



Aptus

POTENCIADORA EDUCACIONAL

SIP Red de Colegios | Fundación Fernando Soler

Instructivo

A B e C O

¡Aprende a leer jugando!

Basado en el método Matte

Índice

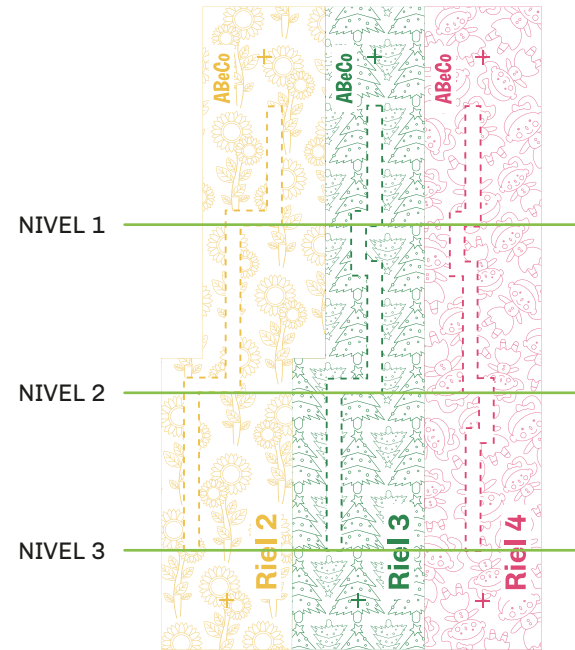
- Juego (reglas y modo de uso) 3
- ¡A armar el juego! 5
- ¡A reconocer imágenes! 8
- ¡A conocer las sílabas! 12
- ¡A conocer los fonemas! 15
- ¡A aplicar lo aprendido! 18
- ¡A evaluar lo aprendido! 20

Juego

Reglas y modo de uso

ABeCo cuenta con **8 piezas** que contienen un riel en su interior, en estas se pueden identificar **3 niveles**, donde se trabajarán palabras, sílabas y fonemas. Estos permiten que el proceso de aprendizaje del estudiante se construya a través de la mezcla de **enseñanza fonética, analítica y sintética**, basada en el **método Matte**.

El primer nivel permite al estudiante formar la palabra completa; el segundo lo guía a que separe la palabra recién formada en sílabas de la manera correcta, ya que cada palabra tiene asociado un código y las piezas que estará utilizando permiten esta separación; y por último, el tercer nivel guía al estudiante a que separe la palabra por letras, para que pueda identificar y trabajar los fonemas de cada una.



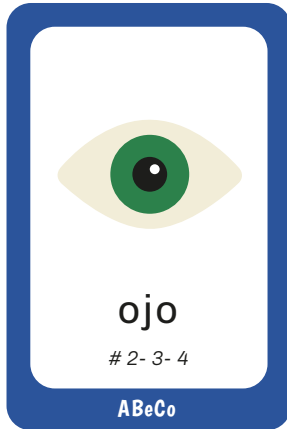
Etapa 1

iA armar el
juego!

¡A armar el juego!

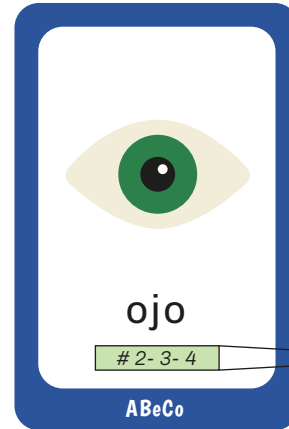
- 1 Selecciona la tarjeta correspondiente.
Debes trabajar las tarjetas en este orden: *azul - verde - fucsia - amarillo - calipso - naranja*.

Ej: Tarjeta azul “ojo”.



- 2 Para identificar las piezas que se deben utilizar, sigue el código que se encuentra en la parte inferior de la ficha.

Ej: Tarjeta “ojo”, código 2-3-4.

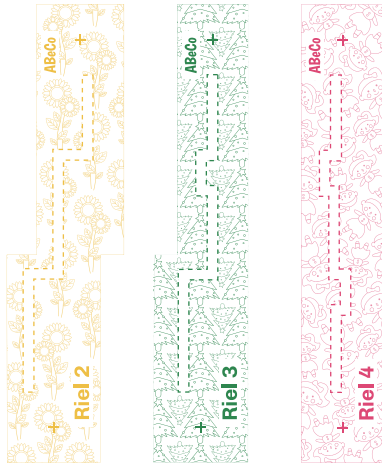


CÓDIGO
2 - 3 - 4

¡A armar el juego!

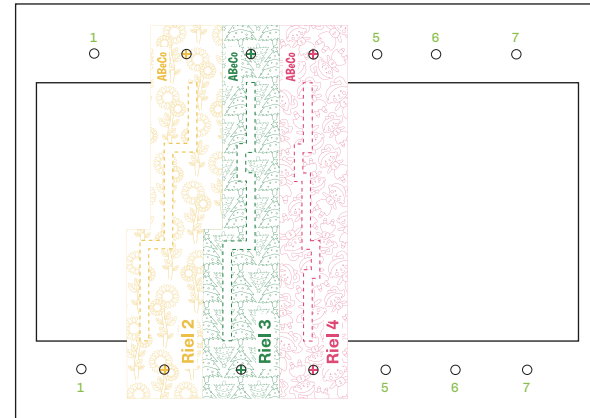
- 3 Busca las piezas que corresponden al código que aparece en la tarjeta.

Ej: pieza 2, pieza 3, pieza 4.



- 4 Ubica las piezas en la base, en el orden que corresponde según el código.

Ej: pieza 2 en el orificio 2 de la base, pieza 3 en el orificio 3 de la base, etc.



(*) A excepción de la **pieza/riel 8** que se ubica en el **orificio 5** cuando el juego lo solicita (tarjetas color fucsia y amarillo).

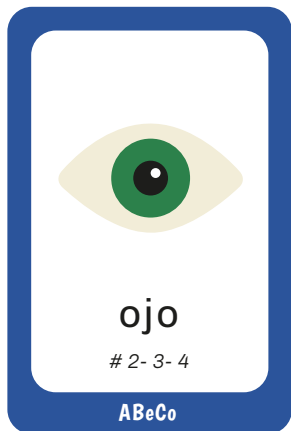
Etapa 2

iA reconhecer
imágenes!

¡A reconocer imágenes!

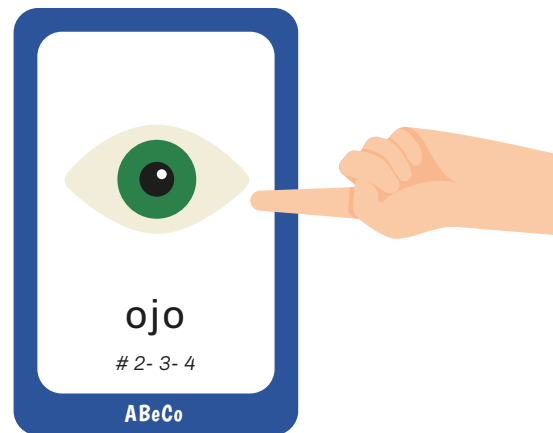
- 1 Muestra al estudiante la tarjeta que corresponde. Recuerda que el orden para trabajar las tarjetas es: *azul - verde - fucsia - amarillo - calipso - naranja*.

Ej: Tarjeta “ojo”.



- 2 Pregunta al estudiante ¿qué es?, para que reconozca la ilustración de la tarjeta.

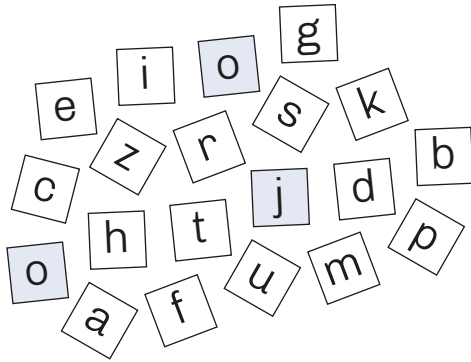
Ej: Ilustración de un ojo.



¡A conocer las letras!

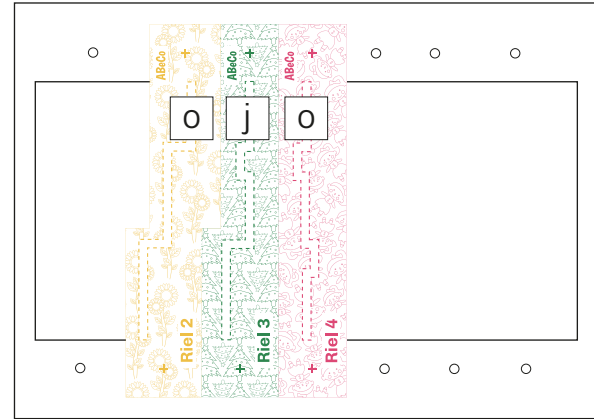
- 3 Busca en compañía del estudiante las letras para formar la palabra.

Ej: Letra “o”, letra “j”, letra “o”.



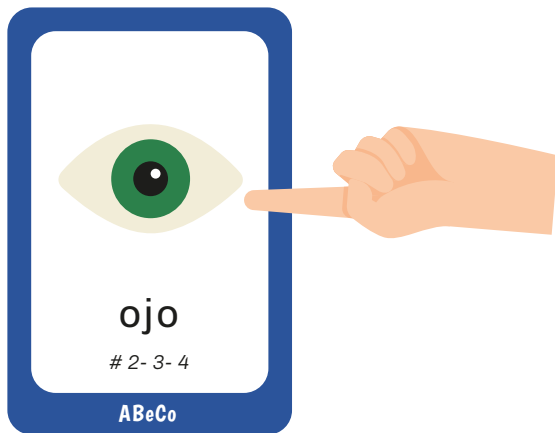
- 4 Inserta junto al estudiante las letras en el nivel 1 de las piezas.

Ej: Palabra “ojo”.

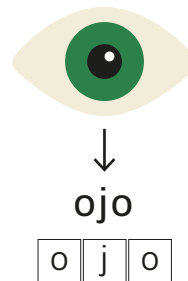


¡A conocer las letras!

- 5 Vuelve a mostrar la tarjeta, pregunta ¿qué es?, y haz que el estudiante nombre lo que ve en la ilustración.



- ! Es importante que en esta etapa logren asociar la imagen de la tarjeta con la palabra. Esto se logra a través de la repetición, lo que a su vez genera la memorización de estas.



Etapa 3

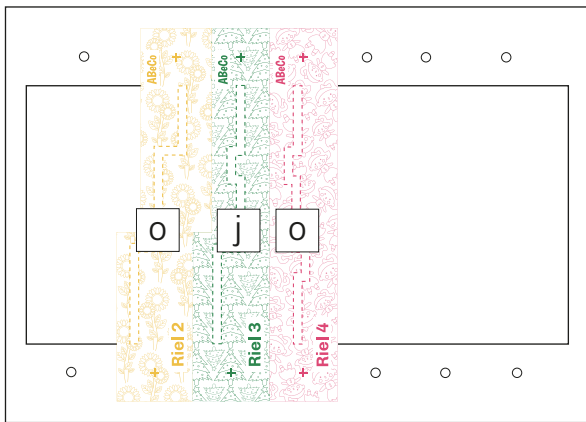
¡A conocer
las sílabas!

*En esta etapa se debe enseñar a descomponer por **sílabas***

¡A conocer las sílabas!

- 1 Pide al estudiante que desplace las letras del nivel 1 hacia el nivel 2.

Ej: Palabra “ojo”.



- 2 Nombra la palabra por sílabas con el apoyo de aplausos y repite las veces que sean necesarias, esto para que el estudiante empiece a identificar la separación por sílabas.

Ej: Palabra “ojo”, sílabas o - jo.

o

j o



Aplauso

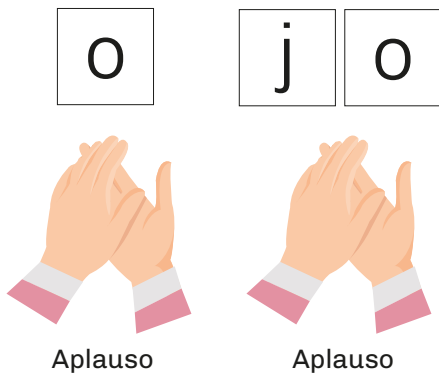


Aplauso

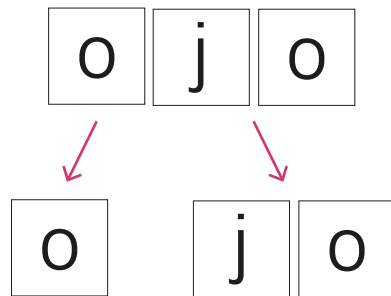
¡A conocer las sílabas!

- 3 Solicita al estudiante que repita, de manera autónoma, las sílabas todas las veces que sean necesarias.

Ej: Palabra “ojo”, sílabas o-jo.



- ! El separar y repetir las sílabas varias veces, ayuda al estudiante a comprender e identificar las partes de la palabra.



Etapa 4

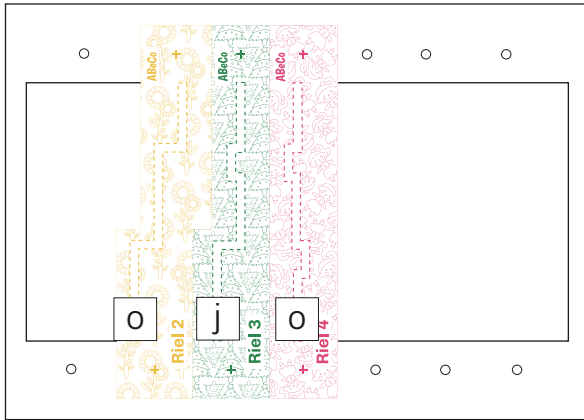
¡A conocer
los fonemas!

*En esta etapa se deben enseñar los **fonemas** de cada letra*

¡A conocer los fonemas!

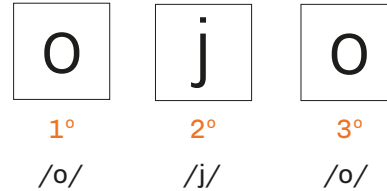
- 1 Pide al estudiante que desplace las letras del nivel 2 hacia el nivel 3.

Ej: Palabra “ojo”.



- 2 Nombra en orden los fonemas de cada letra. Recuerda que es el sonido y no el nombre de la letra. Repite las veces que sean necesarias.

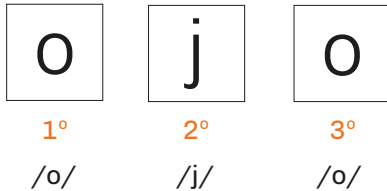
Ej: Palabra “ojo”, decir “j” no “jota”.



¡A conocer los fonemas!

- 3 Solicita al estudiante que de manera autónoma repita los fonemas, las veces que sean necesarias.

Ej: Palabra “ojo”.



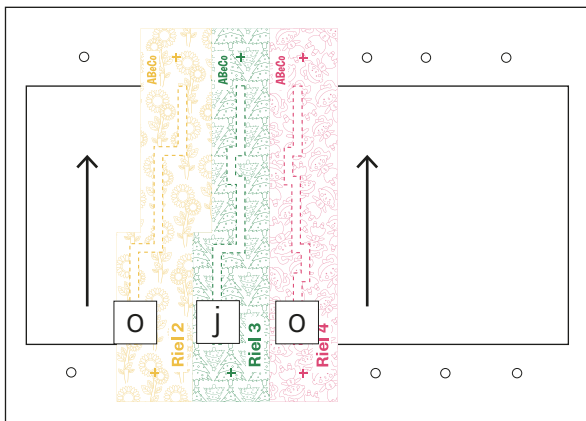
- ! Repetir este paso conduce al estudiante a una mejor retención del fonema nuevo, lo ayuda a descomponer la palabra y asociar cada fonema con su grafema correspondiente.

Etapa 5

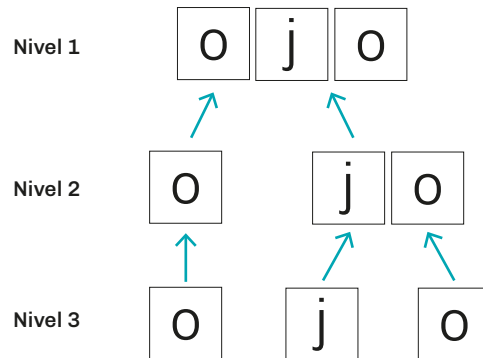
¡A aplicar
lo aprendido!

¡A aplicar lo aprendido!

- 1 Solicita al estudiante que retroceda, de manera autónoma, desde el nivel 3 al 1 y que repita las veces que sean necesarias, los fonemas, sílabas y la palabra completa.



- ! Los pasos anteriores ayudan al estudiante a comprender la formación y separación de las partes de las palabras. La repetición de cada uno de estos pasos es fundamental para la memorización de estas, y tiene el propósito de ayudar al estudiante a recordar cómo ir construyendo y descomponiendo la palabra.



Etapa 6

¡A evaluar
lo aprendido!

¡A evaluar lo aprendido!

- 1 Realiza distintas preguntas al estudiante, para ayudarlo a reflexionar sobre su propio aprendizaje.

Preguntas guía:

¿Qué aprendiste?
¿Cómo lo hiciste?
¿Para qué te sirve?
¿Fue difícil o fácil?
etc.

Esta etapa se complementa con el apoyo de un **calendario de logros**, que le permite al estudiante mantener un registro de su avance. La idea es que en conjunto establezcan metas semanales, y junto a estas, una recompensa al lograrlas.

Ej: Si el estudiante jugó 2 veces la palabra, debe marcar en “cantidad de veces” 2 stickers o figuras a su elección.

- ! La reflexión del estudiante sobre su proceso apoya el aprendizaje del juego, mientras que el calendario de logros ayuda a visualizar y reflexionar sobre el progreso y la perseverancia del propio estudiante. Permite además, desarrollar la autocrítica, reconocer los logros y establecer metas asociadas a incentivos acordados previamente junto a los tutores.

¡CALENDARIO DE LOGROS!	
ABeCo	CANTIDAD DE VECES
ojo	
mamá	
mano	
lana	
loro	
nido	
pino	

Mi meta esta semana es conseguir: _____ Mi recompensa por lograrlo será: _____