

**MATERIALES EDUCATIVOS CURRICULARES EN  
SOPORTE ELECTRÓNICO QUE PUEDAN SER  
UTILIZADOS Y DIFUNDIDOS EN INTERNET**

**Convocatoria 2007**

**GUÍA DIDÁCTICA**

*Aprendizaje de la lectoescritura*



*José Bustillo Rendón*

# ÍNDICE

• Objetivos educativos.....	Página	2
• Aspectos curriculares.....	Página	3
• Actividades.....	Página	4
• Evaluación.....	Página	11
• Metodología.....	Página	11
• Anexos		
◇ I Experimentación en el aula .....	Página	13
◇ II Hoja de registro individualizada .....	Página	14
◇ III Vocabulario utilizado en el programa .....	Página	20
◇ IV Cuadro de actividades por fonema .....	Página	42

**OBJETIVOS EDUCATIVOS.**

El programa está dedicado al aprendizaje y refuerzo del proceso lectoescritor, teniendo como destinatarios al alumnado escolarizado en los niveles en los que esta temática está ampliamente incluida entre sus mínimos curriculares, es decir, el tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil (5 años) y el Primer Ciclo de Educación Primaria. Además, por su tratamiento sistemático, está especialmente indicado para el alumnado con necesidades educativas especiales.

Entre sus objetivos, podemos destacar:

- Reforzar las competencias lectoras, fundamentalmente la comprensión lectora, además de la exactitud y la velocidad.
- Propiciar el interés y el gusto por la lectura.
- Reforzar el proceso lectoescritor, especialmente en el alumnado que acaba de adquirir la mecánica lectora y/o presenta dificultades.
- Enriquecer y ampliar el vocabulario.
- Discriminar auditivamente los fonemas y visualmente sus grafías.
- Mejorar la estructuración sintáctica, especialmente la concordancia de los morfemas de género y número.
- Motivar al alumnado a través de actividades que le resulten atractivas, con un elevado componente visual, con posibilidad de interacción, un enfoque lúdico y una evidente intencionalidad educativa.
- Desarrollar las capacidades de atención y percepción visual, tales como: diferenciar, comparar, localizar, seleccionar, identificar y mantener el contacto visual.
- Activar procesos mentales que ponen en relación los estímulos recibidos (reconocimiento y discriminación) y la interpretación de los mismos.
- Desarrollar la orientación espacial y la coordinación visomotora, a través del manejo del ratón y del teclado (pulsación sobre objetos, arrastre y colocación, pulsación de las teclas del teclado).

## ASPECTOS CURRICULARES

Como ya se ha indicado el programa está dedicado al aprendizaje y, en su caso, al refuerzo de las competencias lectoescritoras, pudiendo ser utilizado como un complemento a las actividades cotidianas que se realizan en el aula, ya sea como refuerzo para el alumnado con dificultades transitorias, bien como actividades de proacción o dirigido al alumnado con necesidades educativas especiales.

El programa se basa en una presentación de los fonemas y sus grafías en un **orden riguroso y estricto**, estructurado en cuatro niveles:

- vocales (o, i, a, u, e)
- sílabas directas (p, s, l, m, t, n, d, ll, h, b, v, ñ, c/q, f, r, rr, r suave, ch, g/gu/gü, y, j/g, z/c, k/x/w)
- sílabas inversas y mixtas (\_s, \_r, \_n, \_l)
- sílabas trabadas (br, fr, tr, cr, pr, gr, dr, bl, fl, cl, pl, gl) con la inclusión de la regla ortográfica 'm' antes de 'p' y 'b'.

Cuando hablo de un orden estricto de presentación de los fonemas, me refiero a que el alumnado no se encuentre con fonemas que aún desconoce y que, junto con el fonema que actualmente está trabajando, repase los anteriores ya que éstos están incluidos en los nuevos vocablos. Así pues, si el alumno está realizando actividades del fonema 'm', sólo encontrará, además de éste, los fonemas anteriores (o, i, a, u, e, p, s, l), lo que supone una **continua realimentación**.

Se ha diseñado un tipo de **grafía manuscrita** que resulte amigable para los alumnos y que al mismo tiempo no plantee problemas de instalación en los ordenadores en los que se desarrolle el programa.

El método cuenta con más de quinientas palabras con representación gráfica y su dicción, y más de trescientas frases.

El programa es versátil en cuanto que contempla **dos modalidades de ejecución**: libre y dirigida. En el primer caso, el usuario tiene la posibilidad de elegir el fonema y la actividad de su interés. En el segundo caso, el profesor/a dispone de libertad para programar un conjunto de actividades que el educando realizará, en función de sus necesidades, referidas al fonema seleccionado. Con esto, existe la posibilidad de incluir en esa secuencia de actividades, las que mejor se adapten al nivel y características del alumnado.

## ACTIVIDADES

El programa consta de catorce actividades, si bien la ejecución de unas u otras dependerá del fonema elegido en cada caso.

Todas las actividades tienen algunos aspectos comunes a considerar:

- La **aleatoriedad** en su ejecución. Se ha cuidado mucho este aspecto, ya que de poco serviría que el alumnado se encontrara siempre ante las mismas letras, sílabas, palabras o frases e incluso en la misma disposición en pantalla, convirtiéndose en algo monótono, repetitivo y sin aliciente. En cada ejecución, una misma actividad cambia su apariencia, de manera que varios alumnos, con sus ordenadores conectados en red, pueden estar en la misma actividad pero ante resoluciones diferentes. Esto invita a que, una vez concluidas las actividades, se vuelvan a realizar, sobre todo en vista de los resultados que se hayan obtenido.
- El enunciado. Cada actividad comienza con su **enunciado oral** y un breve ejemplo de cómo realizar la actividad que no requiere ninguna interacción por parte del alumno/a. Cuando el enunciado finaliza, se insta para que se pulse un botón de gran formato para empezar la actividad (“*Pulsa en este botón para empezar*”).



- Contador interno de errores. De cara al alumno, las actividades van realizándose sin que los errores que se cometen tengan gran trascendencia. Efectivamente, no se pretende frustrar al educando, sino que disfrute y lúdicamente aprenda. No obstante, los fallos cometidos y el tiempo de ejecución tendrán su relevancia en el balance final de resultados, como se explica en el apartado “Evaluación” de esta guía.
- Número de ejecuciones de cada actividad. Salvo en la “**modalidad libre**”, en la que cada actividad se realiza una sola vez con posibilidad de realizarla de nuevo, si se opta por la “**modalidad programada**” las actividades se realizarán de una a tres veces. En este caso, al término de cada actividad se pasará automáticamente a la siguiente actividad programada o, en su caso, se mostrará el balance de resultados.

Cada una de las catorce actividades diseñadas trata de manera muy diferente los aspectos básicos del proceso lectoescritor: trazado de la grafía, discriminación visual, discriminación auditiva, asociación grafía-color, memoria visual, memoria auditiva, estructuración silábica, asociación significante-significado, composición letra a letra y estructuración sintáctica.

### **REPASO DE LA GRAFÍA.**

Esta actividad pretende que el niño/a interiorice el trazado correcto de la grafía correspondiente. Para esto, se ha procurado un escenario cercano, consistente en una pelota de playa que hay que desplazar por un camino realizado en la arena. Consciente de la dificultad que puede entrañar, se ha evitado la pulsación continua del botón del ratón durante el desplazamiento de la pelota. Asimismo, al cometerse un error no se vuelve a comenzar desde el principio del trazado, sino que se han delimitado unos tramos para que se reanude desde unos puntos intermedios.

La realización de esta actividad ejercita la coordinación ojo-mano y la orientación espacial.

Se ha cuidado mucho que el recorrido permitido sea el correcto, de manera que no se efectúen giros indebidos, retrocesos, atajos ni evidentemente chocar con los límites.

- Resultados en modalidad dirigida: errores y tiempo de ejecución.
- N° de ejecuciones: una.
- Disponibilidad: vocales y las cuatro primeras consonantes (p, s, l y m).

### **ROMPECABEZAS.**

Esta actividad persigue que el educando asimile la forma de la letra a través de su composición a partir de piezas. La colocación de las piezas se realizará sobre la silueta excavada de la letra. Esta silueta no tiene unas zonas de destino visibles, por lo que la única referencia será la forma de la pieza que está siendo arrastrada. Se ha evitado que la colocación sea estricta dejando un margen de maniobra para que, al soltar dentro de estos límites, la pieza se coloque adecuadamente.

La actividad se realiza en cuatro fases comenzando por tres, cuatro, cinco y seis piezas respectivamente. La cuarta fase dispone de un contador descendente que sólo entra en acción cuando se presiona una pieza. El tiempo asignado es de 40 segundos, habiéndose constatado con diversos alumnos, - incluso de edades inferiores a las que se destina el programa-, que este tiempo es más que suficiente.

- Resultados en modalidad dirigida: errores y tiempo de ejecución.
- N° de ejecuciones: una (cuatro fases).
- Disponibilidad: vocales y las cuatro primeras consonantes (p, s, l y m).

## **ASOCIACIÓN DE GRAFÍAS Y COLORES.**

Esta actividad persigue la asociación de grafía-color, centrando la atención del alumno/a para colorear las zonas marcadas con una grafía ya conocida.

El número de colores disponibles dependerá del fonema seleccionado, pudiendo variar entre cinco y diez colores.

La imagen, la asociación de las letras a los colores y la disposición de éstos son totalmente aleatorias. Se han diseñado varias imágenes para ser coloreadas: un camión, un helicóptero, un avión, un coche, un niño, una flor, un camello, un caracol y una abeja.

Hay un constante refuerzo del nombre de las letras cada vez que se selecciona un color.

- Resultados en modalidad dirigida: errores y tiempo de ejecución.
- N° de ejecuciones: dos.
- Disponibilidad: vocal 'e' y sílabas directas, excepto 'r' doble y 'r' suave.

Llegados a este punto, es importante matizar que la vocal 'e', al ser la última vocal en tratarse, contiene más actividades que el resto de vocales y puede considerarse como una consolidación y repaso de las cinco vocales.

## **DISCRIMINACIÓN VISUAL.**

El objetivo de esta actividad es identificar la grafía que se está trabajando, diferenciándola de otras ya trabajadas anteriormente.

El escenario elegido es un conjunto de doce globos que contienen diferentes letras. La frecuencia de aparición de la letra en vigor varía entre cuatro y ocho veces.

Se ha cuidado la aparición de los globos de una forma atractiva, así como el aumento de tamaño del mazo de globos al concluir la actividad.

La actividad se realizará una vez más en el caso de fonemas con grafía doble ('c/q') o dos veces más en el caso 'k', 'x' y 'w' que se trabajan conjuntamente.

En el caso de las vocales, hay una segunda fase en la que habrá que discriminar visualmente la vocal en palabras. Todas las vocales son susceptibles de recibir la pulsación del usuario.

- Resultados en modalidad dirigida: errores y tiempo de ejecución.
- N° de ejecuciones: una (de una a tres fases).
- Disponibilidad: vocales y sílabas directas, excepto 'r' doble y 'r' suave.

## **MEMORIA VISUAL.**

El objetivo de esta actividad es formar parejas de sílabas y/o letras iguales, escondidas tras unas ventanas. Se fomenta la memoria visual en tanto que hay que recordar la ubicación exacta de las grafías que se van mostrando con objeto de formar las seis parejas posibles.

Hay un continuo refuerzo visual y también auditivo con la dicción de las sílabas cada vez que se forma una pareja.

- Resultados en modalidad dirigida: tiempo de ejecución.
- N° de ejecuciones: una.
- Disponibilidad: vocal 'e' y sílabas directas, excepto 'r' suave.

## **DISCRIMINACIÓN AUDITIVA.**

Esta actividad se desarrolla en dos fases. En la primera fase, hay que formar cinco parejas de sonidos iguales, lo que supone una asociación de la sílaba y su dicción. En la segunda fase, hay que formar cinco parejas asociando las imágenes de objetos cotidianos con su sílaba inicial.

En ambas fases, se emite el sonido nada más pasar el puntero del ratón sobre los círculos que los contienen.

- Resultados en modalidad dirigida: errores y tiempo de ejecución.
- N° de ejecuciones: una (dos fases).
- Disponibilidad: vocal 'e' y sílabas directas, excepto 'r' suave.

## **MEMORIA AUDITIVA.**

Actividad en la que hay que memorizar y repetir, en el mismo orden, la secuencia de sonidos que el ordenador reproduce de manera aleatoria. Estos sonidos se corresponden con las cinco sílabas posibles del fonema en vigor o, en su caso, las cinco vocales.

El juego se basa en una alternancia entre el ordenador y el usuario, encadenando una secuencia de sonidos a los ya emitidos, con lo que el número de sonidos va en aumento.

Hay un refuerzo visual y auditivo motivado por el resalte de la grafía y la dicción de la sílaba correspondiente, cada vez que un botón es pulsado.

- Resultados en modalidad dirigida: sonidos memorizados.
- N° de ejecuciones: una.
- Disponibilidad: vocal 'e' y sílabas directas (excepto 'r' suave), sílabas inversas y mixtas y sílabas trabadas.

### **COMPOSICIÓN DE PALABRAS CON SUS SÍLABAS.**

El objetivo de la actividad consiste en formar tres palabras a partir de sus sílabas. Se ha procurado que sea lo más atractiva posible mostrando un puente compuesto de baldosas, cada una de las cuales contiene las sílabas necesarias para formar las palabras. Cada palabra está acompañada de una imagen representativa y su dicción y se deberá pulsar en las baldosas adecuadas para atravesar el puente.

Esta actividad requiere una estructuración silábica de la palabra, conocida por los alumnos como palmadas o golpes de voz.

- Resultados en modalidad dirigida: errores y tiempo de ejecución.
- N° de ejecuciones: una.
- Disponibilidad: sílabas directas, inversas, mixtas y trabadas.

### **ASOCIACIÓN SIGNIFICANTE - SIGNIFICADO.**

Actividad en la que hay que asociar cuatro palabras con sus ilustraciones, por medio del arrastre y colocación.

El escenario está integrado por cuatro cuadros a los que hay que colocar un rótulo con su nombre. Aquí se requiere una comprensión lectora del vocablo.

- Resultados en modalidad dirigida: errores y tiempo de ejecución.
- N° de ejecuciones: dos.
- Disponibilidad: sílabas directas, inversas, mixtas y trabadas.

### **COMPOSICIÓN DE PALABRAS CON SUS LETRAS.**

Con esta actividad se pretende la formación de palabras a partir de sus letras, en orden secuencial, es decir, siguiendo la direccionalidad de nuestra escritura, de izquierda a derecha. Las letras están insertadas en unas hojas que, al ser pulsadas correctamente, irán formando la palabra.

Como referencia, para conocer el número de letras de la palabra, se muestran unas hojas pequeñas en las que irán escribiéndose las letras acertadas. Un grado de dificultad lo aporta la intervención de tildes y diéresis.

- Resultados en modalidad dirigida: errores y tiempo de ejecución.
- N° de ejecuciones: tres.
- Disponibilidad: sílabas directas, inversas, mixtas y trabadas.

## **COMPOSICIÓN DE PALABRAS CON LETRAS ALEATORIAS.**

Esta actividad pretende la formación de palabras a partir de sus letras, pero a diferencia de la anterior en un orden aleatorio. Observando el conocido juego "Tetris" contemplé la posibilidad de hacer algo similar con letras, a lo que llamé "Letrix".

El orden aleatorio de colocación de las letras viene determinado por el ordenador, es decir, el usuario no tiene la iniciativa para elegir qué letra desea colocar para formar la palabra.

Dada la complejidad de la actividad se muestran unos contenedores que acogerán las letras colocadas y que indican el número de letras de la palabra. Asimismo, se muestra la siguiente letra que habrá que colocar.

Al igual que la actividad anterior, también se tienen en cuenta las tildes y diéresis. Se requiere una abstracción de la palabra debiéndose saber, por anticipado, qué lugar ocupa la letra dentro de la palabra. Igualmente, se ejercita la lateralidad izquierda-derecha con el manejo de las teclas de dirección para mover las piezas en las que se encuentran las letras.

- Resultados en modalidad dirigida: errores y tiempo de ejecución.
- N° de ejecuciones: tres.
- Disponibilidad: sílabas directas, inversas, mixtas y trabadas.

## **DICTADO ORAL.**

El objetivo de esta actividad es el propio de cualquier dictado oral, es decir, escribir la palabra oída haciendo uso de las teclas situadas en pantalla o el teclado del ordenador.

Si bien la dicción de la palabra se produce de forma natural y seguidamente pausada, sílaba a sílaba, se ofrece la posibilidad de oírla una vez más.

Se ha simplificado la escritura de tildes y diéresis, con lo que sólo habrá que pulsar en la vocal respectiva.

A diferencia del resto de actividades, sólo se permite un límite de tres errores por palabra para evitar su escritura por ensayo y error y prolongar en exceso su duración.

- Resultados en modalidad dirigida: errores (tres como máximo) y tiempo de ejecución.
- N° de ejecuciones: tres.
- Disponibilidad: sílabas directas, inversas, mixtas y trabadas.

## **DICTADO VISUAL.**

Se trata de un dictado en el que permanece la referencia de una imagen, si bien para evitar equívocos se emite la palabra como si de un dictado convencional se tratara. La novedad reside en que en lugar de escribir la palabra, se formará letra a letra desplazando un insecto por un laberinto, usando las teclas de dirección.

Como en otras actividades, hay una referencia del número de letras que hay que colocar mediante una serie de casilleros. Para dar más emoción, la palabra deberá completarse antes que se agote el tiempo de 90 segundos. En este sentido, se han realizado pruebas para medir el tiempo de realización de la actividad, llegándose a concluir que es tiempo suficiente. Obviamente, el tiempo de ejecución estará en función de la longitud de la palabra a formar.

- Resultados en modalidad dirigida: errores y tiempo de ejecución.
- N° de ejecuciones: una.
- Disponibilidad: sílabas directas, inversas, mixtas y trabadas.

## **ORDENACIÓN DE PALABRAS.**

El objetivo de esta actividad consiste en construir una frase ordenando sus palabras.

La actividad requiere una comprensión lectora que permita enlazar las palabras dadas, formando una secuencia coherente. La forma virtual de enlazar esas palabras es mediante una serie de vagones conectados a una máquina de vapor.

Las referencias vienen dadas por la palabra que empieza en mayúsculas y la palabra que termina en punto.

- Resultados en modalidad dirigida: errores y tiempo de ejecución.
- N° de ejecuciones: tres.
- Disponibilidad: sílabas directas, inversas, mixtas y trabadas.

## **EVALUACIÓN**

Se ha pretendido que el programa no ponga en evidencia los errores del alumno/a a lo largo de su ejecución. Por esta razón, la mayoría de las actividades –a excepción del dictado oral- permite una interacción ilimitada hasta que se resuelva adecuadamente.

Sin embargo, aunque se ha intentado que los errores cometidos no tuvieran una relevancia para el alumno, sí se han tenido en cuenta para mostrar un balance de resultados que oriente al educador y al mismo educando, al final de las actividades.

Así pues, al término de la última actividad programada, se obtendrá una visión general de los resultados obtenidos en cada una de las actividades realizadas. Estos resultados son los descritos al final de cada actividad en esta guía, es decir, básicamente los errores y el tiempo de ejecución.

Al llegarse a este punto, se insta al alumno/a a que reclame la atención de su profesor o profesora para mostrarle los resultados. Queda a juicio del educador el nivel de asimilación del fonema a la vista de estos resultados, teniendo siempre la posibilidad de programar actividades más adecuadas para el alumno. En cualquier caso, es importante motivar al educando para que procure superarse en futuras ejecuciones.

## **METODOLOGÍA Y ORIENTACIONES DIDÁCTICAS**

A modo de aprovechamiento didáctico, se ha diseñado un material complementario, en forma de fichas imprimibles. Estas fichas pueden ser el complemento ideal, a fin de corregir posibles errores que se advierten al final de la ejecución de las actividades, sobre todo si el resultado obtenido es bajo, y servir de refuerzo. También pueden servir como actividades de proacción para el alumnado que avance sin dificultades.

El programa cuenta con ocho tipos de fichas imprimibles, que se corresponden con algunas de las actividades que se desarrollan: dos fichas para las vocales y seis fichas para el resto de fonemas.

El acceso a este material imprimible es a través de la zona del profesorado. Tras elegir el fonema, será posible configurar la ficha deseada obteniendo nuevas fichas aleatorias o personalizadas.

Éste es el contenido del material imprimible:

*VOCALES:*

**FICHA 1.**

Repaso de la grafía de la vocal siguiendo unos puntos guía, con especial atención a una realización correcta de los giros y su enlace con otras vocales.

**FICHA 2.**

Discriminación visual de la vocal en grupos de palabras.

*SÍLABAS DIRECTAS, INVERSAS, MIXTAS Y TRABADAS:*

**FICHA 1.**

Copiado del vocabulario del fonema seleccionado.

**FICHA 2.**

Formación de palabras enlazando las sílabas situadas en las diferentes columnas. Esta ficha ofrece la posibilidad de ocultar las imágenes para elevar el nivel de dificultad.

**FICHA 3.**

Formación de las palabras cuyas imágenes se muestran, haciendo uso de todas las letras contenidas en los círculos.

**FICHA 4.**

Asociación significante–significado mediante el recortado de las palabras y su pegado en los recuadros situados debajo de las imágenes.

**FICHA 5.**

Dictado visual: escritura de la palabra que corresponde a cada imagen.

**FICHA 6.**

Escritura de la frase ordenando las palabras dadas.

**ANEXO I: EXPERIMENTACIÓN EN EL AULA.**

Se ha tenido la oportunidad de probar el funcionamiento del programa y el comportamiento de diversos niños, de manera puntual sobre cada una de las actividades.

Precisamente el manejo del programa por parte de alumnos, me ha dado la oportunidad de ver el grado de aceptación, motivaciones e intereses. Esto fue lo que me dio la idea de optar por dos modalidades de ejecución. En principio, pensé en un programa en el que el educador dirigiera todo el proceso. Sin embargo, observé que había actividades más atractivas y que me solicitaban realizar. Por este motivo, consideré incluir una modalidad libre en la que el alumnado que había superado algunos fonemas, tuviese la oportunidad de elegir las actividades que más le gustaba.

Básicamente, las pruebas han sido realizadas con alumnos con necesidades educativas especiales, escolarizados en el Primer Ciclo de Educación Primaria, que asisten al aula de Apoyo a la Integración del C.E.I.P. Alfonso X El Sabio, de Arcos de la Frontera - Cádiz. Ocasionalmente, el programa ha sido probado con niños y niñas de Educación Infantil con objeto de tener otra referencia y constatar que, actividades que requieren hacerse en un tiempo, efectivamente podían realizarse.

Sin duda alguna, el programa supone una novedad en sus tareas cotidianas de lápiz y papel. Sin insistirles, realizaban con el programa las mismas actividades que normalmente les cuesta hacer en papel, quizás por falta de motivación. Por todo ello, el resultado he de calificarlo de positivo.

**HOJA DE REGISTRO INDIVIDUALIZADA**

<i><b>1 VOCALES</b></i>		<b>EV. INICIAL</b>		<b>SEGUIMIENTO Y EV. FINAL</b>					
Seguimiento: <b>I</b> = Iniciado; <b>T</b> = Trabajado; <b>C</b> = Conseguido		<b>SÍ</b>	<b>NO</b>	<b>O</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>U</b>	<b>E</b>	<b>Y</b>
<b>APARTADOS</b>	<b>INDICADORES</b>								
<b>Mecánica lectora</b>	Discrimina visualmente y lee la vocal.								
<b>Comprensión lectora</b>	Asocia la vocal con su ilustración correspondiente.								
<b>Mecánica escritora</b>	Realiza correctamente los giros.								
	Enlaza la vocal con otras letras.								
	Realiza la vocal de un solo trazo.								
<b>Copia</b>	Resigue la vocal a partir de unos puntos guía.								
	Copia la vocal.								
<b>Dictado</b>	Discrimina auditivamente la vocal.								
	Escribe al dictado la vocal.								

**2 SÍLABAS DIRECTAS**

Seguimiento: **I**= Iniciado; **T**= Trabajado; **C**= Conseguido

		EV. INICIAL		SEGUIMIENTO Y EV. FINAL								
APARTADOS	INDICADORES	SÍ	NO	P	S	L	M	T	N	D	LL	H
<b>Mecánica lectora</b>	Discrimina visualmente y lee el fonema.											
	Lee palabras del vocabulario básico del fonema.											
	Lee frases en las que interviene el fonema.											
<b>Comprensión lectora</b>	Asocia palabras con sus ilustraciones correspondientes.											
	Comprende el significado de las palabras leídas.											
	Comprende el significado de las frases leídas.											
<b>Mecánica escritora</b>	Realiza correctamente los giros.											
	Enlaza la grafía del fonema con otras letras.											
	Realiza la grafía del fonema de un solo trazo.											
<b>Copia</b>	Resigue la grafía del fonema a partir de unos puntos guía.											
	Copia la grafía del fonema.											
	Copia palabras del vocabulario básico del fonema.											
	Copia frases en las que interviene el fonema.											
<b>Dictado</b>	Discrimina auditivamente el fonema.											
	Escribe al dictado la grafía del fonema aislado.											
	Escribe al dictado las sílabas posibles.											
	Escribe las palabras dadas sus ilustraciones.											
	Escribe al dictado las palabras del vocabulario básico.											
<b>Composición escrita</b>	Escribe al dictado frases sin cometer errores.											
	Completa las palabras con una sílaba determinada.											
	Compone una palabra a partir de las letras (apoyo del dibujo).											
	Completa frases con una palabra determinada.											
	Ordena las palabras de una frase.											

**2 Continuación**

Seguimiento: **I**= Iniciado; **T**= Trabajado; **C**= Conseguido

		EV. INICIAL		SEGUIMIENTO Y EV. FINAL								
APARTADOS	INDICADORES	SÍ	NO	B	V	Ñ	C(K)	QU	F	RR	R	CH
<b>Mecánica lectora</b>	Discrimina visualmente y lee el fonema.											
	Lee palabras del vocabulario básico del fonema.											
	Lee frases en las que interviene el fonema.											
<b>Comprensión lectora</b>	Asocia palabras con sus ilustraciones correspondientes.											
	Comprende el significado de las palabras leídas.											
	Comprende el significado de las frases leídas.											
<b>Mecánica escritora</b>	Realiza correctamente los giros.											
	Enlaza la grafía del fonema con otras letras.											
	Realiza la grafía del fonema de un solo trazo.											
<b>Copia</b>	Resigue la grafía del fonema a partir de unos puntos guía.											
	Copia la grafía del fonema.											
	Copia palabras del vocabulario básico del fonema.											
	Copia frases en las que interviene el fonema.											
<b>Dictado</b>	Discrimina auditivamente el fonema.											
	Escribe al dictado la grafía del fonema aislado.											
	Escribe al dictado las sílabas posibles.											
	Escribe las palabras dadas sus ilustraciones.											
	Escribe al dictado las palabras del vocabulario básico.											
<b>Composición escrita</b>	Escribe al dictado frases sin cometer errores.											
	Completa las palabras con una sílaba determinada.											
	Compone una palabra a partir de las letras (apoyo del dibujo).											
	Completa frases con una palabra determinada.											
	Ordena las palabras de una frase.											

**2 Continuación**

Seguimiento: **I**= Iniciado; **T**= Trabajado; **C**= Conseguido

		EV. INICIAL		SEGUIMIENTO Y EV. FINAL								
APARTADOS	INDICADORES	SÍ	NO	R↓	G	GU	Y	J	Z	C(z)	X	K
<b>Mecánica lectora</b>	Discrimina visualmente y lee el fonema.											
	Lee palabras del vocabulario básico del fonema.											
	Lee frases en las que interviene el fonema.											
<b>Comprensión lectora</b>	Asocia palabras con sus ilustraciones correspondientes.											
	Comprende el significado de las palabras leídas.											
	Comprende el significado de las frases leídas.											
<b>Mecánica escritora</b>	Realiza correctamente los giros.											
	Enlaza la grafía del fonema con otras letras.											
	Realiza la grafía del fonema de un solo trazo.											
<b>Copia</b>	Resigue la grafía del fonema a partir de unos puntos guía.											
	Copia la grafía del fonema.											
	Copia palabras del vocabulario básico del fonema.											
	Copia frases en las que interviene el fonema.											
<b>Dictado</b>	Discrimina auditivamente el fonema.											
	Escribe al dictado la grafía del fonema aislado.											
	Escribe al dictado las sílabas posibles.											
	Escribe las palabras dadas sus ilustraciones.											
	Escribe al dictado las palabras del vocabulario básico.											
<b>Composición escrita</b>	Escribe al dictado frases sin cometer errores.											
	Completa las palabras con una sílaba determinada.											
	Compone una palabra a partir de las letras (apoyo del dibujo).											
	Completa frases con una palabra determinada.											
	Ordena las palabras de una frase.											

**3 INVERSAS y MIXTAS**

Seguimiento: I= Iniciado; T= Trabajado; C= Conseguido

		EV. INICIAL		SEGUIMIENTO Y EV. FINAL							
APARTADOS	INDICADORES	SÍ	NO	_S	_R	_N	_L	S	R	N	L
<b>Mecánica lectora</b>	Discrimina visualmente y lee el fonema.										
	Lee palabras del vocabulario básico del fonema.										
	Lee frases en las que interviene el fonema.										
<b>Comprensión lectora</b>	Asocia palabras con sus ilustraciones correspondientes.										
	Comprende el significado de las palabras leídas.										
	Comprende el significado de las frases leídas.										
<b>Mecánica escritora</b>	Realiza correctamente los giros.										
	Enlaza la grafía del fonema con otras letras.										
	Realiza la grafía del fonema de un solo trazo.										
<b>Copia</b>	Resigue la grafía del fonema a partir de unos puntos guía.										
	Copia la grafía del fonema.										
	Copia palabras del vocabulario básico del fonema.										
	Copia frases en las que interviene el fonema.										
<b>Dictado</b>	Discrimina auditivamente el fonema.										
	Escribe al dictado la grafía del fonema aislado.										
	Escribe al dictado las sílabas posibles.										
	Escribe las palabras dadas sus ilustraciones.										
	Escribe al dictado las palabras del vocabulario básico.										
	Escribe al dictado frases sin cometer errores.										
<b>Composición escrita</b>	Completa las palabras con una sílaba determinada.										
	Compone una palabra a partir de las letras (apoyo del dibujo).										
	Completa frases con una palabra determinada.										
	Ordena las palabras de una frase.										

**4 TRABADAS**

Seguimiento: I= Iniciado; T= Trabajado; C= Conseguido

		EV. INICIAL		SEGUIMIENTO Y EV. FINAL											
APARTADOS	INDICADORES	SÍ	NO	BR	FR	TR	CR	PR	GR	DR	BL	FL	CL	PL	GL
<b>Mecánica lectora</b>	Discrimina visualmente y lee el fonema.														
	Lee palabras del vocabulario básico del fonema.														
	Lee frases en las que interviene el fonema.														
<b>Comprensión lectora</b>	Asocia palabras con sus ilustraciones correspondientes.														
	Comprende el significado de las palabras leídas.														
	Comprende el significado de las frases leídas.														
<b>Mecánica escritora</b>	Realiza correctamente los giros.														
	Enlaza la grafía del fonema con otras letras.														
	Realiza la grafía del fonema de un solo trazo.														
<b>Copia</b>	Resigue la grafía del fonema a partir de unos puntos guía.														
	Copia la grafía del fonema.														
	Copia palabras del vocabulario básico del fonema.														
	Copia frases en las que interviene el fonema.														
<b>Dictado</b>	Discrimina auditivamente el fonema.														
	Escribe al dictado la grafía del fonema aislado.														
	Escribe al dictado las sílabas posibles.														
	Escribe las palabras dadas sus ilustraciones.														
	Escribe al dictado las palabras del vocabulario básico.														
<b>Composición escrita</b>	Escribe al dictado frases sin cometer errores.														
	Completa las palabras con una sílaba determinada.														
	Compone una palabra a partir de las letras (apoyo del dibujo).														
	Completa frases con una palabra determinada.														
	Ordena las palabras de una frase.														

**VOCABULARIO**

Palabras utilizadas en el programa, en el orden de presentación de los fonemas (de arriba a abajo y de izquierda a derecha):

<p><b>P</b></p> <p>papá</p> <p>pie</p> <p>pipa</p> <p>pipó</p> <p>pupa</p> <p>púa</p> <p><b>S</b></p> <p>asa</p> <p>oso</p> <p>pesa</p> <p>sapo</p> <p>sopa</p> <p>peso</p> <p><b>L</b></p> <p>ala</p> <p>lila</p> <p>lupa</p> <p>pala</p> <p>pila</p> <p>polo</p> <p>suela</p> <p>pelo</p> <p>suelo</p>	<p><b>M</b></p> <p>sumo</p> <p>mamá</p> <p>mesa</p> <p>momia</p> <p>muela</p> <p>mula</p> <p>puma</p> <p>paloma</p> <p>mapa</p> <p>pomo</p> <p>lima</p> <p>suma</p> <p><b>T</b></p> <p>lata</p> <p>maleta</p> <p>moto</p> <p>patata</p> <p>pelota</p> <p>té</p> <p>tele</p> <p>tomate</p> <p>seta</p> <p>meta</p>	<p>muleta</p> <p>pato</p> <p>pito</p> <p>siete</p> <p>paleta</p> <p>palomita</p> <p><b>N</b></p> <p>enano</p> <p>lana</p> <p>luna</p> <p>mano</p> <p>molino</p> <p>mono</p> <p>nene</p> <p>nota</p> <p>patinete</p> <p>peine</p> <p>piano</p> <p>uno</p>
--	---	--

**D**

dado  
dedo  
diana  
dominó  
moneda  
nido  
nudo  
diadema  
pomada

**LL**

anillo  
medalla  
muelle  
sello  
toalla  
silla  
paella  
olla  
pollo  
molinillo

**H**

hada  
helado  
hielo  
hilo

hipopótamo  
huella  
humo  
hiena  
hueso

**B**

abeto  
abuelo  
ballena  
bellota  
bola  
bota  
billete  
bebé  
botella  
butano  
babosa  
bicho  
libélula  
lobo  
bala  
tuba  
nube

**V**

vela  
pavo  
valla  
uva  
vaso  
veleta  
llave  
huevo  
video  
via  
lavabo  
nueve

**Ñ**  
leña  
niña  
pañero  
piña  
niño  
ñu  
baño  
uña  
pañuelo  
puño  
moño

**C/Q**

butaca  
cama  
camisa  
casa  
coco  
cubo  
cohetes  
caña  
copa  
médico  
muñeca  
cabina  
saco  
cuna  
queso  
químico  
casete  
cometa  
codo  
caballo  
pico  
vaca  
camello  
cadena  
paquete

**F**

café  
fuelle  
foto  
familia  
foca  
fila  
fideo  
filete  
sofá  
teléfono

**R**

rana  
rueda  
ruleta  
rosa  
raqueta  
radio  
rábano  
rata  
reno  
rey  
rodilla  
rodillo  
reina

**RR**

carretilla  
carro  
correa  
carreta  
perro  
torre  
tarro  
burro  
tierra

**R suave**

araña  
pirata  
tirita  
camarero  
corona  
toro  
sirena  
loro  
mariquita  
nevera  
noria  
feria  
faro  
canario  
caramelo  
careta

vaquero  
semáforo  
carretera  
herradura  
cafetera  
mariposa  
cámara

**CH**

chupete  
coche  
leche  
ducha  
chapa  
chaqueta  
chino  
chimenea  
chocolate  
cheque  
hucha  
hacha  
chaleco  
cuchillo  
chuleta  
ficha  
serrucho  
ocho  
mechero

cuchara  
mochila

**G/GU/GÜ**

águila  
gafas  
fuego  
galleta  
gallo  
gasolina  
gato  
regalo  
regadera  
gorra  
mago  
goma  
pingüino  
segueta  
gusano  
guitarra  
guerrero  
gota  
gorila  
paraguas  
hoguera  
cigüeña

**Y**

yoyó  
yate  
yoga  
cobaya  
yema  
rayo  
raya  
payaso

**J/G**

abeja  
aguja  
oreja  
ajo  
lujia  
conejo  
hoja  
jarra  
jirafa  
jaula  
paisaje  
oreja  
ojo  
tijera  
jabalí  
pijama  
navaja

gitana	zumo	escoba
genio	loza	isla
gelatina	cazo	mosca
joroba	cocina	esquí
jota	cocinero	esqueleto
jinete	chorizo	estufa
tejado	ceja	estatua
mejilla	pizarra	espada
patinaje	maceta	
masaje	taza	<b>INVERSAS-MIXTAS 'R'</b>
rojo	carroza	armadura
	pozo	arpa
<b>Z/C</b>	mecedora	barca
cereza		tarta
pecera	<b>K/X/W</b>	arcoíris
zanahoria	karate	secador
zapato	xilófono	tuerca
zorro	saxófono	nadador
calabaza	boxeo	ardilla
cerilla	taxi	armónica
cepillo	kiwi	barco
policia	bikini	arca
gacela	hoala	
ciruela		<b>INVERSAS-MIXTAS 'N'</b>
cebolla	<b>INVERSAS-MIXTAS 'S'</b>	avión
cerradura	dos	indio
cirujano	cesta	violín
lazo	escalera	candado

naranja  
 elefante  
 tiburón  
 lengua  
 león  
 gigante  
 volante  
 rinoceronte  
 sacapuntas

**INVERSAS-MIXTAS 'L'**

alce  
 delfín  
 sol  
 girasol  
 volcán  
 alcachofa  
 árbol  
 bolso  
 calculadora  
 caracol  
 salchicha  
 pulpo

**BR**

bruja  
 brújula  
 cebra

sobre  
 broca  
 libreta  
 libro  
 candelabro  
 brazo  
 brocha  
 cabra  
 cerebro  
 hombre  
 hombro  
 colibrí  
 sombrero  
 lombriz  
 fábrica

**FR**

fruta  
 fresa  
 fregona  
 cofre  
 frigorífico  
 refresco  
 frasco

**TR**

trineo  
 trombón

trofeo  
 triciclo  
 triángulo  
 trece  
 tren  
 trébol  
 trampa  
 tractor  
 traje  
 termómetro  
 sastre  
 rastrillo  
 metro  
 maestra  
 estrella  
 astronauta  
 avestruz

**CR**

microscopio  
 cráneo  
 cremallera  
 cruce  
 cruz  
 crema  
 cresta  
 micrófono

cronómetro	dragón	clavo
<b>PR</b>	dromedario	clip
príncipe	ladrillo	teclado
preso	cuadrado	tecla
impresora	<b>BL</b>	clase
exprimidor	bloque	clavel
profesor	blanco	<b>PL</b>
prismáticos	cable	plátano
<b>GR</b>	sable	pluma
cangrejo	pueblo	playa
grapadora	mueble	aplauso
bolígrafo	imperdible	diploma
tigre	ombligo	planeta
grúa	<b>FL</b>	planta
grifo	flotador	plancha
bisagra	flan	<b>GL</b>
lágrima	coliflor	iglu
grillo	flequillo	iglesia
<b>DR</b>	flauta	regla
madre	flecha	globo
catedral	flor	gladiador
cocodrilo	<b>CL</b>	<b>'M' antes de 'P' y 'B'</b>
salamandra	bicicleta	bombilla
ladrón	ancla	campana
ajedrez	ciclista	campo
cilindro		trompeta

trombón

trampa

sombrero

hombre

hombro

tambor

rombo

lombriz

lámpara

imperdible

embudo

ambulancia

bomba

bombín

bombero

bombón

compás

impresora

Frases utilizadas en el programa, en el orden de presentación de los fonemas:

**P**

-Papá aupa a Pepe.

**S**

-Ese oso pisa a Susi.

-Isa asea a su sapo.

-Susi sí usa su pesa.

-Pepe pasa a su piso.

-Pepa usa su peso.

-Esa sopa es sosa.

**L**

-Esa osa usa la pila.

-Isa pela su pelo.

-Lolo usa la lupa.

-Lola pisa el polo.

-La suela se sale.

**M**

-Mamá mima a Lulú.

-Mi mula sale sola.

-La paloma se asoma.

-Lolo asea su muela mala.

-Lola lee ese mapa.

**T**

-Pepe pela la patata.

-Mi tío mete su moto.

-Ese pato asoma su pata.

-Mi tía pesa esa lata.

-Mi mamá toma té.

-Papá me tapa la tele.

## N

- Manolo tiene una mano mala.
- Ese peine tiene una pelusa.
- Ana no menea el piano sola.
- Ese enano pone nata a su patata.
- Esa nena peina su melena.
- Tu molino no tiene suelo.

## D

- Su dedo no le duele nada.
- Mi tío tiene un dominó.
- Dame ese dado pesado.
- Esa diadema tiene un nudo.
- Isa da en la diana.
- Dani pide una moneda a esa dama.

## LL

- Ese bebé llena la silla de natilla.
- Manuela pilla una medalla.
- Ella toma paella de la olla.
- Ella pide el anillo a su tío.
- Manolo da una toalla a Ana.
- La paella tiene pollo.

## H

- Ella pone hielo en el hueso.
- Mi helado no huele nada.
- Hoy no huelo el humo.
- Allí hay una huella de puma.
- La hiena ha huido de ese hipopótamo.

-Esa hada ha hallado mi hilo.

**B**

- Benito bebe de la botella.
- Mi abuelo besa a mi abuela.
- La ballena pesaba demasiado.
- Ella me debe un billete.
- Hoy sube el butano.
- Benita da un beso al bebé.
- A Lolo le duele su tobillo.
- Mi abuelo me lee ese tebeo.

**V**

- La moto tiene una llave nueva.
- Manolo se lava en ese lavabo nuevo.
- Ese ave todavía no vuela.
- Todavía no hay nieve.
- Ese huevo lleva un nueve.
- Esa vía viene de allí.
- El vino sale de la uva.

**Ñ**

- Isa se lima una uña.
- Esa leña sale de la viña.
- Ese niño tiene sueño.
- La niña va al baño.
- El paño no es de lana.
- Este año hay piña.
- Esa leña no tiene dueño.

**C/Q**

- Aquí ves la casa de Paca.
- Ese caballo no tiene dueño.
- Paco cose la camisa.
- Esa cometa vuela muy poco.
- Paco sueña en la cama.
- La cacatúa cae a la calle.
- Mi camello come toda su comida.
- La niña pequeña cabía en la cuna.
- Manolo se toca su codo.
- Hay una butaca en la calle.
- Ese químico se quita la bata.
- Aquella máquina quema muy poco.
- Ese paquete pequeño cabe aquí.
- Quique comió un kilo de queso.
- Ese pequeño no tiene equipo.

**F**

- Felipe ha comido un filete fino.
- Fabiola toma un poco de café.
- Lolo ha salido feo en la foto.
- La foca pequeña nada muy poco.
- El teléfono ha sonado todo el día.
- Mi familia se pone en fila.
- Fabiola tiene un fuelle que falla.

**R**

- La reina rubia se ríe.
- La raqueta de Rafa se rifa.
- Quique ha roto la ruleta rusa.

- Hay un remo roto en ese río.
- El rey da mi ramo a Lola.
- Fabiola rifa una radio nueva.
- A Lolo le duele una rodilla.

**RR**

- Ese perro corre a mi barrio.
- La carretilla lleva tierra y barro.
- Rafa barre su carro nuevo.
- Rosa pone la correa a su perro.
- No ves la etiqueta de ese tarro.
- A esa burra le pica su morro.
- La carreta de ese burro no corre.

**R suave**

- La lavadora se ha parado.
- El semáforo está averiado.
- Me mareo en esta carretera.
- Carolina tira la basura a la papelería.
- María quiere mucho a su canario.
- El peluquero pela mi cabello.
- Marina toma una pera cada día.
- La cámara no tiene película.

**CH**

- Ese coche corre mucho y choca.
- Ese chico ahorra dinero en su tucha.
- El chico chupa su chupete.
- Nacho usa cuchillo y cuchara.
- Esa chica toma mucha leche.
- Rafa tiene una chaqueta china.

- Charo ha hecho chocolate y churros.
- Lolo lleva un ocho en la mochila.
- Dani echa una chuleta a la chimenea.

### **G/GU/GÜ**

- La regadera riega la rosa.
- Diego se afeita el bigote.
- El gallo cacarea cada mañana.
- El fuego quema toda la madera.
- Ese gusano toma una gota de agua.
- Esa niña guapa lleva una gorra.
- El mago no saca una gallina.
- La cigüeña lleva un bebé.
- Diego guisa en la hoguera.
- La sequeta sierra la quita.
- El guerrero sigue a ese águila.
- Gabi toca la guitarra cada mañana.
- El pingüino no vuela.

### **Y**

- Mi yate es una joya.
- La cobaya es como una rata.
- La raya vive en el agua.
- A Goyo se le cayó su yoyó rayado.
- El yoga me da sueño.

### **J/G**

- La bujía se ha mojado.
- Un jabato es hijo de un jabalí.
- José dibuja una jirafa muy baja.
- María tiene una oveja de juguete.

- Jerónimo se pone el pijama.
- Julio se moja la mejilla.
- Hay una jarra roja debajo del reloj.
- El conejo de Javi juega mucho.
- Julia baja esa caja mojada del tejado.
- Esa gitana guapa baila y ríe.
- El genio me da un deseo.
- Rogelio coge un girasol de mi colegio.

**Z/C**

- Dani dibuja en la pizarra.
- José saca agua del pozo.
- María toma una taza de leche.
- La lechuza vuela de noche.
- Esa niña tiene un lazo rojo.
- Julio no caza a ese zorro.
- Ese zapato no se pone así.
- El cocinero cocina un guiso.
- Mi vecino cuece una cebolla.
- Esa cerradura no tiene llave.
- La maceta de mi vecina es bonita.
- Lucía cepilla la bocina de su bici.
- El cirujano opera en el quirófano.
- El policía detiene al caco.
- Yo vivo en un edificio bajo.
- La gacela corre muy rápido.
- Cecilia no conoce mi cocina.

**K, X, W**

- El boxeo es muy duro.
- Julio toca el saxófono.
- María tiene un bikini rojo.
- Yo tomo mucho kiwi en verano.
- Dani toma un taxi para casa.
- José no sabe mucho karate.
- Ese xilófono roto no suena.

**INVERSAS-MIXTAS 'S'**

- La espada del guerrero está rota.
- Tomás espera el autobús de la escuela.
- El esquí se hace en la nieve.
- Este castillo me da miedo.
- El esqueleto de un pescado son las espinas.
- Isa viaja a una isla solitaria.
- Luis no dispara la escopeta.
- José usa el casco para la moto.
- María pone un disco de música.
- He visto una estatua en la calle.
- Esa escalera sube al piso de arriba.
- Julio juega al tenis esta mañana.
- Me gusta la castaña tostada.
- La mosca vuela casi todo el rato.

**INVERSAS-MIXTAS 'R'**

- El leñador corta la leña.
- Arturo atornilla el tornillo de la puerta.

- Carlos duerme en su dormitorio.
- El pescador se despierta para pescar.
- La armadura del guerrero es fuerte.
- César coloca la corbata en la percha.
- María tiene un rotulador verde para colorear.
- María usa secador para secar su pelo.
- Jorge no termina de peinar su barba.
- Ernesto parte la tarta para repartir.
- Una hormiga puede cortar la cuerda.

#### **INVERSAS-MIXTAS 'N'**

- El salón de mi casa es ancho.
- Antonio canta tocando un violín.
- Juan cierra la ventana por la noche.
- El once va delante del doce.
- Ese camión corre a más de noventa.
- Un elefante cansado no anda mucho.
- El bastón de Antón es antiguo.
- Ten cuidado y no pintes el enchufe.
- El corazón es parte de tu cuerpo.
- Conchi perdió un diamante en el jardín.

#### **INVERSAS-MIXTAS 'L'**

- Olga ha olvidado su falda azul.
- El saltamontes salta muy alto.
- Miguel cuelga un calcetín al sol.
- Baltasar es soldador y albañil.
- El caracol no enseña su espalda.

- La palmera es un tipo de árbol.
- Daniel suelta el pincel junto al baúl.
- Alba toma la alcachofa con sal.
- El último soldado parece que es calvo.
- El delfín salta por encima del pulpo.

**BR**

- El brazalete de Brenda brilla de noche.
- Bruno tiene un brazo roto.
- El librero me ha cobrado el libro.
- Una cabra brava me hizo una brecha.
- Tengo una breve historia en mi libreta.
- Esa bruja no necesita brújula.
- Abre el sobre de mi sobrino.
- Brenda abraza a una cebra de cobre.

**FR**

- El frutero ofrece fruta a Francisco.
- La fregona friega y frota el suelo.
- Francisca toma la fresa muy fresca.
- El fraile frota su frente con jabón.
- Ese cofre del tesoro está frío.

**TR**

- Nuestra maestra nos da trabajo para mañana.
- Mi amigo trepa como un astronauta.
- El avestruz tritura la comida.
- El potro trota hacia la trampa.
- Patricia trae un tren de juguete.

- Patricio arrastra el trineo en la nieve.
- El rastrillo atrapa las hojas del jardín.
- Me atrae el sonido de la trompeta.
- Forma un triángulo con tres estrellas.

**CR**

- La crin del caballo es su pelo.
- El cráneo no es un hueso de cristal.
- Cristo fue crucificado en una cruz.
- La cremallera de Cristina cruje.
- Cristóbal cree que la cresta no crece.
- Hay un cruce en la carretera.
- Anuncian croquetas cremosas por el micrófono.

**PR**

- El presentador prepara los premios.
- El preso pretende escapar de la prisión.
- El príncipe promete amor a la princesa.
- El profesor prepara el problema siempre.
- Mi primo prueba su impresora.
- Ayer compré un exprimidor a buen precio.
- Vimos al presidente con mis prismáticos.

**GR**

- El fotógrafo ha hecho una foto graciosa.
- Ese tigre grande es peligroso.
- La bisagra tiene una grieta muy grande.
- El grifo de la cocina tiene grasa.
- Lolo usa el bolígrafo negro para escribir.
- Lola tiene una grapadora gris y negra.
- Una gran grúa levanta la grada.
- Ese griego llora y echa una lágrima.
- Vimos un grillo muy grueso en Granada.
- He comido un cangrejo rojo gratis.

**DR**

- Pedro tiene un cuadro de una catedral.
- El dragón y la salamandra no existen.
- Un cilindro es como un tubo.
- La taladradora taladra piedras y ladrillos.
- El ajedrez se juega en cuadrados.
- El dromedario huyó cuando oyó un ladrido.

**BL**

- Blanca pinta el mueble de blanco.
- El ombligo del bebé está blando.
- Un sable es como una espada.
- Ese cable es muy blando.

- Mi pueblo tiene una gran blancura.
- El bloque tiene un tablero blindado.

**FL**

- Florencio toca la flauta muy flojo.
- Esa flor florece muy deprisa.
- Una flecha buena influye en el tiro.
- No sé si la coliflor tiene flúor.
- El flequillo de Floro es muy largo.
- Ese señor flaco debe tomar más flam.
- La flama estropea las flores del florero.
- Flor infla el flotador para que flote.

**CL**

- Mi clase tiene un buen clima.
- Clemente clava un clavo en la madera.
- La clínica curó al ciclista su clavícula.
- Clara clasifica los clientes con el teclado.
- El ancla se clava en el fondo.
- El color de mi bicicleta es claro.
- Clotilde teclea la tecla con un clavel.

**PL**

- La tabla de la plancha es plegable.
- Esa planta plana tiene una plaga.
- Ella ganó un diploma y una placa.
- Tenemos un plan para salvar el planeta.

- Juan ha plegado un platillo de plomo.
- Vimos un plato plano en la playa.
- Hay una pluma en aquella plaza.
- Ese plátano de plástico parece real.

**GL**

- El iglú es una vivienda de hielo.
- Ningún gladiador ha viajado en globo.
- La regla sirve para medir muchas cosas.
- Gloria arregla el altar de la iglesia.

**'M' antes de 'P' y 'B'**

- La bombilla de la lámpara me alumbraba.
- Amparo bombea aire con el bombín.
- Compramos una alfombra con forma de rombo.
- Nos tumbamos junto a una trampa peligrosa.
- Ayer comimos una hamburguesa acampados en el campo.
- La impresora se usa para imprimir papeles.
- La ambulancia lleva a un hombre enfermo.
- La campana tiene forma de embudo.
- La trompeta va a compás del tambor.



ACTIVIDAD	INVERSAS MIXTAS				SÍLABAS TRABADAS												
	_S	_R	_N	_L	BR	FR	TR	CR	PR	GR	DR	BL	FL	PL	GL	MB/MP	