OJO DE LINCE: BUSCA EL SONIDO

¿Dónde vive el sonido?



¿QUÉ LO HACE DISTINTO?

Cada sonido tiene su propio tablero de 16 imágenes: hay que descubrir con ojo de lince dónde vive el sonido (al principio, en medio o al final) y qué imágenes NO lo tienen.

OBJETIVO:

Identificar la presencia y la posición de un fonema dentro de una palabra.

MATERIALES:

Tablero del sonido, 12 tarjetas-misión, fichas lupa, dado de filas, mapa de sonidos y guía del especialista.

DESARROLLO:

1. Se elige un sonido y se coloca su tablero.
2. Se saca una tarjeta-misión: por ejemplo, buscar una imagen que empiece por el sonido.
3. El alumno recorre el tablero, señala, dice la palabra y la comprueba.
4. Cada acierto gana una ficha lupa; al terminar se colorea el sonido en el mapa.



DURACIÓN:

10-15 minutos por sonido.

ADAPTACIÓN:

Empezar solo con misiones de «principio» y tapar dos filas del tablero; usar sonidos muy contrastados.

IDEAL PARA:

- PT y AL
- Infantil y Primaria
- Conciencia fonémica
- Intervención lúdica.

milmaneras

1



Busca una imagen cuyo nombre **EMPIECE** por el sonido.

2



Busca una imagen que tenga el sonido en el **MEDIO.**

3



Busca una imagen que **TERMINE** con el sonido. Si no hay, di «¡NO HAY!» y ganas un punto.

4



Encuentra 3 imágenes con el sonido antes de que caiga la arena.

5



El especialista describe una imagen. Adivínala y di si tiene el sonido.

6



Señala una imagen con el sonido, di su nombre y aplaude sus sílabas.

7



Tira el dado de filas y cuenta cuántas imágenes con el sonido hay en esa fila.

8



DOBLE MISIÓN: una imagen con el sonido al principio y otra con el sonido al final.

9



¡TRAMPA! El especialista señala una imagen. ¿Tiene el sonido? Di SÍ o NO y explica por qué.

10



Elige una imagen con el sonido y piensa **OTRA** palabra que también lo tenga.

11



Señala la imagen con el sonido cuyo nombre tenga **MÁS** sílabas.

12



COMODÍN LINCE: ¡elige tú la misión!


milmaneras.mb
RECURSOS EDUCATIVOS

MIS FICHAS LUPA





DADO DE FILAS



HUELLAS DE PUNTOS

JUGADOR 1





JUGADOR 2









MI MAPA DE SONIDOS



MIS SONIDOS DE LINCE



NOMBRE: _____ FECHA: _____

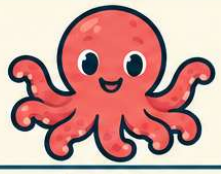
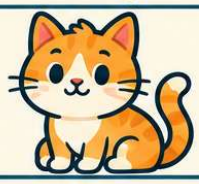
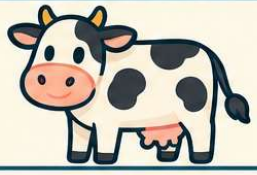
	SONIDO	FECHA	PRINCIPIO ✓	MEDIO ✓	FINAL ✓ (o «NO HAY»)	INTRUSOS DETECTADOS (de 6)	OBSERVACIONES
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

Primero principio; después medio y final; por último, intrusos.

milmaneras

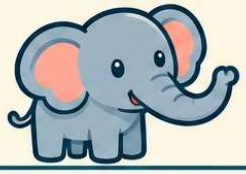
A a

SONIDO /a/

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

E e

SONIDO /e/

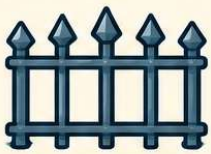
	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				


Ii
SONIDO /i/
1
2
3
4
A
B
C
D
milmaneras


Oo
SONIDO /o/
1
2
3
4
A
B
C
D
milmaneras

U u

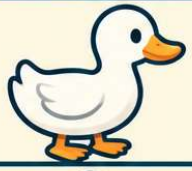
SONIDO /u/

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

milmaneras mb RECURSOS EDUCATIVOS

p

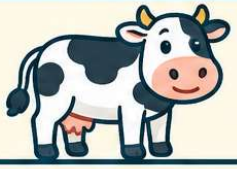
SONIDO /p/

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

milmaneras mb RECURSOS EDUCATIVOS

b · v

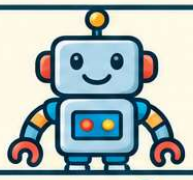
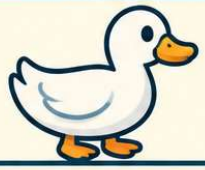
SONIDO /b/

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

milmaneras mb RECURSOS EDUCATIVOS

t

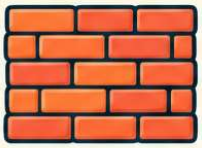
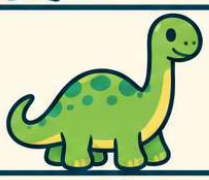
SONIDO /t/

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

milmaneras mb RECURSOS EDUCATIVOS

d

SONIDO /d/

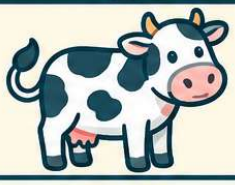
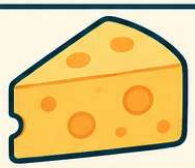
	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

milmaneras
RECURSOS EDUCATIVOS

c·qu·k

SONIDO /k/

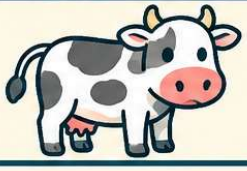
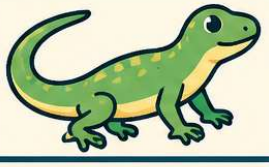
OJO DE LINCE

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

milmaneras
RECURSOS EDUCATIVOS

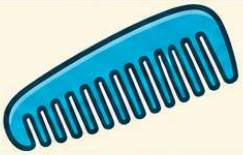
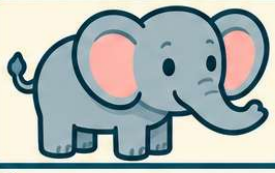
g · gu

SONIDO /g/

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

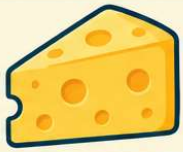
f

SONIDO /f/

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

Z · Ce · Ci

SONIDO /θ/

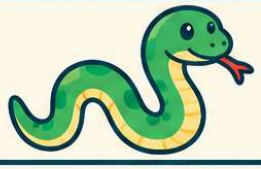
	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				



S

SONIDO /s/

OJO DE LINCE

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				



ch

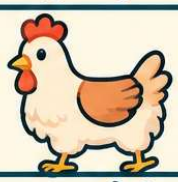
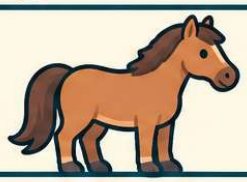
SONIDO /tʃ/

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

milmaneras mb RECURSOS EDUCATIVOS

ll

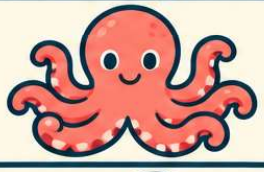
SONIDO /ʎ/

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

milmaneras mb RECURSOS EDUCATIVOS

m

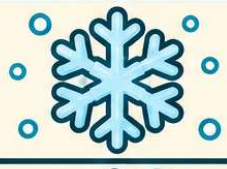
SONIDO /m/

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

milmaneras mb
RECURSOS EDUCATIVOS

n

SONIDO /n/

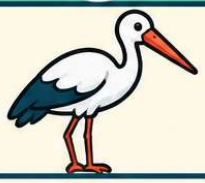
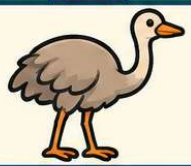
	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

milmaneras mb
RECURSOS EDUCATIVOS

ñ

SONIDO /ɲ/

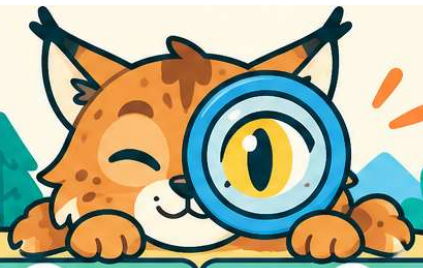


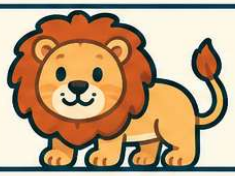
	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

milmaneras

l

SONIDO /l/



	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

milmaneras

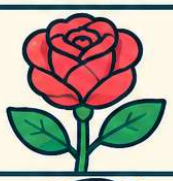
r

SONIDO /r/

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

r • rr

SONIDO /r/

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				