20 JUEGOS PARA DESARROLLAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA



Aprender a escuchar, separar y jugar con los sonidos del lenguaje.

INFOSAL
Infancia, Formación & Salud

¿QUÉ VAMOS A TRABAJAR?

Rimas



Sílabas



PA • TO

Sonido inicial



Sonido final



Unir sonidos



Cambiar sonidos



20 JUEGOS PRÁCTICOS

Escuchar



Identificar



Separar



Combinar



1/20

EL DETECTIVE DE RIMAS





OBJETIVO

Reconocer y emparejar palabras que riman al escuchar su parte final.

MATERIALES

Tarjetas con dibujos de los ejemplos. Una lupa de juguete, opcional.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Nombra los dibujos para acordar qué palabra representa cada uno.
2. Di una palabra: gato. Ofrece pato, rana y mesa.
3. El niño elige la que rima y dice ambas palabras.
4. Comparad sus finales: gato–pato. Repetid con otras parejas.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Reconocimiento de rimas
- Atención a los sonidos del habla
- Comparación de finales
- Vocabulario oral

VARIANTES

- Más fácil: presenta solo dos opciones y modela la respuesta.
- Más difícil: busca el intruso o propone otra palabra que rime.

EJEMPLOS DE RIMAS



gato – pato



rana – lana



ratón – balón



fresa – mesa

IDEA CLAVE

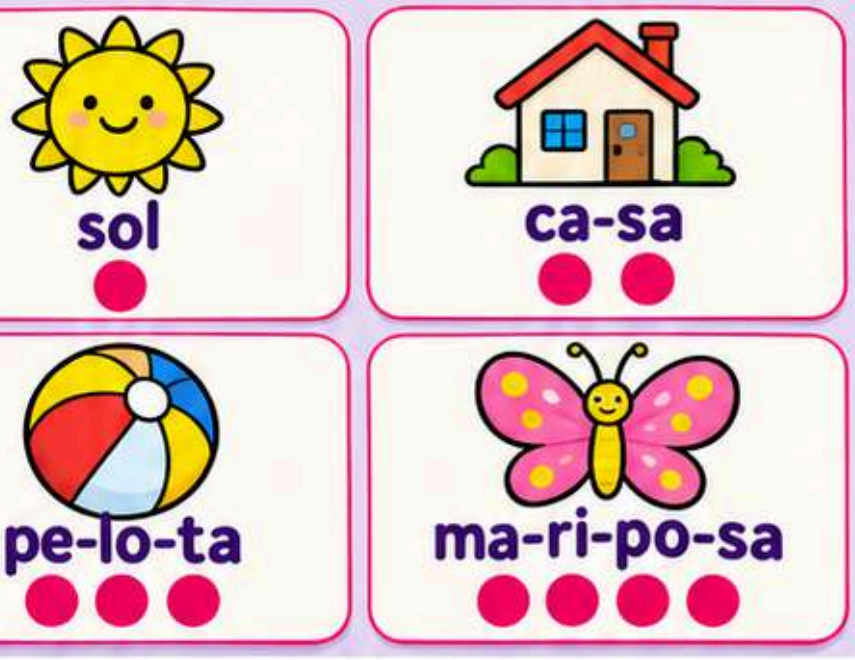
Escuchamos cómo terminan las palabras; no hace falta leerlas.

Desde 4 años • Ajusta las opciones al nivel del niño
Para casa, aula y sesiones de intervención

2/20

PALMAS POR SÍLABAS





OBJETIVO

Separar palabras en sílabas y contar cuántas tiene cada una.

MATERIALES

Tarjetas con dibujos y fichas o tapones. También podéis usar solo las manos.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Nombra el dibujo: pelota.
2. Di la palabra dando una palmada por sílaba: pe-lo-ta.
3. Coloca una ficha por cada palmada y cuenta: tres.
4. Repite con otras palabras y agrúpalas por su número de sílabas.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Conciencia silábica
- Segmentación oral
- Conteo de sílabas
- Comparación de palabras

VARIANTES

- Más fácil: empieza con palabras de dos sílabas y hazlo con el niño.
- Más difícil: compara palabras de una a cuatro sílabas sin modelo.

EJEMPLOS PARA PRACTICAR



sol • 1 sílaba | ca-sa • 2 sílabas | pe-lo-ta • 3 sílabas | ma-ri-po-sa • 4 sílabas

IDEA CLAVE

Una palmada por sílaba; no por letra ni por sonido.

Desde 4 años • Ajusta las palabras al nivel del niño
Para casa, aula y sesiones de intervención

3/20

VEO, VEO DE SONIDOS



/m/



mano



mesa



mono

/s/



sol



sopa



silla

OBJETIVO

Identificar el primer sonido de una palabra y encontrar otras que empiecen igual.

MATERIALES

Objetos cotidianos o tarjetas con dibujos de palabras conocidas.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Nombra los dibujos antes de empezar.
2. Di: veo, veo algo que empieza por /m/.
3. El niño busca un dibujo y dice su nombre: mano.
4. Repetid con mesa y mono. Después probad con /s/.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Identificación del fonema inicial
- Comparación de sonidos
- Atención auditiva
- Vocabulario oral

VARIANTES

- Más fácil: ofrece dos dibujos y alarga el sonido inicial: mmmmano.
- Más difícil: busca objetos de la habitación sin tarjetas.

EJEMPLOS PARA PRACTICAR



/m/: mano · mesa · mono



/s/: sol · sopa · silla

IDEA CLAVE

Di el sonido /m/, no el nombre de la letra: eme.

Ajusta los sonidos y las opciones al nivel del niño
Para casa, aula y sesiones de intervención

4/20

EL TREN DE LAS PALABRAS



OBJETIVO

Identificar la sílaba final de una palabra y enlazarla con el inicio de otra.

MATERIALES

Tarjetas con dibujos de palabras conocidas y un tren dibujado con varios vagones.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Nombra el primer dibujo: casa. Sepáralo: ca-sa.
2. Busca una palabra que empiece por sa: sapo.
3. Añade su tarjeta al siguiente vagón.
4. Continúa con la última sílaba de sapo: po. Por ejemplo, pollo.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Conciencia silábica
- Sílaba inicial y final
- Comparación de sílabas
- Evocación de palabras

VARIANTES

- Más fácil: ofrece dos dibujos para elegir el siguiente vagón.
- Más difícil: crea una cadena oral sin tarjetas y evita repetir palabras.

EJEMPLOS PARA PRACTICAR



ca-sa → sa-po → po-llo



pla-to → to-ma-te → te-lé-fo-no

IDEA CLAVE Enlazamos sílabas completas: casa termina en sa; sapo empieza por sa.

Ajusta la longitud de la cadena al nivel del niño
Para casa, aula y sesiones de intervención

5/20

EL ROBOT DE LAS PALABRAS



OBJETIVO

Unir sílabas escuchadas por separado para descubrir una palabra.

MATERIALES

Tarjetas con dibujos de palabras conocidas y un robot de juguete, opcional.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Nombra los dibujos antes de empezar.
2. Habla como un robot: ca • mi • sa, con una pausa breve entre sílabas.
3. El niño une las sílabas y señala la camisa.
4. Dice la palabra completa. Después podéis intercambiar los papeles.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Síntesis silábica
- Integración de sílabas
- Memoria auditiva
- Vocabulario oral

VARIANTES

- Más fácil: usa dos sílabas, pausas cortas y dos dibujos para elegir.
- Más difícil: prueba tres o cuatro sílabas y retira las imágenes.

EJEMPLOS PARA PRACTICAR



lu • na
luna



pa • to
pato



ca • mi • sa
camisa



za • pa • to
zapato

IDEA CLAVE Pronuncia cada sílaba completa y después une la palabra con naturalidad.

Ajusta el número de sílabas y la pausa al nivel del niño
Para casa, aula y sesiones de intervención

6/20

EL SONIDO FINAL



OBJETIVO

Reconocer el último sonido de una palabra y agrupar las que terminan igual.

MATERIALES

Tarjetas con dibujos de los ejemplos y dos cajas o cestas para clasificarlas.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Nombra los dibujos antes de empezar.
2. Di sol despacio y destaca el sonido final /l/.
3. Busca otras palabras que terminen en /l/: caracol y papel.
4. Clasifica las tarjetas. Repite con /n/: pan, tren y balón.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Identificación del fonema final
- Comparación de sonidos
- Clasificación oral
- Atención auditiva

VARIANTES

- Más fácil: modela el sonido final y ofrece solo dos opciones.
- Más difícil: retira las tarjetas y buscad nuevas palabras por turnos.

EJEMPLOS PARA PRACTICAR



/l/: sol • caracol • papel



/n/: pan • tren • balón

IDEA CLAVE

Escuchamos el último sonido, no la última sílaba.

Ajusta los sonidos y las opciones al nivel del niño
Para casa, aula y sesiones de intervención

7/20

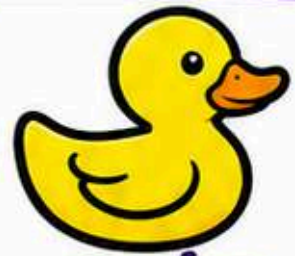
LA SÍLABA QUE DESAPARECE





zapato

sin za



pato

~~za~~ pa to

pa to

OBJETIVO

Quitar la primera sílaba de una palabra y descubrir qué palabra queda.

MATERIALES

Tarjetas con dibujos y fichas o tapones para representar las sílabas.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Nombra el dibujo: zapato. Sepáralo: za-pa-to.
2. Coloca una ficha por sílaba: tres fichas.
3. Retira la primera ficha y di qué sílaba quitamos: za.
4. Une las sílabas que quedan: pa-to. ¡Pato!

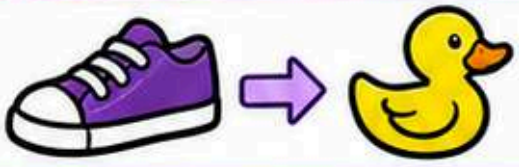
¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Omisión de la sílaba inicial
- Manipulación silábica
- Síntesis de sílabas
- Memoria auditiva

VARIANTES

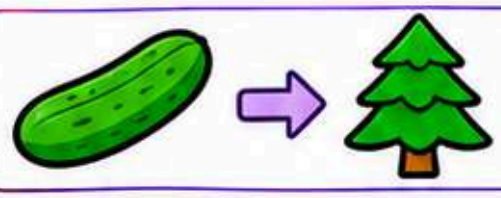
- Más fácil: hazlo con el niño y ofrece dos dibujos para elegir.
- Más difícil: prueba otras palabras sin dibujos ni fichas.

EJEMPLOS PARA PRACTICAR



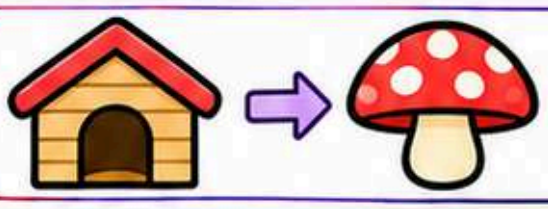
zapato → pato

Quitamos za



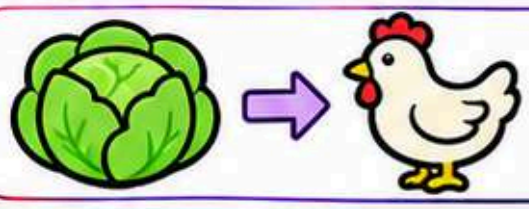
pepino → pino

Quitamos pe



caseta → seta

Quitamos ca



repollo → pollo

Quitamos re

IDEA CLAVE Quitamos una sílaba completa y unimos las que quedan.

Empieza cuando el niño pueda separar y unir sílabas
Para casa, aula y sesiones de intervención



8/20

UNA SÍLABA MÁS





cama + ra → cámara



ca·ma + ra → cá·ma·ra

OBJETIVO

Añadir una sílaba al final de una palabra para formar otra nueva.

MATERIALES

Tarjetas con dibujos y fichas o bloques para representar las sílabas.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Nombra el dibujo: cama. Sepáralo: ca-ma.
2. Coloca una ficha por cada sílaba.
3. Añade una ficha al final y di la sílaba ra.
4. Une todas las sílabas: cámara. Busca su dibujo y nombra la palabra completa.

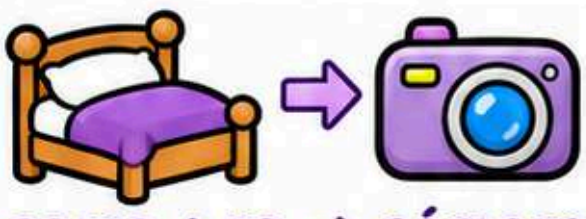
¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Adición de sílabas
- Manipulación silábica
- Síntesis de sílabas
- Vocabulario oral

VARIANTES

- Más fácil: hazlo con el niño y ofrece dos dibujos como respuesta.
- Más difícil: forma la palabra sin dibujos ni fichas.

EJEMPLOS PARA PRACTICAR



cama + ra → cámara

Añadimos ra



pelo + ta → pelota

Añadimos ta



pata + ta → patata

Añadimos ta

IDEA CLAVE Al terminar, di la palabra nueva con su pronunciación natural.

Empieza cuando el niño pueda separar y unir sílabas
Para casa, aula y sesiones de intervención

9/20

CAMBIA UNA SÍLABA

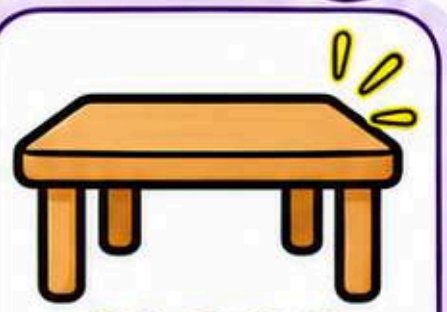




casa

ca sa

ca por me



mesa

me sa

OBJETIVO

Sustituir la primera sílaba de una palabra para formar otra nueva.

MATERIALES

Tarjetas con dibujos y dos fichas para representar las sílabas de cada palabra.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Nombra el dibujo: casa. Sepáralo: ca-sa.
2. Coloca una ficha por cada sílaba.
3. Cambia la primera sílaba: sustituye ca por me.
4. Conserva sa y une las sílabas: me-sa. ¡Mesa!

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Sustitución de sílabas
- Manipulación silábica
- Síntesis de sílabas
- Atención a la secuencia

VARIANTES

- Más fácil: haz el cambio con el niño y ofrece dos dibujos de respuesta.
- Más difícil: resuelve el cambio sin dibujos ni fichas.

EJEMPLOS PARA PRACTICAR



casa → mesa

ca por me



pato → moto

pa por mo



luna → rana

lu por ra



sopa → lupa

so por lu

IDEA CLAVE Cambia solo la sílaba indicada y conserva la otra.

Empieza cuando el niño pueda separar y unir sílabas
Para casa, aula y sesiones de intervención

10/20

UN SONIDO, UNA FICHA



OBJETIVO

Separar una palabra en sus sonidos y representar cada uno con una ficha.

MATERIALES

Tarjetas con dibujos, fichas o tapones y una tira con casillas vacías.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Nombra el dibujo: oso.
2. Pronuncia sus sonidos por separado: /o/ /s/ /o/.
3. Mueve una ficha por cada sonido: tres fichas.
4. Recorre las fichas, repite los sonidos y une la palabra: oso.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Segmentación fonémica
- Conteo de fonemas
- Orden de los sonidos
- Síntesis fonémica

VARIANTES

- Más fácil: modela la separación y mueve las fichas con el niño.
- Más difícil: retira el modelo y prueba palabras de cuatro sonidos.

EJEMPLOS PARA PRACTICAR



oso

/o/ /s/ /o/

3 sonidos



sal

/s/ /a/ /l/

3 sonidos



lana

/l/ /a/ /n/ /a/

4 sonidos



foca

/f/ /o/ /k/ /a/

4 sonidos

IDEA CLAVE Di el sonido /s/, sin decir ese ni añadir una vocal.

Empieza con palabras cortas y ofrece un modelo
Para casa, aula y sesiones de intervención

11/20

EL PUENTE DE LOS SONIDOS



/s/ + /o/ + /l/ → sol

OBJETIVO

Unir sonidos escuchados por separado para reconocer y decir una palabra completa.

MATERIALES

Tarjetas con dibujos y fichas para acompañar cada sonido, si hace falta.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Nombra los dibujos antes de empezar.
2. Di los sonidos en orden: /s/ /o/ /l/, con pausas breves.
3. El niño los une y señala el dibujo del sol.
4. Dice la palabra completa. Repite con otras palabras.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Síntesis fonémica
- Orden de los sonidos
- Memoria auditiva
- Reconocimiento de palabras

VARIANTES

- Más fácil: ofrece dos dibujos y acorta las pausas entre sonidos.
- Más difícil: usa cuatro sonidos y retira los dibujos.

EJEMPLOS PARA PRACTICAR



sol

/s/ /o/ /l/ → sol



oso

/o/ /s/ /o/ → oso



lupa

/l/ /u/ /p/ /a/ → lupa



nube

/n/ /u/ /b/ /e/ → nube

IDEA CLAVE

Di sonidos, sin nombrar las letras ni añadir vocales.

Empieza con palabras cortas y pausas breves
Para casa, aula y sesiones de intervención