de habilidades, que llamamos senderos: habilidades lingüísticas, principio alfabético y lectoescritura, habilidades fonológicas y discriminación auditiva. Cada uno de estos senderos está compuesto por habilidades específicas que son centrales para el aprendizaje de la lectura (Figura 1).

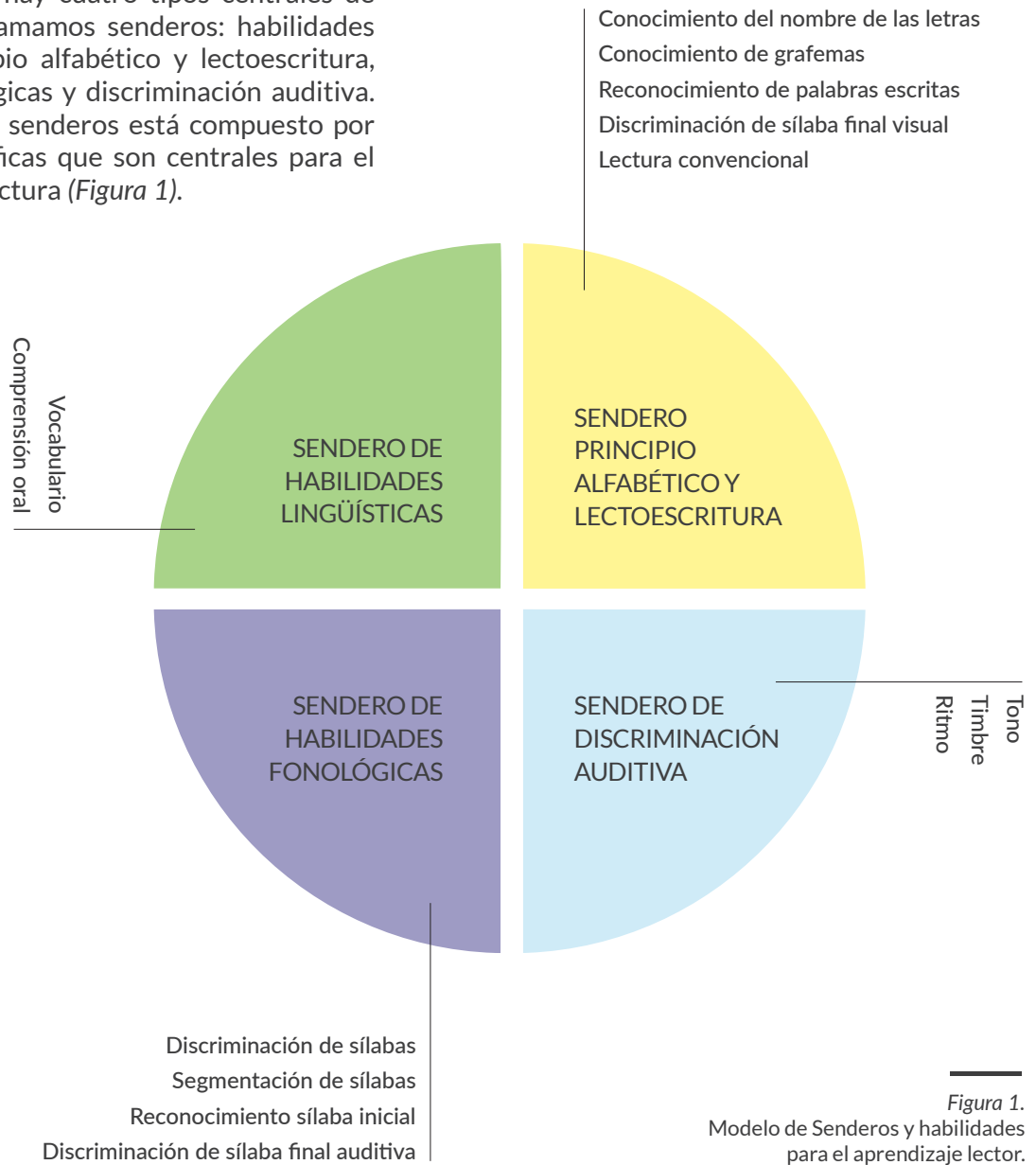


Figura 1. Modelo de Senderos y habilidades para el aprendizaje lector.



## **a** Sendero 1: Habilidades Lingüísticas

Se refieren a las dimensiones expresiva y comprensiva del lenguaje. Este sendero está compuesto por las dimensiones Vocabulario y Comprensión Oral:

- **Vocabulario:** Se refiere a la cantidad de palabras/conceptos que son manejados por la niña(o) y su desarrollo está relacionado con las oportunidades de aprendizaje y experiencia de las niñas(os).
- **Comprensión Oral:** Esta es una habilidad fundamental para el aprendizaje lector, ya que el proceso de leer un texto implica ser capaz de comprender el contenido del lenguaje. Se considera que la comprensión oral es un precursor de la comprensión lectora y que depende en parte del desarrollo del vocabulario pues mientras mayor sea el vocabulario, mayores son las probabilidades de entender textos o discursos.

## **b** Sendero 2: Principio Alfabético y Lectoescritura

Este sendero se refiere al conocimiento del código escrito representado en los grafemas (las letras), e incluye reconocer las letras, conocer sus nombres, saber cuál sonido representan, y unirlos para formar sílabas, palabras y frases. Comprende entonces tanto el reconocimiento visual y auditivo de las letras, como el reconocimiento visual de palabras. Este sendero está compuesto por 5 dimensiones:

- **Conocimiento del nombre de las letras:** Consiste en reconocer la grafía (la letra) a partir de la presentación auditiva de su nombre o de su sonido. Este conocimiento es un buen predictor de habilidades lectoras emergentes.

- **Conocimiento de grafemas:** Se refiere a la capacidad de identificar las letras a partir de la presentación gráfica de su nombre o fonema, es decir, conocer e identificar las letras escritas.

- **Reconocimiento de palabras escritas:** Este reconocimiento puede hacerse a través de dos vías: la fonológica y la visual. En la vía fonológica se decodifican las palabras a través del conocimiento de las letras y de los sonidos que representan. Esta vía se utiliza especialmente cuando se está comenzando a leer o al enfrentarse a palabras desconocidas o poco frecuentes. La vía visual por otro lado, se refiere al reconocimiento de la palabra sin necesidad de leerla letra por letra. Esta vía se utiliza al enfrentarse a palabras comunes y conocidas.

- **Discriminación de sílaba final visual:** Esta es una habilidad que implica segmentar las palabras en sílabas para identificar cuál es la final y compararla con la sílaba final de otras palabras.

- **Lectura global convencional:** Implica el reconocimiento de palabras como una totalidad, a través de la vía visual- léxica. En el curso del desarrollo lector esta vía se utiliza para la lectura de palabras frecuentes, lo cual se logra gracias a su automatización luego y permite la recuperación rápida de las palabras sin necesidad de decodificar una a una las grafías de la palabra, es decir, sin pensar en la relación de cada una de las letras escritas con su sonido correspondiente.

### **c** Sendero 3: Habilidades Fonológicas

Las habilidades fonológicas se relacionan con la habilidad para identificar, reproducir y manipular los sonidos de los componentes del lenguaje. Este sendero está compuesto por las siguientes dimensiones:

- **Discriminación de sílabas:** Esta es una de las tareas más básicas en el contexto del desarrollo de las habilidades fonológicas y se refiere a la capacidad de diferenciar sílabas, ya sea que estén presentadas en un continuo o dentro de una palabra.
- **Segmentación de sílabas:** Esta dimensión se refiere a la habilidad de segmentar la palabra en sus sílabas componentes, al escucharla.
- **Reconocimiento de sílaba inicial:** En términos de desarrollo de habilidades de conciencia fonológica el reconocimiento de sílabas iniciales en el español es mejor predictor de la lectura que las rimas. Por lo tanto, su entrenamiento es importante para el desarrollo de habilidades fonológicas para la lectura.
- **Discriminación de sílaba final auditiva:** Esta dimensión comprende la discriminación de las sílabas finales de las palabras al escucharlas.

### **d** Sendero 4: Discriminación Auditiva

Este sendero incluye la diferenciación de estímulos auditivos diferentes de los del lenguaje (ya que estos se contemplan en las habilidades fonológicas). Estas son habilidades más básicas que las fonológicas y la evidencia ha mostrado que su desarrollo impacta las habilidades más complejas de discriminación de sonidos del lenguaje. Este sendero incluye 3 dimensiones:

- **Discriminación de tono:** Se refiere a la capacidad de discriminar tonos (notas musicales), identificar si dos tonos son iguales o diferentes, organizarlos en una escala que va de grave a agudo e identificar tonos dentro de una melodía. La discriminación de tonos en el lenguaje es central para reconocer su contenido emocional.
- **Discriminación de timbre:** El timbre puede definirse como la característica particular del sonido que lo diferencia de otros, es decir lo que lo hace que suene distinto. En la música es la cualidad que hace que un instrumento suene distinto a otro y que podamos distinguir al oír una melodía, si la está produciendo un piano, una guitarra o una trompeta. Esta es una habilidad fundamental para el lenguaje ya que los fonemas son variaciones del timbre.
- **Ritmo:** El ritmo se refiere a los patrones sistemáticos de organización del sonido en términos de tiempo, acento y agrupación. Esta es una habilidad que se considera central para la segmentación del lenguaje y cumple un rol importante en la prosodia de la lectura.



## ¿Cómo aplicar exitosamente la Teoría de Senderos?

Hay algunas acciones de preparación que pueden ayudar al mediador a lograr que la aplicación de la Teoría de Senderos sea más efectiva. A continuación, describimos las acciones que recomendamos, pero esta es solo una recomendación general y de ninguna manera supone ni que su implementación garantice el éxito, ni que sea una camisa de fuerza a cumplir por todos. Seguramente habrá muchos casos donde un uso libre y juguetón de “La Mesita” será mucho más provechoso que cualquier otra forma de aproximación.

Antes de comenzar con la planificación de las actividades para la estimulación de la lectura a través de La Mesita, nuestra sugerencia es que se realice una evaluación del nivel de desarrollo cognitivo y lector de la niña o niño con quien se trabajará. A nuestro juicio, es importante que esta evaluación cumpla con algunos estándares básicos de calidad y, por tanto, es importante que se haga uso de instrumentos que cuenten con robusta evidencia de confiabilidad y validez en la población hablante nativa de español con DI. Consideramos que mientras mayor sea la información que se pueda recaudar del perfil cognitivo y de precursores lectores, más se podrán flexibilizar y adaptar las actividades a realizar con La Mesita.

Para la evaluación cognitiva recomendamos que se consulte a un profesional experto en evaluación del neurodesarrollo o evaluación neuropsicológica infanto-juvenil. Este profesional suele ser un psicólogo, médico, fonoaudiólogo o terapeuta ocupacional que ha cursado una formación de especialidad de postgrado en neuropsicología y que conoce bastante bien los procedimientos de evaluación neurocognitiva. Este profesional realizará la evaluación y podrá entregar un análisis comprensivo de las fortalezas y debilidades que caracterizan el funcionamiento cog-

nitivo de la niña o niño en el momento de la exploración. Agregará además información comprensiva sobre las Conductas Adaptativas, lo que será muy útil para entender cuáles son los apoyos necesarios. Todos los niños con un Trastorno del Neurodesarrollo deberían tener este tipo de evaluaciones y además, deberían ser evaluados con cierta periodicidad a fin de monitorear sus progresos.

Para la evaluación del desarrollo lector, nuestra recomendación es hacer uso de ABCDeti-Prelector, aplicación que fue desarrollada en este mismo contexto de investigación y que mide el nivel de desarrollo de las habilidades del niño en los senderos que dan forma a nuestro marco teórico. Esta medición entregará el punto de inicio para cada una de las actividades y de esa manera será mucho más sencillo decidir dónde se debe enfocar el trabajo y qué tipo de andamiaje utilizar. Aunque el ABCDeti-Prelector ha sido diseñado bajo el mismo modelo teórico de La Mesita, es posible realizar la evaluación de desempeño lector con cualquier otro instrumento que tenga evidencia de confiabilidad y validez para la población de interés y será tarea del mediador realizar la traducción hacia la Teoría de Senderos para su aplicación, en caso de que esto sea de su interés.

A medida que se avance en el trabajo con la niña o el niño, se recomienda realizar re-evaluaciones periódicamente para ver el progreso. Esto permitirá además ir planificando nuevas actividades y adaptaciones de acuerdo con las necesidades individuales. Es importante que estas evaluaciones se planeen en función de la cualidad observada en el trabajo. Vale la pena tener presente que utilizar los mismos instrumentos para las re-evaluaciones, puede hacer que la niña o niño recuerde o se aprenda la prueba si las aplicaciones se realizaron en un periodo corto de tiempo, por lo que su rendimiento en el instrumento no demostrará el desempeño real. Es importante informarse sobre cuál es el periodo correcto para realizar una reevaluación o retest en función del instrumento que se administra.

En términos generales vale la pena considerar que esta forma de estimulación de lectura ha sido pensada para realizarse en compañía de un mediador. Esta persona es alguien que tiene mayor conocimiento que la niña o niño sobre la lectoescritura, por lo que puede ir mediando o guiando el aprendizaje. El mediador puede ser el hermano mayor, la madre, el padre, un profesional o un adulto significativo para la niña o niño. Esto no quiere decir que La Mesita como aplicación no pueda ser utilizada de manera autónoma por el niño, quien puede encontrar diversión y un camino autónomo de uso.

Si hay un trabajo individual, se espera que el mediador supervise el desarrollo de las actividades y planifique cuál será el camino de actividades idóneo para la niña o niño con quien está trabajando. Respecto a la aplicación grupal, se recomienda que esta sea llevada a cabo por algún profesional del área de la educación que pueda constituir un grupo de niñas y niños con DI que haya obtenido unos resultados de evaluación de precursores lectores en niveles parecidos, para poder homogeneizar las actividades que se trabajarán. En estos contextos se recomienda trabajar con un máximo de cuatro niños por sala y lo ideal es que estas niñas y niños estén acompañados a su vez de un adulto significativo que los vaya supervisando de forma más personalizada y guiando el trabajo. Es decir, hay un profesional a cargo de planificar las actividades para cada niña o niño, explicar en qué consiste la actividad y supervisar el rendimiento del grupo y coordinarse con los otros adultos que estén presentes en sala.



# Actividades

La aproximación que hemos propuesto supone que las actividades se eligen y se adecuan según las necesidades educativas especiales de cada niña o niño. A partir de la comprensión de nivel inicial en las distintas dimensiones, se podrán ir seleccionando las actividades pertinentes de cada sendero y así será posible armar un programa que ayude a incentivar la adquisición de los precursores lectores. Este set de actividades se podrá ir modificando según cómo evolucione la niña o el niño.

Para la presentación de las actividades sugeridas hemos dispuesto una organización en fichas que contienen los mismos niveles de información. Se presentan la actividad, el sendero a la que se ha asociado, su objetivo general, las instrucciones, ejemplos o sugerencias de uso y por último, una clasificación de andamiajes a utilizar según la habilidad del niño haya quedado clasificada en nivel inicial, intermedio o avanzado.

Los niveles de dificultad se definen así:



## **Nivel inicial:**

Corresponde a un nivel de dificultad menor, que debe utilizarse cuando la evaluación lo indique o cuando se presente una actividad por primera vez a la niña o niño. Contiene estímulos de menor extensión, complejidad y abstracción.



## **Nivel intermedio:**

Consiste en un nivel de transición, donde la niña o niño ha superado el nivel inicial pero aún no alcanza el nivel avanzado, observándose en ocasiones inconsistencias en su rendimiento. En este nivel, comienzan a aumentar la complejidad del lenguaje y de los estímulos que se presentan.



## **Nivel avanzado:**

Es el nivel al que la niña o niño debe acceder una vez haya cursado y dominado los niveles previos, o cuando la evaluación de sus conocimientos lectores lo considere adecuado. En este nivel se encontrarán actividades de mayor dificultad, donde los elementos, las instrucciones y el lenguaje utilizado son de mayor complejidad.

Los niveles de dificultad van ligados a cada dimensión en los senderos, por lo que en algunas áreas la niña o el niño puede encontrarse en un nivel inicial y en otras en nivel avanzado. Por ejemplo, si una niña o niño obtiene un rendimiento en rango inicial en principio alfabético y un rendimiento intermedio en vocabulario, se debería seleccionar una actividad en nivel inicial en el sendero de principio alfabético y un nivel intermedio en el sendero de habilidades lingüísticas, relacionado con el vocabulario.

## CONOCIENDO LOS MUNDOS

## Objetivo

Observar la imagen y palabra asociada a cada objeto que se encuentra en la aplicación.

## Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades lingüísticas y promueve principalmente la familiarización con el vocabulario de la aplicación, pudiendo asociar palabra, sonido e imagen que pertenece a cada elemento.

## Instrucción

- 1 Decida el mundo de La Mesita que va a presentar al niño (reserva natural, teatro, circo, casa, feria, parque de diversiones o plaza) y luego dígame: "Vamos a conocer el mundo ... (diga el nombre del mundo seleccionado)".
- 2 Seleccione el ícono del mundo elegido, apriete la pestaña correspondiente a objetos y llegue hasta las imágenes que componen el mundo presionando el paisaje que hace referencia al tema del mundo.
- 3 Continúe la instrucción dependiendo del nivel de dificultad que deba incorporar en la actividad.



## Nivel inicial:

- Cuando haya llegado a los objetos del mundo que quieren conocer, toque el primer elemento, una vez que se encuentre en el escritorio, vuelva a tocarlo para que la aplicación lea el nombre del objeto.
- Posteriormente, dígame al niño: **"Este(a) es el (la)..."** (diga el nombre del objeto). **Ahora dile tú, ¿cómo se llama este objeto?"** Luego repitan esta instrucción con el siguiente elemento.
- Para simplificar la presentación de los objetos, puede comenzar trabajando con palabras de una o dos sílabas, por ejemplo: Sol, Mesa, Cama.



## Nivel intermedio:

- Cuando haya llegado a los objetos del mundo que quiere conocer, toque el primer elemento, una vez que se encuentre en el escritorio, vuelva a tocarlo para que la aplicación lea el nombre del objeto.
- Posteriormente, dígame al niño: **"Este(a) es el (la)..."** (diga el nombre del objeto). **Ahora dile tú, ¿cómo se llama este objeto?"**
- Si el niño ya conoce algunos elementos, puede presentarlos él, sin que el mediador repita o sin que la aplicación diga el nombre del objeto.
- Sin embargo, en este nivel, debe incorporarse el aprendizaje de la categoría a la que pertenece cada elemento. Por lo que luego de que el niño repita o diga el nombre del objeto, dígame: **"El (la) ... (diga el nombre del objeto) pertenece al mundo..."** (diga el nombre del mundo al que pertenece)." Luego continúen con el siguiente elemento.
- Para simplificar la actividad, trabaje con palabras de dos o tres sílabas: Mapa, Zapato, Jirafa, etc.



## Nivel avanzado:

- Cuando haya llegado a los objetos de un mundo que quiere reforzar, vaya señalando uno por uno los objetos del mundo y pregúntele al niño: **"¿Qué es esto?"**, El niño deberá ir nombrando cada uno de los objetos. Otra modalidad para la actividad, es decirle al niño: **"¡Vamos a nombrar todos estos objetos lo más rápido posible!"** y vaya señalando cada uno de los objetos para que el niño los vaya diciendo lo más rápido que pueda.
- Luego de que hayan repasado el nombre de cada objeto, ponga en el escritorio distintos objetos, pertenecientes a distintos mundos y pregúntele al niño: **"La (el) .... (diga el nombre de alguno de los objetos) ¿a qué mundo pertenece?"**. Repita la actividad con los otros objetos seleccionados.
- En este nivel, también puede optar por trabajar y reforzar palabras de tres o más sílabas, por ejemplo: Serpiente, Cocodrilo, Hipopótamo.

## Sugerencias

- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.
- Puede realizar la actividad utilizando la herramienta del micrófono al momento de decir el nombre del objeto.
- Para estimular el reconocimiento de palabras, cada vez que seleccionen un objeto, recuerde mostrar al niño la palabra que está asociada a la imagen. Puede pedirle al niño que la copie o escriba de memoria con la herramienta del lápiz o del tablero de letras.



## ¡A ORDENAR!

Objetivo	Sendero
Clasificar los elementos según el mundo al que corresponden.	Esta actividad pertenece al sendero de habilidades lingüísticas y promueve principalmente la familiarización con el vocabulario de la aplicación, además, permite aprender categorías, enseñando la dimensión más abstracta a la que pertenece el elemento.

## Instrucción

- 1 Seleccione un número determinado de elementos, cada uno perteneciente a un mundo distinto.
- 2 Cuando tenga los objetos en el escritorio de la aplicación, seleccione la herramienta del lápiz y pregúntele al niño: “La (el) ... (diga el nombre de uno de los elementos) ¿a cuál de estos mundos pertenece? O ¿pertenece a la reserva natural, teatro, circo, casa, feria, plaza o parque de diversiones (a medida que va nombrando cada mundo, vaya tocándolo para que el niño pueda ver el paisaje del mundo)”. Repita esta instrucción con cada uno de los objetos seleccionados, siempre preguntando a qué mundo pertenece.



## Nivel inicial:

- En este nivel, se debe trabajar con un solo elemento en la pantalla, enfatizando siempre el nombre de éste.
- Cuando haya seleccionado el objeto, pregunte al niño a qué mundo pertenece dándole solo dos opciones en la respuesta, por ejemplo:  
**“Este payaso, ¿pertenece al mundo de reserva natural o al circo?”.**  
 Cuando el niño logre dar la respuesta correcta, pídale que con la herramienta lápiz, una el objeto al mundo al que pertenece.



## Nivel intermedio:

- En esta ocasión, se deben seleccionar dos o tres objetos pertenecientes a distintos mundos. Póngalos en el escritorio y posteriormente pregúntele al niño:  
**“¿A qué mundo pertenece el(la)...**  
 (diga el nombre de uno de los objetos seleccionados)?  
 Puede ayudar al niño dándole 2 o 3 opciones de mundos distintos.
- Cuando el niño haya encontrado la respuesta correcta, pídale que, con la herramienta del lápiz, una el objeto con el mundo que corresponde.
- Posteriormente, repita la actividad con los otros elementos del escritorio.



## Nivel avanzado:

- Seleccione tres o más elementos pertenecientes a distintos mundos y distribúyalos en la pantalla de La Mesita.
- Luego pregúntele al niño:  
**“¿A qué mundo pertenece el(la)...**  
 (diga el nombre de uno de los objetos seleccionado)?  
 Cuando el niño haya encontrado la respuesta correcta, pídale que, con la herramienta del lápiz, una el objeto con el mundo que corresponde.
- Posteriormente, repita la actividad con los otros elementos del escritorio.
- Cuando haya dominado la actividad, puede pedirle al niño que en vez de unir el objeto con el mundo al que corresponda, escriba al lado del objeto el nombre del mundo al cual pertenece, ya sea con la herramienta del lápiz o con el tablero de letras.

## Sugerencias

- Antes de comenzar con la actividad, preséntele al niño cada uno de los mundos que contiene La Mesita. Para esto vaya apuntando cada uno de los mundos, dígame su nombre y toque el botón del mundo para que el niño pueda ver el paisaje de éste.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## BUSCANDO ELEMENTOS

## Objetivo

Buscar y conocer elementos dentro de los mundos.

## Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades lingüísticas y promueve principalmente la familiarización con el vocabulario de la aplicación, pudiendo asociar palabra, sonido e imagen que pertenecen a cada elemento.

## Instrucción

- 1 En esta actividad, el niño deberá buscar determinados elementos dentro de un set de estímulos que el mediador establezca.
- 2 Para lo anterior, siga las instrucciones dependiendo del nivel de complejidad en el que debe presentar la actividad.



## Nivel inicial:

- Elija un mundo de La Mesita y presionando el paisaje que hace referencia al mundo, aparecerán los objetos que lo componen.
- Seleccione dos o tres palabras, y lleve estos objetos al escritorio, distribuyéndolos en distintos lugares.
- Posteriormente, seleccione la herramienta del lápiz y pídale al niño que encierre uno de los tres objetos, diciéndole solo en nombre de este.  
“Encierra el... (nombre el objeto que quiere que encierre)”
- Cuando haya finalizado, pídale al niño que repita el nombre del objeto:  
“¿Qué es esto? o ¿cómo se llama?”



## Nivel intermedio:

- Elija un mundo de La Mesita y presionando el paisaje que hace referencia al mundo, aparecerán los objetos que lo componen.
- Seleccione cuatro o más palabras, y lleve estos objetos al escritorio, distribuyéndolos en distintos lugares.
- Posteriormente, seleccione la herramienta del lápiz y pídale al niño que encierre uno de los objetos, diciéndole solo el nombre de este. Repita esta instrucción con cada uno de los elementos seleccionados.
- A medida que el niño vaya encerrando los elementos, pídale que diga el nombre del objeto a través de la herramienta del micrófono.



## Nivel avanzado:

- En este nivel, el mediador deberá elegir uno de los mundos y apretar el paisaje para llegar a los objetos.
- Cuando estén en la pantalla donde se ven todos los elementos del mundo, pídale al niño que busque determinado objeto lo más rápido posible. Repita esta instrucción con distintos objetos del mundo. Un ejemplo de la indicación podría ser:  
“**Entra al mundo del circo y busca lo más rápido posible el payaso.**”
- Puede trabajar con elementos con un nombre más largo, por ejemplo: Papagayo, Serpiente, Hipopótamo.

## Sugerencias

- Para utilizar la herramienta del micrófono, se debe apretar en la barra superior de la pantalla el botón con un micrófono y cuando aparezca un loro azul en el escritorio, se debe mantener presionado este personaje para que capte y pueda reproducir el mensaje.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## FRASES A PARTIR DE IMÁGENES

Objetivo	Sendero
Seleccionar diferentes elementos dentro de los mundos e ir creando frases de forma oral.	Esta actividad pertenece al sendero de habilidades lingüísticas y promueve el aprendizaje de vocabulario y la comprensión oral.

## Instrucción

- 1 Ingrese a un mundo de La Mesita y toque el paisaje para llegar a los objetos.
- 2 Elija uno o más elementos, dependiendo del nivel de dificultad con el que debe presentar la actividad, y vaya creando junto con el niño distintas frases. Estas frases pueden tener relación entre ellas, de modo que quede una pequeña historia sobre el o los elementos seleccionados, ordenada secuencialmente.
- 3 Para crear las frases, vaya dándole ejemplos al niño o preguntándole sobre el objeto para que surjan frases en la conversación. Puede decirle al niño: "Inventemos frases con este(estos) objeto(s)". Para ayudar al niño puede hacer preguntas, por ejemplo: ¿cómo es(son)el(los) objetos?, ¿de qué color?, ¿para qué sirve(n)?, entre otras. Con esas respuestas puede ir diciendo pequeñas frases, por ejemplo: "el(la)... (Nombre del objeto) y la(el)... (nombre el otro objeto) son .... (escriba el color, tamaño o característica que comparten)". Se deben ir ordenando las imágenes o dibujos de los objetos en el escritorio de la pantalla, de forma secuencial según lo cómo lo hayan establecido en las frases.



## Nivel inicial:

- Comiencen creando frases con solo un elemento en el escritorio. Se sugiere partir seleccionando elementos de la vida diaria, por ejemplo: Casa, Árbol, Gato.
- El mediador puede partir la actividad con un ejemplo, de modo que el niño comprenda qué debe hacer. También puede acompañar el desempeño del niño con preguntas como: "¿Cómo es?, ¿te gusta?, ¿de qué color es?".



## Nivel intermedio:

- Seleccione dos elementos de los mundos que puedan tener relación o puedan crearse frases incluyendo los dos elementos en el mismo enunciado. Estos elementos pueden compartir categorías, características, funciones, entre otras cualidades.
- Posteriormente, pida al niño que construya una frase incluyendo los dos elementos en pantalla. Puede darle un ejemplo de la actividad y acompañar su desempeño con preguntas como: "¿En qué se parecen?, ¿en qué son iguales?".



## Nivel avanzado:

- Seleccione tres o más elementos de los mundos que puedan tener relación o puedan crearse frases incluyéndolos en el mismo enunciado. Estos elementos pueden compartir categorías, características, funciones, entre otras cualidades.
- Puede pedirle al niño que vayan creando frases que se relacionen entre sí, de modo que al ser ordenadas secuencialmente configuren una historia; o desde el inicio ir creando una historia que involucre los distintos elementos, por ejemplo: "Había una vez una NIÑA que se comió una MANZANA en la CASA".

## Sugerencias

- Puede comenzar la actividad dándole un ejemplo al niño de lo que se va a hacer.
- Puede pedirle al niño decir la frase con la herramienta del micrófono, para utilizar esta herramienta, se debe apretar en la barra superior de la pantalla el botón con un micrófono y cuando aparezca un loro azul en el escritorio, se debe mantener presionado este personaje para que capte y pueda reproducir el mensaje.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## LOS ARTÍCULOS

## Objetivo

Asociar artículos definidos e indefinidos a diferentes elementos dentro de la aplicación.

## Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades lingüísticas y promueve principalmente la familiarización con el vocabulario de la aplicación.

## Instrucción

- 1 Dentro de la aplicación, seleccione una cantidad de elementos limitado, dependiendo del nivel de dificultad con el que deba presentar la actividad. Lo anterior puede hacerlo seleccionando uno de los mundos de La Mesita, tocando el paisaje que hace referencia al mundo y seleccionando finalmente los objetos que desea.
- 2 Ordene los objetos en una columna al centro de la pantalla y dibújeles con la herramienta del lápiz una línea negra al lado izquierdo de los objetos.
- 3 Por último, escriba con la herramienta del tablero de letras los artículos que corresponden según la complejidad de la actividad, ordenándolos en una fila debajo de los estímulos seleccionados, o al lado derecho de la pantalla.
- 4 Pídale al niño que ponga en la línea negra el artículo que le corresponde a cada objeto.



## Nivel inicial:

- Comience trabajando con artículos definidos singulares (*el* y *la*).
- Trabaje con un solo elemento en la pantalla y dos opciones de artículos.
- Para acompañar la realización de la actividad, el mediador puede realizar preguntas como: **"¿Se dice EL sol o LA sol?"**.
- Pídale al niño que deslice los artículos a los elementos según corresponda.



## Nivel intermedio:

- Trabaje con artículos definidos singulares y plurales (*el*, *la*, *los* y *las*).
- Comience con dos elementos en la pantalla y ponga las opciones de los artículos en la parte inferior o al lado derecho de la pantalla.
- Pídale al niño que deslice los artículos a los elementos según corresponda.
- Puede acompañar la realización de la actividad, con preguntas o ejemplos.



## Nivel avanzado:

- En este nivel trabaje con artículos definidos (*el-la-los-las*) e indefinidos (*un-una-unos-unas*).
- Comience trabajando con tres o más elementos en pantalla y vaya aumentando las opciones de los artículos, dependiendo el desempeño del niño.

## Sugerencias

- El mediador debe presentar los artículos realizar los ejemplos que sean necesarios para que el niño conozca los artículos y pueda diferenciar su uso, antes de comenzar con la actividad.
- Cuando el niño tenga un mejor manejo de los artículos, puede escribirlos él con la herramienta del tablero de letras, sin que el mediador los escriba y presente previamente.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## FRASES

Objetivo	Sendero
Crear frases u oraciones en base a una palabra.	Esta actividad pertenece al sendero de habilidades lingüísticas y promueve principalmente la familiarización con vocabulario y fomentar la comprensión de frases u oraciones.

## Instrucción

- 1 Con el tablero de letras, el mediador deberá escribir una frase u oración, en la cual dejará un espacio en blanco para rellenar con una opción de palabra u objeto. Recuerde dibujar, con la herramienta del lápiz, una línea negra en donde deberán completar la frase. Por ejemplo, "el \_\_\_\_\_ es rojo".
- 2 Luego, debajo de la oración, pondrá opciones de respuesta a la actividad, dependiendo del nivel de complejidad en que debe presentar el ítem. Siguiendo el ejemplo anterior, deberá poner la imagen del tomate y como respuesta distractora una pera.
- 3 Posteriormente, léale la frase al niño y pídale que complete la frase con una de las opciones disponibles. El niño deberá llevar la palabra faltante al espacio que corresponde y toquen la frase para que la aplicación la lea.
- 4 Recuerden que, para armar una frase, deben acercar una palabra a la otra y conectarlas con un espacio marcado en azul, de ese modo la aplicación podrá leer toda la oración.



## Nivel inicial:

- EL mediador deberá escribir una frase simple en la pantalla, donde solo falte una palabra.
- Debajo de la frase, escriba la palabra que la completa, ésta puede ser de una o dos sílabas, por ejemplo: *Pan, Nube, Rama.*



## Nivel intermedio:

- El mediador deberá escribir una frase simple en la pantalla, donde solo falte una palabra.
- Debajo de la frase, escriba la palabra que la completa, ésta puede ser de dos o tres sílabas, por ejemplo: *Perro, Árbol, Paloma.*



## Nivel avanzado:

- EL mediador deberá escribir una frase simple o de mayor extensión y complejidad en la pantalla, donde solo falte una o dos palabras.
- Debajo de la frase, escriba las palabras faltantes junto a uno o dos palabras distractoras.
- Las palabras incógnitas pueden ser de una o más sílabas, por ejemplo: *Flor, Zapato, Cocodrilo.*

## Sugerencias

- Enfatique la repetición de la palabra incógnita para ampliar el vocabulario del niño.
- Puede pedirle al niño que repita la frase completa a través de la herramienta del micrófono. Para utilizar la herramienta del micrófono, se debe apretar en la barra superior de la pantalla el botón con un micrófono y cuando aparezca un loro azul en el escritorio, se debe mantener presionado este personaje para que capte y pueda reproducir el mensaje.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## SEGUIMIENTO DE INDICACIONES

## Objetivo

Seguir indicaciones utilizando las diversas herramientas que componen La Mesita.

## Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades lingüísticas y promueve el desarrollo de la comprensión oral, específicamente, el seguimiento de instrucciones simples, directas o compuestas. Además de reforzar el conocimiento y uso de las herramientas de la aplicación.

## Instrucción

Las instrucciones de esta actividad, dependen del nivel de dificultad.



## Nivel inicial:

- Ingresen a uno de los mundos y dígame al niño:  
**“Elije un objeto”.**  
Cuando el niño haya tocado el objeto y éste se encuentre en la pantalla, continúen con las siguientes indicaciones:
- Pintar el objeto de otro color: dígame al niño **“Vamos a pintarlo de otro color”** señálele la herramienta paleta de colores y diga:  
**“Pintémoslo de color morado”.**  
Si el niño aún no sabe cómo utilizar la herramienta, muéstrela cómo se hace, arrastrando el color al objeto; luego dígame **“Ahora hazlo tú, píntalo de color naranja”.**
- Utilizar herramienta de tamaño (ícono de cuadrados): dígame al niño **“Agrandemos el objeto, toca el cuadrado grande y arrástralo al objeto”**  
Si la instrucción es demasiado compleja, puede mostrarle al niño cómo se realiza la acción, seleccionando el cuadrado grande de la barra superior. Luego dígame: **“Ahora achiquémoslo”**
- Utilizar herramienta cámara: dígame al niño **“Saquémosle una foto a nuestro trabajo”**, toquen la cámara para realizar la acción.
- Utilizar la herramienta bomba: por último, dígame al niño **“Muy bien, terminamos con esta tarea, así que tira la bomba a la pantalla para iniciar otra actividad”.**



## Nivel intermedio:

- Ingresen a uno de los mundos y dígame al niño:  
**“Elije dos objetos”.**  
Cuando se encuentren en la pantalla, continúen con las siguientes indicaciones:
- Utilizar la herramienta lápiz. Dígame al niño: **“Ahora toca el lápiz** (espere a que lo seleccione), **elige el color verde y encierra en un círculo el (la)...** (diga el nombre de uno de los objetos seleccionados)”.  
Una vez que haya terminado la instrucción anterior, dígame al niño: **“Dibuja una nube arriba del otro objeto ¿De qué color la dibujarás?”.**
- Utilizar herramienta de notas musicales: Vayan a la herramienta de sonidos y toquen todas las notas musicales diciendo el nombre de ésta. Luego dígame al niño: **“Pongámosle música a nuestros objetos. Ponle la nota “sol”, la de color rojo al ...** (diga el nombre de uno de los objetos) **y la nota “si”, la de color azul al...** (diga el nombre del otro objeto)”.  
• Utilizar la herramienta de grabación (micrófono). Dígame al niño: **“Ahora grabemos el nombre de los objetos. Toca el micrófono, ahora mantén presionado al loro y di el nombre de nuestros objetos”.**
- Utilizar la herramienta Bomba. Por último, dígame al niño: **“Muy bien, terminamos con esta tarea, así que tira la bomba a la pantalla para iniciar otra actividad”.**



## Nivel avanzado:

- En este nivel se puede trabajar con más de dos elementos en la pantalla repasando las instrucciones de los niveles anteriores.
- También se espera agregar un paso de mayor complejidad a las instrucciones anteriormente expuestas. Por ejemplo, puede entregar al niño instrucciones compuestas que requieran una secuencia: **“Pinta este objeto de color azul, después pinta el otro objeto de color morado”,** o **“antes de pintar este objeto de color morado, pinta este otro de color azul”.**
- Además, se pueden agregar instrucciones con la herramienta de segmentación, pidiéndole al niño que segmente las palabras en modo sílabas y que posteriormente saque una determinada sílaba de una palabra, o realizar la misma instrucción encerrando determinada letra.

## Sugerencias

- Las indicaciones son a modo de ejemplo por lo que se pueden modificar o agregar las que se estimen conveniente.
- Para utilizar la herramienta del micrófono, se debe apretar en la barra superior de la pantalla el botón con un micrófono y cuando aparezca un loro azul en el escritorio, se debe mantener presionado este personaje para que capte y pueda reproducir el mensaje.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdalo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## COMPLETANDO ORACIONES ORALES

### Objetivo

Completar oraciones a través de la identificación de elementos.

### Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades lingüísticas y promueve el desarrollo del vocabulario y la comprensión oral.

### Instrucción

- 1 El mediador deberá elegir uno o más objetos de La Mesita, dependiendo del nivel de dificultad con el que deba presentar la actividad. Para acceder a los objetos, seleccione uno de los mundos de la aplicación y toque el paisaje que hace referencia a éste, de esa forma podrá ver todas las imágenes que componen La Mesita.
- 2 Posteriormente, y con el o los elementos en pantalla, diga una oración que tenga relación con uno de los objetos escogidos, sin decir el nombre de éste.
- 3 Pídale al niño que identifique cuál es el objeto al que hace referencia la oración, teniendo que apretarlo o encerrarlo en un círculo con la herramienta del lápiz.



#### Nivel inicial:

- Comience trabajando con un elemento en la pantalla.
- El niño deberá completar la oración oralmente, luego debe tocar el objeto y con la herramienta del micrófono, repetir la palabra que completa la oración.



#### Nivel intermedio:

- En este nivel, debe presentar dos elementos en la pantalla.
- Luego conformará una oración que tenga relación con un elemento, y pedirá al niño que identifique cuál de los objetos es el que hace referencia la oración.



#### Nivel avanzado:

- En este nivel trabaje con tres o más elementos en pantalla.
- Luego conformará una oración que tenga relación con un elemento, y pedirá al niño que identifique cuál de los objetos es el que hace referencia la oración.
- Puede complejizar el nivel pidiéndole al niño que cree la frase a partir de un elemento.

### Sugerencias

- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.
- Para utilizar la herramienta del micrófono, se debe apretar en la barra superior de la pantalla el botón con un micrófono y cuando aparezca un loro azul en el escritorio, se debe mantener presionado este personaje para que capte y pueda reproducir el mensaje.
- A continuación, se presentan ejemplos de oraciones por mundo de la aplicación, los ítems pueden modificarse y crear otros de mayor o menor complejidad. Los ítems de menor dificultad pueden ser oraciones donde se describa el objeto, por ejemplo, poner frutas de distinto color y decir “es naranja” y esperar la respuesta del niño.
  1. Mundo reserva natural: seleccione la ardilla, el ciervo y/o la jirafa, para que estos salgan en la pantalla. Luego dígame al niño “Tiene el cuello largo para alcanzar las hojas de los árboles. ¿quién es?”. Respuesta correcta: JIRAFa.
  2. Mundo teatro: seleccione maquillaje, bailar y/o butaca. Luego dígame al niño “En una fiesta me pongo a...”, espere a que el niño responda. Respuesta correcta BAILAR.
  3. Mundo circo: seleccione sombrero, máscara y/o cuerda, para que aparezcan en la pantalla. Luego dígame al niño “En la cabeza me pongo el...”. Respuesta correcta: SOMBRERO.
  4. Mundo casa: seleccione florero, vaso y/o plato, para que aparezcan en la pantalla. Luego dígame al niño “Para tomar agua necesito un ...”. Respuesta correcta: VASO
  5. Mundo feria: seleccione pesa, manzana y/o dinero. Luego dígame al niño “Para comprar necesito...”. Respuesta correcta: DINERO.
  6. Mundo plaza: seleccione pérgola, basurero y/o columpio; luego dígame al niño “Un papel se bota en un ...”. Respuesta correcta: BASURERO.
  7. Mundo Parque de diversiones: seleccione dulce, premio y entradas. Luego dígame al niño “Para entrar al parque necesito...”. Respuesta correcta: ENTRADAS

## CUENTOS CORTOS

## Objetivo

A partir de la narración de cuentos, se busca incentivar la identificación de elementos y situaciones.

## Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades lingüísticas y promueve el aprendizaje de vocabulario y la comprensión oral.

## Instrucción

- 1 Seleccione uno de los mundos que componen La Mesita y diríjase a la sección de cuentos, la cuál encontrará al presionar el ícono del libro en la parte inferior izquierda de la pantalla.
- 2 Cada cuento está representado por una figura y color distinto dependiendo de su complejidad.
- 3 Continúe la instrucción dependiendo del nivel de dificultad con la que deba presentar la actividad.



## Nivel inicial:

- Comience trabajando con cuentos cortos de una página.
- Cuando tenga seleccionado el cuento, presione el botón de play que se encuentra encima de la imagen del cuento. Escuchen con atención el cuento y repítanlo las veces que sean necesarias.
- Posteriormente, el mediador le dirá al niño: **“Vamos a buscar los objetos que estaban en esta historia”**  
Vaya a los elementos que componen ese mundo, tocando el botón que contiene un círculo y dos triángulos; y luego presione el paisaje que hace referencia al mundo.
- En esta ocasión, será el mediador el que busque los elementos que componen la historia y los distribuya en la pantalla.
- Luego pídale al niño que nombre cada uno de los elementos. Puede decirle uno por uno: **“¿Qué es esto? O ¿cómo se llama este elemento?”**.



## Nivel intermedio:

- Trabaje con cuentos de tres o cuatro páginas.
- Cuando tenga seleccionado el cuento, presione el botón de play que se encuentra encima de la imagen del cuento. Escuchen con atención el cuento y repítanlo las veces que sean necesarias.
- Posteriormente, el mediador buscará los elementos de la historia, pero agregará 2 o 3 elementos que no corresponden a ella. Distribuirá todos estos elementos en la pantalla y le pedirá al niño que con la herramienta del lápiz encierre y nombre los elementos que correspondan a la historia, puede decirle: **“Nombra y encierra en un círculo los objetos que sí estaban en el cuento”**.



## Nivel avanzado:

- En este nivel, trabaje con cuentos de mayor extensión, que tengan más de cuatro páginas.
- Cuando tenga seleccionado el cuento, presione el botón de play que se encuentra encima de la imagen del cuento. Escuchen con atención el cuento y repítanlo las veces que sean necesarias.
- En esta ocasión, será el niño el que tendrá que buscar los elementos que conforman la historia en los diferentes mundos. Luego, a medida que los vaya encontrando, deberá decir el nombre del elemento a través de la herramienta del micrófono.

## Sugerencias

- Se debe enfatizar el nombre de cada elemento a medida que se busquen dentro de los mundos para aumentar el vocabulario.
- Se le puede pedir al niño que modifique las características del elemento con las distintas herramientas dependiendo de lo que dice la historia (por ejemplo, cambiarle el color, agrandararlo o achicarlo, entre otras).
- Para utilizar la herramienta del micrófono, se debe apretar en la barra superior de la pantalla el botón con un micrófono y cuando aparezca un loro azul en el escritorio, se debe mantener presionado este personaje para que capte y pueda reproducir el mensaje.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.



## MICROCuentos

Objetivo	Sendero
Profundizar en los contenidos de las historias.	Esta actividad pertenece al sendero de habilidades lingüísticas y promueve el desarrollo de la comprensión oral, específicamente, el entendimiento de cuentos y el poder responder a preguntas explícitas e implícitas del relato.

### Instrucción

- 1 El mediador deberá seleccionar uno de los mundos, tocar el ícono del libro y elegir una de las opciones de micro-cuentos, dependiendo de la dificultad con la que deba presentar la actividad.
- 2 Dígale al niño “Escucharemos un cuento con mucha atención, ya que cuando termine te haré algunas preguntas de la historia”. Cuando se asegure de que el niño está concentrado, póngale play al cuento y escúchenlo en conjunto.
- 3 Posteriormente, pregúntele al niño sobre lo escuchado, enfatizando en sus personajes y en los hechos. Puede hacer preguntas como “¿de qué se trataba la historia?, ¿qué pasó?, ¿quién hizo...?”, entre otros.”
- 4 Modifique la actividad según la complejidad con la que deba presentarla.



#### Nivel inicial:

- Trabaje con los cuentos de una o dos páginas.
- Luego, pregúntele al niño algo concreto dentro de la historia, por ejemplo: *“¿Cómo se llama?, ¿de qué color era?, etc.”*
- Posteriormente pídale al niño que ingrese a los objetos que forman parte del mundo y pídale que busque el o los elementos que conforman la historia, enfatizando en el nombre de cada uno de ellos.



#### Nivel intermedio:

- Trabaje con cuentos de tres a seis páginas.
- Escuchen la historia y luego realice preguntas de comprensión lectora simples, por ejemplo: *“¿Quién es el personaje más importante?, ¿qué hizo?, ¿qué pasó...?”,* entre otras”.
- Pídale al niño que busque los elementos de la historia o realice con la herramienta del lápiz un dibujo que tenga relación con el cuento.
- Además, en conjunto con el niño vuelvan a contar la historia con sus propias palabras.



#### Nivel avanzado:

- Trabaje con cuentos de una extensión mayor a 6 páginas.
- Escuchen la historia, luego pídale que busque los elementos que tiene relación con la historia y realiza preguntas de comprensión lectora simples y complejas, incorporando la opinión del niño o una postura diferente. Por ejemplo: *“¿Qué pasó al inicio de la historia?, ¿qué hizo el personaje principal?, ¿qué habrías hecho en su lugar?, ¿qué otro final podría haber tenido la historia?”*

### Sugerencias

- Pueden utilizar la herramienta del micrófono para responder a las preguntas o realizar el resumen de la actividad. Para utilizar la herramienta del micrófono, se debe apretar en la barra superior de la pantalla el botón con un micrófono y cuando aparezca un loro azul en el escritorio, se debe mantener presionado este personaje para que capte y pueda reproducir el mensaje.
- Puede pedirle al niño que dibuje con la herramienta del lápiz las distintas situaciones del cuento o las modificaciones a la historia que ustedes hayan realizado.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígale la respuesta correcta.

## SECUENCIA TEMPORAL

## Objetivo

Crear una historia con un orden lógico.

## Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades lingüísticas y promueve el desarrollo de la comprensión, específicamente, el poder comprender y ordenar temporalmente historias a partir de imágenes.

## Instrucción

De la instrucción dependiendo del nivel de dificultad en el que deba presentar la actividad.



## Nivel inicial:

- Ingrese a uno de los mundos y escoja un ordenamiento de historia de menor complejidad (los que tienen una figura de un triángulo).
- Cuando haya seleccionado el ordenamiento de historia con el que trabajará, observen cada una de las imágenes haciendo zoom sobre ella tocando dos veces seguidas encima de la imagen.
- Luego cuénteles al niño una historia en base a las imágenes. Posteriormente, en conjunto con el niño, vayan ordenando las tarjetas respetando la secuencia de la historia, para esto puede ir describiendo al niño las tarjetas en el orden correcto.



## Nivel intermedio:

- Trabaje con ordenamientos de historia que correspondan a un nivel de complejidad intermedio (correspondiente a la figura de la estrella y a la que tiene 10 puntas).
- Cuando haya seleccionado el ordenamiento de historia con el que trabajará, observen cada una de las imágenes haciendo zoom sobre ella tocando dos veces seguidas encima de la imagen.
- En este nivel el mediador deberá pedirle al niño que ordene las tarjetas y cree una historia a partir de todas las imágenes. Puede ayudar al niño a través de preguntas, por ejemplo:  
*“¿Qué pasó en esta imagen? ¿y eso, pasa antes o después de esta otra imagen?”*



## Nivel avanzado:

- Ingrese a uno de los mundos y escoja un ordenamiento de historia de mayor complejidad (los dos últimos niveles de las opciones).
- Cuando haya seleccionado el ordenamiento de historia con el que trabajará, observen cada una de las imágenes haciendo zoom sobre ella tocando dos veces seguidas encima de la imagen.
- En este nivel el mediador deberá pedirle al niño que ordene las tarjetas según una historia que haya inventado.
- Posteriormente, pídale al niño que cuente la historia en voz alta, a través de la descripción de cada imagen.
- El mediador al finalizar, puede hacerle preguntas al niño que impliquen algún cambio en la historia. Por ejemplo:  
*“¿Podría ir esta imagen antes que esta?, ¿qué habría pasado si primero...?, entre otras”*.

## Sugerencias

- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## ESCUCHANDO LAS LETRAS

Objetivo	Sendero
Escuchar el nombre de las letras y asociarlo a su representación gráfica.	Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura y promueve el desarrollo del conocimiento del nombre de las letras.

### Instrucción

- 1 El mediador deberá ir al tablero de letras y seleccionar un conjunto de estas, dependiendo del nivel de complejidad en la que deba presentar la actividad.
- 2 Deberá ir presentando cada una de las letras del conjunto seleccionado en forma individual, para que el niño la observe, escuche como suena y posteriormente pedirle que busque uno o más objetos que comiencen con la letra determinada. Si no encuentra ningún objeto que inicie con esa letra, pídale al niño que dibuje el objeto en cuestión con la herramienta del lápiz.



#### Nivel inicial:

- Comience trabajando el conjunto de letras que se encuentra en amarillo en el tablero de letras.
- Cada una de estas letras debe ser presentada en un primer momento de forma individual en la pantalla. Toque esta letra para que escuchen su nombre y pídale al niño que lo repita. Posteriormente, dígame al niño una palabra que empiece con dicha letra y pídale que lo busque en uno de los mundos. Si la palabra en cuestión, no está dentro de la aplicación, escribanla con el tablero de letras y/o hagan un dibujo de esa palabra con la herramienta del lápiz.



#### Nivel intermedio:

- En este nivel, trabaje con el conjunto de letras que se encuentra en verde en el tablero de letras.
- Cada una de estas letras debe ser presentada en un primer momento de forma individual en la pantalla. Toque esta letra para que escuchen su nombre y dígame al niño:  
*“Esta es la letra (diga el nombre de la letra) y suena así (diga el sonido de la letra)”*. Luego, pídale al niño que repita el nombre y el sonido de la letra.
- Además, pregúntele al niño qué palabra comienza con determinada letra, para que posteriormente busquen esos elementos en los distintos mundos. Si la palabra en cuestión, no está dentro de la aplicación, escribanla con el tablero de letras y/o hagan un dibujo de esa palabra con la herramienta del lápiz.



#### Nivel avanzado:

- Trabaje con el conjunto de letras que se encuentra en color celeste y rosado en el tablero de letras.
- Cada una de estas letras debe ser presentada en un primer momento de forma individual en la pantalla. Toque esta letra para que escuchen su nombre y dígame al niño:  
*“Esta es la letra (diga el nombre de la letra) y suena así (diga el sonido de la letra)”*. Luego pídale al niño que repita el nombre y el sonido de la letra.
- Además, pregúntele al niño qué palabra comienza con determinada letra, para que posteriormente busquen esos elementos en los distintos mundos. Si la palabra en cuestión, no está dentro de la aplicación, escribanla con el tablero de letras y/o hagan un dibujo de esa palabra con la herramienta del lápiz.

### Sugerencias

- Recuerde pedirle al niño que repita el nombre y sonido de cada letra. Lo anterior, pueden realizarlo con la herramienta del micrófono. Para utilizar la herramienta del micrófono, se debe apretar en la barra superior de la pantalla el botón con un micrófono y cuando aparezca un loro azul en el escritorio, se debe mantener presionado este personaje para que capte y pueda reproducir el mensaje.
- Cuando hayan seleccionado el objeto, enfatice que su nombre comienza con determinada letra y que en la palabra suena de determinada forma.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## EL ABECEDARIO

## Objetivo

Reproducir el abecedario a través de la herramienta del micrófono.

## Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, y promueve el aprendizaje y reforzamiento del conocimiento del nombre de las letras.

## Instrucción

- 1 El mediador deberá ir enseñando las letras del abecedario al niño, luego le pedirá que las repita utilizando la herramienta del micrófono.
- 2 Para lo anterior, escriba una determinada cantidad de letras del abecedario con el tablero de letras y ordénelas en el escritorio de la aplicación. Dígale al niño "Vamos a escuchar y luego a repetir estas letras con el micrófono", vayan tocando cada letra para que la aplicación la lea y luego vayan repitiendo cómo se llama cada una de ellas con la herramienta del micrófono. Recuerden mantener el personaje del micrófono presionado mientras dicen el abecedario, para que luego puedan escucharlo con voz entretenida.



## Nivel inicial:

- Comience trabajando con las diez primeras letras del abecedario (de la "A" a la "J"). Para presentarlas vaya escribiendo de dos en dos las letras en la pantalla, a través de la herramienta del tablero de letras.
- Presione cada letra para ser escuchada y posteriormente repetida por el niño a través de la herramienta del micrófono.
- Por ejemplo, escriba la A y la B en la pantalla, luego tóquelas para que la aplicación las lea y repítalas junto al niño, presionando el personaje del micrófono para luego escucharlas con voz entretenida. Luego, repita las instrucciones con los cuatro pares de letras restantes.
- Posteriormente, presente las diez letras en la pantalla y pídale al niño que repita todas a través de la herramienta del micrófono. Vaya señalando una por una las letras mientras el niño las repite.



## Nivel intermedio:

- Continúe trabajando con las siguientes diez letras del abecedario (de la "K" a la "S"). Para presentarlas vaya escribiendo de dos en dos las letras en la pantalla, a través de la herramienta del tablero de letras.
- Presione cada letra para ser escuchada y posteriormente repetida por el niño a través de la herramienta del micrófono.
- Por ejemplo, escriba la K y la L en la pantalla, luego tóquelas para que la aplicación las lea y repítalas junto al niño, presionando el personaje del micrófono para luego escucharlas con voz entretenida. Luego, repita las instrucciones con los cuatro pares de letras restantes.
- Posteriormente, presente las diez letras en la pantalla y pídale al niño que repita todas a través de la herramienta del micrófono. Vaya señalando una por una las letras mientras el niño las repite.



## Nivel avanzado:

- Continúe trabajando con las siguientes siete letras del abecedario (de la "T" a la "Z"). Para presentarlas vaya escribiendo de dos en dos las letras en la pantalla, a través de la herramienta del tablero de letras.
- Presione cada letra para ser escuchada y posteriormente repetida por el niño a través de la herramienta del micrófono.
- Por ejemplo, escriba la T y la U en la pantalla, luego tóquelas para que la aplicación las lea y repítalas junto al niño, presionando el personaje del micrófono para luego escucharlas con voz entretenida. Luego, repita las instrucciones con los tres pares de letras restantes.
- Posteriormente, presente las siete letras en la pantalla y pídale al niño que repita todas a través de la herramienta del micrófono. Vaya señalando una por una las letras mientras el niño las repite.
- Luego de que el niño maneje esta actividad, usted podrá trabajar con el abecedario completo, trabajando dentro de la pantalla 10 o más letras.

## Sugerencias

- Cuando el niño repita las letras a través de la herramienta del micrófono, recuerde ir señalando cada una de ellas en la pantalla.
- Recuerde escribir el abecedario en los lugares en que el personaje del micrófono no tape estas letras.
- Para aumentar la complejidad de la actividad, es posible repetir el abecedario hacia atrás con el apoyo visual.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígale la respuesta correcta.

## DENTIFICANDO LETRAS

### Objetivo

Identificar el nombre de la letra bajo distintos estímulos.

### Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, y promueve el aprendizaje y reforzamiento del conocimiento del nombre de las letras.

### Instrucción

- 1 A través del tablero de letras, el mediador deberá seleccionar 2 letras y posteriormente, cuando se encuentren en la pantalla, presionar sobre ellas para escuchar sus respectivos nombres.
- 2 Luego, pídale al niño que toque una letra o que, a través de la herramienta del lápiz, encierre una letra determinada con un color específico. Por ejemplo, "Mira estas letras y encierra con el lápiz de color azul la letra /M/".



#### Nivel inicial:

- En este nivel, debe partir trabajando con las vocales.



#### Nivel intermedio:

- Trabaje con las letras de la segunda línea del tablero de letras, correspondientes al color verde.



#### Nivel avanzado:

- Trabaje con las letras que se encuentran en la tercera y cuarta línea del tablero de letras, correspondientes al color celeste y rosado.

### Sugerencias

- Cuando el niño maneje la actividad, puede aumentar la cantidad de letras presentadas en la pantalla, primero a 5 y luego a 10.
- Para complejizar la actividad, también puede elegir dos elementos de los mundos y mediar la identificación de la letra inicial de cada elemento, escribiéndola con el tablero de letras. Posteriormente realizar la petición de encerrar con un color específico una de las letras.
- Recuerde enfatizar el nombre y el sonido de cada una de las letras.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## CONOCIENDO EL SONIDO DE LAS LETRAS

**Objetivo**

Asociar el sonido de las letras a su grafía.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, y promueve el aprendizaje y reforzamiento del conocimiento del nombre de las letras, específicamente el sonido de éstas.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá escribir un conjunto de letras con la herramienta del tablero de letras, para distribuir las en la pantalla. Estas letras deben estar separadas entre ellas y su selección dependerá del nivel con el que debe presentar la actividad.
- 2 Luego el mediador presentará una letra enfatizando en el sonido de ésta. Por ejemplo, si presenta la letra /M/, señálela y dígame al niño "el sonido de esta letra es /mmm/". Si el niño pregunta o dice el nombre de la letra dígame, "sí, el nombre de esta letra es /eme/ pero suena /mmm/".
- 3 Cuando el niño maneje el sonido de un conjunto de letras significativo, preséntele éstas en la pantalla y pídale que identifique cierta letra a partir de su sonido, por ejemplo "Toca /mmm/" o puede pedirle que encierre en un círculo, con la herramienta del lápiz, una letra determinada diciéndole solo el sonido de ésta.

**Nivel inicial:**

- En este nivel, debe partir trabajando con las vocales, ubicadas en la primera línea amarilla del tablero de letras.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con las letras de la segunda línea del tablero de letras, correspondientes al color verde.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con las letras que se encuentran en la tercera y cuarta línea del tablero de letras, correspondientes al color celeste y rosado.

**Sugerencias**

- Cuando el niño maneje la actividad, puede aumentar la cantidad de letras presentadas en la pantalla, primero a 5 y luego a 10.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## COMPLETANDO PALABRAS

**Objetivo**

Observar las opciones e identificar la letra faltante.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, y promueve el aprendizaje y reforzamiento del conocimiento del nombre de las letras.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá escribir una palabra con el tablero de letras. Presentará la palabra al niño, haciendo énfasis en las letras que la componen.
- 2 Luego activará la herramienta de segmentación de letras, ubicada en la barra superior amarilla, representada con un rectángulo, cuadrados y líneas. En esa herramienta, deberá seleccionar la que dice "l-e-t-r-a-s". De ese modo, verá la palabra que escribió, segmentada según sus letras y al momento de tocar cada una de ellas, la aplicación leerá el nombre de la letra.
- 3 Posteriormente, el mediador deberá sacar de la palabra una de sus letras, de modo que quede una línea vacía. Ubicará la letra que sacó debajo de la palabra principal y escribirá una o dos letras distractoras, que no puedan ir en el espacio vacío.
- 4 Cuando tenga listo lo anterior, escuchen el nombre de todas las opciones de letras y pídale al niño que complete la palabra con la letra que corresponde.
- 5 Si el niño responde de forma correcta, la letra se acomodará en el espacio correspondiente. Sin embargo, si responde de forma incorrecta, la letra rebotará y no podrá colocarse en el espacio vacío.

**Nivel inicial:**

- En este nivel, se debe trabajar con palabras de una o dos sílabas, por ejemplo: Sol, Mapa, Mono.
- La letra incógnita que le debe faltar a estas palabras deben ser las vocales.
- Como opción de respuesta se deben escribir dos o tres letras, una que corresponda a la respuesta correcta y otras dos letras distractoras.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con palabras de dos o tres sílabas, por ejemplo: Rama, Pollo, Tomate.
- La letra incógnita que le debe faltar a estas palabras debe corresponder a las vocales o a las consonantes que están ubicadas en la primera y segunda fila del tablero de letras (línea amarilla y verde).
- Como opción de respuesta se deben escribir dos o tres letras, una que corresponda a la respuesta correcta y otras dos letras distractoras.

**Nivel avanzado:**

- En este nivel, trabaje con palabras de tres o más sílabas, por ejemplo: Jirafa, Elefante, Hipopótamo.
- La letra incógnita que le debe faltar a estas palabras debe corresponder a las consonantes que están ubicadas en la tercera y cuarta fila del tablero de letras (línea celeste y rosada).
- Como opción de respuesta se deben escribir dos o tres letras, una que corresponda a la respuesta correcta y otras dos letras distractoras.

**Sugerencias**

- Enfatizar el nombre y el sonido de la letra que se utiliza para completar la palabra.
- Tenga cuidado de no tocar el objeto asociado a la imagen, debido a que, si lo tocan, se completará la palabra de forma automática.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## SIGUIENDO LA PISTA

**Objetivo**

Completar la grafía de la letra presentada con seguimiento de puntos.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, y promueve el aprendizaje y reforzamiento del conocimiento del grafema, o representación escrita de la letra.

**Instrucción**

- 1 El mediador seleccionará la herramienta del lápiz y elegirá, en conjunto con el niño, un color.
- 2 Luego, deberá dibujar en grande y con línea punteada, una letra dentro de la pantalla. Cuando haya finalizado, pídale al niño que con el mismo color de lápiz u otro, una todos los puntos para observar qué letra dibujaron. Pídale que lea la letra una vez que haya unido de forma correcta todos los puntos.

**Nivel inicial:**

- Realicen la actividad con cada una de las vocales.
- Recuerde presentar cada una de las letras de forma separada.

**Nivel intermedio:**

- En este nivel trabaje con las letras de la segunda línea del tablero de letras, correspondientes a la: *P, M, L, T, S, R, D, B, N, F*.
- Recuerde presentar cada una de las letras de forma separada.
- Posteriormente, puede pedirle al niño que una los puntos para crear sílabas, como *PA, LO, ME, DI*.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con las letras de la tercera y cuarta fila del tablero de letras (las líneas en celeste y rosado).
- Recuerde presentar cada una de las letras de forma separada.
- Posteriormente, puede pedirle al niño que una puntos para crear sílabas inversas, como *AL - AM - EL*.

**Sugerencias**

- A la hora de completar la grafía utilizar un color de lápiz diferente al de los puntitos.
- Enfatizar el reconocimiento del grafema que se está dibujando, verbalizando el nombre de este.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.



## TIPOS DE LETRAS

Objetivo	Sendero
Transcribir letras o palabras con diferentes tipografías.	Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, y promueve el aprendizaje y reforzamiento del conocimiento del grafema, o representación escrita de la letra.

## Instrucción

- 1 El mediador deberá escribir letras o palabras, dependiendo del nivel de complejidad con que deba presentar la actividad.
- 2 Luego, con la herramienta de tipos de letra (representada con un cuadrado que contiene distintas letras A en la barra superior de la pantalla), cambiará la tipografía de estas letras o palabras, a minúscula o manuscrita. Para lo anterior, debe seleccionar la A mayúscula, la A minúscula o la A manuscrita y arrastrarla hacia la letra o palabra que quiere modificar.
- 3 Posteriormente, con la herramienta del lápiz, pídale al niño que copie la palabra con el mismo tipo de letra con que aparece la palabra.



## Nivel inicial:

- Trabaje con letras aisladas dentro de la pantalla, escribiendo una letra por cada vez que realiza la actividad.
- En este nivel debe trabajar la transcripción de letras en mayúscula y minúscula.
- Comience trabajando con las vocales para posteriormente ir agregando las letras de la segunda, tercera y cuarta fila del tablero de letras.
- El mediador deberá verbalizar el nombre de la letra que se está reescribiendo.



## Nivel intermedio:

- Trabaje reforzando todas las letras del abecedario.
- Presente las letras en manuscrito, para que el niño las transcriba con esta tipografía.
- Cuando esté seguro de que el niño logra transcribir letras aisladas en mayúscula, minúscula y manuscrita, puede complejizar la presentación de la actividad, pidiéndole que transcriba distintas sílabas directas e indirectas: SA, PU, ES, DI, EL.



## Nivel avanzado:

- En este nivel se trabajará con los tres tipos de grafía: mayúscula, minúscula y manuscrita.
- El mediador le presentará una palabra en la pantalla al niño y le pedirá que la transcriba con la tipografía que corresponde.

## Sugerencias

- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## JUNTANDO LETRAS

## Objetivo

Identificar y reconocer letras presentada en diferentes tipografías.

## Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, y promueve el aprendizaje y reforzamiento del conocimiento del grafema, o representación escrita de la letra.

## Instrucción

- 1 Seleccione la herramienta del tablero de letras y elija una o más letras; distribúyalas en una columna en la izquierda de la pantalla.
- 2 Luego, en la parte derecha de la pantalla, cree otra columna donde nuevamente estén presentes las letras de la columna izquierda, pero con un nuevo orden.
- 3 Active la herramienta de tipos de letra (representada con un cuadrado que contiene distintas letras A en la barra superior de la pantalla) y cambie la tipografía de la columna derecha para que queden las letras distintas a las que están en el lado izquierdo de la pantalla. Para lo anterior, debe seleccionar la A mayúscula, la A minúscula o la A manuscrita y arrastrarla hacia la letra que quiere modificar.
- 4 Posteriormente, active la herramienta del lápiz y pídale al niño que una las letras que son iguales: "une con una línea las letras que son iguales".



## Nivel inicial:

- En este nivel, se presentará una letra, la cual será presentada con todas las tipografías que permite la aplicación. Por ejemplo, en la parte izquierda pondrá una A mayúscula y en la parte derecha presentará una A minúscula y una A manuscrita. Le explicará al niño que todas son la letra A y por tanto deberán unir las con una línea entre ellas.
- Repita esta instrucción con todas las vocales.
- Posteriormente, ponga una letra en el lado izquierdo de la pantalla y, en el lado derecho de la pantalla, creará una columna de dos letras, una será la letra que está al lado izquierdo, pero con distinta tipografía y la otra será una letra distractora. Luego, pídale al niño que una las letras que son iguales. Por ejemplo, ponga la letra A mayúscula en el lado izquierdo de la pantalla y en el lado derecho, ponga la letra A minúscula y la letra E minúscula.
- A medida que el niño vaya adquiriendo las letras puede aumentar la cantidad de distractores.



## Nivel intermedio:

- En este nivel, se presentará una letra, la cual será presentada con todas las tipografías que permite la aplicación. Por ejemplo, en la parte izquierda pondrá una P mayúscula y en la parte derecha presentará una P minúscula y una P manuscrita. Le explicará al niño que todas son la letra P y por tanto deberán unir las con una línea entre ellas.
- Repita esta instrucción con todas las letras de la segunda fila del tablero de letras.
- Posteriormente, ponga una letra en el lado izquierdo de la pantalla y, en el lado derecho de la pantalla, creará una columna de tres letras, una será la letra que está al lado izquierdo, pero con distinta tipografía y las otras serán dos letras distractoras. Luego, pídale al niño que una las letras que son iguales.
- A medida que el niño vaya adquiriendo las letras puede aumentar la cantidad de distractores.
- Puede trabajar con tres letras dentro de la pantalla.



## Nivel avanzado:

- En este nivel, se presentará una letra, la cual será presentada con todas las tipografías que permite la aplicación. Por ejemplo, en la parte izquierda pondrá una Z mayúscula y en la parte derecha presentará una Z minúscula y una Z manuscrita. Le explicará al niño que todas son la letra Z y por tanto deberán unir las con una línea entre ellas.
- Repita esta instrucción con todas las letras de la tercera y cuarta fila del tablero de letras.
- Posteriormente, ponga una letra en el lado izquierdo de la pantalla y, en el lado derecho de la pantalla, creará una columna de cuatro letras, una será la letra que está al lado izquierdo, pero con distinta tipografía y las otras serán tres letras distractoras. Luego, pídale al niño que una las letras que son iguales.
- En este nivel puede aumentar la cantidad de letras que se presentan dentro de la pantalla y modificar las opciones que se le entregan al niño.

## Sugerencias

- También puede presentar la actividad, distribuyendo en distintas partes de la pantalla distintas letras en distintas tipografías y luego pedirle al niño que una con una línea las que representan la misma letra.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdalo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## IDENTIFICANDO EL GRAFEMA

Objetivo	Sendero
Reconocer el grafema tras la observación de dos o más estímulos	Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, y promueve el aprendizaje y reforzamiento del conocimiento del grafema, o representación escrita de la letra.

## Instrucción

- 1 El mediador deberá seleccionar la herramienta de tablero de letras y escribir varias letras, repitiendo algunas en la pantalla. Posteriormente, distribuya estas letras en distintas partes de la pantalla.
- 2 Luego, pídale al niño que con la herramienta del lápiz encierre las letras que se repiten en un color específico. Puede decirle "encierra las letras M con color rojo".

**Nivel inicial:**

- En este nivel, trabaje con las vocales.
- Comience trabajando con cinco letras en la pantalla.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con las letras de la segunda línea del tablero de letras.
- Aumente la cantidad de letras presentadas en la pantalla.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con todas las letras del tablero de letras.

## Sugerencias

- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## ¿QUÉ FALTA EN LA PALABRA?

**Objetivo**

Identificar las letras faltantes y completar la palabra presentada en la pantalla.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, y promueve el aprendizaje y reforzamiento del conocimiento del grafema, o representación escrita de la letra.

**Instrucción**

- 1 A través del tablero de letras, el mediador escribirá una palabra, luego activará la herramienta de segmentación en modo letras y sacará una letra de la palabra.
- 2 Posteriormente, debajo de la palabra, el mediador pondrá distintas letras como opciones para responder a la actividad.
- 3 Pídale al niño que toque la letra que falta en la palabra.

**Nivel inicial:**

- Trabaje con palabras simples de una o dos sílabas.
- Presente solo una palabra en la pantalla y muéstresela al niño antes de comenzar la actividad. Puede decirle: *"Aquí dice..."* (diga la palabra que escribió)".
- Luego borre una vocal de esta palabra.
- Debajo de la palabra con una letra incógnita, ponga dos letras como opciones de respuesta.
- Pídale al niño que seleccione la letra que completa la palabra.
- Si presenta dificultades puede ayudar su respuesta dándole las opciones de cómo sonaría la palabra con cada una de las opciones disponible, por ejemplo: *"¿Se dice Luna o Luno?"*.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con palabras de dos o más sílabas.
- Presente solo una palabra en la pantalla y muéstresela al niño antes de comenzar la actividad. Puede decirle: *"Aquí dice..."* (diga la palabra que escribió)".
- Luego borre una letra de esta palabra.
- Debajo de la palabra con una letra incógnita, ponga dos letras como opciones de respuesta.
- Pídale al niño que seleccione la letra que completa la palabra.
- Si presenta dificultades puede ayudar su respuesta dándole las opciones de cómo sonaría la palabra con cada una de las opciones disponible, por ejemplo: *"¿Se dice Jirafa o Jirana?"*.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con palabras de tres o más sílabas.
- Presente solo una palabra en la pantalla y muéstresela al niño antes de comenzar la actividad. Puede decirle: *"Aquí dice..."* (diga la palabra que escribió)".
- Luego borre una, dos o más letras de esta palabra.
- Debajo de la palabra con más de una letra incógnita, ponga distintas letras como opciones de respuesta.
- Pídale al niño que seleccione las letras que completan la palabra.
- Si presenta dificultades puede ayudar su respuesta realizando distintas preguntas para completar la actividad.

**Sugerencias**

- Si el niño ha adquirido el conocimiento de las letras, puede omitir las opciones de respuesta y pedirle al niño que escriba, ya sea con el tablero de letras o con la herramienta del lápiz la o las letras que faltan en la palabra.
- Para activar la herramienta de segmentación de letras, deberá tocar la opción l-e-t-r-a-s en la sección amarilla de la barra superior, donde aparece un rectángulo, cuadrados y líneas.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## ESCRITURA ESPONTÁNEA

Objetivo	Sendero
Desarrollar la escritura espontánea de palabras.	Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, promueve el reconocimiento de palabras escritas, potenciando principalmente la escritura emergente.

### Instrucción

- 1 Seleccione el tablero de letras y dígame al niño "escribe alguna palabra"; deje que el niño explore e intente escribir con el tablero de letras de forma autónoma. No es necesario que escriba una palabra correcta, lo principal de esta actividad es que explore esta herramienta y se familiarice con la posición de las letras.
- 2 Luego de que el niño haya escrito algo por sí mismo, pregúntele "¿Qué escribiste?" y luego toquen esa palabra para que el programa pueda leerla.
- 3 Si el niño escribió una palabra correcta, felicítelo. En caso de que el niño haya escrito una palabra incorrecta dígame "ahora te ayudare a escribir (diga la palabra que el niño quería escribir)"



#### Nivel inicial:

- Trabaje con solo una palabra en la pantalla.
- Sugiera al niño aprender a escribir su nombre o escribir palabras de solo una sílaba.
- Para lo anterior, puede usted escribir la palabra en el tablero de letras y pedirle al niño que la copie.
- Si el tablero de letras es muy complejo para el niño, escriba de forma separada todas las letras que componen la palabra objetivo. Desordénelas en la pantalla y pídale al niño que las una en el orden correcto para generar la palabra que usted escribió y dejó en la parte superior de la pantalla.
- Cuando hayan terminado de escribir, toquen la palabra para que el niño la escuche y luego pueda repetirla.



#### Nivel intermedio:

- En este nivel, trabaje con palabras que tengan dos o más sílabas y que sean de utilización diaria.
- Si el niño tiene conocimiento de las letras, vaya dictándoselas para que el niño las seleccione en el tablero de letras.
- En caso de que el niño aún no reconozca todas las letras, puede escribir la palabra que el niño quería y ponerla en la parte superior de la pantalla (la sección que no alcanza a tapar el tablero de letra) y dígame: **"Mira, aquí** ( señale la palabra) **dice** (diga la palabra que escribió), **ahora escribela tú. Primero va esta letra** ( señale la primera letra de la palabra), **después esta..."**.
- Cuando hayan terminado de escribir, toquen la palabra para que el niño la escuche y luego pueda repetirla.



#### Nivel avanzado:

- En este nivel, trabaje con palabras que tengan tres o más sílabas y que sean de utilización diaria.
- Si el niño tiene conocimiento de las letras, vaya dictándoselas para que el niño las seleccione en el tablero de letras. En este caso, puede utilizar palabras que se encuentran en la aplicación, de modo que cuando el niño termine de escribir la palabra, la aplicación le muestre la imagen asociada.
- En caso de que el niño aún no reconozca todas las letras, puede escribir la palabra que el niño quería y ponerla en la parte superior de la pantalla (la sección que no alcanza a tapar el tablero de letra) y dígame: **"Mira, aquí** ( señale la palabra) **dice** (diga la palabra que escribió), **ahora escribela tú. Primero va esta letra** ( señale la primera letra de la palabra), **después esta..."**.
- Cuando hayan terminado de escribir, toquen la palabra para que el niño la escuche y luego pueda repetirla.

### Sugerencias

- Vaya aumentando la complejidad de las palabras a medida que el niño vaya respondiendo de forma correcta a la actividad.
- Si escriben una palabra que se encuentra en "La Mesita", el programa le mostrará la imagen asociada a esa palabra.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo y guíe la escritura de palabras.

## COMPLETANDO ORACIONES ESCRITAS

**Objetivo**

Completar frases a partir de dos opciones de palabras.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, promueve el reconocimiento de palabras escritas, potenciando principalmente la escritura emergente.

**Instrucción**

- 1 Con el tablero de letras, el mediador escribirá una oración a la cual le faltará una palabra. Debe marcar el espacio de la palabra incógnita con una línea a través de la herramienta del lápiz.
- 2 Luego, bajo la oración, deberá escribir con el tablero de letras dos o más opciones de palabras que puedan completar la oración.
- 3 Léale la oración al niño y presénteles las opciones de respuesta. Pídale que toque la palabra que completa la oración.
- 4 Una vez que haya respondido correctamente, deslicen la palabra al espacio que corresponde, unan las palabras para que queden con un espacio azul conectadas y toquen una palabra de la oración para que la aplicación les lea lo escrito.

**Nivel inicial:**

- Comience trabajando con dos opciones de palabras incógnitas que sean de una a dos sílabas.

**Nivel intermedio:**

- En este nivel trabaje con dos opciones de palabras incógnitas de dos o tres sílabas.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con palabras incógnitas hasta cuatro sílabas. Aumente la cantidad de opciones de incógnitas a tres o más.

**Sugerencias**

- Elegir la complejidad de la oración según la habilidad del niño. Ejemplo: "El TOMATE es ..."
- Pídale al niño que repita las opciones de respuesta y que cuando hayan finalizado la oración, pídale que intente leer ésta.
- Recuerden que, para armar una frase, deben acercar una palabra a la otra y conectarlas con un espacio marcado en azul, de ese modo la aplicación podrá leer toda la oración.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## IMAGEN - PALABRA

**Objetivo**

Relacionar la palabra con la imagen correspondiente.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, promueve el reconocimiento de palabras escritas, potenciando principalmente la escritura emergente.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá elegir un mundo y seleccionar un elemento. Cuando el objeto se encuentre sobre la pantalla, muéstrole y léale la palabra al niño. Posteriormente, toque el objeto para que la palabra asociada desaparezca.
- 2 Luego, con la herramienta del lápiz, deberá escribir dos o más palabras bajo la imagen.
- 3 Pídale al niño que toque, encierre o una la palabra correspondiente a la imagen presentada. Una vez obtenida la respuesta del niño, toquen la imagen para comprobar si la opción escogida era la indicada.

**Nivel inicial:**

- Trabaje con elementos de una a dos sílabas como *Flor, Papa, Piña*.
- Utilice dos opciones de palabras bajo el elemento. El mediador deberá leer cada una de las palabras al niño y le pedirá que repita cada una de ellas.
- Luego, pídale al niño que toque la palabra que corresponde a la imagen.
- Si el niño presenta dificultades para la realización de la actividad, ayúdelo con preguntas o realice la tarea sin quitar la palabra asociada a la imagen, por lo que el niño tendría que buscar cuál palabra es igual a la del elemento.

**Nivel intermedio:**

- Utilice palabras de dos o tres sílabas como *Palta, Mimo, Pescado*.
- Trabaje con dos o tres opciones de palabras bajo el elemento. El mediador deberá leer cada una de las palabras al niño y le pedirá que las vaya repitiendo.
- Luego, pídale al niño que encierre en un círculo la palabra que corresponde a la imagen. Si no, pídale que simplemente toque la palabra.

**Nivel avanzado:**

- Utilice palabras de tres o más sílabas como *Cuerda, Copihue, Completo*.
- Trabaje con dos o tres opciones de palabras bajo el elemento. El mediador deberá leer cada una de las palabras al niño y le pedirá que las vaya repitiendo.
- Luego, pídale al niño que encierre en un círculo la palabra que corresponde a la imagen. Si no, pídale que simplemente toque la palabra.
- En este nivel aumente la cantidad de opciones de palabras a cuatro. Quitando la palabra escriba del elemento.

**Sugerencias**

- Es posible agregar más estímulos a medida que vaya mejorando la habilidad
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## ESCRIBAMOS PALABRAS

### Objetivo

Escribir palabras con el apoyo de imágenes

### Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, promueve el reconocimiento de palabras escritas, potenciando principalmente la escritura emergente.

### Instrucción

- 1 El mediador deberá elegir un mundo y seleccionar un elemento. Cuando el objeto se encuentre sobre la pantalla, muéstrela y léala la palabra al niño. Posteriormente, toque el objeto para que la palabra asociada desaparezca.
- 2 Abran el tablero de letras y pídale al niño que escriba la palabra que le corresponde al dibujo.



#### Nivel inicial:

- En este nivel, trabaje con palabras de una o dos sílabas.
- Se debe trabajar solo con un estímulo dentro de la pantalla.
- Pídale al niño que diga la palabra que le corresponde a la imagen y posteriormente pídale que la escriba con el tablero de letras.
- Puede ayudar al niño dictándole las letras y apoyando la escritura de cada una de ellas.
- Otra opción para enfrentar esta actividad en este nivel, es en un primer momento realizar la actividad dejando a la vista la palabra de debe copiar el niño.



#### Nivel intermedio:

- Trabajen con palabras de dos o tres sílabas.
- Potencie la lectura de la palabra elegida y de cada una de las letras que la componen.
- Haga desaparecer la palabra del escritorio y con el tablero de letras pídale que escriba la palabra que le corresponde a la imagen.
- Medie la escritura de cada letra, pero no brinde el apoyo visual de la palabra o letra en cuestión.



#### Nivel avanzado:

- Trabaje con palabras de tres o más sílabas.
- Presente la palabra y léasela al niño. Luego, toque sobre la imagen para hacerla desaparecer.
- Pídale al niño que escriba la palabra que corresponde a la imagen. En este nivel, el niño debe escribir la palabra de forma autónoma, si presenta dificultades en la realización, repítale la palabra que debe escribir o díctele solo la letra en la que tiene dificultad. En todo momento, de apoyos verbales, pero no visuales.

### Sugerencias

- Si la actividad es de un nivel de complejidad que aún no logra enfrentar el niño, realice primero la actividad correspondiente a “Copiemos el nombre”.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.



## CREANDO NUEVAS PALABRAS

Objetivo	Sendero
A partir de las letras de una palabra, crear nuevas palabras.	Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, promueve el reconocimiento de palabras escritas, potenciando principalmente la escritura emergente.

## Instrucción

- 1 El mediador deberá escribir en la pantalla una o más palabras, a través del tablero de letras. Posteriormente, le leerá y presentará cada una de estas palabras al niño.
- 2 Active la herramienta de segmentación de letras, toque cada una de las letras para que el niño las escuche y pídale que cree palabras nuevas con ellas. Para lo anterior, debe deslizar las letras dentro de la pantalla y unir las con las que correspondan para crear una nueva palabra.
- 3 Ayude al niño a generar posibles nuevas palabras, a través de preguntas y ejemplos.



## Nivel inicial:

- Trabaje con una sola palabra en la pantalla, la cual, deberá tener letras que permitan generar nuevas palabras.
- Léale la palabra al niño y luego de activar la herramienta de segmentación de letras, observen y escuchen cada una de ellas.
- Pídale al niño que le dé opciones para escribir nuevas palabras y con el lápiz vaya escribiendo las palabras que puedan formarse con la palabra presentada. Por ejemplo: PAPAGAYO, puede crear *papa*, *paga*, *pago*, *apaga*, *yoga*, etc.
- Luego pídale al niño que, con las letras de la palabra, cree las palabras escritas en la pantalla.



## Nivel intermedio:

- El mediador deberá seleccionar una o dos palabras que contengan varias letras, que permitan generar nuevas palabras.
- Léale la palabra al niño y luego de activar la herramienta de segmentación de letras, observen y escuchen cada una de ellas.
- Pídale al niño que le dé opciones para escribir nuevas palabras y con el lápiz vaya escribiendo las palabras que puedan formarse con la palabra presentada.
- Luego pídale al niño que, con las letras de la palabra, cree las palabras escritas en la pantalla.
- Si las palabras nuevas son de dos o tres sílabas, intente que el niño las escriba a través del tablero de letras por sí solo. Si presenta dificultades, trabajen con el apoyo de la palabra nueva escrita a través de la herramienta del lápiz.



## Nivel avanzado:

- El mediador deberá seleccionar una o dos palabras que contengan varias letras, que permitan generar nuevas palabras.
- Léale la palabra al niño y luego de activar la herramienta de segmentación de letras, observen y escuchen cada una de ellas.
- Pídale al niño que escriba las nuevas palabras a partir de las letras disponibles en las palabras escritas en la pantalla.
- Si presenta dificultades para la realización de la actividad, puede ir preguntándole al niño, qué podría escribir con un set delimitados de letras.

## Sugerencias

- Para activar la herramienta de segmentación de letras, deberá tocar la opción l-e-t-r-a-s en la sección amarilla de la barra superior, donde aparece un rectángulo, cuadrados y líneas.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## OBSERVEMOS Y UNAMOS CON LA SÍLABA

**Objetivo**

Unir una imagen determinada con la sílaba final que le corresponda.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, promueve la discriminación de sílaba final vía visual.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá seleccionar uno o más elementos que se encuentren en la aplicación, dependiendo del nivel de complejidad en el que deba presentar la actividad.
- 2 Posteriormente, presentará la o las palabras al niño, haciendo énfasis en cómo se ve la sílaba final de la palabra. Continúe la instrucción dependiendo del nivel de complejidad.

**Nivel inicial:**

- Trabajen con palabras de dos sílabas.
- Presente solo una palabra en la pantalla, léasela al niño y muéstrela la sílaba final de la palabra.
- Posteriormente, escriba con el tablero de letras dos sílabas, una de estas deberá corresponder a la sílaba final de la palabra y otra será un distractor.
- Distribuya estas sílabas debajo de la palabra central y pregúntele al niño cuál de las dos sílabas es igual a la sílaba final de la palabra.
- Realice la actividad con sílabas directas.
- Una vez que el niño logre realizar la actividad con el estímulo presente, puede eliminar la sílaba final de la palabra estímulo y pedirle al niño que complete la palabra con la sílaba que corresponda, dentro de las opciones solicitadas.

**Nivel intermedio:**

- Trabajen con palabras de dos o tres sílabas.
- Presente dos palabras en la pantalla, léaselas al niño y muéstrela las sílabas finales de las palabras.
- Posteriormente, escriba con el tablero de letras tres o cuatro sílabas, dos de estas deberán corresponder a las sílabas finales de las palabras y otras serán distractores.
- Distribuya estas sílabas debajo de las palabras centrales, elimine las sílabas finales de las palabras estímulos y pídale al niño que complete las palabras con las sílabas que correspondan, dentro de las opciones solicitadas.
- Si el niño no logra realizar la actividad, intente hacerla sin borrar las sílabas finales de las palabras.
- Trabaje con sílabas directas o inversas.

**Nivel avanzado:**

- Trabajen con palabras de tres o más sílabas.
- Presente dos palabras en la pantalla, léaselas al niño y muéstrela las sílabas finales de las palabras.
- Posteriormente, escriba con el tablero de letras cuatro o más sílabas, dos de estas deberán corresponder a las sílabas finales de las palabras y otras serán distractores.
- Distribuya estas sílabas debajo de las palabras centrales, elimine las sílabas finales de las palabras estímulos y pídale al niño que complete las palabras con las sílabas que correspondan, dentro de las opciones solicitadas.
- Si el niño no logra realizar la actividad, intente hacerla sin borrar las sílabas finales de las palabras.
- Trabaje con sílabas directas, inversas o compuestas.

**Sugerencias**

- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdalo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## PAR DE SÍLABAS

Objetivo	Sendero
Identificar la igualdad de sílabas en forma visual.	Esta actividad pertenece al sendero de principio alfabético y lectoescritura, promueve la discriminación de sílaba final vía visual.

## Instrucción

- 1 El mediador deberá escribir por medio del tablero de letras, distintos pares de palabras. Estos pares de letras deberán tener la misma sílaba final y disponerlas en diferentes sitios dentro de la pantalla.
- 2 Posteriormente, seleccione la herramienta de segmentación de sílabas y pídale al niño que indique cuáles palabras terminan con la misma sílaba, ya sea tocando las sílabas finales que son iguales o uniendo o encerrándolas mediante la herramienta del lápiz.

**Nivel inicial:**

- Utilice palabras de dos sílabas.
- Las sílabas finales deben ser directas.
- Trabaje con dos pares de palabras cada vez en pantalla, es decir, tendrá 4 palabras en la pantalla, dos de ellas finalizarán con una sílaba determinada y otras dos finalizaran con otra sílaba.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con palabras de dos o tres sílabas.
- Utilice sílabas finales directas e inversas.
- Trabaje con tres pares de palabras, con sílabas finales distintas.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con palabras de tres o más sílabas.
- Utilice sílabas directas, inversas y compuestas.
- Trabaje con tres pares de palabras, con sílabas finales distintas.

## Sugerencias

- Para activar la herramienta de segmentación de sílabas, deberá tocar la opción sí-la-basen la sección amarilla de la barra superior, donde aparece un rectángulo, cuadrados y líneas.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## COMPLETEMOS ESTA PALABRA

**Objetivo**

Completar palabras escritas a partir de la unión de líneas punteadas.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero principio alfabético y lectoescritura y busca trabajar principalmente la lectura convencional básica, es decir, el reconocimiento de palabras escritas a partir de la visión de la palabra como un todo.

**Instrucción**

- 1 El mediador abrirá la herramienta del lápiz y seleccionará un color. Posteriormente escribirá una palabra con línea punteada.
- 2 Pídale al niño que seleccione un color de lápiz distinto para que luego, una la línea punteada y complete la palabra presentada.

**Nivel inicial:**

- Trabaje con una palabra en la pantalla.
- Utilice palabras conocidas por el niño, como el nombre propio, nombre de familiares o elementos de la vida diaria.
- Enfatique la repetición de la palabra antes durante y después de escribirla.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con palabras de dos o tres sílabas.
- Utilice la palabra junto al artículo que le corresponda, por ejemplo: LA MANZANA.
- Potencie la repetición de la palabra escrita.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con palabras de tres o más sílabas.
- Utilice los artículos o genere pequeñas frases para realizar la actividad.
- Potencie la repetición de cada palabra escrita.

**Sugerencias**

- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## ESCRIBIENDO CADA SÍLABA

### Objetivo

Reescribir una palabra a través de la herramienta del lápiz, separando cada una de sus sílabas.

### Sendero

Esta actividad pertenece al sendero principio alfabético y lectoescritura y busca trabajar principalmente la lectura convencional básica, es decir, el reconocimiento de palabras escritas a partir de la visión de la palabra como un todo.

### Instrucción

- 1 El mediador deberá presentar una palabra en la pantalla de la aplicación.
- 2 Luego, le pedirá al niño que escriba la palabra por medio de la herramienta del lápiz, pero separándola según sus sílabas.



#### Nivel inicial:

- Trabaje con palabras de dos o tres sílabas directas.
- Presente solo una palabra dentro de la pantalla.
- Si el niño presenta dificultades para identificar las sílabas de la palabra, puede mediar la realización de la actividad, activando la herramienta de segmentación de sílabas.



#### Nivel intermedio:

- Trabaje con palabras de tres o cuatro sílabas directas, inversas o compuestas.
- Presente solo una palabra dentro de la pantalla.
- Si el niño presenta dificultades para identificar las sílabas de la palabra, puede mediar la realización de la actividad, activando la herramienta de segmentación de sílabas.



#### Nivel avanzado:

- Trabaje con palabras de cuatro o más sílabas directas, inversas o compuestas.
- Presente más de una palabra en la pantalla y pídale al niño que las reescriba separando cada una de las sílabas de la palabra.
- Si presenta dificultades, medie su desempeño a través de preguntas o indicaciones verbales.

### Sugerencias

- Para activar la herramienta de segmentación de sílabas, deberá tocar la opción sí-la-basen la sección amarilla de la barra superior, donde aparece un rectángulo, cuadrados y líneas.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## COPIEMOS EL NOMBRE

**Objetivo**

Buscar un elemento y transcribir su nombre.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero principio alfabético y lectoescritura y busca trabajar principalmente la lectura convencional básica, es decir, el reconocimiento de palabras escritas a partir de la visión de la palabra como un todo.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá escoger uno de los elementos que contiene La Mesita. Lo pondrá en la parte superior de la pantalla con su palabra asociada a la vista.
- 2 Posteriormente le presentará y leerá la palabra al niño. Luego le pedirá que la copie a través de la herramienta del lápiz o del tablero de letras.

**Nivel inicial:**

- Trabaje con palabras simples de una o dos sílabas.
- Presente solo una palabra cada vez en la pantalla.
- Pídale al niño que copie la palabra, para esto puede ir dictando cada una de las letras y señalándolas con el dedo, durante y después de escribirla.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con palabras de dos o tres sílabas.
- Presente una palabra en la pantalla y pídale al niño que realice la actividad con la menor mediación posible. Si es necesario apoyar la realización de la actividad, díctele al niño las letras con las que tiene dificultad.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con palabras de tres o más sílabas.
- Presente más de una palabra en la pantalla y pídale al niño que copie cada una de ellas, tanto con el tablero de letras como posteriormente con la herramienta del lápiz.

**Sugerencias**

- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## OBSERVEMOS EL NOMBRE

Objetivo	Sendero
Buscar elementos e identificar su nombre.	Esta actividad pertenece al sendero principio alfabético y lectoescritura y busca trabajar principalmente la lectura convencional básica, es decir, el reconocimiento de palabras escritas a partir de la visión de la palabra como un todo.

## Instrucción

- 1 El mediador deberá seleccionar distintos elementos de los mundos, dependiendo del nivel de complejidad con que se presente la actividad. Le mostrará y leerá el nombre del elemento al niño, luego, presionará sobre el o los objetos para que el nombre o palabra asociada desaparezca.
- 2 Posteriormente, con la herramienta del lápiz, el mediador escribirá el o los nombres que correspondan a algunas imágenes.
- 3 Finalmente, le pedirá al niño que identifique cada palabra con su imagen correspondiente, ya sea tocando, encerrando o uniendo los estímulos.



## Nivel inicial:

- Trabaje con palabras de una o dos sílabas.
- Trabaje con dos imágenes y una palabra escrita. Pídale al niño que toque el objeto que corresponde a la palabra determinada.



## Nivel intermedio:

- Utilice palabras de dos o tres sílabas.
- Presente tres imágenes en la pantalla y una palabra que corresponda a uno de ellos. Posteriormente, pídale al niño que toque el objeto que corresponde a la palabra escrita.



## Nivel avanzado:

- Utilice palabras de cuatro o más sílabas.
- Presente tres o más imágenes en la pantalla y una palabra que corresponda a una de ellas. Posteriormente pídale al niño que toque el objeto que corresponde a la palabra o que lo una o encierre a través de la herramienta del lápiz.

## Sugerencias

- Recuerde que no se podrá realizar la actividad escribiendo la palabra con el tablero de letras, debido a que arrojaría la palabra en conjunto de la imagen. Por lo que deberá realizar la actividad con la herramienta del lápiz.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## LA PALABRA Y SUS SÍLABAS

**Objetivo**

Ordenar una palabra a partir de sílabas desordenadas

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero principio alfabético y lectoescritura y busca trabajar principalmente la lectura convencional básica, es decir, el reconocimiento de palabras escritas a partir de la visión de la palabra como un todo.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá seleccionar un elemento de un mundo y dejarlo en la parte superior de la pantalla.
- 2 Posteriormente, con el tablero de letras escribirá cada una de las sílabas que conforman esa palabra, pero de forma separada y las desordenará en la pantalla.
- 3 Posteriormente pídale al niño que ordene dichas sílabas para que formen la palabra expuesta en la parte superior de la pantalla.

**Nivel inicial:**

- Trabaje con palabras de dos o tres sílabas.
- En este nivel no se debe sacar el estímulo de la palabra.
- Utilice solo con un elemento cada vez en la pantalla.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con palabras de tres o cuatro sílabas.
- Utilice dos elementos en la pantalla.
- Puede sacar el estímulo de la palabra en forma intermitente.

**Nivel avanzado:**

- En este nivel trabaje con palabras con más de cuatro sílabas.
- Presente la palabra al niño y pídale que ordene las sílabas que conforman la palabra, pero sin estímulo guía.

**Sugerencias**

- Para realizar la actividad, puede dibujar líneas en la pantalla para indicarle al niño donde debe ordenar las distintas sílabas. Lo anterior es relevante si se le presentan más de dos palabras a ordenar en la pantalla.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.



## ENCERRANDO LA PALABRA

Objetivo	Sendero
Encontrar una o más palabras dentro de un grupo de estímulos.	Esta actividad pertenece al sendero principio alfabético y lectoescritura y busca trabajar principalmente la lectura convencional avanzada, es decir, el reconocimiento de palabras escritas a partir de la visión de la palabra como un todo, dentro de un conjunto de elementos.

## Instrucción

- 1 Abra el tablero de letras y escriba una palabra, disponiéndola en la parte superior de la pantalla. Trate de elegir una palabra que no tenga una imagen asociada.
- 2 Luego, escriba varias palabras dentro de la pantalla y bajo la palabra principal. Debe repetir la palabra principal 3 o 4 veces en distintas partes de la pantalla y agregar palabras distractoras.
- 3 Una vez esté todo escrito, seleccione la herramienta del lápiz y dígame al niño “mira esta palabra (señale la palabra que escribió en la parte superior), tienes que encerrarla cada vez que la veas en la pantalla. Por ejemplo, esta palabra está aquí (señale la palabra en otro lado de la pantalla), entonces yo haré un círculo (encierre la palabra repetida), ahora sigue tú”. el niño debe ir encerrando cada vez que encuentre la palabra principal en medio de los otros estímulos.



## Nivel inicial:

- Comience trabajando con palabras de una sílaba.
- Trabaje con dos opciones de palabras distractoras, aparte de la palabra principal.



## Nivel intermedio:

- Trabaje con palabras de dos o tres sílabas.
- Utilice tres o cuatro opciones de palabras y repita varias veces la palabra principal en la pantalla.



## Nivel avanzado:

- Trabaje con palabras de tres o más sílabas.
- Utilice cuatro o más opciones de palabras en la pantalla.

## Sugerencias

- La palabra principal tiene que estar incluida en el grupo de palabras las veces que se estimen necesarias.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## CREANDO FRASES U ORACIONES

**Objetivo**

Crear una frase para diferentes elementos.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero principio alfabético y lectoescritura y busca trabajar principalmente la lectura convencional avanzada, es decir, el reconocimiento de palabras escritas a partir de la visión de la palabra como un todo, dentro de un conjunto de elementos.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá elegir un elemento de los mundos.
- 2 Posteriormente, invitará al niño a crear una frase u oración que se relacione con el elemento seleccionado. Para lo anterior, puede ayudarla realización de la actividad mediante preguntas al niño o ejemplos de frase, por ejemplo: ¿de qué color es la manzana?, bien entonces escribiremos La manzana es roja.
- 3 Cuando hayan creado la frase, el mediador deberá escribirla utilizando el tablero de letras. Recuerde unir las palabras para que queden conectadas con un espacio azul y la aplicación pueda leerla.

**Nivel inicial:**

- Cree frases simples con un elemento de una o dos sílabas, por ejemplo: El sol brilla; La flor roja; El pan rico.
- Trabaje con un elemento en la pantalla.

**Nivel intermedio:**

- Utilice palabras de dos o tres sílabas.
- Aumente la complejidad de las oraciones, por ejemplo: El niño está comiendo; El gato es tierno.
- Trabaje con un elemento en la pantalla.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con palabras de tres o más sílabas.
- Se debe seguir aumentando la complejidad de las frases, utilizando verbos, sustantivos, generando frases compuestas, entre otras. Por ejemplo: El vestido verde es lindo; En el bosque hay un mono.
- Pueden utilizar uno o más elementos dentro de la aplicación para generar las oraciones.

**Sugerencias**

- Recuerde escribir la frase u oración bajo la imagen y presionar una vez que esté escrita para que la aplicación la lea. Posteriormente, pídale al niño que repita dicha frase en voz alta.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## VARIAS PALABRAS, VARIOS ELEMENTOS

**Objetivo**

Asociar diferentes palabras de una columna con imágenes de otra según corresponda.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero principio alfabético y lectoescritura y busca trabajar principalmente la lectura convencional avanzada, es decir, el reconocimiento de palabras escritas a partir de la visión de la palabra como un todo, dentro de un conjunto de elementos.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá seleccionar un número determinado de elementos de la aplicación y los ordenará en una columna al lado izquierdo de la pantalla. Le presentará al niño cada una de las palabras de las imágenes y luego presionará sobre cada uno de los elementos para que la palabra asociada desaparezca.
- 2 Posteriormente, abrirá la herramienta del lápiz y escribirá en una columna al lado derecho de la pantalla, todas las palabras que correspondan a los elementos. Cuide de que las palabras no queden a la misma altura que los objetos correspondientes.
- 3 Finalmente, pídale al niño que una cada palabra con su elemento a través de la herramienta del lápiz.

**Nivel inicial:**

- Comience trabajando con palabras de una a dos sílabas.
- Trabaje con dos elementos dentro de la pantalla.
- Aquí el mediador escribirá y leerá las palabras. Enfatizar en la repetición de estas.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con palabras de dos o tres sílabas.
- Utilice tres elementos dentro de la pantalla.
- Medie la lectura de las palabras a través de la herramienta del micrófono.

**Nivel avanzado:**

- Utilice palabras de tres o más sílabas.
- Trabaje con más de tres elementos en la pantalla.
- Pídale al niño que lea cada palabra escrita en la pantalla.

**Sugerencias**

- Para utilizar la herramienta del micrófono, se debe apretar en la barra superior de la pantalla el botón con un micrófono y cuando aparezca un loro azul en el escritorio, se debe mantener presionado este personaje para que capte y pueda reproducir el mensaje.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## CADA ELEMENTO CON SU FRASE

**Objetivo**

A partir de dos imágenes identificar la frase que le corresponda.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero principio alfabético y lectoescritura y busca trabajar principalmente la lectura convencional avanzada, es decir, el reconocimiento de palabras escritas a partir de la visión de la palabra como un todo, dentro de un conjunto de elementos.

**Instrucción**

- 1 Con la herramienta del lápiz, el mediador deberá escribir una frase que contenga una palabra incluida dentro de los mundos de la aplicación. Esta frase deberá escribirla en la parte inferior de la pantalla.
- 2 Luego deberá seleccionar dos o más elementos de La Mesita. Uno de ellos deberá estar relacionado con la frase escrita. Recuerde ordenar las imágenes en la parte superior de la pantalla.
- 3 Finalmente, lea en conjunto con el niño la frase escrita y pregúntele “¿Qué elemento se relaciona con esta frase?”. El niño deberá tocar el objeto que tiene relación con la frase, unirlo o encerrarlo con la herramienta del lápiz.

**Nivel inicial:**

- Escriba una frase simple, compuesta por artículos, adjetivos, entre otros.
- Trabaje con solo dos elementos dentro de la pantalla. Uno de ellos tendrá relación con la oración y el otro será un distractor.
- Léale la frase y muéstrela los elementos al niño para posteriormente preguntarle qué elemento se relaciona con la frase.

**Nivel intermedio:**

- Aumente la complejidad de la frase, ya sea agregándole más palabras o un verbo.
- Trabaje con tres o cuatro elementos en la pantalla. Uno de estos tendrá relación con la oración y los demás serán distractores.
- Léale la frase y muéstrela los elementos al niño para posteriormente preguntarle qué elemento se relaciona con la frase.

**Nivel avanzado:**

- Aumente la complejidad de la frase, ya sea agregándole más palabras, verbos o frases compuestas.
- Trabaje con cuatro o más elementos en la pantalla. Uno de estos tendrá relación con la oración y los demás serán distractores.
- Léale la frase y muéstrela los elementos al niño para posteriormente preguntarle qué elemento se relaciona con la frase.

**Sugerencias**

- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## ORDENEMOS ESTAS FRASES

Objetivo	Sendero
Ordenar frases a partir de palabras desordenadas.	Esta actividad pertenece al sendero principio alfabético y lectoescritura y busca trabajar principalmente la lectura convencional avanzada, es decir, el reconocimiento de palabras escritas a partir de la visión de la palabra como un todo, dentro de un conjunto de elementos.

## Instrucción

- 1 Junto al niño creen una frase en relación a uno o más objetos de La Mesita.
- 2 Posteriormente, el mediador deberá activar el tablero de letras y escribir las palabras que conforman dicha frase de manera desordenada y disponerlas dentro de la pantalla.
- 3 Léale y muéstrela cada una de las palabras desordenadas al niño y dígame “recuerda que debemos escribir ... (dígame la frase que acordaron al comenzar la actividad). Ayúdame a ordenarla”. Indíquele al niño que deben ordenar las palabras para generar la frase, puede ayudarlo con preguntas, por ejemplo: “¿Qué palabra va primero?, ¿y después?”.



## Nivel inicial:

- Trabajen con frases cortas y simples de tres o cuatro palabras.
- Solo deben utilizar una frase por actividad en la pantalla.
- Una vez finalizada la actividad, pídale al niño que repita la frase en voz alta.



## Nivel intermedio:

- Trabaje con frases más complejas, donde presente cuatro o cinco palabras. La frase puede contener verbos, sustantivos, entre todos.
- Solo deben escribir una frase por actividad en la pantalla.
- Dentro de las palabras desordenadas que componen la frase, puede agregar dos palabras que no se relacionen con la actividad, de modo que sean distractores.



## Nivel avanzado:

- Utilizar frases de mayor extensión y complejidad.
- Solo deben escribir una frase por actividad en la pantalla.
- Dentro de las palabras desordenadas que componen la frase, puede agregar más de dos distractores, para que el niño solo ordene y toque las palabras que conforman la frase seleccionada.

## Sugerencias

- Ir reproduciendo junto al niño la frase de forma oral cuantas veces sean necesarias para realizar la actividad.
- Puede ayudar al orden de la frase dibujando líneas negras en la parte inferior de la pantalla, para que el niño vaya poniendo cada una de las palabras en la línea que corresponda.
- Recuerden que, para armar una frase, deben acercar una palabra a la otra y conectarlas con un espacio marcado en azul, de ese modo la aplicación podrá leer toda la oración.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## EL SONIDO DE LAS SÍLABAS

**Objetivo**

Identificar el sonido de las sílabas que componen las palabras.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades fonológicas y busca trabajar principalmente la discriminación de sílabas.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá seleccionar determinadas palabras, dependiendo del nivel de complejidad con el que deba presentar la actividad.
- 2 Posteriormente, activará la herramienta de segmentación de sílabas y en conjunto con el niño irán escuchando cada una de ellas a medida que las vayan presionándolas.

**Nivel inicial:**

- Comience trabajando con palabras de dos o tres sílabas.
- Trabaje con solo una palabra por vez en pantalla.

**Nivel intermedio:**

- Trabajen con palabras de tres o cuatro sílabas.
- Trabajen con dos palabras por vez en pantalla.

**Nivel avanzado:**

- Utilicen palabras de cuatro o más sílabas.
- Trabajen con tres palabras en la pantalla.

**Sugerencias**

- Enfatizar el sonido y posición de la sílaba apuntando con el dedo cada una de ellas. También puede dar énfasis a la posición diciéndole al niño “esta palabra termina con (nombre la sílaba final) y comienza con (nombre la sílaba inicial)”.
- Para activar la herramienta de segmentación de sílabas, deberá tocar la opción sí-la-basen la sección amarilla de la barra superior, donde aparece un rectángulo, cuadrados y líneas.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## GRABEMOS SÍLABAS DE LAS PALABRAS

Objetivo	Sendero
Grabar el sonido de diferentes sílabas de una palabra, a partir de la herramienta de segmentación de sílabas y del micrófono.	Grabar el sonido de diferentes sílabas de una palabra, a partir de la herramienta de segmentación de sílabas y del micrófono.

### Instrucción

- 1 Seleccione uno o más elementos que existan en los mundos de La Mesita. Para lo anterior, toque el botón de uno de los mundos, luego presione el paisaje que contiene y verá todos los elementos disponibles en esa elección.
- 2 Luego, active la herramienta segmentación de sílabas, ubicada en la sección amarilla de la barra superior, la cual tiene un rectángulo, cuadrados y líneas. En esa sección, presione donde dice sí-la-bas, y observará como todas las palabras que se encuentran en el escritorio se segmentan.
- 3 Vayan tocando cada una de las sílabas para que el programa las lea y posteriormente, activen la herramienta del micrófono y pídale al niño que repita cada una de las sílabas presionando el personaje del loro para que al momento de soltarlo puedan escuchar la voz del niño de forma entretenida.



#### Nivel inicial:

- Comience trabajando con una palabra en pantalla que sea de dos o tres sílabas.
- Cuando la palabra esté segmentada, puede tocar cada una de sus sílabas y pedirle al niño que las vaya repitiendo con la herramienta del micrófono:  
**“Vamos a escuchar las sílabas de esta palabra, después tú las repetirás con el micrófono”.**
- Supervise que el niño repita de forma adecuada las sílabas.



#### Nivel intermedio:

- Trabaje con palabras de tres o cuatro sílabas.
- Cuando la palabra esté segmentada, puede tocar cada una de sus sílabas y pedirle al niño que las vaya repitiendo con la herramienta del micrófono:  
**“Vamos a escuchar las sílabas de esta palabra, después tú las repetirás con el micrófono”.**
- Supervise que el niño repita de forma adecuada las sílabas.



#### Nivel avanzado:

- Trabaje con palabras de cuatro o más sílabas.
- Cuando la palabra esté segmentada, puede tocar cada una de sus sílabas y pedirle al niño que las vaya repitiendo con la herramienta del micrófono:  
**“Vamos a escuchar las sílabas de esta palabra, después tú las repetirás con el micrófono”.**
- Supervise que el niño repita de forma adecuada las sílabas.
- Posteriormente, puede pedirle al niño que repita solo una sílaba de determinada posición, por ejemplo:  
**“Di la sílaba inicial” “repite la sílaba final”,** entre otros.

### Sugerencias

- Puede repetir las veces que sean necesarias las sílabas de las palabras, también puede acompañar al niño en la realización de la actividad, mediando su respuesta en cada una de las sílabas.
- Para utilizar la herramienta del micrófono, se debe apretar en la barra superior de la pantalla el botón con un micrófono y cuando aparezca un loro azul en el escritorio, se debe mantener presionado este personaje para que capte y pueda reproducir el mensaje.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## ¿IGUALES O DIFERENTES?

Objetivo	Sendero
Identificar la igualdad o desigualdad de sílabas.	Esta actividad pertenece al sendero de habilidades fonológicas y busca trabajar principalmente la discriminación de sílabas.

## Instrucción

- 1 A través del tablero de letras, el mediador escribirá sílabas aisladas, dependiendo del nivel de complejidad con la que deba presentar la actividad.
- 2 Posteriormente, el mediador en conjunto con el niño, deberán escuchar cada una de las sílabas, presionando sobre ellas.
- 3 Pregúntele al niño si dichas sílabas son iguales o diferentes. Puede pedirle que señale las que son iguales, que las una o las encierre en un mismo color utilizando la herramienta del lápiz.

**Nivel inicial:**

- Trabaje con dos sílabas en la pantalla. Deberá alternar sílabas iguales con distintas para ir realizando la actividad.
- Elija sílabas directas como *MA, SU, LI*.
- El mediador deberá leer y mostrar cada una de las sílabas al niño. Luego le preguntará al niño: *“¿Estas sílabas son iguales? ¿sí o no?”*.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con 4 o 6 sílabas en la pantalla. Algunas de éstas deberán ser iguales y otras diferentes.
- Elija sílabas directas (*LA, PE*) y sílabas inversas (*AL- ES*).
- El mediador deberá leer y mostrar cada una de las sílabas al niño. Luego vaya mostrándole de a dos sílabas y pregúntele al niño: *“¿Estas sílabas son iguales o diferentes?”*.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con 6 o más sílabas en la pantalla. Algunas de éstas deberán ser iguales y otras diferentes.
- Elija sílabas directas (*MA, Si*), inversas (*EL, ES*) y/o compuestas (*PLA, GRU, BRI*).
- Pídale al niño que lea cada una de las sílabas, si no es posible, el mediador deberá leer y mostrar cada una de ellas al niño.
- Luego pídale al niño que le vaya mostrando las sílabas que son iguales o que encierre en un círculo de determinado color las sílabas que son iguales.

## Sugerencias

- Para ayudar la realización de la actividad, vayan comprobando si las sílabas son iguales o diferentes, a través del sonido de cada sílaba.
- Vaya incentivando la repetición de cada una de las sílabas.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.



## MIRA Y GRABA

Objetivo	Sendero
Observar una sílaba y grabar su sonido	Esta actividad pertenece al sendero de habilidades fonológicas y busca trabajar principalmente la discriminación de sílabas.

### Instrucción

- 1 El mediador deberá seleccionar la herramienta del lápiz y escribir una o más sílabas en la pantalla.
- 2 Luego le presentará la o las sílabas al niño, diciendo su o sus nombres, y le pedirá que la o las repita utilizando la herramienta del micrófono.



#### Nivel inicial:

- Trabaje con una sílaba directa en la pantalla.
- Trate de crear sílabas directas con todas las letras del tablero de letras.



#### Nivel intermedio:

- Trabaje con dos sílabas en la pantalla.
- Trate de crear sílabas directas e inversas con todas las letras del tablero de letras.



#### Nivel avanzado:

- Trabaje con dos o más sílabas en la pantalla.
- Utilice sílabas directas, inversas o compuestas.

### Sugerencias

- Comiencen con sílabas que sean de mayor conocimiento del niño y posteriormente vayan complejizando la actividad.
- Repitan las sílabas las veces que sean necesarias para que el niño pueda reconocerla y pronunciarla adecuadamente.
- Para utilizar la herramienta del micrófono, se debe apretar en la barra superior de la pantalla el botón con un micrófono y cuando aparezca un loro azul en el escritorio, se debe mantener presionado este personaje para que capte y pueda reproducir el mensaje.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## SIGUIENDO INDICACIONES CON SÍLABAS

## Objetivo

Seguir indicaciones entregadas por el mediador para el reconocimiento de sílabas.

## Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades fonológicas y busca trabajar principalmente la discriminación de sílabas.

## Instrucción

- 1 El mediador deberá escribir una o más palabras a través del tablero de letras, dependiendo del nivel de complejidad con el que se deba presentar la actividad. Enseguida, deberá activar la herramienta de segmentación de sílabas y alejará las sílabas, unas de otras, para que al niño le resulta más fácil seguir las peticiones del mediador.
- 2 Posteriormente, el mediador le pedirá al niño que realice cierta acción con una sílaba determinada (que la toque, una, pinte, encierre, que la lleve a un lugar determinado de la pantalla, entre otras opciones).



## Nivel inicial:

- Trabaje con una palabra en la pantalla.
- Utilice palabras que tengan de dos a cuatro sílabas.
- De indicaciones simples como: *"Toca la sílaba ..."*, *"toca las sílabas"* (de una secuencia de dos o tres sílabas) *en el mismo orden*.



## Nivel intermedio:

- Trabaje con dos palabras en la pantalla.
- Utilice palabras que contengan de tres a seis sílabas.
- Dé indicaciones donde el niño deba tocar una sílaba determinada, encerrar las sílabas que son iguales, entre otras.



## Nivel avanzado:

- Trabaje con dos o más elementos dentro de la pantalla.
- Utilice palabras que contengan cuatro o más sílabas.
- De instrucciones más complejas donde el niño deba crear una palabra a partir de dos sílabas determinadas, deba indicar qué sílabas son iguales, realice instrucciones compuestas: *"Antes de tocar la sílaba LI, encierra en un círculo la sílaba MA"*, entre otras indicaciones.

## Sugerencias

- Recuerde que, en un primer momento de la actividad, el mediador deberá presentarle cada una de las sílabas al niño, diciéndole cuál es su sonido.
- Para activar la herramienta de segmentación de sílabas, deberá tocar la opción sí-la-basen la sección amarilla de la barra superior, donde aparece un rectángulo, cuadrados y líneas.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## CONTANDO SÍLABAS

Objetivo	Sendero
Observar una palabra y contar la cantidad de sílabas que posee.	Esta actividad pertenece al sendero de habilidades fonológicas y busca trabajar la segmentación de sílabas.

### Instrucción

- 1 Ingrese a uno de los mundos de La Mesita y seleccione uno o más elementos.
- 2 Luego, active la herramienta de segmentación (correspondiente a la sección de la barra amarilla que contiene un rectángulo, cuadrados y líneas), y seleccione el modo sílaba (representado con la palabra sí-la-bas). Con lo anterior, verá cómo las palabras del escritorio se segmentan.
- 3 Dígale al niño: “vamos a escuchar las sílabas que componen la palabra ... (diga el nombre del objeto)”. Pídale al niño que toque cada una de las sílabas de la palabra o hágalo usted junto al participante. Vayan repitiendo cada una de las sílabas que van tocando. En caso de que el niño no repita la sílaba, el mediador deberá vocalizarla diciéndole: “¿Qué dice aquí?”, luego de escucharla presionando la sílaba que corresponda, diga: “MAA” (o la sílaba que escucho) Ahora repítela tú”.
- 4 Ya habiendo escuchado cada una de las sílabas que componen la palabra, dígale al niño: “Ahora que ya escuchamos la palabra, vamos a contar las sílabas que tiene(n)”. Vayan aplaudiendo cada vez que digan una sílaba de la palabra y luego cuenten cuántos aplausos dieron.



#### Nivel inicial:

- Comience trabajando con palabras de una a dos sílabas.
- Trabaje con solo un elemento en la pantalla.



#### Nivel intermedio:

- Continúe trabajando con palabras de dos a tres sílabas.
- Ve a si es posible presentar más de un elemento en la pantalla, dependiendo de los procesos atencionales del niño.



#### Nivel avanzado:

- Trabaje con palabras de cuatro a más sílabas.
- Ve a si es posible presentar más de un elemento en la pantalla, dependiendo de los procesos atencionales del niño.
- Al finalizar la cuenta de sílabas, escriban el número que corresponda con la herramienta del lápiz.

### Sugerencias

- Realice el conteo de sílabas de forma concreta, ya sea con aplausos, saltos, dando pequeños golpes a la mesa o dibujando círculos.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## CREANDO PALABRAS

## Objetivo

Crear palabras nuevas a partir de sílabas.

## Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades fonológicas y busca trabajar la segmentación de sílabas, para la creación de nuevas palabras.

## Instrucción

- 1 Seleccione el tablero de letras y escriba diferentes sílabas, que posteriormente puedan formar una palabra.
- 2 Distribuya estas sílabas en la pantalla y junto al niño, vayan creando nuevas palabras uniendo estas sílabas.
- 3 Para unir las, debe poner una sílaba tocando el borde de la otra, de esta forma la aplicación las juntará.
- 4 Luego toquen la palabra creada para que la aplicación la lea.

**Nivel inicial:**

- Comience trabajando con palabras de dos sílabas.
- Trabaje con un elemento dentro de la pantalla.
- El mediador apoyará la creación de palabras, leyendo las sílabas aisladas y mostrándole al niño como se desarrolla la actividad.
- Por ejemplo, escriba *Mo* y *Mi* y luego únalas para formar la palabra *mimo*.

**Nivel intermedio:**

- Continúe trabajando con palabras de dos a tres sílabas.
- Trabaje con dos elementos en pantalla.
- Mediar el orden de la palabra verbalizando cada una.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con palabras de cuatro a más sílabas.
- Utilice tres elementos en pantalla.
- Potencie la repetición de cada sílaba.

## Sugerencias

- Si la palabra tiene una imagen asociada en La Mesita, esta aparecerá cuando se configure la palabra correspondiente.
- Si la palabra no tiene imagen, active la herramienta del lápiz y pídale al niño que realice un dibujo de esta nueva palabra.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## ¿MISMA SÍLABA INICIAL?

Objetivo	Sendero
A partir de información auditiva, se deberá identificar la igualdad de sílabas iniciales de dos elementos distintos.	Esta actividad pertenece al sendero de habilidades fonológicas y busca trabajar el reconocimiento de sílabas iniciales.

## Instrucción

- 1 El mediador deberá seleccionar dos o más elementos en la pantalla, dependiendo del nivel de complejidad con el que deba presentar la actividad. Luego, activará la herramienta de segmentación de sílabas y tocará las sílabas iniciales de las palabras, presentándoseles al niño.
- 2 Una vez presentados todos los estímulos, el mediador deberá tocar sobre las imágenes para que las palabras asociadas desaparezcan.
- 3 Posteriormente, pregúntele al niño “( ) y ( ) ¿tienen igual sílaba inicial?”. El niño deberá responder sí o no, según corresponda. También podrá solicitarle en caso de que sean iguales, unir o encerrar los elementos con un color de lápiz determinado.



## Nivel inicial:

- Trabaje con dos imágenes dentro de la pantalla.
- Las palabras asociadas a esas imágenes deberán tener dos sílabas.
- Trate de utilizar palabras donde las sílabas iniciales sean directas.



## Nivel intermedio:

- Trabaje con dos o tres elementos dentro de la pantalla.
- Los elementos presentados deberán tener palabras asociadas de tres sílabas.
- Intente utilizar palabras donde las sílabas iniciales sean directas o inversas.



## Nivel avanzado:

- Trabaje con tres o cuatro palabras en la pantalla.
- Los elementos presentados deberán tener palabras asociadas de cuatro o más sílabas.
- Intente utilizar palabras donde las sílabas iniciales sean directas, inversas o compuestas.

## Sugerencias

- El mediador podrá repetir el nombre de los elementos las veces que sean necesarias.
- Si el niño presenta dificultad para responder a la actividad de forma verbal, puede enseñarle una seña que signifique “Sí” y otra para “No” para que pueda responder.
- Vaya presentando alternadamente sílabas iniciales iguales o diferentes en los distintos niveles de la actividad.
- Para activar la herramienta de segmentación de sílabas, deberá tocar la opción sí-la-bas en la sección amarilla de la barra superior, donde aparece un rectángulo, cuadrados y líneas.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## BÚSQUEDA

## Objetivo

Buscar elementos a partir de una sílaba inicial.

## Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades fonológicas y busca trabajar el reconocimiento de sílabas iniciales.

## Instrucción

- 1 Dependiendo de la dificultad con la que deba presentar la actividad, el mediador deberá escoger una sílaba a trabajar y buscará, dentro de los mundos de La Mesita, un elemento que comience con la sílaba determinada.
- 2 Active la herramienta de segmentación de sílabas, preséntele la sílaba inicial de la palabra al niño y a continuación pídale que busque otros elementos que comiencen con la misma sílaba. Puede decirle "busca 3 objetos que comiencen con /MA/".
- 3 Cuando tengan los objetos seleccionados por el niño, comprueben si efectivamente inician con la sílaba determinada, tocando las sílabas iniciales de los objetos para que la aplicación las lea.

**Nivel inicial:**

- Trabaje con sílabas que comiencen con P, M, L, T, D, N, F.
- Pídale al niño que busque uno o dos elementos con la sílaba determinada.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con sílabas que comiencen con vocales o con las letras: S, R, B, J, C, Z.
- Pídale al niño que busque uno o dos elementos con la sílaba determinada.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con sílabas que comiencen con la mayoría de las letras del teclado.
- Pídale al niño que busque dos o más elementos que comiencen con la sílaba determinada.

## Sugerencias

- Ayude al niño a buscar los elementos en los diferentes mundos, dándole pistas o preguntándole sobre donde podría estar.
- Si no existe la cantidad de estímulos solicitados para realizar la actividad, pídale al niño que dibuje o le saque una foto a elementos que comiencen con la sílaba determinada.
- Para activar la herramienta de segmentación de sílabas, deberá tocar la opción sí-la-basen la sección amarilla de la barra superior, donde aparece un rectángulo, cuadrados y líneas.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## COMPLETANDO CON LA SÍLABA INICIAL

**Objetivo**

Completar palabras con la sílaba inicial que falta.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades fonológicas y busca trabajar el reconocimiento de sílabas iniciales.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá seleccionar un elemento dentro de los mundos de la aplicación, deberá colocarlo en el centro de la pantalla y a continuación, activará la herramienta de segmentación de sílabas y escucharán la sílaba inicial.
- 2 Mueva el Tablet fuera de la visión del niño, mueva la sílaba inicial de la palabra a la parte inferior de la pantalla y agregue sílabas distractoras.
- 3 Muéstrela y lea todas las sílabas al niño, posteriormente pídale que toque la sílaba que completa la palabra.

**Nivel inicial:**

- Trabaje con palabras de dos sílabas.
- Como opción para responder, ponga la sílaba inicial de la palabra y una sílaba distractora.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con palabras de tres sílabas.
- Como opciones de respuesta, escriba la sílaba correcta y dos sílabas distractoras.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con palabras de cuatro sílabas.
- Como opciones de respuesta, escriba la sílaba correcta y tres o más sílabas distractoras.

**Sugerencias**

- En niveles de mayor complejidad, puede pedirle al niño que arrastre la sílaba correcta al espacio que corresponde, para completar la palabra.
- Para activar la herramienta de segmentación de sílabas, deberá tocar la opción sí-la-bas en la sección amarilla de la barra superior, donde aparece un rectángulo, cuadrados y líneas.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## NUEVAS PALABRAS

**Objetivo**

Formar nuevas palabras con la sílaba inicial de otra palabra.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades fonológicas y busca trabajar el reconocimiento de sílabas iniciales.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá entrar a alguno de los mundos de La Mesita y seleccionar uno o más elementos, dependiendo del nivel de complejidad con el que se debe presentar la actividad. A continuación, activará la herramienta de segmentación de sílabas y presentará todas las sílabas al niño, tocando una por una para que la aplicación las lea.
- 2 Después, el mediador deberá presentar y hacer énfasis en la sílaba inicial de la palabra. La arrastrará y pondrá esta sílaba inicial en otra posición dentro de la pantalla, para que posteriormente le diga al niño “mira esta es la sílaba (diga la sílaba), (diga la palabra seleccionada) comienza con (diga la sílaba con la que comienza), ¿qué otra palabra comienza con (diga la sílaba)?”
- 3 Intenten generar una lista de palabras que tengan la misma sílaba inicial. El niño deberá escribir las palabras nuevas a través del tablero de letras, recuerde mediar su escritura a través del dictado o señalamiento de letras.

**Nivel inicial:**

- Utilice un elemento en pantalla.
- Ese elemento deberá contener una sílaba inicial directa, como *MA*; *PE*, *NI*, *TO*.
- Pídale al niño que cree dos palabras con la sílaba inicial en cuestión.

**Nivel intermedio:**

- Utilice un elemento en pantalla.
- Ese elemento deberá contener una sílaba inicial directa o inversa.
- Pídale al niño que cree tres palabras nuevas con la sílaba inicial en cuestión.

**Nivel avanzado:**

- Utilice dos elementos en pantalla.
- Trabaje con palabras que inicien con sílabas directas, inversas o compuestas.
- Pídale al niño que cree tres o más palabras nuevas con las sílabas finales en cuestión.

**Sugerencias**

- Se puede realizar la actividad con una sílaba distinta a la inicial.
- Para activar la herramienta de segmentación de sílabas, deberá tocar la opción sí-la-basen la sección amarilla de la barra superior, donde aparece un rectángulo, cuadrados y líneas.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígale la respuesta correcta.



## DICTADO

**Objetivo**

Escribir palabras con igual sílaba inicial.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades fonológicas y busca trabajar el reconocimiento de sílabas iniciales.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá activar el tablero de letras y decirle al niño “vamos a escribir distintas palabras”.
- 2 Vaya dictando palabras que tengan la misma sílaba inicial, para que el niño las escriba y reproduzca su sonido en la pantalla.

**Nivel inicial:**

- Dicte palabras de una o dos sílabas que tengan la misma sílaba inicial directa.

**Nivel intermedio:**

- Dicte palabras con tres o cuatro sílabas que tengan la misma sílaba inicial.
- Puede complejizar la actividad dictando el artículo y la palabra en cuestión.

**Nivel avanzado:**

- Dicte palabras de cuatro o más sílabas que contengan la misma sílaba inicial.
- Puede complejizar la actividad dictando frases cortas.

**Sugerencias**

- Partir dictando palabras simples o ir escribiéndolas por letras.
- Recuerden que, para armar una frase, deben acercar una palabra a la otra y conectarlas con un espacio marcado en azul, de ese modo la aplicación podrá leer toda la oración.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o díglele la respuesta correcta.

## ESCUCHANDO SÍLABAS FINALES

**Objetivo**

A través del audio de las sílabas finales, establecer la similitud de estas dentro de dos palabras.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades fonológicas y busca trabajar la discriminación de sílabas finales por vía auditiva.

**Instrucción**

- 1 Entre a un mundo y seleccione dos objetos.
- 2 En seguida active la herramienta de segmentación de sílabas (en la sección amarilla de la barra superior, donde aparece un rectángulo, cuadrados y líneas, seleccione la opción sí-la-bas) y escuchen las sílabas finales al presionar sobre ellas. En caso de ser iguales, deberán encerrarlas con el lápiz del mismo color.
- 3 Puede decirle al niño: "Mira, esta palabra (señale una de las palabras) termina así (señale y toque la sílaba final de la palabra), y esta palabra (señale la otra palabra) termina así (señale y toque la sílaba final de esa palabra). ¿Tienen igual sílaba al final? ¿Terminan con el mismo sonido?"

**Nivel inicial:**

- Comience trabajando con dos elementos en la pantalla que tengan dos o tres sílabas.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con tres elementos en pantalla que tengan tres o cuatro sílabas.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con cuatro elementos en pantalla que tengan cuatro o más sílabas.

**Sugerencias**

- Iniciar la actividad presentando ejemplos y mostrando la sílaba final de la palabra.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## SÍLABA FINAL E IMAGEN

Objetivo	Sendero
Relacionar la sílaba final de una palabra con la imagen que corresponda.	Esta actividad pertenece al sendero de habilidades fonológicas y busca trabajar la discriminación de sílabas finales por vía auditiva.

## Instrucción

- 1 El mediador deberá seleccionar un número de imágenes, dependiendo del nivel de complejidad con el que deba presentar la actividad y tocará sobre ellos para escuchar su nombre y que desaparezca la palabra que tiene asociada.
- 2 Posteriormente, le preguntará al niño “¿Con qué sílaba termina (diga el nombre de una imagen)?”, repita la pregunta con cada uno de los objetos en pantalla.

**Nivel inicial:**

- Trabaje con dos elementos dentro de la pantalla.
- Elija elementos que tengan dos o tres sílabas en sus palabras.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con tres elementos en la pantalla.
- Utilice palabras que tengan tres o cuatro sílabas.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con cuatro elementos dentro de la pantalla. Disminuya su tamaño en caso de que no alcancen dentro de la pantalla.
- Para aumentar la complejidad, puede elegir imágenes que tengan sílabas finales parecidas sonoramente.

## Sugerencias

- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## ¿CUÁL TERMINA CON ESTA SÍLABA?

**Objetivo**

Identificar cuál de los elementos disponibles termina con la sílaba determinada.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de habilidades fonológicas y busca trabajar la discriminación de sílabas finales por vía auditiva.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá seleccionar un número determinado de imágenes, dependiendo del nivel de complejidad con el que deba presentar la actividad. Tocaré sobre cada una de las imágenes para escuchar su nombre y que desaparezca la palabra asociada a ella.
- 2 Posteriormente le pedirá al niño “Toca el objeto que termina con (Diga la sílaba final de alguna de las imágenes)”.

**Nivel inicial:**

- Trabaje con dos estímulos dentro de la pantalla.
- Utilice elementos con sílabas finales que sea fácil diferenciar, es decir, elija por ejemplo una palabra que finalice en /NA/ y otra que termine con /TO/.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con tres elementos dentro de la pantalla.
- Comience trabajando con sílabas finales que sean auditivamente bien diferentes para luego utilizar sílabas finales que están más cercanas sonoramente, como /NA/ y /MA/.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con tres o más elementos en la pantalla, si es necesario puede disminuir el tamaño de los estímulos.
- Trabaje con distintas sílabas finales, algunas que se asemejen y otras que se diferencien sonoramente.

**Sugerencias**

- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## NOTAS MUSICALES

Objetivo	Sendero
Conocer el nombre y el sonido de las notas musicales.	Esta actividad pertenece al sendero de discriminación auditiva, y busca trabajar el tono, entendiendo la cualidad propia de determinado sonido. Esta dimensión también impacta el desarrollo de las habilidades fonológicas.

## Instrucción

- 1 Seleccione la herramienta de notas musicales en la barra superior azul (representada por un dibujo de una nota musical), de este modo se desplegará una barra de notas que va desde el Do a Si.
- 2 Toque cada una de las notas musicales, diciendo previamente el nombre de esta.



## Nivel inicial:

- Comience trabajando por la nota musical Do, una a una hasta llegar a la nota musical Si.
- El mediador verbalizará el nombre de la nota y su color, enfatizando en la repetición del niño.



## Nivel intermedio:

- En este nivel, presente las notas musicales del Do al Si y luego al revés. Recuerde verbalizar el nombre de la nota y su color, enfatizando en la repetición del niño.
- Luego, vaya tocando y señalando las notas musicales, y pregúntele al niño : **“¿Cuál es esta nota musical?”**. Si el niño tiene dificultades para responder, puede darle dos opciones: **“¿Esta es la nota Do o Si?”**.



## Nivel avanzado:

- Trabaje con todas las notas musicales, de forma directa, inversa o aleatoria.
- Pídale al niño que diga el color y nombre de cada una de las notas.
- Posteriormente, pídale al niño que cierre los ojos y escuche una nota musical, luego pídale que identifique cuál de las notas sonó.

## Sugerencias

- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## PRODUCIENDO LAS NOTAS

### Objetivo

Producir el sonido de cada nota musical que se encuentra en la aplicación.

### Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de la discriminación auditiva y busca trabajar el tono, entendiendo la cualidad propia de determinado sonido. Esta dimensión también impacta el desarrollo de las habilidades fonológicas.

### Instrucción

- 1 Seleccione la herramienta de notas musicales en la barra superior azul (representada por un dibujo de una nota musical), de este modo se desplegará una barra de notas que va desde el Do al Si.
- 2 Toque cada una de las notas musicales, diciendo previamente el nombre de esta.
- 3 Posteriormente, siga las instrucciones según el nivel de complejidad que va a trabajar.



#### Nivel inicial:

- En este nivel presente las notas musicales, tocando desde el Do al Si (de izquierda a derecha), acompañando el sonido con el nombre de la nota.
- Posteriormente, le presentará las notas musicales una por una; donde primero toque y después repita en el mismo tono el nombre de la nota (por ejemplo, decir "Dooo" con voz grave). Luego, pídale al niño que repita la nota musical en el mismo tono de ésta:  
**"Ahora hazlo tú".**
- Repita la instrucción con cada una de las notas musicales, siempre presentándolas de forma secuencial.



#### Nivel intermedio:

- En este nivel, presente las notas musicales de forma directa (del Do al Si) y de forma inversa (del Si al Do), acompañando el sonido con el nombre de la nota.
- Posteriormente, pídale al niño que repita dos notas distintas en sus tonos correspondientes (es decir, que diga el nombre de la nota con voz grave o aguda según corresponda).
- Parta por notas que se diferencian notoriamente (como el Do y el Si) y luego vaya pidiendo la reproducción de dos notas musicales cuyas diferencias de tono sean menores.



#### Nivel avanzado:

- Presente las notas musicales de forma directa (del Do al Si) y de forma inversa (del Si al Do), acompañando el sonido con el nombre de la nota.
- Posteriormente, pídale al niño que repita dos o tres notas distintas en sus tonos correspondientes (es decir, que diga el nombre de la nota con voz grave o aguda según corresponda).
- Parta por notas que se diferencian notoriamente (como el Do y el Si) y luego vaya pidiendo la reproducción de notas musicales cuyas diferencias de tono sean menores.

### Sugerencias

- Puede repetir las veces que sean necesarias las notas musicales, también puede acompañar al niño en la realización de la actividad, mediando su respuesta en cada uno de los sonidos.
- Puede utilizar la herramienta del micrófono para la reproducción de notas, esta herramienta se utiliza apretando en la barra superior de la pantalla el botón con un micrófono y cuando aparezca un loro azul en el escritorio, se debe mantener presionado este personaje para que capte y pueda reproducir el mensaje.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## CADA NOTA CON SU FORMA

Objetivo	Sendero
Identificar cada nota musical y asociarla a su representación visual.	Esta actividad pertenece al sendero de la discriminación auditiva y busca trabajar el tono, entendiendo la cualidad propia de determinado sonido. Esta dimensión también impacta el desarrollo de las habilidades fonológicas.

## Instrucción

- 1 Seleccione la herramienta de notas musicales en la barra superior azul (representada por un dibujo de una nota musical), de este modo se desplegará una barra de notas que va desde el Do al Si.
- 2 El mediador dibujará con la herramienta del lápiz el ícono de una de las notas musicales, eligiendo el color que corresponda y escribiendo la nota seleccionada.
- 3 Luego, ya teniendo el dibujo, vuelva a la herramienta del sonido y pregúntele al niño “¿Qué nota musical es?”. Recuerde enfatizar el nombre de la nota y su color.
- 4 Siga las instrucciones dependiendo del nivel de complejidad con el que deba presentar la actividad.



## Nivel inicial:

- Trabaje con las cuatro primeras notas musicales.
- Preséntele al niño una nota musical cada vez en la pantalla.
- Pídale al niño que vaya identificando cada una de ellas.



## Nivel intermedio:

- Trabaje con las tres notas musicales finales.
- Preséntele al niño cada nota musical de forma independiente en la pantalla.
- Cuando el niño ya conozca ciertas notas, puede presentar dos estímulos en la pantalla.



## Nivel avanzado:

- Trabaje con todas las notas musicales de la herramienta.
- Esta vez, el niño deberá dibujar las notas musicales en la pantalla.
- Pueden dibujarlas en un primer momento de forma directa, luego inversa y posteriormente trabajar con las notas de forma aleatoria.
- Primero trabaje con un estímulo en la pantalla y cuando el niño presente un mejor rendimiento, pueden utilizar tres notas musicales en la pantalla.

## Sugerencias

- Recuerde enfatizar el nombre de la nota musical y su color. Recuerden escuchar cada vez la nota musical con la que se está trabajando.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o díglele la respuesta correcta.

## ¿SUENAN IGUAL O DIFERENTE?

**Objetivo**

Discriminar si las notas musicales escuchadas suenan iguales o diferentes.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de la discriminación auditiva y busca trabajar el tono, entendiendo la cualidad propia de determinado sonido. Esta dimensión también impacta el desarrollo de las habilidades fonológicas.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá seleccionar la herramienta de las notas musicales, de esta forma se desplegarán las notas de Do a Si.
- 2 Luego, sin que el niño vea, el mediador le dirá “escucha con mucha atención las notas musicales”, posteriormente, deberá presionar una nota musical y luego de unos segundos presionará la misma nota o una distinta, para preguntarle al niño “¿Esas notas suenan igual o diferentes?”.

**Nivel inicial:**

- Comiencen trabajando con las notas musicales desde el Do al Si.
- Inicie la comparación de notas musicales, presionando dos veces la misma nota musical, de esta forma el niño deberá identificar que esos sonidos son iguales y corresponden a la misma nota.
- Posteriormente, trabaje comparando notas musicales en extremo diferentes, por ejemplo: presione el Do y luego Si.
- Ayude al niño a identificar si son o no iguales.

**Nivel intermedio:**

- Trabajen con todas las notas musicales.
- En este nivel, el niño deberá identificar si son o no la misma nota musical, pero aumentando la complejidad de esta actividad, es decir, el mediador deberá seleccionar notas un poco más parecidas, por ejemplo: Mi y Sol.

**Nivel avanzado:**

- Trabajen con todas las notas musicales.
- En este nivel, el niño deberá comparar el sonido de todas las notas musicales.
- Luego, pídale al niño que presione y diga dos notas musicales diferentes y/o dos notas musicales iguales.

**Sugerencias**

- Presione las notas musicales sin que el niño pueda mirar.
- Deje un leve tiempo entre una nota y otra, este tiempo puede corresponder a dos o tres segundos.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.



## GRAVES Y AGUDOS

Objetivo	Sendero
Conocer tonos graves y agudos de las notas musicales.	Esta actividad pertenece al sendero de la discriminación auditiva y busca trabajar el tono, entendiendo la cualidad propia de determinado sonido. Esta dimensión también impacta el desarrollo de las habilidades fonológicas.

### Instrucción

- 1 El mediador deberá buscar diferentes animales o elementos para asociarles un sonido distinto a cada uno. Los elementos seleccionados deben ser opuestos entre ellos, por ejemplo: grande-chico, hombre-niño.
- 2 Una vez que los tenga seleccionados y distribuidos en la pantalla, activará la herramienta de las notas musicales para que se desplieguen en la pantalla, y asociará una nota a cada objeto. Para lo anterior, mantenga seleccionada una nota musical y arrástrela hasta el objeto determinado.
- 3 Posteriormente muéstrela al niño cómo suena cada uno de los objetos, presionando encima de ellos. Explíquela que una de las notas musicales es grave y la otra aguda.
- 4 Luego, sin que el niño mire, el mediador deberá tocar uno de los elementos en la pantalla y después, mostrándole el Tablet al niño pregúntele “¿Cuál sonó?”. Además, puede preguntarle si esa nota musical es aguda o grave.



#### Nivel inicial:

- Realicen la actividad presentando dos animales dentro de la pantalla, trabajando solo con las notas musicales Do y Si.



#### Nivel intermedio:

- En este nivel, se debe trabajar con dos animales o elementos, cada vez en la pantalla.
- Se trabajarán las notas Do, Re, La, Si.



#### Nivel avanzado:

- Presente dos elementos cada vez en la pantalla y trabaje con todas las notas musicales que posee la herramienta.

### Sugerencias

- Por ejemplo, entre al mundo de la “Reserva natural” y seleccione el león, luego entre al mundo de “La Plaza” y elija el gato. Posteriormente, ordene cada uno de estos animales uno a cada lado de la pantalla. Luego abra la herramienta de las notas musicales y otórguele la nota DO al león y la nota Si al gato. Enséñele al niño, cómo suena cada uno de los animales y explíquela que el león tiene la nota DO que es grave y el gato la nota Si que es aguda. Después, toque uno de ellos y pregúntele al niño qué animal sonó.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígale la respuesta correcta.

## SONIDO DE MI ALREDEDOR

**Objetivo**

Conocer sonidos onomatopéyicos.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de la discriminación auditiva y busca trabajar el timbre, que hace referencia a la característica particular del sonido que lo diferencia de otros, es decir, lo que hace que suene distinto. Esta dimensión también impacta el desarrollo de las habilidades fonológicas.

**Instrucción**

El mediador deberá seleccionar un mundo y elegir un elemento o ser vivo. Luego, el mediador reproducirá el sonido del elemento en la pantalla, pidiéndole posteriormente al niño que repita este sonido.

**Nivel inicial:**

- Comience trabajando con los sonidos que realizan los animales.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con sonidos de animales y humanos, como aplaudir, cantar, animar.

**Nivel avanzado:**

- Utilizar sonidos de animales y humanos.
- En este nivel, el niño deberá reproducir un sonido dentro de distintas opciones y el mediador deberá adivinar a qué sonido corresponde.

**Sugerencias**

- Los elementos seleccionados deben ser aquellos a los que se le pueden asociar un sonido.
- El niño puede reproducir el sonido a través de la herramienta del micrófono, donde deberá mantener apretado el pájaro azul para que éste pueda reproducir lo dicho por el niño una vez lo suelte.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## ¿QUIÉN ES?

Objetivo	Sendero
Discriminar sonidos onomatopéyicos.	Esta actividad pertenece al sendero de la discriminación auditiva y busca trabajar el timbre, que hace referencia a la característica particular del sonido que lo diferencia de otros, es decir, lo que hace que suene distinto. Esta dimensión también impacta el desarrollo de las habilidades fonológicas.

## Instrucción

- 1 El mediador deberá seleccionar dos o más elementos de los mundos de la aplicación.
- 2 Luego, cuando estén distribuidos en la pantalla, el mediador reproducirá el sonido de uno de los elementos, preguntándole al niño “¿Cuál de los elementos sonó?”.

**Nivel inicial:**

- Trabaje con dos animales dentro de la pantalla.
- Una vez identificado el animal, pídale al niño que repita su sonido y lo encierre en un círculo.

**Nivel intermedio:**

- Trabaje con tres estímulos en la pantalla.
- Estos estímulos deberán ser animales y/o personas.
- Una vez identificado el estímulo que sonó, pídale al niño que repita el sonido y copie el nombre de la imagen a través del tablero de letras.

**Nivel avanzado:**

- Trabaje con cuatro estímulos en la pantalla.
- Estos pueden ser, animales, personas u objetos.
- Una vez identificado el estímulo que sonó, pídale al niño que repita el sonido y copie el nombre de la imagen a través del tablero de letras.

## Sugerencias

- El niño puede reproducir el sonido a través de la herramienta del micrófono, donde deberá mantener apretado el pájaro azul para que éste pueda reproducir lo dicho por el niño una vez lo suelte.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## REPITIENDO SONIDOS

## Objetivo

Repetir una secuencia de sonidos a través de las herramientas de La Mesita.

## Sendero

Esta actividad pertenece al sendero de discriminación auditiva y promueve principalmente la adquisición y trabajo del ritmo, esto a su vez impacta positivamente el sendero de habilidades fonológicas.

## Instrucción

El mediador deberá inventar una secuencia de sonidos con un ritmo determinado para, posteriormente, pedirle al niño que reproduzca la secuencia con la herramienta del micrófono.



## Nivel inicial:

- Comience trabajando con ritmos simples de tres sonidos, reproduciéndolo solo con la boca o con las palmas. Por ejemplo, diga: **“Escucha lo que voy a decir y luego tú lo tienes que repetir con el micrófono: La-laa-la”**



## Nivel intermedio:

- Presente un ritmo al niño de cuatro sonidos utilizando la boca o las palmas. Posteriormente, el niño debe reproducir la secuencia de sonidos utilizando la herramienta micrófono (si es necesario, mantenga usted presionado el personaje del micrófono para que se pueda reproducir los sonidos que emitió el niño).
- Por ejemplo, puede decirle al niño: **“Escucha lo que voy a decir y luego tú lo tienes que repetir con el micrófono: pe-pe-maaa-pe”**. Puede acompañar la secuencia con aplausos para ir marcando cada sílaba de la secuencia.



## Nivel avanzado:

- Presente un ritmo al niño de cinco o más sonidos utilizando la boca, las palmas o tocando una superficie. En este nivel, puede también utilizar la combinación de estas fuentes sonoras para crear un ritmo. Posteriormente, el niño debe reproducir la secuencia de sonidos utilizando la herramienta micrófono (si es necesario, mantenga usted presionado el personaje del micrófono para que se pueda reproducir los sonidos que emitió el niño).
- Por ejemplo, puede decirle al niño: **“Escucha lo que voy a decir y luego tú lo tienes que repetir con el micrófono: pe- (aplausos)- pe- (aplausos)- maaa- pe”**.

## Sugerencias

- Para utilizar la herramienta del micrófono, se debe apretar en la barra superior de la pantalla el botón con un micrófono y cuando aparezca un loro azul en el escritorio, se debe mantener presionado este personaje para que capte y pueda reproducir el mensaje. El mediador puede mantener el personaje presionado mientras el niño repite la secuencia, de forma que el participante pueda utilizar su boca y manos para repetir el ritmo.
- El mediador puede repetir la secuencia de sonidos al niño las veces que sean necesarias.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## INVENTANDO CANCIONES

Objetivo	Sendero
Crear una canción con diferentes notas musicales.	Esta actividad pertenece al sendero de discriminación auditiva y promueve principalmente la adquisición y trabajo del ritmo, esto a su vez impacta positivamente el sendero de habilidades fonológicas.

## Instrucción

- 1 Abra la herramienta de sonido (en la barra superior izquierda, el ícono de la nota musical) y creen canciones presionando sobre las diferentes notas musicales.
- 2 Puede dejar que el niño juegue libremente con las notas musicales, diciéndole “crea una canción con estas notas musicales”.
- 3 Posteriormente, puede mostrarle una secuencia y pedirle que la repita: “ahora te mostraré una canción y tú tienes que repetirla”.



## Nivel inicial:

- El mediador deberá crear secuencias de notas musicales de dos o tres notas, para posteriormente pedirle al niño que las repita.
- Por ejemplo, puede partir con secuencias cortas, de solo dos notas musicales “toca celeste y rojo”; luego puede pedir una secuencia de 3 notas “toca celeste, amarillo y rojo”.
- El mediador debe tocar y decir las notas musicales de la secuencia y luego acompañar al niño en la repetición de ésta.



## Nivel intermedio:

- El mediador deberá crear secuencias de notas musicales de cuatro o cinco notas, para posteriormente pedirle al niño que las repita.
- Para la creación de la secuencia musical puede pedirle al niño que lo ayude a crear la canción, pero posteriormente el niño debe repetir toda la secuencia de forma independiente.



## Nivel avanzado:

- Trabaje con secuencia de notas musicales mayores a cinco notas. Así sucesivamente puede ir aumentando la secuencia de notas musicales, hasta poder armar parte de una canción. Por ejemplo, puede tocar “sol, sol, la, la, si, si” y luego decirle al niño “toca rojo-rojo-morado-morado-azul-azul”.
- En este nivel, también puede pedirle al niño que cree una canción y se la enseñe al mediador. Para lo anterior, el niño debe repetir reiteradas veces la misma secuencia.

## Sugerencias

- El mediador deberá repetir la secuencia y acompañar la repetición por parte del niño, las veces que sean necesarias.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígame la respuesta correcta.

## FRASES MUSICALES

**Objetivo**

Producir oralmente frases con diferentes ritmos.

**Sendero**

Esta actividad pertenece al sendero de discriminación auditiva y promueve principalmente la adquisición y trabajo del ritmo, esto a su vez impacta positivamente el sendero de habilidades fonológicas.

**Instrucción**

- 1 El mediador deberá escribir una frase a través del tablero de letras.
- 2 Luego, se la leerá al niño con un ritmo determinado, para que éste la repita de esa misma forma.

**Nivel inicial:**

- Escriba frases cortas que se compongan de un artículo más una palabra, por ejemplo: La luna.
- Luego, léale la frase de forma muy lenta al niño, para que él la repita lento y posteriormente, léale la frase lo más rápido que pueda para que él también lo repita esta vez, con un ritmo rápido.

**Nivel intermedio:**

- Escriba frases de tres o cuatro palabras, por ejemplo: La mamá linda.
- Luego, léale la frase de forma muy lenta al niño, para que él la repita lento y posteriormente, léale la frase lo más rápido que pueda para que él también lo repita esta vez, con un ritmo rápido.

**Nivel avanzado:**

- Escriba frases de cinco o más palabras, por ejemplo: El perro es mi amigo.
- Luego, léale la frase de forma muy lenta al niño, para que él la repita lento y posteriormente, léale la frase lo más rápido que pueda para que él también lo repita esta vez, con un ritmo rápido.
- En este nivel también puede combinar los ritmos dentro de la misma frase, comenzando a leerla muy lento, luego muy rápido y otro segmento de la frase nuevamente en ritmo lento.

**Sugerencias**

- Pueden repetir la frase a través de la herramienta del micrófono. Para utilizar esta herramienta, se debe apretar en la barra superior de la pantalla el botón con un micrófono y cuando aparezca un loro azul en el escritorio, se debe mantener presionado este personaje para que capte y pueda reproducir el mensaje.
- Si el niño responde de forma correcta a la actividad, felicítelo y refuerce su respuesta. Si responde de forma incorrecta a la actividad, ayúdelo con preguntas para que pueda responder de forma autónoma o dígale la respuesta correcta.





**SAMSUNG**



Desarrollado por



**Centro UC**  
Tecnologías de Inclusión  
CEDETI