

## Caminemos 100 sílabas

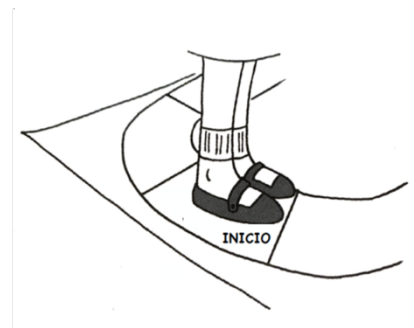
### Segmentar la palabra en sílabas

La **conciencia silábica** es la comprensión de que las palabras están compuestas por sílabas y que estas se pueden manipular en forma aislada o combinarse para formar nuevas palabras. El tercer paso en la enseñanza de la conciencia silábica, es segmentar palabras en sílabas.

Habilidad	Contenido curricular
Pensamiento sistémico	Conciencia fonológica
Aprender a aprender	Atención
Colaboración	Convivencia
Pensamiento sistémico	Correspondencia término a término

#### 1. Prepare:

- a. 1 tablero: dibuje un círculo grande con 10 espacios en un papel kraft o periódico. Los espacios deben ser suficientemente grandes para que un niño se pueda parar en ellos. Escriba la palabra INICIO en un espacio.
- b. 2 dados: Imprima y corte las imágenes de los imprimibles "Dados". Arme los dados según se indica.

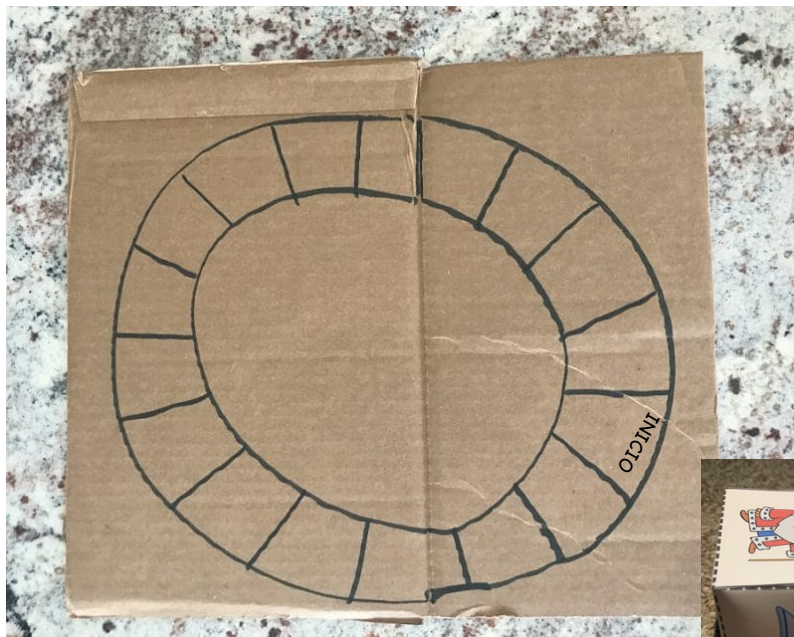


2. Escuche el cuento *iTe lo he dicho 100 veces!* - por Gabriela Keselam y Claudia Ranucci. <https://youtu.be/5ji-dE43Rm4>
3. Converse con los estudiantes sobre el número 100. ¿Es pequeño? ¿Es grande? ¿De cuáles cosas tenemos 100? Cuénteles que van a jugar un juego donde colaboran para juntos caminar 100 sílabas. Muéstreles el tablero y los dados. Dígales que ellos serán las piezas que caminan sobre el tablero. Antes de jugar, repase el vocabulario de los dados con los estudiantes.
4. Para jugar, la primera persona se para en el espacio que dice INICIO tira el dado. Esa persona dice el nombre de la imagen, aplaude el número de sílabas en esa palabra y camina ese número de espacios en el tablero. Por ejemplo, si es una imagen de una sombrilla, el estudiante dice: *sombrilla, som-bri-lla* aplaudiendo tres veces y camina tres espacios.

5. El siguiente jugador se para en el espacio donde está parado el primer estudiante (quien se sienta) y de ahí continúa caminando las sílabas. El jugador nuevo tira el otro dado (alternar los dados permite que haya más opciones de palabras), dice la palabra, aplaude las sílabas y camina los espacios en el tablero.
6. El juego continúa hasta que colectivamente hayan caminado 100 espacios. Cada vez que caminan sobre el espacio marcado con INICIO, hacen una marca de conteo para llevar control. Cuando tengan las 10 marcas (100 sílabas en total) termina el juego. ¡Han caminado 100 sílabas!

Vocabulario:

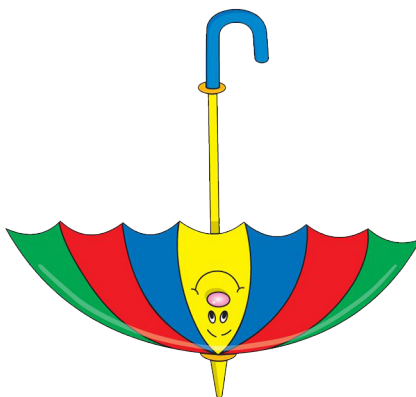
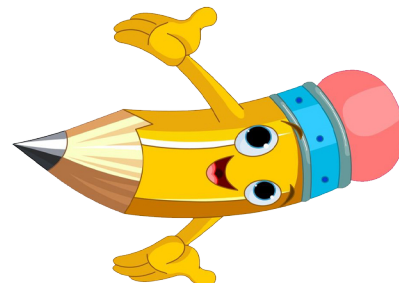
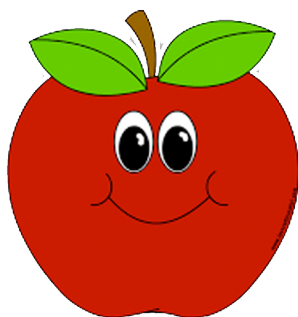
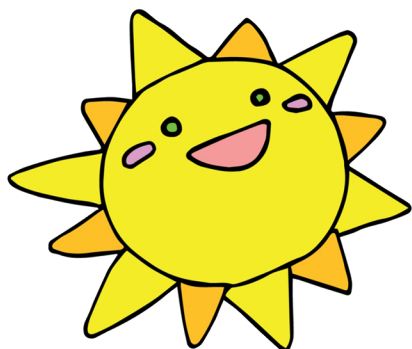
- sol (1)
- rey (1)
- lápiz (2)
- avión (2)
- gorra (2)
- manzana (3)
- tortuga (3)
- araña (3)
- tobogán (3)
- helado (3)
- sombrilla (3)
- elefante (4)



# Caminemos 100 sílabas

Corte sobre la línea  
sólida.

Doble sobre la línea  
punteada.



# Caminemos 100 sílabas

Corte sobre la línea  
sólida.

Doble sobre la línea  
punteada.

