

¿Qué es el conocimiento fonológico?

Por Lindsay Knoblauch, M.Ed., CCC-SLP

El conocimiento fonológico es importante en el desarrollo de las habilidades asociadas con la lectura. Un buen conocimiento fonológico significa que un niño puede manipular sonidos y palabras, o “jugar” con sonidos y palabras. Por ejemplo, un maestro o un patólogo del habla le preguntaría a un niño que divida la palabra “gato” a sus sonidos individuales: “g-a-t-o.”

El conocimiento fonológico incluye las siguientes habilidades:

- Reconocer palabras que riman (ejemplo: ¿Riman las palabras “zapato” y “perro?”) y identificar palabras que riman (ejemplo: ‘¿Qué palabra rima con “llave?”’)
- Segmentación de palabras en oraciones (ejemplo: *Palmea las manos por cada palabra que oyes en la oración “El perro es peludo.”*)
- Combinación de sílabas (ejemplo: *Voy a decir las partes de una palabra. Me tienes que decir que palabra es. “Pan-da”.*)
- Segmentación de sílabas (ejemplo: *Palmea las manos para cada sílaba que oyes en la palabra, “refrigerador.”*)
- Suprimir sílabas (ejemplo: *Di la palabra “fresa.” Ahora di la palabra sin “fre.”*)
- Combinación de sonidos (ejemplo: *Dime cada sonido que oyes en la palabra “gato.”*)
- Suprimir sonidos (ejemplo: *Di la palabra “ver.” Ahora di la palabra sin el sonido “v”.*)
- Añadir sonidos (ejemplo: *Di “noche.” Ahora añádele “a” al principio.*)
- Manipulación de sonidos (ejemplo: *Cambia la “c” en “casa” a “m.” ¿Cuál es la nueva palabra?*)



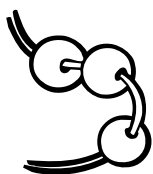
¿Por qué es el conocimiento fonológico tan importante?

El conocimiento fonológico es importante porque es la base para la lectura. Los niños aprenden a leer cuando escuchan a otros leer en voz alta, después reconocen los sonidos en palabras, forman palabras por si mismos, y reconocen palabras familiares. Cuando entrenan en juegos de palabras, los niños aprenden a reconocer patrones en palabras y usan este conocimiento para leer y construir palabras.

¿Cómo se pueden reesforzar estas habilidades en la casa?

Lo siguiente es una lista de maneras en que los niños se pueden animar a jugar con sonidos y palabras en lo que practican diferentes tipos de patrones (ejemplo: cosas que ves, cosas que oyes, o las cosas que involucran el movimiento, contando e imitando).

- Jugar juegos tradicionales de palmeo como “Patty Cake” y “Miss Mary Mack.”
- Deje que su niño dibuje un dibujo basado en una oración que rima (“La rata se comió una mata.” O “El gato se sentó un rato.”) Habla sobre las palabras que riman y la razón por que riman. Haga que el niño piense sobre otras palabras que riman y que invente una nueva oración.
- Déle al niño cuatro palabras, tres que riman. Pregúntele al niño que identifique la palabra que no riman. Por ejemplo, si dices “gata, mata, pata, ratón” el niño identificaría “ratón” como la palabra que no rima con las otras.
- Cuando leyéndole un libro que contiene rimas a su niño, haga énfasis en las palabras que riman. Después que lea el libro, pregúntele al niño que repita todas las palabras que recuerde.
- Cuando la familia esté sentada en la mesa, juegue un juego de “teléfono.” Susurre una oración de 5 a 7 palabras a la persona sentada a la izquierda. Esa persona le susurrara la misma oración a la persona sentada a su izquierda, etc. Continué hasta que todas las personas sentadas han tenido una oportunidad de escuchar y repetir la oración.
- Cuando en el automóvil, dígame una oración a su niño pero deje la última palabra en blanco. Pregúntele al niño que provea una palabra que rima. Por ejemplo, diga “El sapo tiene un _____.” Su niño puede decir “trapo,” “mapo,” etc.
- Palmee las palabras individuales en una oración. Por ejemplo, con “El sol está brillando,” debe palmeo cuatro veces. Cuando el niño se sienta cómodo palmeando las palabras, deje que palmeo las sílabas y después los sonidos en las palabras.
- Compre cuentas o perlas baratas y cordón. Déle a su niño algunas cuentas y un pedazo de cordón y deje que amarre un nudo al fin del cordón. Diga una palabra y haga que el niño ponga una cuenta por cada sonido que escucha en la palabra. Puede usar esta actividad con sílabas. Por ejemplo, la palabra “puede” recibe 2 cuentas si usa sílabas o 5 cuentas si usa sonidos.



Recursos

Montgomery, Judy (2004). Funnel Toward Phonics! Greenville, South Carolina: Super Duper Publications.

Chard, D. J. & Dickson, S. V. (1999). Phonological Awareness Instructional and Assessment Guidelines. *LD online*. Retrieved July 10, 2008, from <http://www.ldonline.org/article/6254>



Productos

Abajo hay algunos productos Super Duper® que pueden ayudar a desarrollar el conocimiento fonológico. Visite a www.superduperinc.com o llame al 1-800-277-8737. Haga clic abajo para el producto y su descripción.

Say & Glue® Phonological Awareness for Spanish Speakers

Pregunta por # BK-360 <http://www.superduperinc.com/products/view.aspx?pid=BK360>

Phonological Awareness Fun Park™

Pregunta por # GB-215 http://www.superduperinc.com/F-G_pages/gb215.htm

Webber® Phonological Awareness Photo Combo

Pregunta por #WPA-99 http://www.superduperinc.com/WXYZ_pages/wpa99.htm

Webber® Phonological Awareness Bingo

Pregunta por #BGO-175 http://www.superduperinc.com/B_Pages/bgo175.html

Webber® Spanish Phonology Cards

Pregunta por #WPCS-99 <http://www.superduperinc.com/products/view.aspx?pid=WPCS99>