



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



Preparación para a lectura en educación infantil

**Medidas adoptadas no CEIP Plurilingüe
Antonio Palacios para favorecer a lectura**

TEMPORALIZACIÓN



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



- **Formación:** Cursos 2022-23/2023-24
- **Avaliacións:** Curso 2023-24
- **Decisións:** Curso 2024-25
- **Aplicación:** Curso 2025-26/...

AVALIACIÓN



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



Probas estandarizadas

- Proba Avaliación Integral da Conciencia Fonolóxica
- Test par a detección temperá das dificultades na aprendizaxe da lectura e escritura
- Subproba IPAL. Fluidez en identificar o nome/sonido das letras



PRUEBA DE EVALUACIÓN INTEGRAL DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA

Conciencia silábica, conciencia fonémica e principio alfabético
(Julián Palazón)

TAREFAS

- Recoñecer
- Aislar
- Integrar
- Segmentar sílabas e fonemas
- Recoñecer o son das letras minúsculas

MODELO DE PREGUNTAS



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



1. Conciencia silábica

1.1. Reconocer sílabas

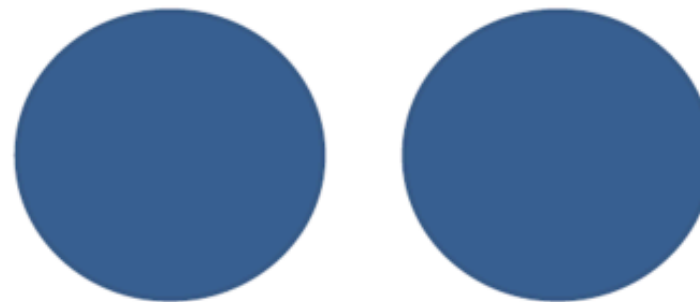
Modelo: ¿Suena /pe/ en /pelo/?

Práctica: ¿Suena /pi/ en /pila/?

1. Evaluación de la conciencia silábica

1.1. Reconocer sílabas

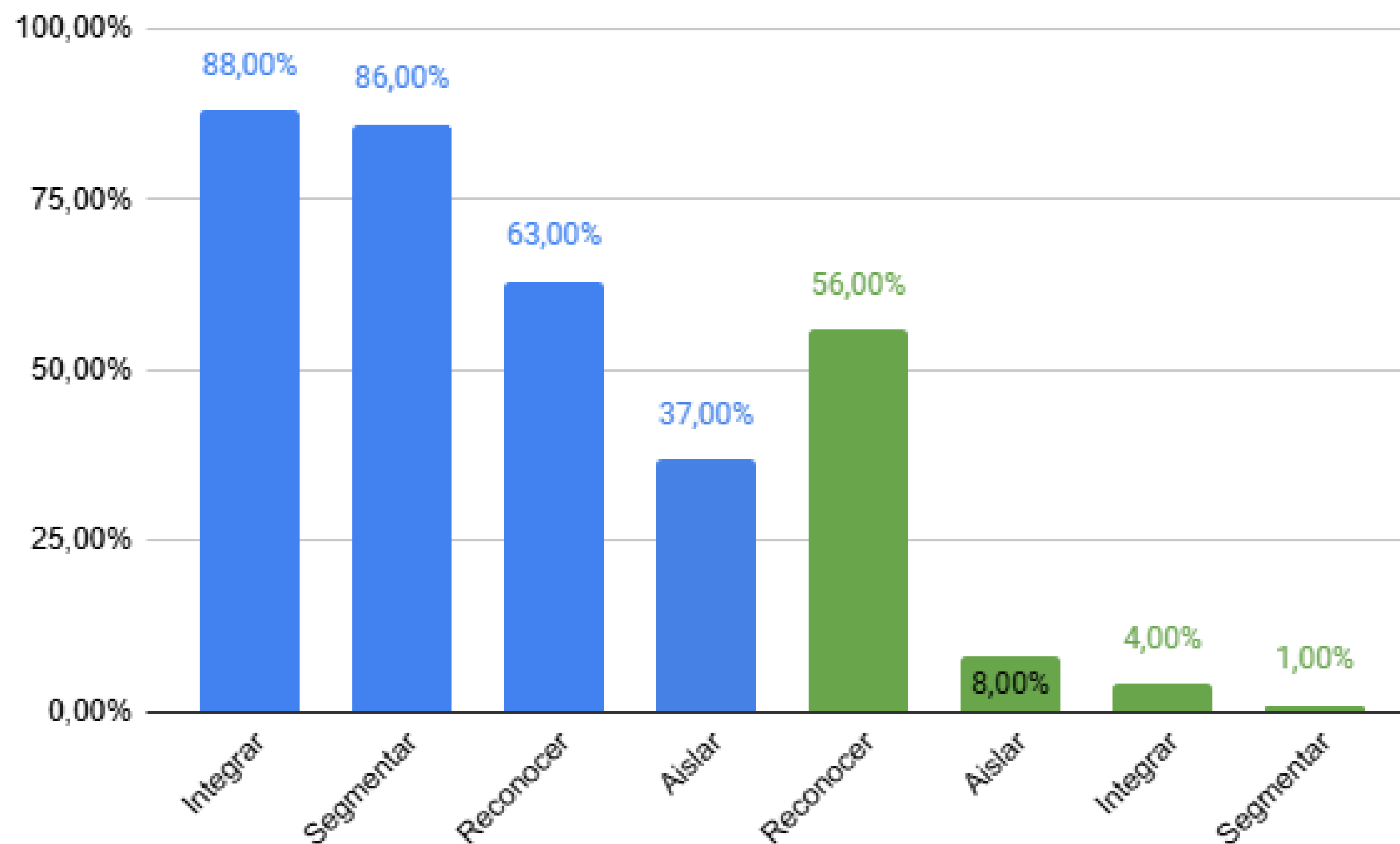
1



RESULTADOS



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



CONCIENCIA SILÁBICA

CONCIENCIA FONÉMICA



TEST PARA A DETECCIÓN TEMPERÁ DAS DIFICULTADES NA APRENDIZAXE DA LECTURA E A ESCRITURA.

Cuetos, Suárez-Coalla, Molina e Llenderrozas (2015)

Compoñentes do procesamento fonolóxico:

- Discriminación de fonemas
- Segmentación de sílabas
- Identificación de fonemas
- Repetición de pseudopalabras
- Memoria verbal a curto prazo
- Fluidez verbal.





JUNTA DE ANDALUCÍA

- 1. DISCRIMINACIÓN DE FONEMAS** (pares mínimos). “Vamos a hacer un juego. Te voy a decir dos palabras y tienes que decirme si son iguales o diferentes, si las dos palabras son la misma o no. Fíjate bien: Gol-gol (son iguales), dar-bar (son muy parecidas, pero no son iguales, son diferentes). Ahora te toca a ti: coz-coz..., mil-mis... ¡Muy bien, seguimos!”.

PAN-PAZ

LUZ-LUZ

PEZ-TEZ

CAL-COL

FIN-FIN

TOTAL (Aciertos 5 max)

- 2. SEGMENTACIÓN DE SÍLABAS** “Ahora tienes que dar palmas. Mira cómo hago yo: casa ca-sa; ahora una más larga: ventana: ven-ta-na. Ahora te toca a ti, dedo: vaso: ¡Muy bien!”.

PERA

LAZO

COMETA

OVEJA

MARIPOSA

TOTAL (Aciertos 5 max)

- 3. IDENTIFICACIÓN DE FONEMA** “Voy a decirte un sonido /r/, repítelo conmigo. Ahora dime si lo oyes en estas palabras. ¿Está /r/ en zorro? (sí); ¿Oyes /r/ en la palabra pelo? (no). Seguimos con otras palabras...”.

CARRO

SILLÓN

RATÓN

ROJO

PIÑA

TOTAL (Aciertos 5 max)

- 4. REPETICIÓN DE PSEUDOPALABRAS** “Este juego consiste en repetir. Tienes que repetir unas palabras que no existe, porque me las he inventado. ¿Vale? Repite lo que yo digo: jepo, socata... Muy bien, ¿estás listo/a para continuar?”

NIGO

MUSPE

DIPLO

TINGANO

PELAGRO

TOTAL (Aciertos 5 max)



CUETOS



5. REPETICIÓN DE DÍGITOS “Te voy a decir unos números y tienes que repetírmelos. Presa mucha atención para no fallar”.

8

1-6

5-2-1

5-3-1-8

4-1-8-3-9

5

7-2

6-4-8

3-7-4-1

6-3-2-5-8

TOTAL (Mayor nº de dígito repetido. 5 max)

6. FLUIDEZ VERBAL. NOMBRES DE ANIMALES “¿Cuál es tu animal favorito? Perfecto, pues ahora dime todos los animales que se te ocurran” (Tiempo: 1 minuto).

_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

TOTAL (5 max):

Puntuación: se puntuará según el número de animales. 0-1: 0 puntos; 2-3: 1 punto; 4-5: 2 puntos; 6-7: 3 puntos; 8-9: 4 puntos; 10 o más: 5 puntos.



CUETOS



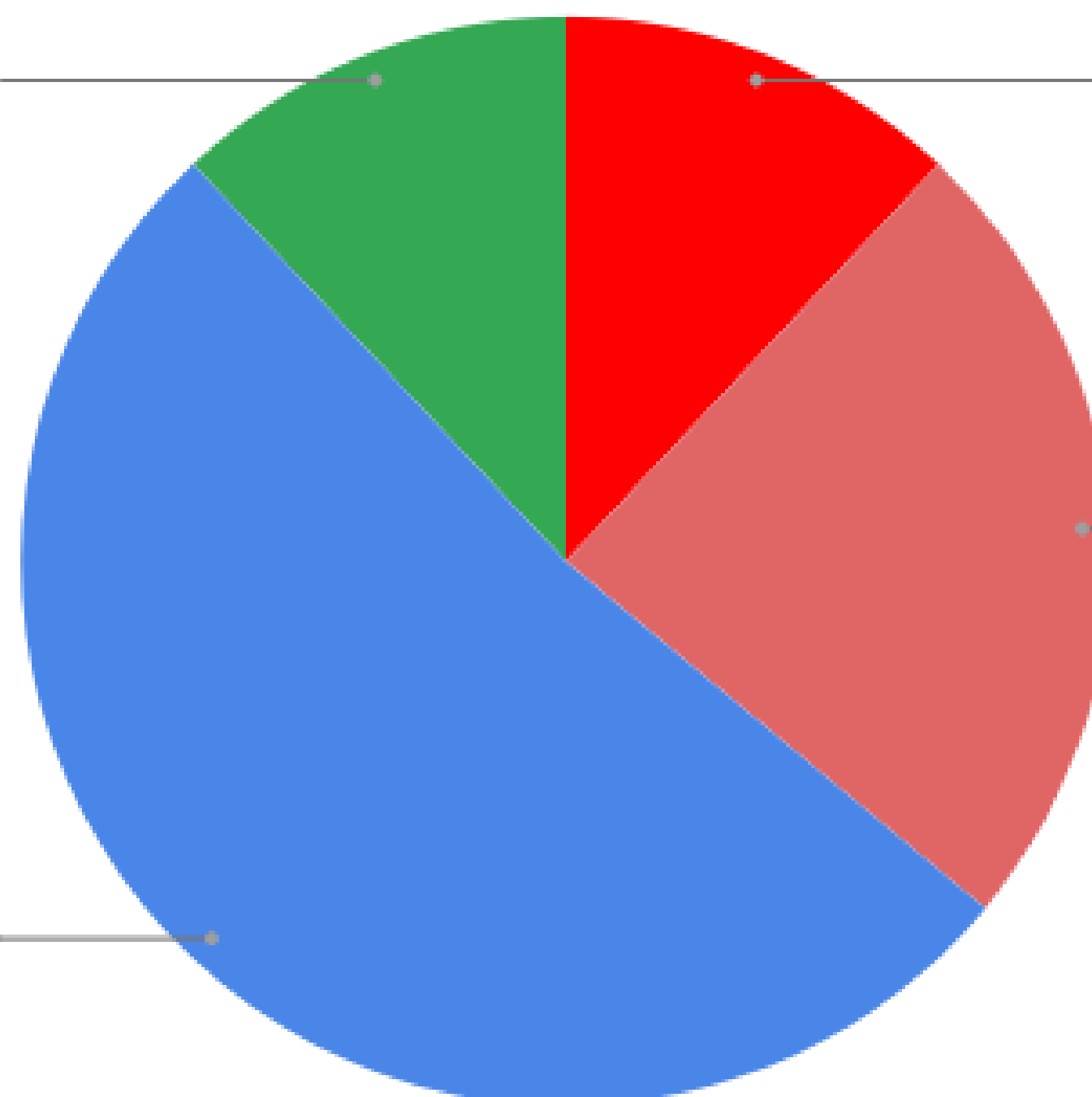
Categorías niños de 4 años

Buen rendimiento
12,0%

Dificultades severas
12,0%

Dificultades leves
24,0%

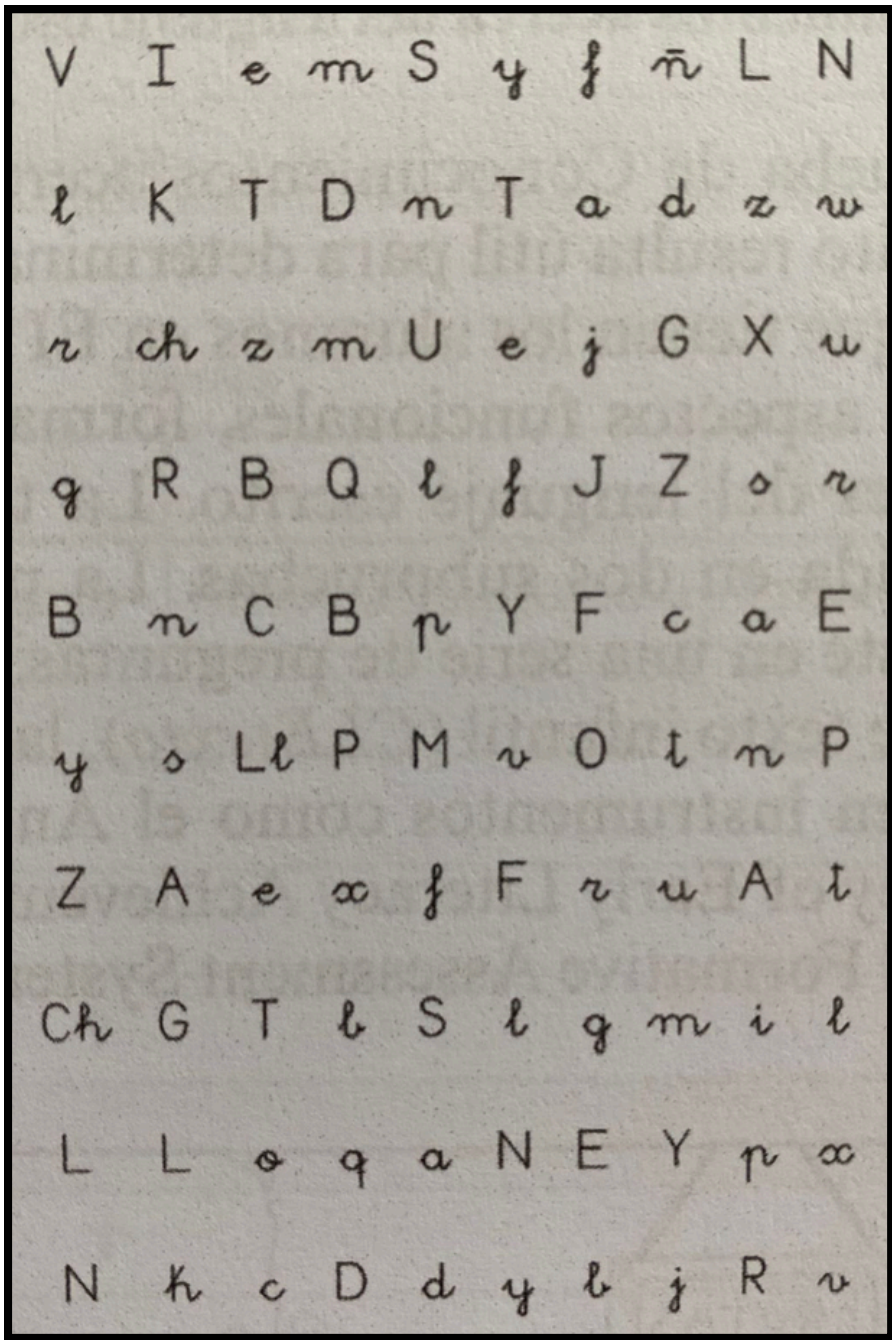
Normal
52,0%



CUETOS

INDICADORES DE PROGRESO DE APRENDIZAJE EN LECTURA (IPAL)

Subproba. Fluidez en identificar o nome/son das letras. Jiménez (2023)



A. Conocimiento del nombre de las letras.

Marque con una «X» aquellas letras que el alumno nombre de forma errónea. Detener la prueba al minuto, o si se dan 10 errores consecutivos. Se usarán como ejemplo: m y F.

V	I	e	m	S	y	f	ñ	L	N	10
l	K	T	D	n	T	a	d	z	w	20
r	ch	z	m	U	e	j	G	X	u	30
g	R	B	Q	l	f	J	Z	s	r	40
B	n	C	B	p	Y	F	c	a	E	50
y	s	Ll	P	M	v	O	t	n	P	60
Z	A	e	x	f	F	r	u	A	t	70
Ch	G	T	b	S	l	g	m	i	l	80
L	L	o	q	a	N	E	Y	p	x	90
N	k	c	D	d	y	b	j	R	v	100

Letras leídas en tiempo invertido: _____ Letras correctas en tiempo invertido: _____

Letras incorrectas en tiempo invertido: _____

Tiempo invertido: _____ (máximo 1 min.)



OUTRAS PROBAS

CEIP Plurilingüe Antonio Palacios

Compoñentes do procesamento fonolóxico (4º, 5º, 6º EI)

- Discriminación de fonemas
- Segmentación de sílabas
- Identificación de fonemas
- Repetición de pseudopalabras
- Memoria verbal a curto prazo
- Fluidez verbal.

Identificar nome/son das letras



3 AÑOS (Atención auditiva + conciencia léxica + memoria fonológica)		Duración: 8–10 minutos Aplicación: individual Puntuación total: 15 puntos
ATENCIÓN AUDITIVA (6 puntos)		
Discriminación de sons Vou facer dous sons. Dime se son iguais ou diferentes.		
• palma – palma		
• palma – mesa		
• golpe – chasquido		
• golpe – golpe		
• palma – chasquido		
• Chasquido - chasquido		
1 punto por acerto Máx: 6 puntos		Ptos.
CONCIENCIA LÉXICA (8 puntos)		
2. Segmentación de palabras. Vamos a dar una palmada por cada palabra. Modelado: 👉 “Pan” → 1 👉 “Quiero pan” → 2		
• Leche		
• Quiero leche		
• Yo quiero leche		
• Yo quiero leche caliente		
Correcta 2 ptos; con ayuda 1 pto; Incorrecta 0 ptos Máx: 6 puntos		Ptos.
MEMORIA FONOLÓGICA (9 puntos)		
3. Repetición de dígitos (4 puntos) Voy a decir números. Repítelos igual. Modelado: 👉 “1” → 1 👉 “2-5” → 2-5		
• 3–5		
• 2–7		
• 4–1–6		
• 8–3–2		
1 punto por secuencia correcta Máx: 4 puntos		Ptos.
4. Repetición de pseudopalabras (5 puntos) Voy a decir palabras inventadas. Repítelas igual.		
• mipa		
• loma		
• tisa		
• nqpé		
• pamu		
1 punto correcta - 0 incorrecta Máx: 5 puntos		Ptos.
VOCABULARIO (2 puntos)		
5. Fluidez verbal Dime animales.		
2 puntos → 4 ou máis / 1 punto → 2–3 / 0 puntos → 0–1 Máx: 2 puntos		Ptos.
PUNTIUACIÓN TOTAL		
Atención auditiva (Max 6)		
Conciencia léxica (Max 8)		
Memoria dígitos (Max 4)		
Memoria fonológica (Max 5)		



Vocabulario (Max 2)	
20–25 → Desenvolvemento adecuado	
15–19 → Precisa reforzo	
<15 → Seguimento específico	
INTERPRETACIÓN POR PERFIL	
Atención baixa → problema de base auditiva (prioridade intervención)	
Léxica baixa → non percibe palabra como unidade → dificultade futura en lectura	
Díxitos baixos → memoria auditiva limitada	
Pseudopalabras baixas → risco fonolóxico (indicador máis importante)	
Vocabulario baixo → risco en comprensión futura	

4º EI

- Atención auditiva
- Conciencia léxica
- Memoria fonológica
- Vocabulario



4 AÑOS (Atención auditiva + conciencia léxica + memoria fonológica)		10-12 min Aplicación: individual Total: 20 puntos
ATENCIÓN AUDITIVA (6 puntos)		
Discriminación de sons Vou facer dous sons. Dime se son iguais ou diferentes.		
• palma – palma		
• palma – mesa		
• golpe – chasquido		
• golpe – golpe		
• palma – chasquido		
• Chasquido - chasquido		
1 punto por acierto (6 puntos)		Ptos.
CONCIENCIA LÉXICA (4 puntos)		
Segmentación de palabras. Vamos a dar una palmada por cada palabra. Modelado: 👉 “Pan” → 1 👉 “Quiero pan” → 2		
• Leche		
• Quiero leche		
• Yo quiero leche		
• Yo quiero leche caliente		
Correcta 2 ptos; con ayuda 1 pto; Incorrecta 0 ptos (4 puntos)		Ptos.
CONCIENCIA SILÁBICA (10 puntos)		
Reconocer sílabas “Dá una palmada por cada sílaba” 👉 “ni-ño” → 2 👉 “mu-ñe-co” → 3		
• tomate		
• mesa		
• pelota		
• casa		
1 punto cada respuesta correcta. (4 puntos)		
Aislar sílaba inicial “Como empieza...” 👉 “ni-ño” → ni 👉 “sa-po” → sa		
• mesa → me		
• casa → ca		
• pato → pa		
Cada respuesta correcta 1 punto (3 puntos)		
Integrar sílabas. “Qué palabra es” 👉 “ro-sa” → rosa 👉 “ma-le-ta” → maleta		
• ca – sa		
• pe – lo – ta		
• ma – no		
Cada respuesta correcta 1 punto (3 puntos)		
MEMORIA FONOLÓGICA (6 puntos)		
3. Repetición de dígitos (4 puntos) Voy a decir números. Repítelos igual. Modelado: 👉 “1” → 1 👉 “2-5” → 2-5		
• 3-5		
• 2-7		
• 4-1-6		
1 punto por secuencia correcta Máx: 3 puntos		Ptos.
4. Repetición de pseudopalabras (3 puntos) Voy a decir palabras inventadas. Repítelas igual.		

• m <u>u</u> pa	
• loma	
• sop <u>e</u> ta	
1 punto correcta - 0 incorrecta Máx: 3 puntos	Ptos.
VOCABULARIO (4 puntos)	
5. Fluidez verbal Dime animales.	
4 puntos → 6+; 3 → 4-5; 2 → 2-3; 1 → 1; 0 → 0 (6 puntos)	Ptos.
PUNTIUACIÓN TOTAL	
Atención auditiva (Max 6)	
Conciencia léxica (Max 4)	
Conciencia silábica (Max 10)	
Memoria (Max 6)	
Vocabulario (Max 4)	
🟢 17 – 20 → Desarrollo adecuado (perfil dentro de lo esperado, puede avanzar con normalidad)	
🟡 13 – 16 → Precisa refuerzo (presenta dificultades en algún área, necesita intervención en aula)	
🔴 <13 → Seguimiento específico (dificultades significativas, riesgo en aprendizaje lector, valorar intervención más individualizada)	



5º EI

- Atención auditiva
- Conciencia léxica
- Conciencia silábica
- Memoria fonológica
- Vocabulario



5 AÑOS	10-12 min
(Atención + conciencia léxica, silábica e fonémica)	Aplicación: individual
	Total: 35 puntos
ATENCIÓN AUDITIVA (6 puntos)	
Discriminación de sons Vou facer dous sons. Dime se son iguais ou diferentes.	
• palma – palma	
• palma – mesa	
• golpe – chasquido	
• golpe – golpe	
• palma – chasquido	
• Chasquido - chasquido	
1 punto por acierto (6 puntos)	Ptos.
CONCIENCIA LÉXICA (3 puntos)	
Segmentación de palabras. Vamos a dar una palmada por cada palabra. Modelado: ☛ “Pan” → 1 ☛ “Quiero pan” → 2	
• Quiero leche	
• Yo quiero leche	
• Yo quiero leche caliente	
Correcta 2 pto; con ayuda 1 pto; Incorrecta 0 pto (4 puntos)	Ptos
CONCIENCIA SILÁBICA (10 puntos)	
Reconocer sílabas “Dá una palmada por cada sílaba” ☛ “ni-ño” → 2 ☛ “mu-ñe-co” → 3	
• tomate	
• mesa	
• pelota	
• casa	
1 punto cada respuesta correcta. (4 puntos)	
Aislar sílaba inicial “Como empieza...?” ☛ “ni-ño” → ni ☛ “sa-po” → sa	
• melón → me	
• camino → ca	
• paloma → pa	
Cada respuesta correcta 1 punto (3 puntos)	
Integrar sílabas. “Qué palabra es” ☛ “ro-sa” → rosa ☛ “ma-le-ta” → maleta	
• ca – sa	
• pe – lo – ta	
• mu – ñe – ca	
Cada respuesta correcta 1 punto (3 puntos)	
CONCIENCIA FONÉMICA (12 puntos)	
Reconocer fonema “¿Empiezan igual?” ☛ mapa → miel ☛ sopa → ratón	
• mesa–mano	
• mesa–casa	
• pato–pala	
• luna–mesa	
Cada respuesta correcta 1 punto (4 puntos)	
Aislar fonema inicial “Con que sonido empieza...”	

• sol → /s/	
• mesa → /m/	
• luna → /l/	
• nata → /n/	
Cada respuesta correcta 1 punto (4 puntos)	
Integrar fonemas “Que palabra é?” ☛ /s/ - /o/ - /p/ - /a/ → sopa /s/ - /o/ - /l/ → sol /m/ - /e/ - /s/ - /a/ → mesa /p/ - /a/ - /n/ → pan /l/ - /u/ - /z/ → luz	
Cada respuesta correcta 1 punto (4 puntos)	
MEMORIA FONOLÓGICA (5 puntos)	
3. Repetición de dígitos Voy a decir números. Repítelos igual. Modelado: ☛ “1” → 1 ☛ “2-5” → 2-5	
• 3-5 -	
• 2-7 -5	
• 4-1-6-9	
1 punto por secuencia correcta Máx: 3 puntos	Ptos
4. Repetición de pseudopalabras Voy a decir palabras inventadas. Repítelas igual.	
• mipa	
• sopeta	
1 punto correcta - 0 incorrecta Máx: 2 puntos	Ptos
VOCABULARIO (4 puntos)	
5. Fluidez verbal Dime animales.	
2 puntos → 6+; 1 → 4-5; 0 → 3-2-1-0 (2 puntos)	Ptos
PUNTIUACIÓN TOTAL	
Atención auditiva (Max 5)	
Conciencia léxica (Max 3)	
Conciencia silábica (Max 8)	
Conciencia fonémica (Max 12)	
Memoria (Max 5)	
Vocabulario (Max 2)	
● 28 – 35 → Desarrollo adecuado (base sólida para el inicio de la lectura, puede avanzar sin dificultades relevantes)	
● 20 – 27 → Precisa refuerzo (presenta dificultades en algún área, necesita intervención ajustada)	
● <20 → Seguimiento específico (riesgo claro en adquisición de la lectura → intervención prioritaria (especialmente fonológica))	



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



6º EI

- Atención auditiva
- Conciencia léxica
- Conciencia silábica
- Conciencia fonémica
- Memoria fonolóxica
- Vocabulario





PRINCIPIO ALFABÉTICO “Dime todas las letras que conozcas”	A-
A M O L E S N I Ñ T	10
U L P M A D O R E N	20
B I L A F M C U L G	30
O N A I M A N L E J	40
U O N L A Z M E S A	50
M I N L O A P E R U	60
L A M E N I T O D S	70
A N L M I O B U C E	80
R A L N M O I F G U	90
E M A N L I O Ñ T S	100
PUNTUACIÓN	/100
70-100 → dominio alto 40-69 → en proceso <40 → dificultad clara	

5º-6º EI

- Reconocimiento de grafías
 - Son
 - Nome das letras



FORMACIÓN



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



- **Individual** (Curso 2022/23)
 - Cursos CFR, lectura de artículos, libros, webs...
- **Colectiva PFPP** (Curso 2023/24-Actualidade)
 - **2023-24 “Falar e ler para aprender”**
 - Profundizar nos enfoques metodolóxicos na lectura e na escritura
 - Identificar as principais etapas no proceso lectoescritor
 - Diseñar propostas de intervención na aula
 - **2024-25 “O Desenvolvemento do proceso da lectoescritura”**
 - Adquirir coñecementos teóricos e prácticos sobre o proceso de adquisición da escritura baseándose na evidencia científica.
 - Diseñar actividades e recursos para a mellora da comprensión lectora
 - **2025-26 “Asentamento na concreción curricular da competencia lectora no CEIP Antonio Palacios”**
 - Ensino da lectura coherente e mellora da competencia lingüística.
 - Fomento da motivación lectora con recursos do centro.



FPROFE

REFERENTES

- Juan Cruz Ripoll
- Julián Palazón
- Sylvia Defior
- Milagros Tapia Montesinos
- Albert Reverter
- Fernando Cuetos
- Héctor Ruiz Martín
- Daniel Willingham
- Belinda Haro
- Gracia Jiménez



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO





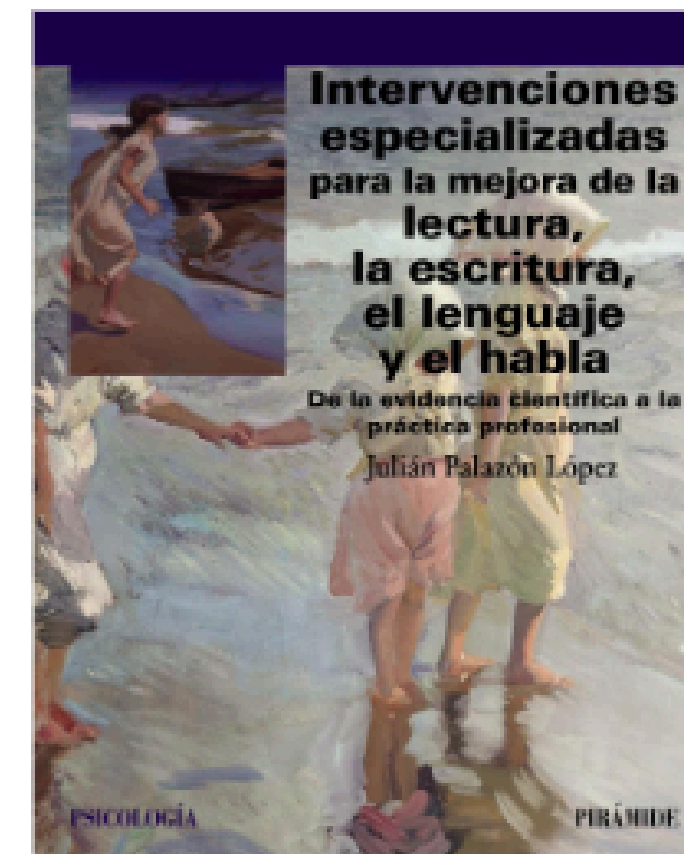
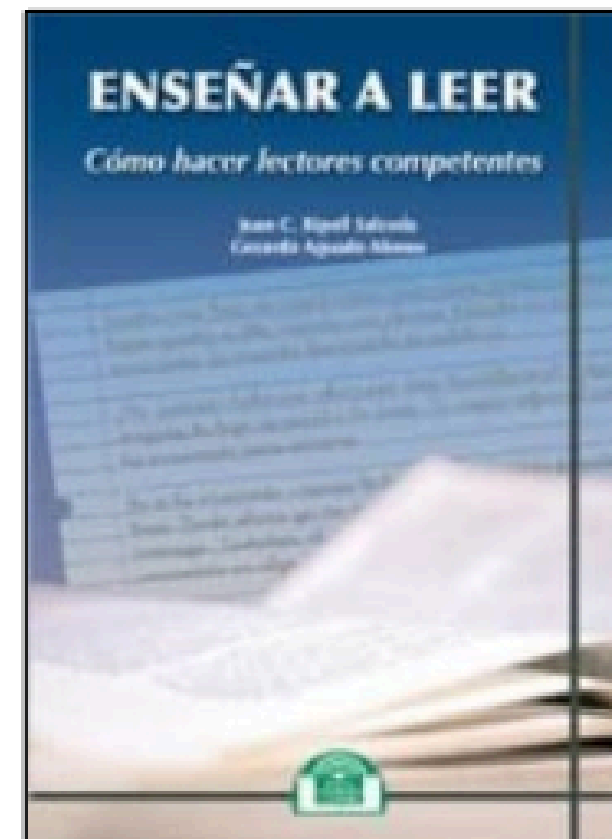
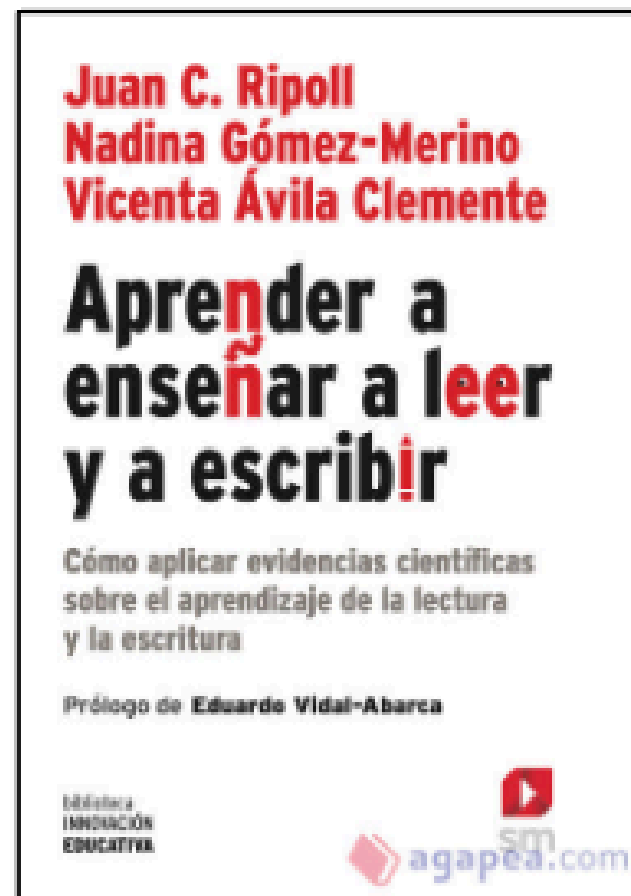
WEBS E BLOGS

- Comprensión lectora basada en evidencias
- Dificultades específicas de aprendizaje
- De la evidencia al aula
- McGuffing Educativo
 - Sección “Aprender a leer”

LIBROS



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO

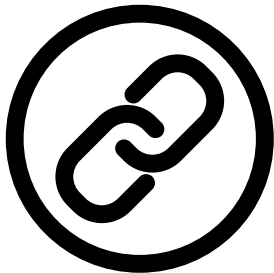
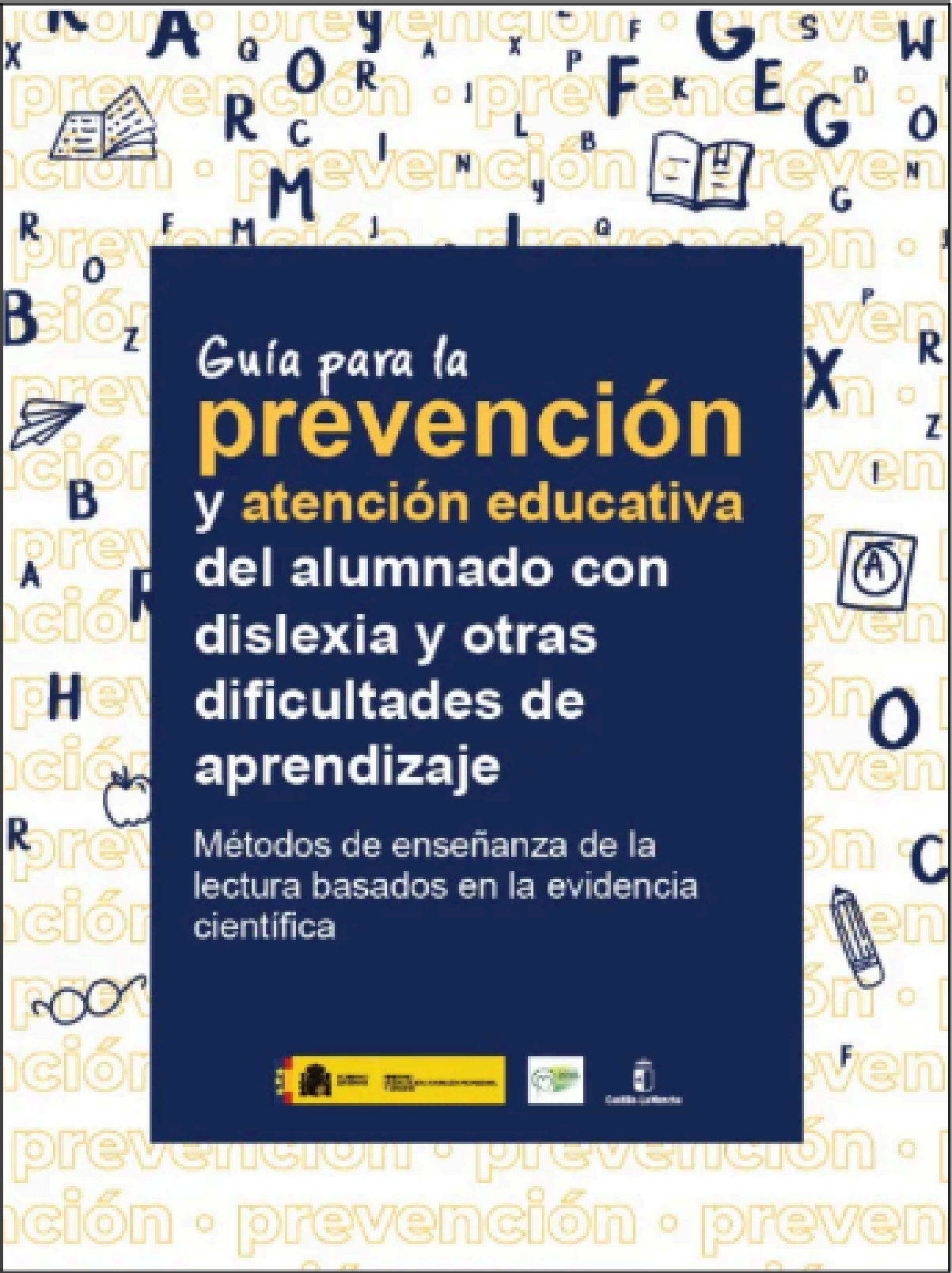
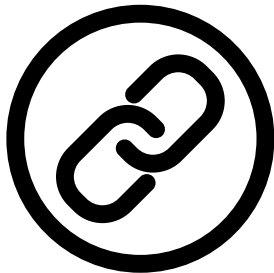


FORMACIÓN

GUÍAS



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO





RESUMO TEORÍA

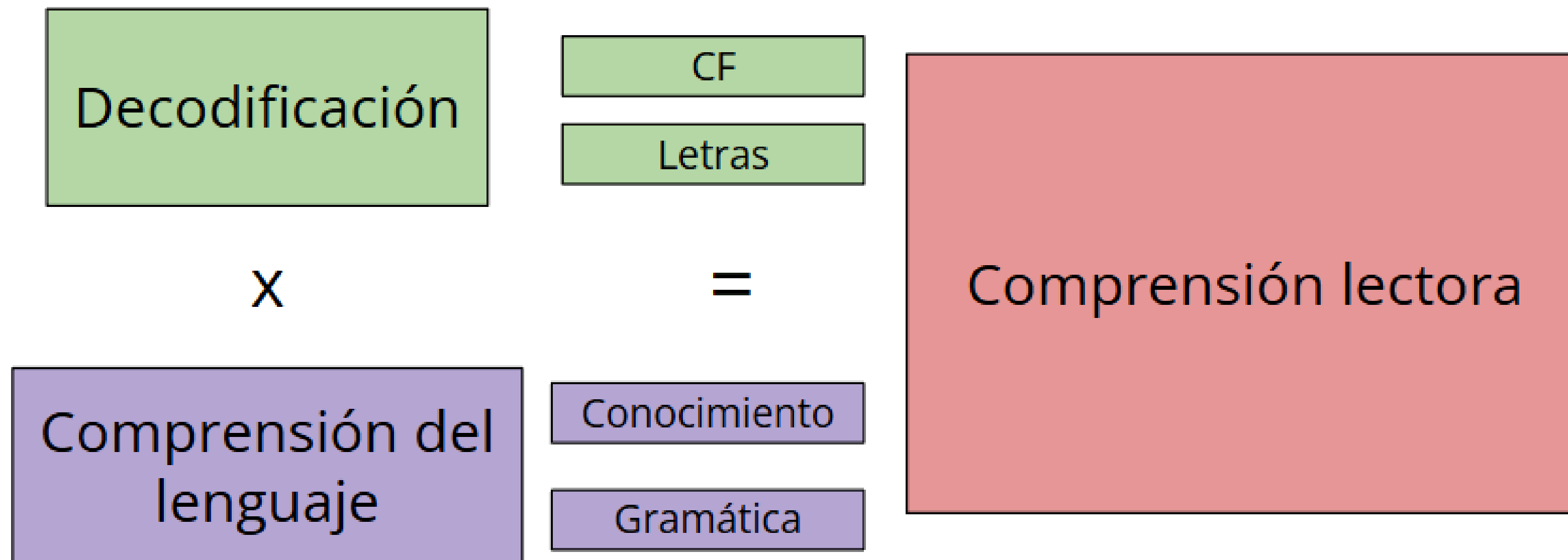
CEIP Plurilingüe Antonio Palacios

- Que traballar
- Como traballar

SECUENCIA INFANTIL E PRIMARIA



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



Entrevista a Julián Palazón, Efecto McGuffin (2024)



QUE TRABALLAR



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



- Linguaxe oral: gramática, sintaxe
- Conciencia fonolóxica: fonémica
- Relacións grafema-fonema
- Coñecementos e vocabulario
- Habilidades narrativas



COMO TRABALLAR



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



- Ensinanza explícita e sistemática
- Modelado e exemplos
- Teoría da carga cognitiva
- Estructuración e rutinas
- Actividades significativas



MÉTODO LECTOESCRITURA



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



Fónico

Mixto

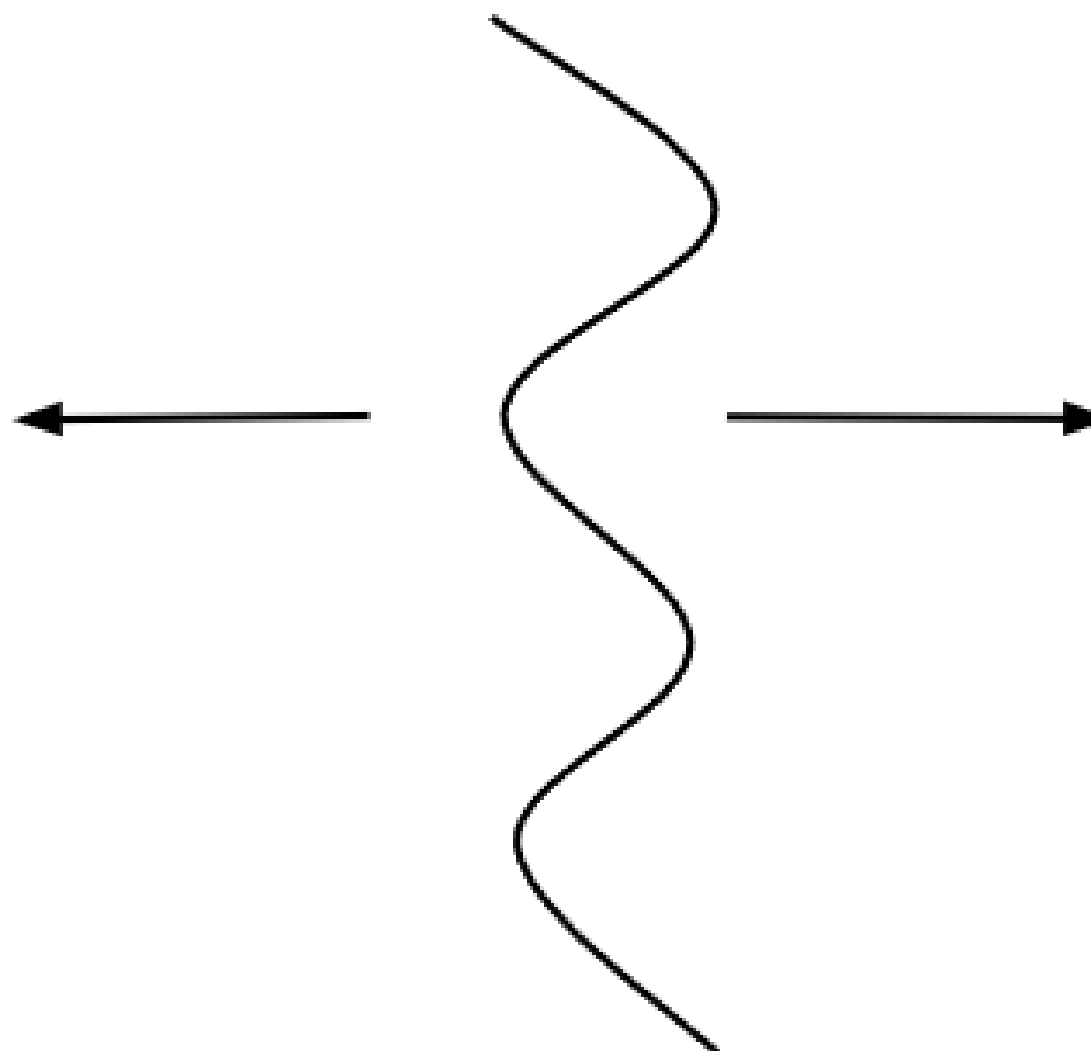
Global

Ensinanza explícita

S

/s/

/m/ /e/ /s/ /a/



Descubrimiento

Coca-Cola



CONCIENCIA FONÉMICA



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



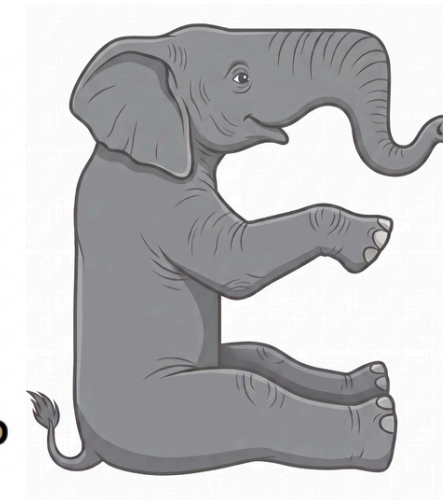
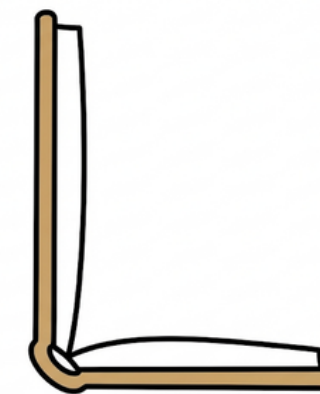
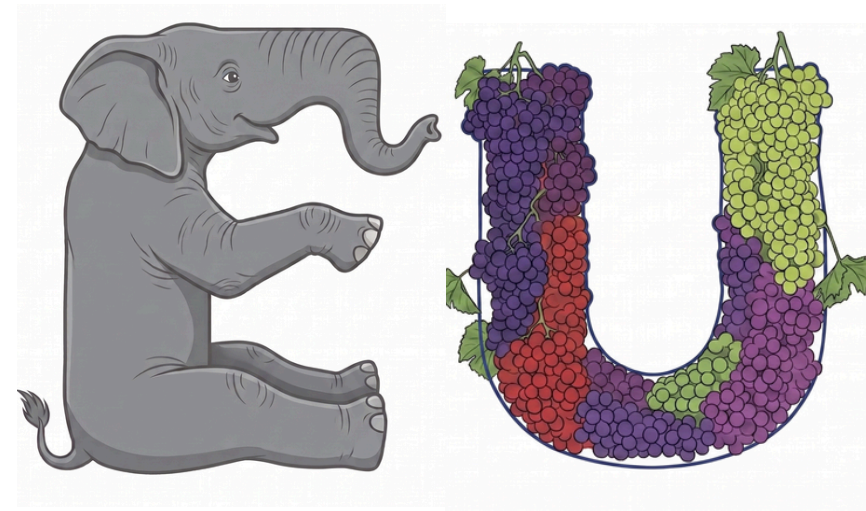
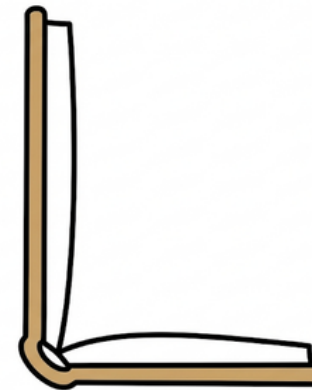
- Integrar e xuntar
 - Ler
- Segmentar/separar
 - Escribir



RELACIONES GRAFEMA-FONEMA



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO





HABILIDADES NARRATIVAS E INFERENCIAS

Que é?

O unicornio ten unha ferida na pata e non pode trotar. Ao día seguinte, os nenos pídenlle á súa nai que vaia buscar ao veterinario. Para que?

Por que?

Quen? Unha vez curado, manteñen en secreto a súa identidade ocultando as ás e o animal queda a vivir con eles.

Con quen?



VOCABULARIO



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



- Xogo cos sons
- Definición amigable
- Sinónimos e antónimos
- Exemplos e contraexemplos
- Usamos a palabra



DECISIONS



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



- **Conciencia fonológica**
 - Xestos
- **Código escrito**
 - Orden das letras
 - Son vs nome
 - Maiúsculas (EI)
- **Comprensión**
 - Partes da historia
 - Preguntas inferenciales
 - Vocabulario

- **Metodoloxía**
 - Traballo explícito e implícito
 - Gran grupo, pequeno grupo, individual
- **Organización**
 - Documentos del centro



DECISIONS

CONCIENCIA FONOLÓGICA



Palabra



Sílaba



Fonema

ORDE PRESENTACIÓN FONEMA/GRAFEMA

A E I O U



L M S N



D F B V P



T R Y L L J G



C Z Q K Ñ



H CH X W



REFUERZOS P/T, B/D, S/Z, -R-/D, M/N, Ñ/LL, -R-/L



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



DECISIONS

A B C D E F



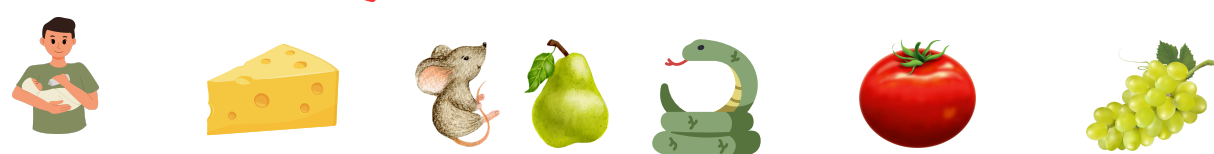
G H I J K



L M N Ñ O



P Q R S T U



V W X Y Z



a b c d e f



g h i j k



l m n ñ o



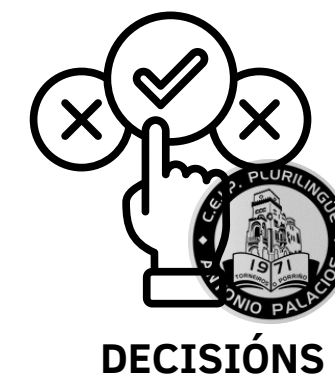
p q r s t u



v w x y z



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



a b c d e f



g h i j k



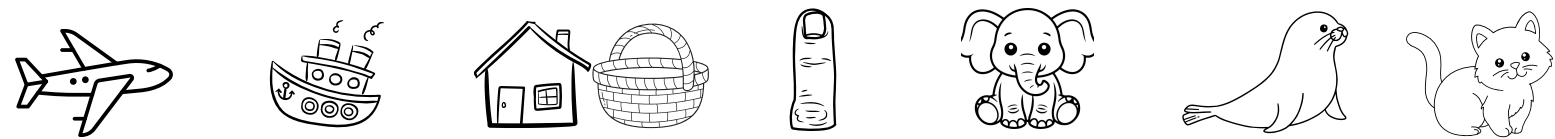
l m n ñ o



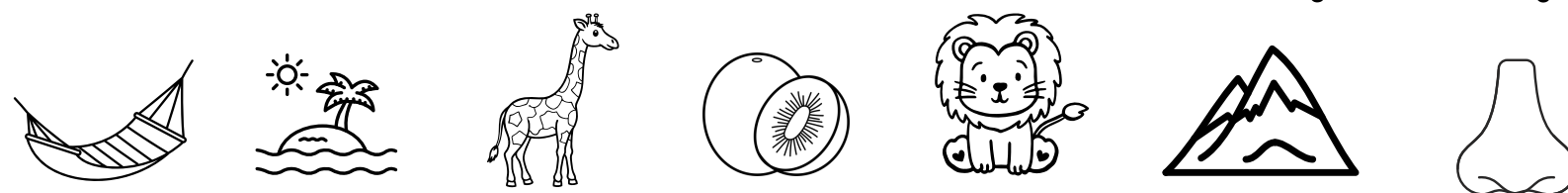
p q r s t u



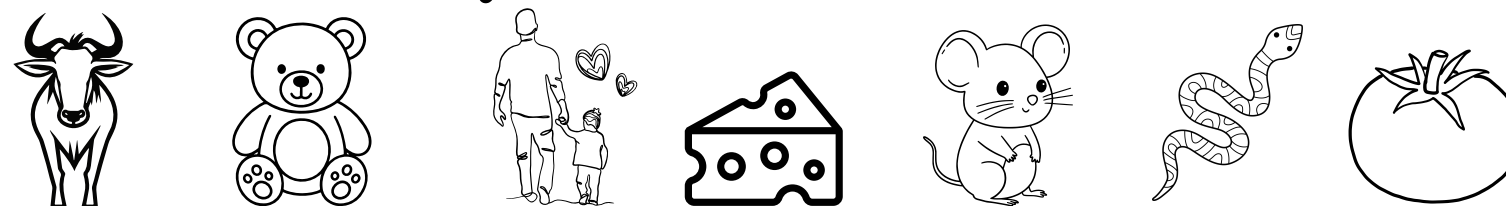
v w x y z



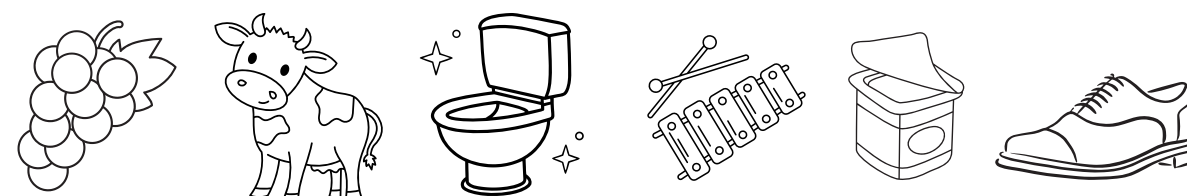
Aaa - Bbb - Ccc - Ddd - Eee - Fff - Ggg



Hhh - Iii - Jjj - Kkk - Lll - Mmm - Nnn



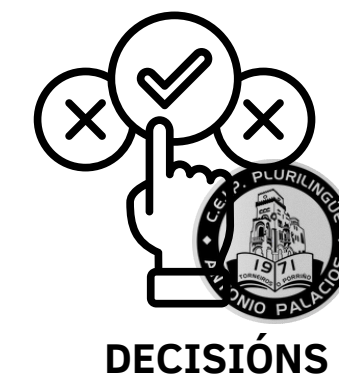
Ñññ - Ooo - Ppp - Qqq - Rrr - Sss - Ttt



Uuu - Vvv - Www - Xxx - Yyy - Zzz



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



HABILIDADES NARRATIVAS



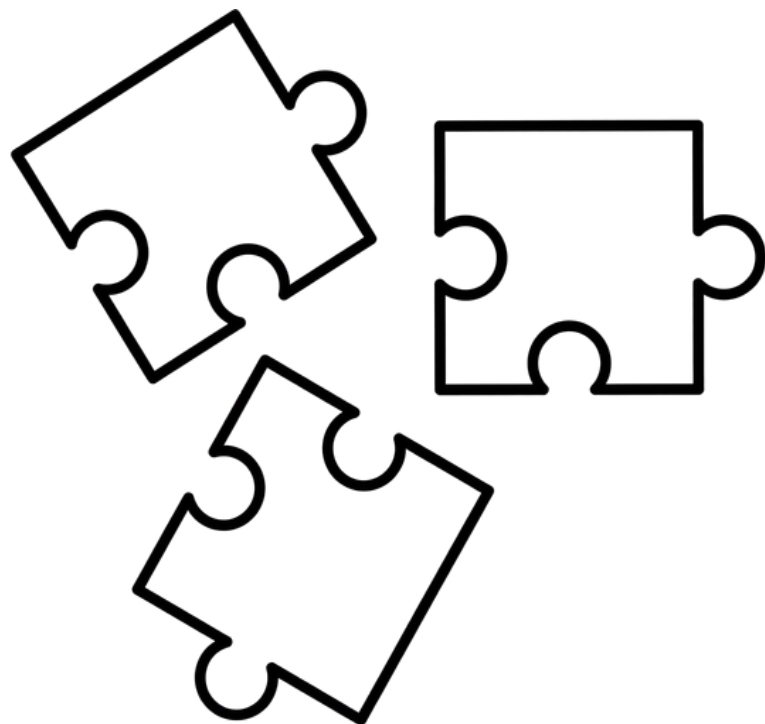
CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



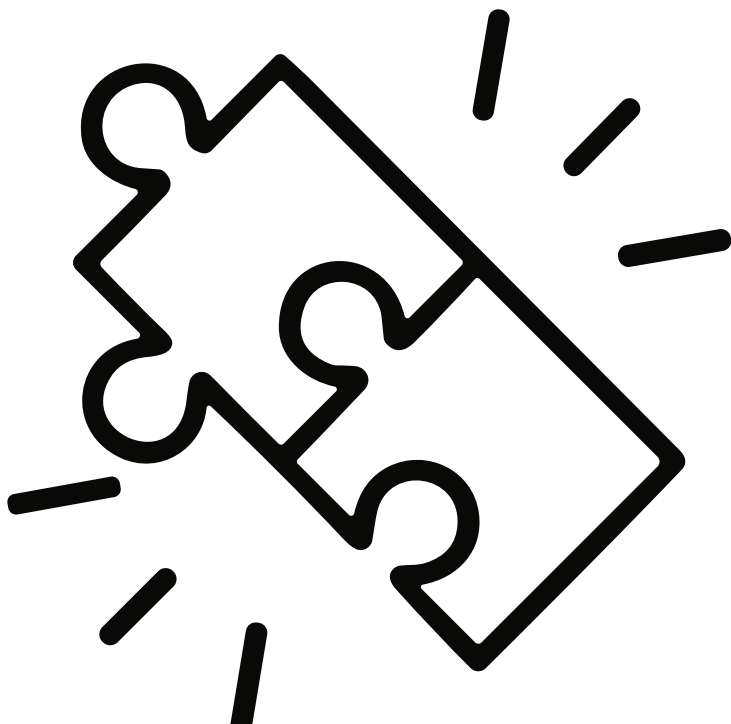
Personaxe



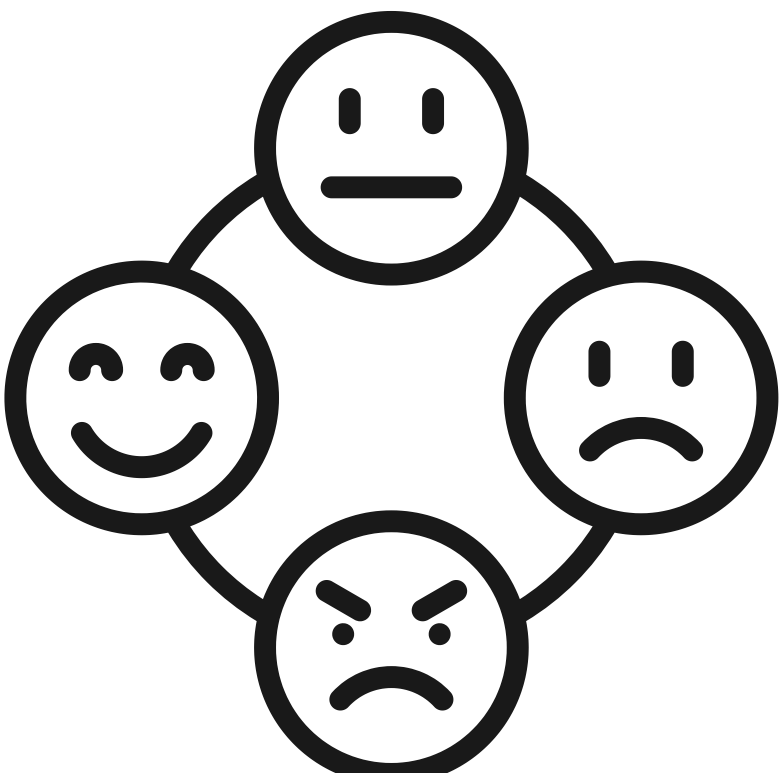
Lugar



Problema



Solución



Emoción



DECISIONS

APLICACIÓN: COMO TRABALLAR



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



- Conciencia fonolóxica
- Principio alfabético
- Vocabulario
- Habilidades narrativas
- Coñecementos
- Inferencias e estratexias de comprensión



Un ambiente tranquilo, con normas claras e compartidas, é unha condición imprescindible para que o alumnado poida escoitar, comprender e gozar da lectura, favorecendo aprendizaxes profundas e inclusivas.

NORMAS BÁSICAS COMPARTIDAS

- Escoitar cando alguén le ou fala.
- Respetar os turnos de palabra.
- Coidar os libros e os materiais.
- Manter unha actitude de calma e atención.

AMBIENTE FÍSICO E EMOCIONAL

- Espazo ordenado, limpo, cómodo e acolledor.
- Iluminación axeitada e ausencia de ruídos innecesarios.
- Ton de voz suave e pausado por parte do profesorado.
- Clima de tranquilidade que permita equivocarse sen medo.



Pequenos momentos diarios ou varias veces por semana:

- Conciencia fonolóxica.
- Ampliación de vocabulario.
- Xogo lingüístico.
- Habilidades narrativas.
- Lectura compartida.

Propostas prácticas na **ASEMBLEA**



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



- Ditados sinxelos (palabras significativas, nomes, letras traballadas).
- Encargados/as elixidos por orde alfabética, favorecendo:
 - Recoñecemento do propio nome.
 - Identificación dos nomes dos compañeiros e compañeiras.
- Lectura funcional: calendario, data, normas, cartel do día.
- Canción do encargado/a, incorporando o son do nome como referente lector.
- Transformación do nome coas vogais (MARIO-MARAA-MEREE-MIRII-MOROO-MURUU), favorecendo conciencia fonolóxica.

Propostas prácticas en **GRAN GRUPO**



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



Introducir de forma guiada e compartida as propostas de:

- Conciencia fonolóxica.
- Xogos de rimas e sons iniciais.
- Clasificación de palabras por sílabas ou sons.
- Ampliación de vocabulario.
- Habilidades narrativas.
- Narración oral de contos a partir de imaxes.

**MODELADO DOCENTE ANTES DO TRABALLO
AUTÓNOMO OU EN PEQUENO GRUPO.**

Propostas prácticas en **PEQUEÑO GRUPO**



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



Rotación do alumnado polos distintos espazos.

Actividades con distintos niveis de complexidade e acceso.

- Conciencia fonolóxica: xogo de rimas, sons iniciais, sílabas con material manipulativo.
- Vocabulario: asociación imaxe–palabra, clasificación semántica.
- Escritura: letras móbiles, nomes propios, palabras significativas.
- Comprensión e narración: secuencias de imaxes, reconstrución de contos.

Papel do profesorado

- Observación sistemática do alumnado.
- Apoio directo nos grupos que o precisan.
- Modelado e andamiaxe das tarefas.



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



Propostas prácticas na **HORA DE LER**



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



- Lectura en voz alta do profesorado, modelando entoación e comprensión.
- Lectura compartida con participación do alumnado.
- Anticipación do contido: que crees que vai pasar?
- Identificación de personaxes, espazos e accións.
- Reconstrución oral da historia con apoio de imaxes.
- Ordenación de secuencias (inicio, nudo e final).
- Dramatizacións sinxelas de contos.
- Creación oral de finais alternativos.
- Uso de vocabulario novo en contextos significativos.

CONCIENCIA FONOLÓXICA



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



**NON É UNHA ACTIVIDADE ILLADA
É UNHA PROGRESIÓN EVOLUTIVA**

Constrúese en 3 niveis

Conciencia léxica

Conciencia silábica

Conciencia fonémica

Palabra → Sílaba → Fonema



CONCIENCIA LÉXICA



Obxectivo: percibir a palabra como unidade

- segmentar frases en palabras
- contar palabras
- repetir frases
- xogos rítmicos con linguaxe

CONCIENCIA SILÁBICA



Obxectivo: traballar coa sílaba

- Integrar sílabas (unir para formar palabras)
- Segmentar sílabas (con palmadas)
- Comparar palabras (máis longa / máis curta)
- Recoñecer sílabas (está ou non)
- Aislar sílabas (sílaba inicial e final)



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



CONCIENCIA FONÉMICA



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



Obxectivo: acceso ao son

- Recoñecer e aislar fonemas (palabras que empezan/rematan igual)
- Integrar fonemas (formar palabras a partir de sons)
- Segmentar fonemas (separar os sons dunha palabra)

ERROS COMÚNS ❌

- Traballar conciencia fonémica antes de tempo
- Saltar a lectura sen base oral
- Facer fichas sen manipulación
- Non integrar (só separar)

COMO TRABALLAR ✔

Sempre con:

- oralidade
- repetición
- xogo
- manipulación
- contexto



PRINCIPIO ALFABÉTICO



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



AS LETRAS REPRESENTAN SONS

- cada grafema → un son
- os sons combínanse → palabras

**NON É SÓ MEMORIZAR LETRAS
É COMPRENDER O SISTEMA**

CANDO APARECE

- Ed. Infantil → inicio (oral → relación son-letra)
- 1º Primaria → consolidación

PRECISA BASE PREVIA

- Conciencia fonolóxica
- Memoria fonolóxica
- Vocabulario



QUE TRABALLAR

- Son inicial + letra - /m/ → m
- Coñecemento de letras en palabras
- Correspondencia simple - sílabas directas
- Lectura de sílabas
- Lectura de palabras
- Escritura fonolóxica

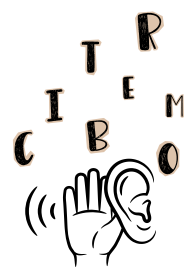


CANDO APARECE

- Ed. Infantil → inicio (oral → relación son-letra)
- 1º Primaria → consolidación

PRECISA BASE PREVIA

- Conciencia fonolóxica
- Memoria fonolóxica
- Vocabulario





ERROS COMÚNS ❌

- Ensinar nome da letra antes que o son
- Traballar só con fichas
- Introducir todas as letras á vez
- Non permitir erros evolutivos

O erro é parte da aprendizaxe

“casa” → “kasa”

indica comprensión do sistema

COMO TRABALLAR ✓

SEMPRE DESDE O SON

dicir → escoitar → representar

NON AO REVÉS



COMPRENSIÓN



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



Comprender non é repetir

Comprender é construír

significado

- relacionar o texto co que sei
- interpretar o que non está dito
- dar sentido ao que leo

A comprensión non depende só
da lectura. Depende de:

- vocabulario
- inferencias
- coñecementos previos



VOCABULARIO



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



Se non coñece as palabras, non entende

QUE IMPLICA TRABALLALO

- seleccionar palabras clave
- explicar significado
- relacionar con outras palabras
- usar en contexto

TIPOS DE PALABRAS

- palabras coñecidas
- palabras do texto (clave)
- vocabulario novo (nivel II)





ERROS COMÚNS ❌

- Explicar palabras só cando aparecen
- Non seleccionar vocabulario relevante
- Pensar que con definilas chega
- Non volver usar as palabras
- Traballar só vocabulario básico
- Non adaptalo ao nivel do alumnado

COMO TRABALLAR ✅

O vocabulario non se traballa de forma puntual

Trabállase de forma sistemática

- non é explicar palabras soltas
- é planificar que palabras ensinar
- é volver sobre elas varias veces





ANTES

- anticipar palabras chave
- activar coñecementos

DURANTE

- explicar significado
- relacionar con outras palabras

DESPOIS

- usar en frases
- comparar
- reutilizar

**SE NON PLANIFICO O
VOCABULARIO, NON O ESTOU
ENSINANDO BEN.**



INFERENCIAS



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



O texto non o di todo

Non é adiviñar

É interpretar usando pistas

- o que di o texto
- o que eu sei → constrúo significado

O lector ten que:

- completar
- deducir
- interpretar

SE NON COÑECE AS PALABRAS, NON ENTENDE



ERROS COMÚNS

- Facer só preguntas literais
- Non pedir xustificación
- Preguntar sen guiar
- Pensar que todos saben inferir
- Non adaptar as preguntas ao nivel

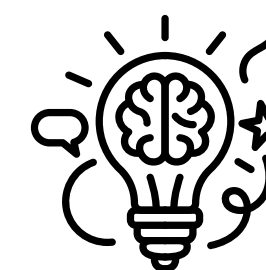
COMO TRABALLAR

As inferencias se traballan de forma sistemática

- non só cando “pregunto algo”
- senón en cada lectura
- con intención

Sempre guiando o pensamento

- facer preguntas abertas
- pedir explicación
- modelar respostas
- aceptar diferentes respostas (se están xustificadas)



COÑECEMENTOS



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



Comprender é conectar

- co que xa sei
- co que vivín
- co mundo

Non todos os nenos entenden o mesmo texto porque:

- non todos saben o mesmo
- non teñen as mesmas experiencias





ERROS COMÚNS

- Pensar que todos saben o mesmo
- Non preparar o contexto
- Ir directamente ao texto
- Non comprobar o que saben
- Non ampliar coñecementos

COMO TRABALLAR

Antes da lectura

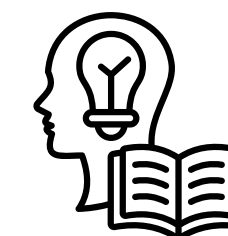
- facer preguntas
- conversar
- mostrar imaxes

Durante

- aclarar situacións
- explicar contexto

Despois

- relacionar coa realidade
- ampliar información



HABILIDADES NARRATIVAS



CENTRO DE
FORMACIÓN E
RECURSOS DE VIGO



**As habilidades
narrativas son a
capacidade de:**

- Contar unha historia
- Comprender unha historia
- Organizar o que pasa

Implican

- Ordenar feitos
- Entender causa-efecto
- Identificar personaxes
- Situar accións no tempo

**QUEN NON SABE CONTAR...
NON ENTENDE BEN O QUE LE**



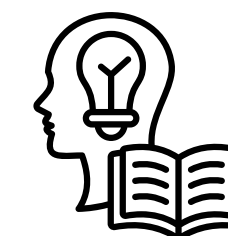


ERROS COMÚNS

- Pensar que contar contos chega
- Non guiar a narración
- Non traballar a estrutura
- Non dar modelos
- Non permitir práctica

COMO TRABALLAR

- Sempre guiando
- Facer preguntas
- Dar modelos
- Apoiar con imaxes
- Estruturar



CONCLUSIÓN

Aprender a ler e comprender non é unha habilidade
É a suma de:

- Conciencia fonolóxica
- Principio alfabético
- Fluidez
- Vocabulario
- Inferencias
- Coñecementos
- Habilidades narrativas
- ...

Cando un neno ou nena non entende...

Non é porque “non sabe ler”

É porque algo concreto está fallando



CAMBIO DE MIRADA

Non todos os erros son iguais

Non todos o os alumnos
necesitan o mesmo

E iso cambia o que facemos na aula





MAÑÁ NA AULA...

Que vas empezar a facer?

Que vas cambiar?

Que vas deixar de facer?





XUNTA
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES

**NON SE TRATA DE
FACER MÁIS COUSAS.**

**TRÁTASE DE FACER MELLOR AS
QUE XA FACEMOS**





XUNTA
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES

O CAMBIO COMEZA NA AULA

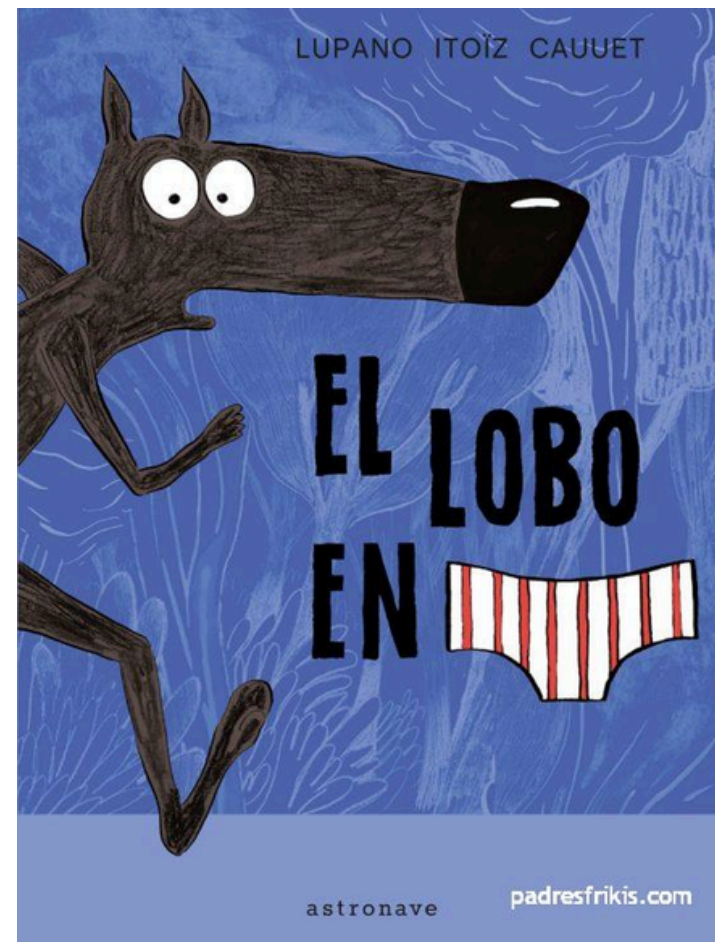
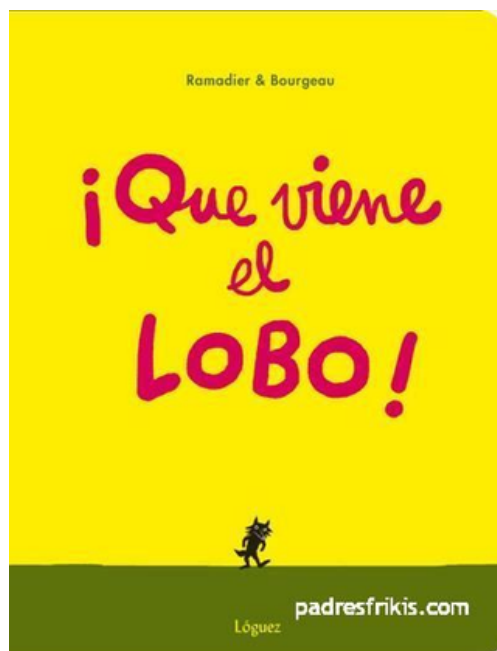


RECURSOS E MATERIAIS



UNIDADE DE GALICIA
CENTRO DE FORMACIÓN E RECURSOS DE VIGO
CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES

LOBOS DE CUENTO





XUNTA
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES

ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS





¿QUÉ CUENTOS CONOCES CON LOBOS?

¿EL LOBO ES EL MALO, POR QUÉ?

¿QUÉ COMEN LOS LOBOS?

¿CÓMO SON LOS LOBOS, Y LOS CERDITOS?

¿DÓNDE VIVEN?

¿CÓMO SE LLAMAN?





XUNTA
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES

PREDICCIONES





XUNTA
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES





**¿QUÉ VA A PASAR CON LOS CERDITOS?
¿POR QUÉ VIENE EL LOBO?
¿QUÉ VAMOS A APRENDER?
¿VOLVERÁ EL LOBO A VISITAR A LOS CERDITOS?
¿LE ABREN LA PUERTA AL LOBO?**

+++++ HACERNOS PREGUNTAS



LOS TRES CERDITOS

Había una vez tres **cerditos** que vivían al aire libre cerca del **bosque**.

A menudo se sentían **inquietos** porque por allí solía pasar un **lobo malvado** y **peligroso** que amenazaba con **comérselos**.

Un día se pusieron de acuerdo en que lo más prudente era que cada uno **construyera** una casa para estar más protegidos.

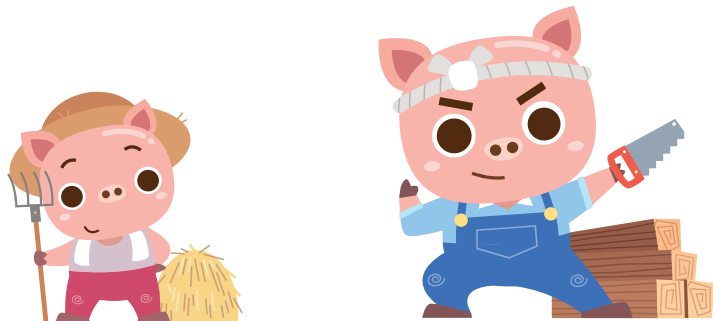
El cerdito más **pequeño**, que era muy **vago**, decidió que su casa sería de **paja**. Durante unas horas se dedicó a apilar cañitas secas y en un santiamén, construyó su nuevo **hogar**. Satisfecho, se fue a jugar.

– ¡Ya no le **temo** al lobo **feroz**! – le dijo a sus **hermanos**.

El cerdito **mediano** era un poco más **decidido** que el pequeño pero tampoco tenía muchas ganas de **trabajar**.

Pensó que una casa de **madera** sería suficiente para estar **seguro**, así que se internó en el bosque y **acarreó** todos los **troncos** que pudo para construir las **paredes** y el **techo**. En un par de días la había terminado y muy contento, se fue a **charlar** con otros animales.

– ¡Qué bien! Yo tampoco le temo ya al lobo feroz – comentó a todos aquellos con los que se iba encontrando.



El **mayor** de los hermanos, en cambio, era **sensato** y tenía muy buenas ideas. Quería hacer una casa **cómoda** pero sobre todo **indestructible**, así que fue a la ciudad, compró **ladrillos** y **cemento**, y comenzó a construir su nueva **vivienda**. Día tras día, el cerdito se trabajó para hacer la mejor casa posible.

Sus hermanos no entendían para qué se tomaba tantas molestias.

– ¡Mira a nuestro hermano! – le decía el cerdito pequeño al mediano – Se pasa el día trabajando en vez de venir a jugar con nosotros.

– Pues sí. ¡Vaya tontería! No sé para qué trabaja tanto pudiendo hacerla en un periquete... Nuestras casas han quedado fenomenal y son tan buenas como la suya.

El cerdito mayor, les escuchó.

– Bueno, cuando venga el lobo veremos quién ha sido el más responsable y listo de los tres – les dijo a modo de advertencia. Tardó varias semanas y le resultó un trabajo agotador, pero sin duda el esfuerzo mereció la pena. Cuando la casa de ladrillo estuvo terminada, el mayor de los hermanos se sintió orgulloso y se sentó a **descansar** mientras tomaba una **refrescante limonada**.

– ¡Qué bien ha quedado mi casa! Ni un **huracán** podrá con ella. Cada cerdito se fue a **vivir** a su propio hogar. Todo parecía tranquilo hasta que una mañana, el más pequeño que estaba jugando en un **charco** de **barro**, vio aparecer entre los **arbustos** al **temible** lobo. El pobre **cochino** empezó a **correr** y se refugió en su recién estrenada casita de paja. Cerró la **puerta** y **respiró** aliviado.



Pero desde dentro oyó que el lobo **gritaba**:

– ¡**Soplaré** y soplaré y la casa **derribaré**!

Y tal como lo dijo, comenzó a soplar y la casita de paja se desmoronó. El cerdito, aterrorizado, salió corriendo hacia casa de su hermano mediano y ambos se refugiaron allí. Pero el lobo apareció al cabo de unos segundos y gritó:

– ¡Soplaré y soplaré y la casa derribaré!

Sopló tan fuerte que la estructura de madera empezó a moverse y al final todos los troncos que formaban la casa se cayeron y comenzaron a **rodar ladera** abajo. Los hermanos, desesperados, huyeron a gran velocidad y llamaron a la puerta de su hermano mayor, quien les abrió y les hizo pasar, cerrando la puerta con llave.

– Tranquilos, chicos, aquí estaréis bien. El lobo no podrá **destrozar** mi casa.





El temible lobo llegó y por más que sopló, no pudo mover ni un solo ladrillo de las paredes. ¡Era una casa muy **resistente**! Aun así, no se dio por vencido y buscó un hueco por el que poder entrar.

En la parte trasera de la casa había un árbol centenario. El lobo subió por él y de un salto, se plantó en el **tejado** y de ahí **brincó** hasta la **chimenea**. Se deslizó por ella para entrar en la casa pero cayó sobre una enorme **olla** de caldo que se estaba calentado al fuego. La quemadura fue tan grande que pegó un **aullido** desgarrador y salió disparado de nuevo al tejado. Con el culo enrojecido, huyó para nunca más volver.

– ¿Veis lo que ha sucedido? – regañó el cerdito mayor a sus hermanos – ¡Os habéis salvado por los pelos de caer en las garras del lobo! Eso os pasa por **vagos** e inconscientes. Hay que pensar las cosas antes de hacerlas. Primero está la obligación y luego la diversión. Espero que hayáis aprendido la lección.

¡Y desde luego que lo hicieron! A partir de ese día se volvieron más responsables, construyeron una casa de ladrillo y cemento como la de su sabio hermano mayor y vivieron felices y tranquilos para siempre.





XUNTA
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES

INFERENCIAS





¿QUIÉN ES? ¿POR QUÉ?

El **pobre cochino** empezó a correr y se refugió en su recién estrenada casita de paja.
Cerró la puerta y respiró aliviado.

¿QUIÉN?

¿POR QUÉ?



ACLARACIONES



El temible lobo llegó y por más que sopló, no pudo mover ni un solo ladrillo de las paredes. ¡Era una casa muy **resistente!**

¿QUIÉN PUEDE SER RESISTENTE?

**Fuerte, bonita, grande,
¿SERÁ BUENO O MALO?**





XUNTA
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES

VOCABULARIO



SUSTANTIVOS

PERSONAJES

AULLIDO
CERDITOS
COCHINO
LOBO
HERMANO

ESCENARIO

ARBUSTOS
BOSQUE
CHARCO
HURACÁN
LADERA

OTRAS

LIMONADA
OLLA

VIVIENDA

CASA
CEMENTO
CHIMENEA
HOGAR
LADRILLOS
MADERA
PAJA
PARED
PUERTA
TECHO
TEJADO
TRONCOS
VIVIENDA

ADJETIVOS

PERSONAJES

INQUIETO
MALVADO
PELIGROSO
PEQUEÑO
GRANDE
MEDIANO
VAGO
FEROZ
MEDIANO
DECIDIDO
SEGURO
SENSATO
TEMIBLE

VIVIENDA

CÓMODA
INDESTRUCTIBLE
REFRESCANTE
RESISTENTE

VERBOS

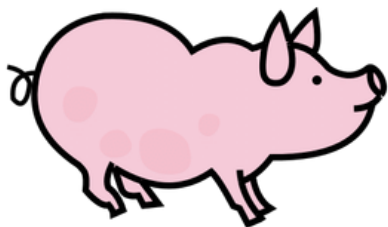
COMER
JUGAR
TEMER
ACARREAR
CHARLAR
DESCANSAR
VIVIR
COMER
RESPIRAR
GRITAR
SOPLAR
RODAR
BRINCAR

CERRAR
ABRIR
CONSTRUIR
DESTROZAR
DERRIBAR

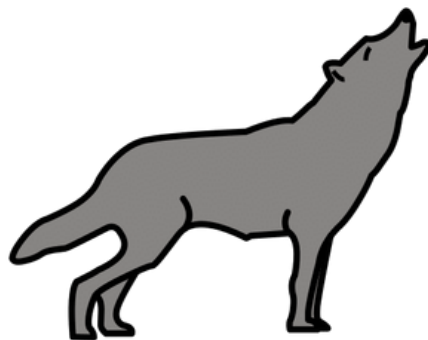


XUNTA
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES



CERDO



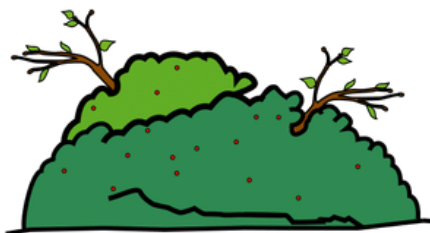
LOBO



CASA



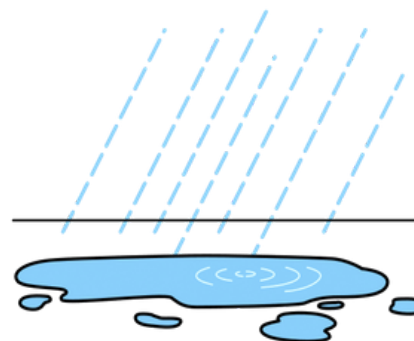
CEMENTO



ARBUSTO



BOSQUE



CHARCO

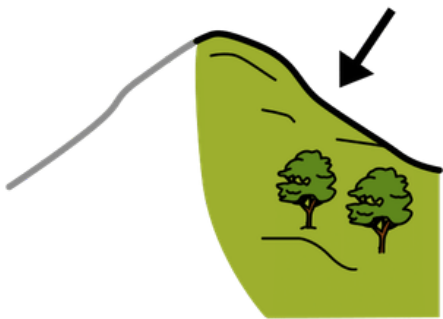


HURACÁN

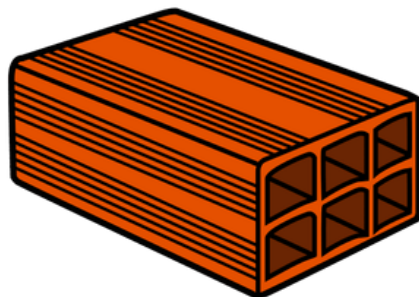


XUNTA
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES



LADERA



LADRILLO



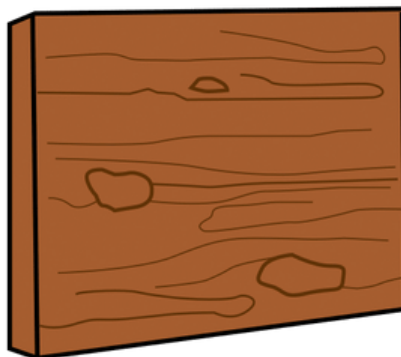
OLLA



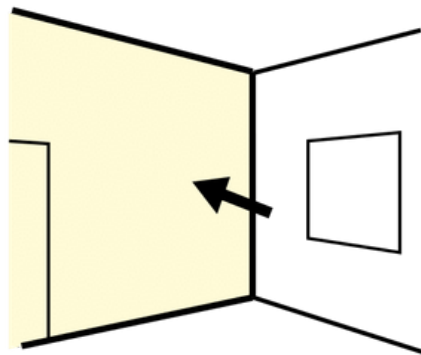
PAJA



LIMONADA



MADERA



PARED



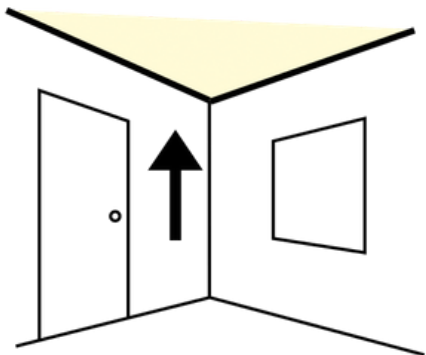
PUERTA



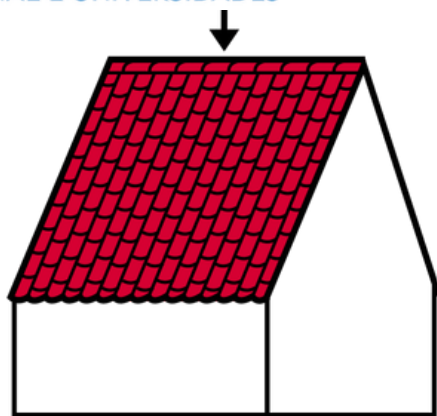


XUNTA
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES



TECHO

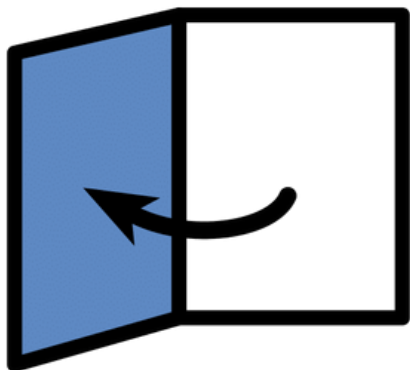


TEJADO

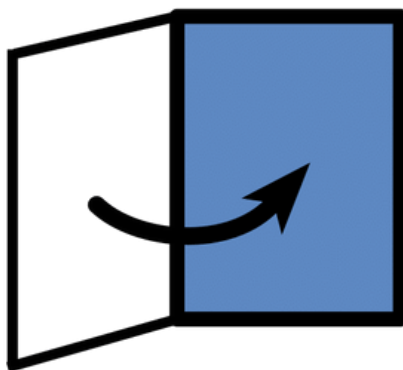


XUNTA
DE GALICIA

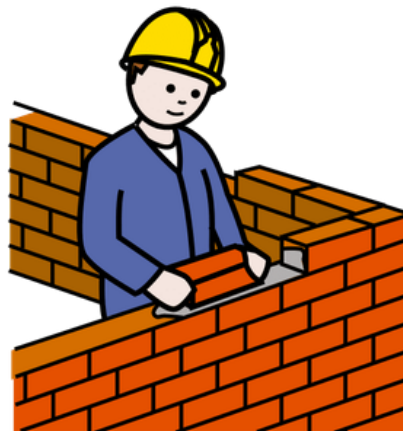
CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES



ABRIR



CERRAR



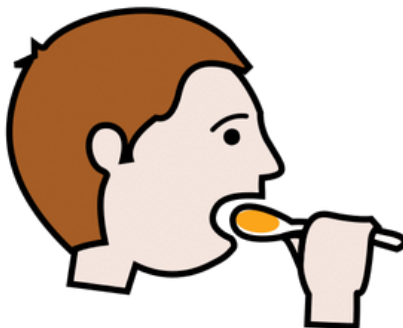
CONSTRUIR



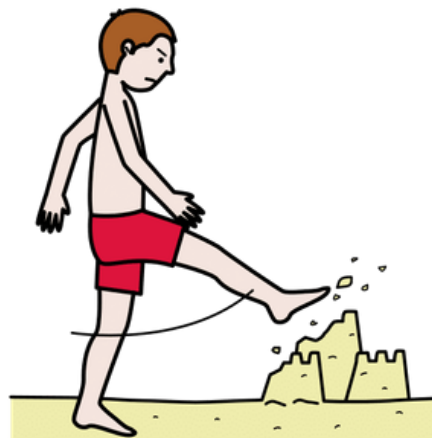
DESCANSAR



CHARLAR



COMER



DESTROZAR



GRITAR



XUNTA
DE GALICIA

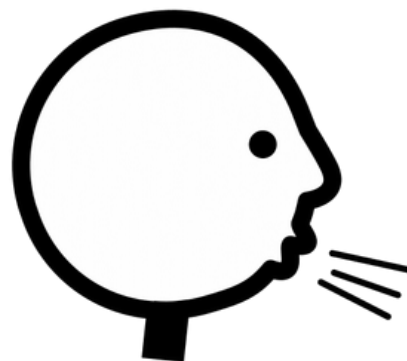
CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES



JUGAR



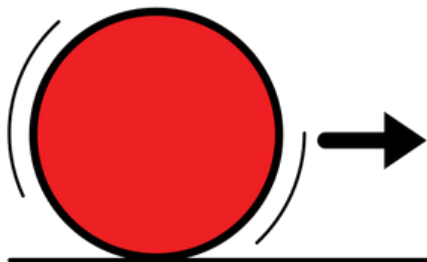
RESPIRAR



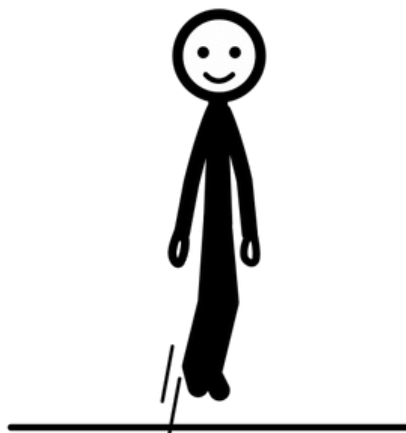
SOPLAR



TEMER



RODAR



SALTAR





XUNTA
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES



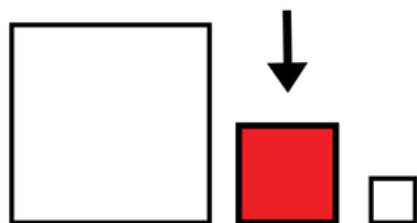
CÓMODA



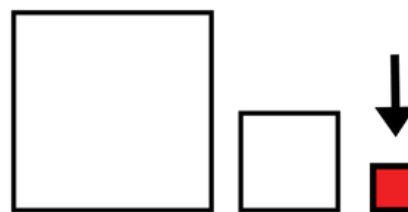
MALVADO



VAGO



MEDIANO



PEQUEÑO

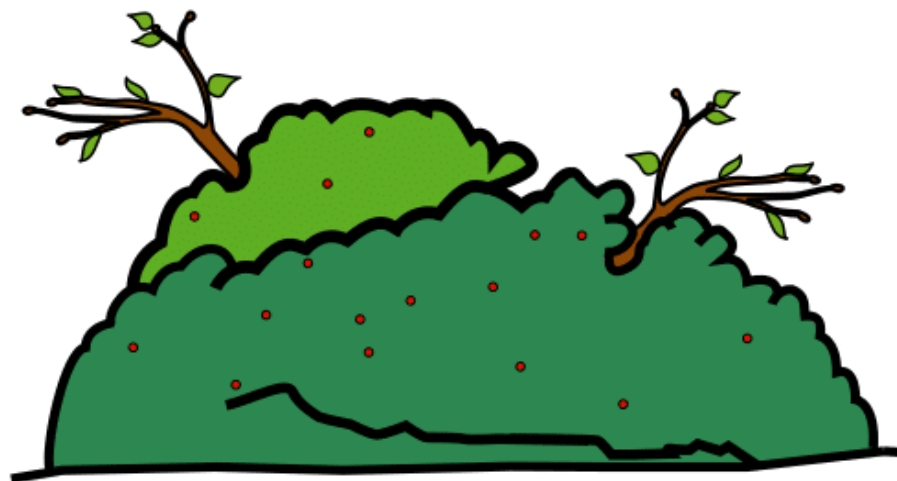


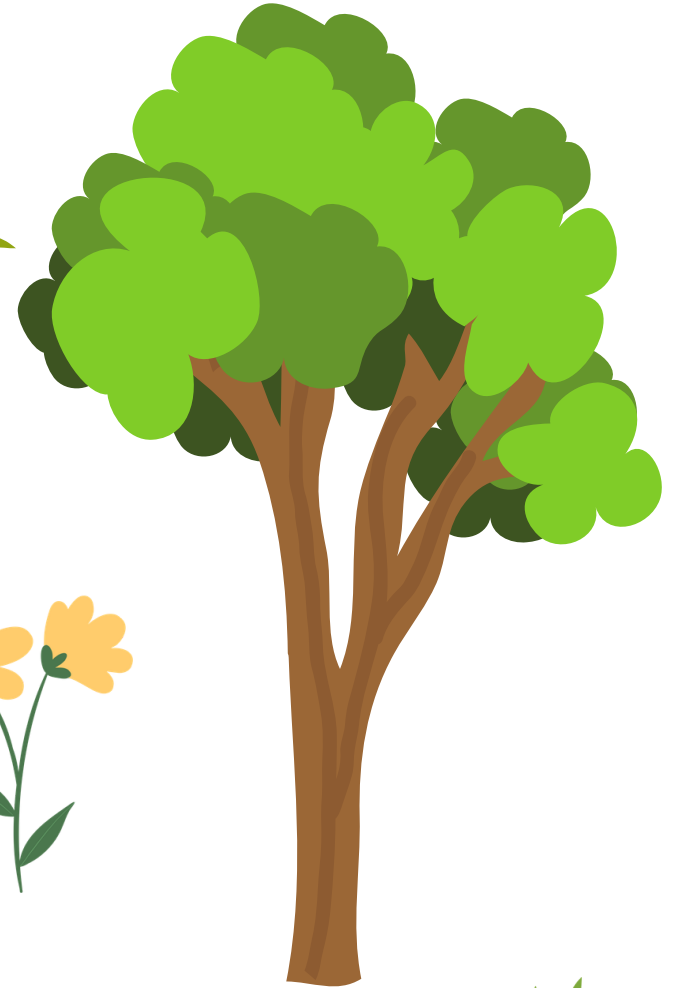
1. El niño repite la palabra de diversas formas.
2. Los niños rompen la palabra en sílabas con palmadas.
3. El profesional provee al niño de una definición sencilla.
4. El profesional muestra imágenes y explicita cómo el significado de la palabra se relaciona con la imagen.
5. Los niños indican si las situaciones son ejemplos o contraejemplos de la palabra.
6. Los niños usan la palabra en frases.



XUNTA
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES









EL TESORO DE LAS PALABRAS

Materiales: Una caja o cofre con objetos (o imágenes de ellos).

Cómo jugar:

- Llena la caja con objetos familiares (frutas, juguetes, ropa).
- Un niño/a saca un objeto y dice qué es.
- Puedes hacer preguntas como "¿De qué color es?" o "¿Para qué sirve?".

SIMÓN DICE (VERSIÓN VOCABULARIO)

Cómo jugar:

- Usa comandos relacionados con palabras específicas (por ejemplo, "Simón dice toca algo rojo", "Simón dice salta como un conejo").
- Asegúrate de incluir vocabulario nuevo o reforzar palabras ya aprendidas.

ADIVINA ADIVINADOR

Cómo jugar:

- Da pistas sobre un objeto o animal (por ejemplo, "Es amarillo, tiene plumas y dice 'pio pio'").
- Los niños/as adivinan de qué se trata.
- Puedes mostrar imágenes como pistas adicionales si es necesario.

BINGO DE IMÁGENES

Materiales: Cartones con imágenes de palabras clave

Cómo jugar:

- Describe una imagen sin decir su nombre (por ejemplo, "Es un animal que dice 'guau'").
- Los niños/as buscan en su cartón la imagen correspondiente y la marcan.
- Gana el primero en completar una línea o el cartón.

CARRERA DE PALABRAS

Materiales: Cartones con imágenes de palabras clave colicados en el aula

Cómo jugar:

- Divide a los niños/as en equipos.
- Di una palabra (por ejemplo, "manzana") y los niños/as deben correr hasta el cartel correspondiente.
- El equipo más rápido gana un punto.

EL MERCADO DIVERTIDO

Materiales: Objetos variados

Cómo jugar:

- Organiza un mercado en el aula.
- Un niño/a es el vendedor/a y los demás compran diciendo lo que necesitan ("Quiero una manzana roja, por favor").
- Refuerza frases completas y buenos modales.





RULETA

Materiales: Una ruleta con imágenes y palabras.

Cómo jugar:

- Los niños/as giran la ruleta y deben decir una palabra relacionada con la imagen donde cae.
- Ejemplo: Si la ruleta señala un sol, el niño puede decir "amarillo", "calor" o "día".

EXPLOSIÓN DE PALABARAS

Materiales: Globos inflados con palabras o imágenes dentro.

Cómo jugar:

- Los niños/as explotan un globo, sacan la palabra/imagen y la dicen en voz alta.
- Puedes pedirles que hagan una frase con la palabra.

PALABRAS ENCADENADAS

Cómo jugar:

- Forma un "tren" en círculo. Cada niño/a dice una palabra que comience con la última sílaba de la palabra anterior (por ejemplo, casa → salta → tarde).
- Simplifica para los más pequeños, usando solo palabras de una categoría, como animales.

EL ECO DE LAS PALABRAS

Cómo jugar:

- El maestro/a dice una palabra en voz baja o alta y los niños/as deben repetirla con el mismo volumen y ritmo.
- Varía el juego con palabras largas y cortas, e incluso frases sencillas, como "El sol brilla".
- Este juego ayuda a la pronunciación y memoria auditiva.

CUENTOS

Materiales: Un libro ilustrado.

Cómo jugar:

- Lee un cuento en voz alta, pero deja algunas palabras sin completar (por ejemplo, "El lobo sopló y sopló y la casa de los ...").
- Los niños/as completan las frases.

PALABRAS SALATARINAS

Materiales: Tarjetas con palabras o imágenes colocadas en el suelo.

Cómo jugar:

- Los niños/as deben saltar de una tarjeta a otra mientras el maestro dice una palabra.
- Si escuchan la palabra que coincide con la tarjeta donde están, deben decir algo relacionado con ella antes de seguir.

RULETA DE CATEGORÍAS

Materiales: Una ruleta dividida en categorías (animales, colores, frutas, etc.).

Cómo jugar:

- Los niños/as giran la ruleta y deben decir tantas palabras como puedan de la categoría donde caiga (por ejemplo, "naranja, plátano, fresa" para frutas).
- Puedes darles un tiempo límite para hacerlo más dinámico.





XUNTA
DE GALICIA

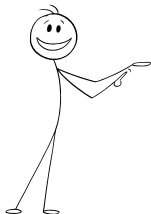
CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES

HABILIDADES NARRATIVAS





INICIO



PERSONAJE



LUGAR



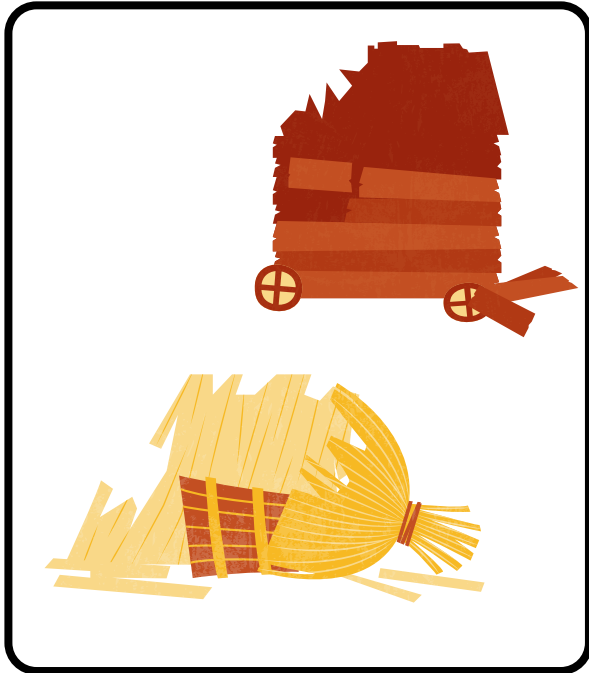
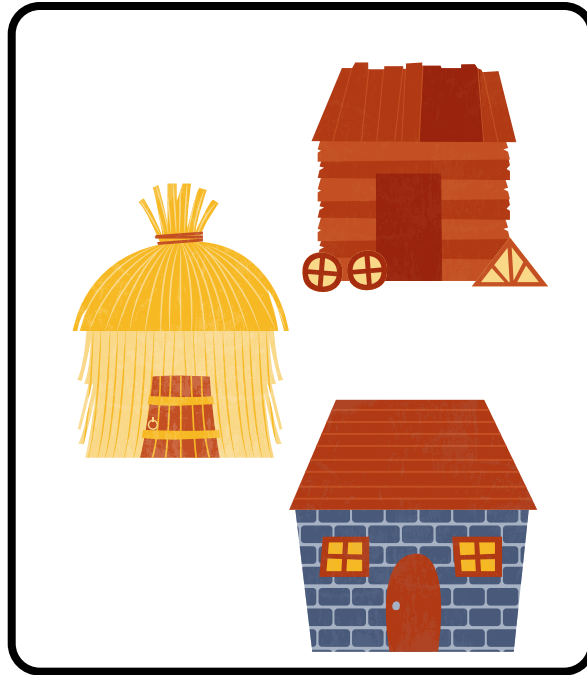
PROBLEMA



SOLUCIÓN



FINAL



EL TREN DE LA HISTORIA

Materiales: Imágenes de personajes, lugares y objetos.

Cómo jugar:

- Coloca las imágenes en fila como vagones de un tren (por ejemplo: un gato, un bosque, una pelota).
- Explica que cada "vagón" es una parte de la historia.
- Ayuda a los niños a construir un cuento sencillo siguiendo las imágenes.
- Ejemplo: "Había un gato que vivía en el bosque. Un día encontró una pelota mágica..."

HISTORIAS EN TRES PARTES

Materiales: Tarjetas o dibujos que representen el inicio, desarrollo y final de una historia (por ejemplo, un niño con una cometa rota al inicio, arreglándola en el desarrollo, y jugando feliz al final).

Cómo jugar:

- Explica las tres partes principales de un cuento.
- Deja que los niños elijan tarjetas para cada parte y creen una historia basada en ellas.
- Pueden dibujar o actuar la historia al final.

EL SACO DE LOS CUENTOS

Materiales: Un saco o bolsa con objetos (muñecos, pelotas, sombreros, etc.).

Cómo jugar:

- Los niños sacan un objeto del saco y empiezan a contar una historia relacionada con él.
- Puedes incluir objetos que representen problemas o sorpresas (un zapato perdido, un reloj que no funciona) para hacer la narración más interesante.

CAMBIA EL CUENTO

Cómo jugar:

- Toma un cuento conocido (por ejemplo, Caperucita Roja) y cambia un detalle clave (¿y si el lobo es bueno?).
- Pide a los niños que creen una nueva versión de la historia con ese cambio.
- Anímalos a compartir su versión con el grupo.

Y AHORA CUENTAS TÚ

Cómo jugar:

- Tú empiezas una historia, pero te detienes en un punto clave y pides a un niño que continúe.
- Cada niño añade una parte hasta completar el cuento.
- Haz preguntas como: "¿Qué pasa después?", "¿Cómo termina?".



"Érase una vez, en un lugar muy, muy lejano, donde todo era posible..."

"Había una vez un pequeño/a [protagonista] que vivía en [lugar] lleno de sorpresas..."

"En un país donde los árboles hablaban y las estrellas jugaban a las escondidas..."

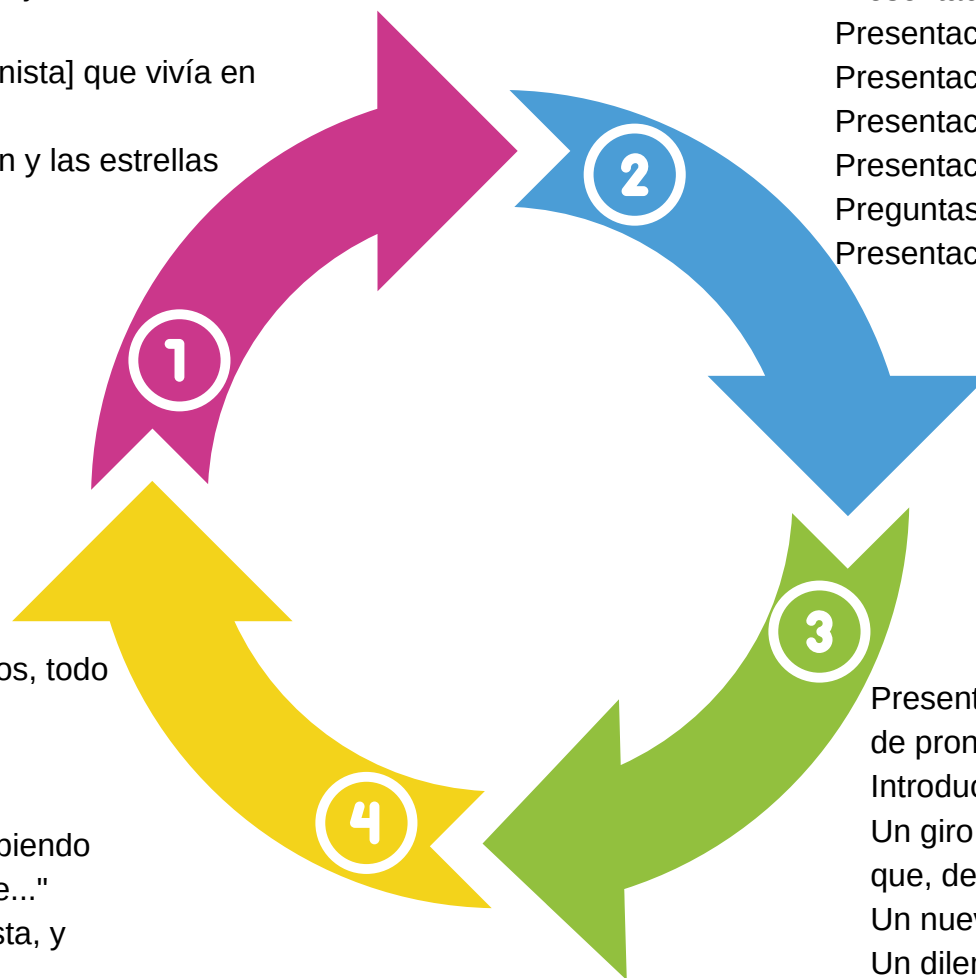
"Y así, con la ayuda de sus nuevos amigos, todo volvió a la normalidad, y [nombre del protagonista] nunca olvidó aquella gran aventura."

"Desde entonces, [nombre] vivió feliz, sabiendo que había aprendido algo muy importante..."

"El reino entero celebró con una gran fiesta, y todos vivieron felices para siempre."

"Y colorín colorado, este cuento se ha acabado... pero los sueños nunca terminan."

"Y así, entre risas y estrellas, la historia se despidió, dejando un trocito de magia en cada corazón."



Presentación descriptiva básica
Presentación con un detalle especial
Presentación en acción
Presentación con emociones o pensamientos
Presentación misteriosa o intrigante
Preguntas para iniciar la presentación
Presentación con un elemento mágico

Presentar un problema inesperado: pero un día, de pronto, mientras...
Introducir un desafío o misión
Un giro en la vida cotidiana: todo iba bien hasta que, de repente...
Un nuevo personaje entra en escena
Un dilema o elección importante: en ese momento tuvo que decidir
La aparición de un obstáculo
Un misterio que resolver



CONCIENCIA LÉXICA

PALABRA ESCONDIDA

Objetivo: Identificar palabras importantes del cuento.

Actividad:

- Antes de leer el cuento, selecciona algunas palabras clave (por ejemplo, "CERDITO", "SOPLAR", "LOBO").
- Durante la lectura, pide a los niños que levanten la mano o hagan un sonido especial (como aplaudir o saltar) cada vez que escuchen una de esas palabras.
- Después, invita a los niños a repetir esas palabras y hablar sobre qué significan en el cuento.

PALABRAS MÁGICAS

Objetivo: Reflexionar sobre cómo las palabras cambian el significado de una frase.

Actividad:

- Escoge una oración del cuento (por ejemplo, "El lobo sopló y sopló y la casa ...").
- Cambia una palabra de la oración y pídeles que imaginen cómo cambiaría la historia (por ejemplo, "El lobo lloró y lloró y la casa derribó").
- Invítalos a proponer otras palabras para cambiar la oración y divertirse con las nuevas ideas.

CONTAR PALABRAS

Objetivo: Reconocer las palabras individuales en una oración.

Actividad:

- El educador dice una oración sencilla en voz alta, y los niños deben contar cuántas palabras tiene.

ELIMINAR PALABRAS

Objetivo: Identificar una palabra de la oración y repetirla omitiéndola.

Actividad:

- El educador dice una oración y los niños la repiten, eliminando una palabra (última/primera/en el medio)

DALE LA VUELTA

Objetivo: Desarrollar habilidades para manipular el orden de las palabras.

Actividad:

- El educador dice una oración y los niños deben repetir las palabras en el orden inverso.

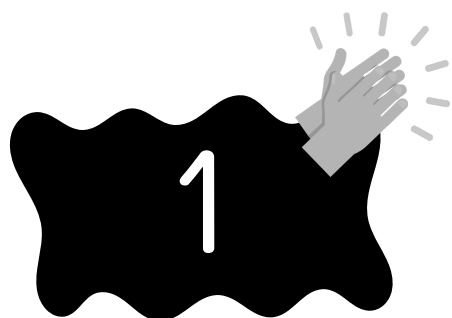
ORDENAR PALABRAS

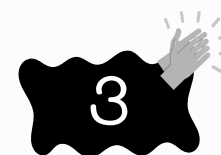
Objetivo: Reconocer el orden lógico de las palabras en una oración.

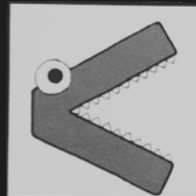
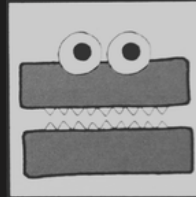
Actividad:

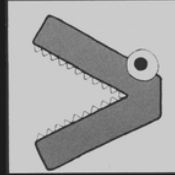
- El educador dice palabras desordenadas de una oración y los niños deben ordenarlas.

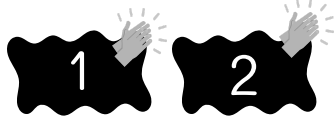
MATERIAIS





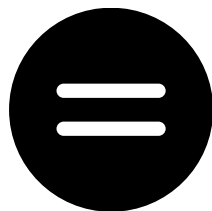








ACABA POR...



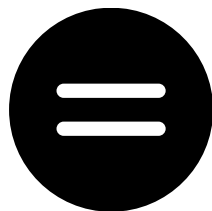


ACABA POR...





EMPIEZA POR...





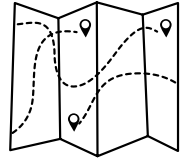
EMPIEZA POR...



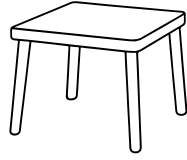


EMPIEZA POR...

MA



ME



MI



MO



MU



En un primer momento empleamos sólo imágenes

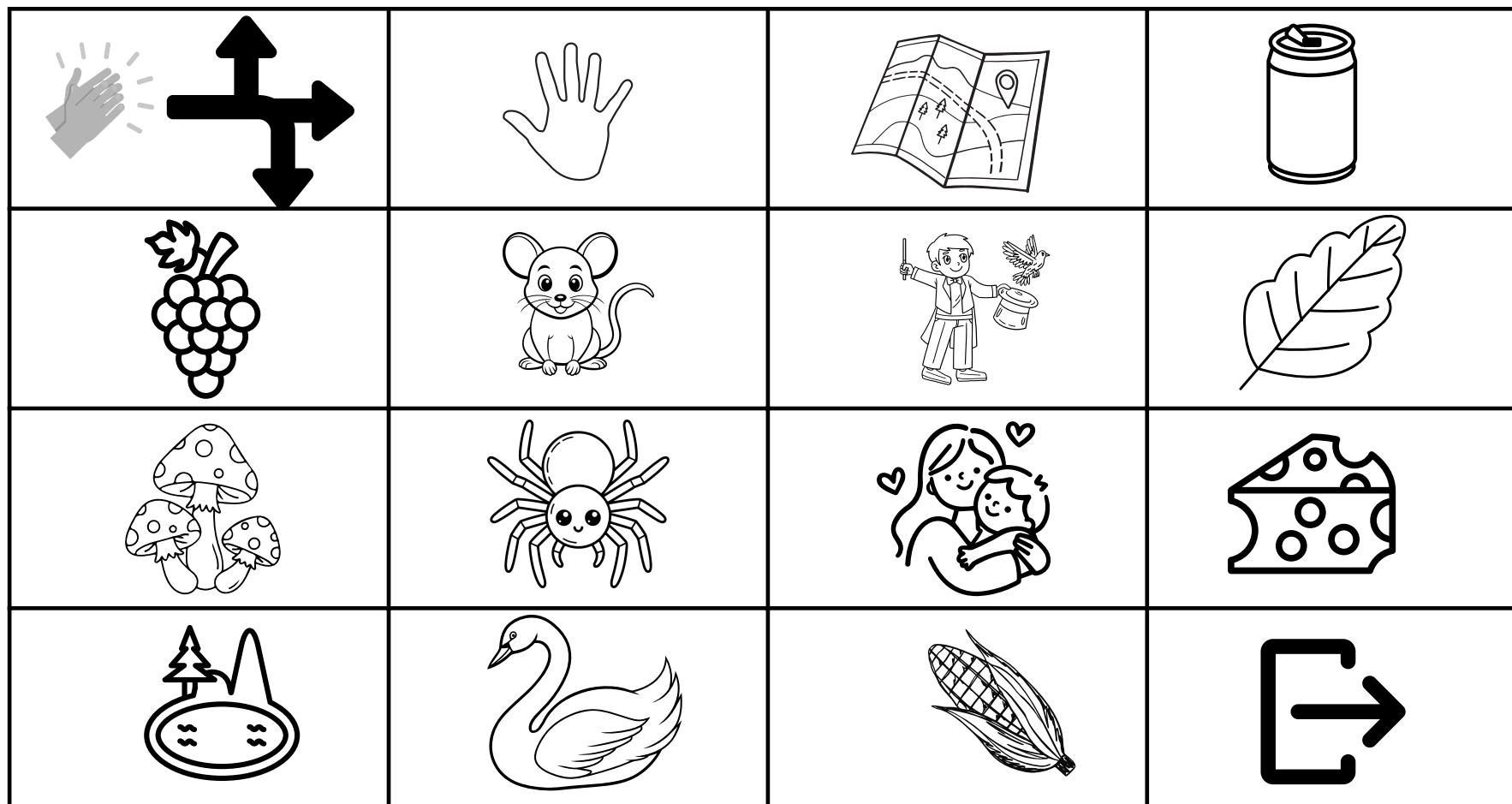


ACABA POR...

MA ME MI MO MU

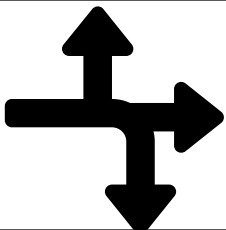
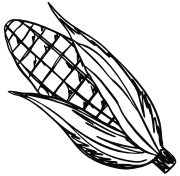
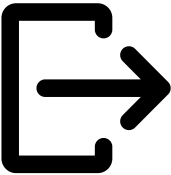


En un primer momento empleamos sólo imágenes

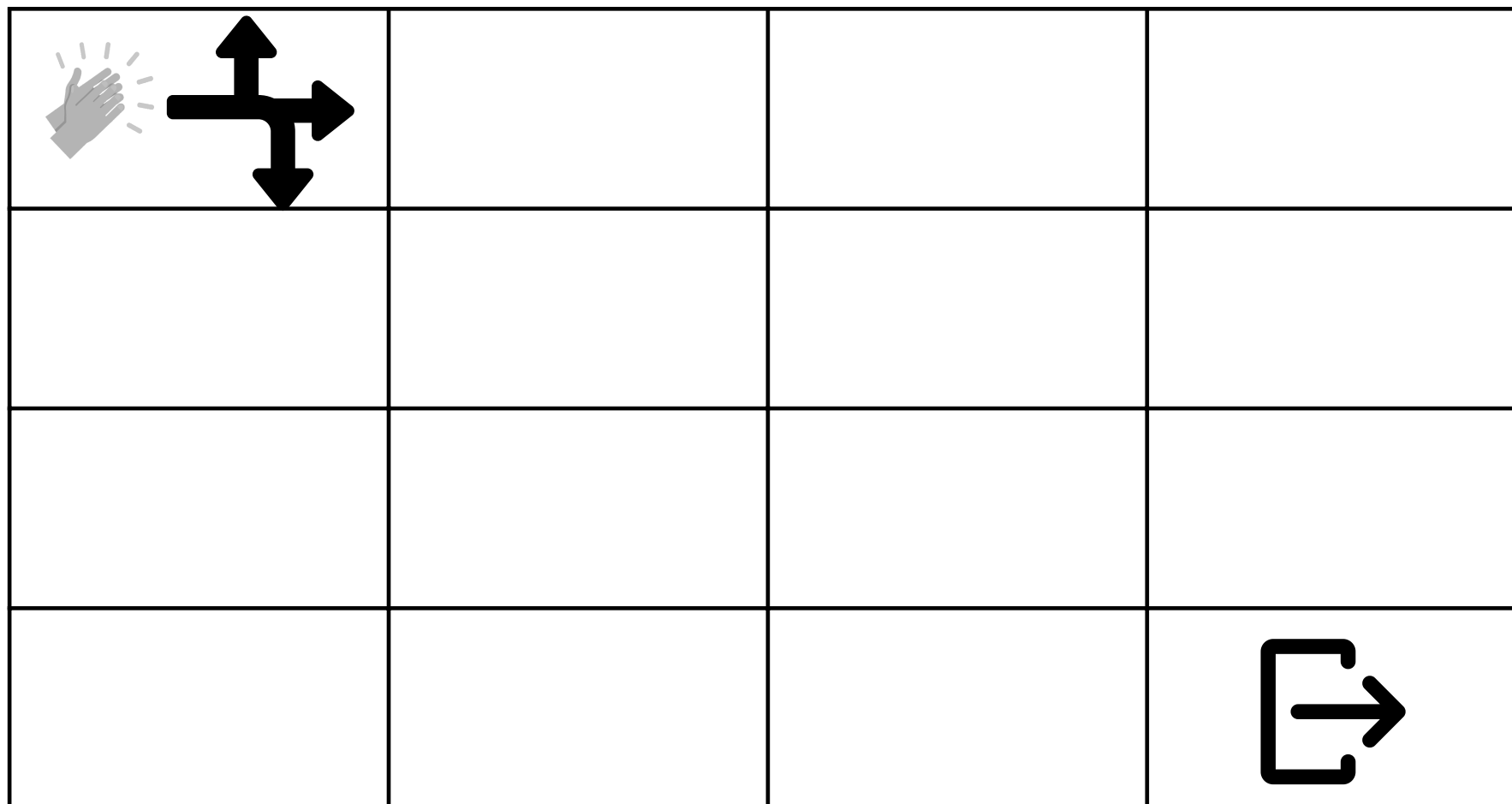


LABERINTO SILÁBICO



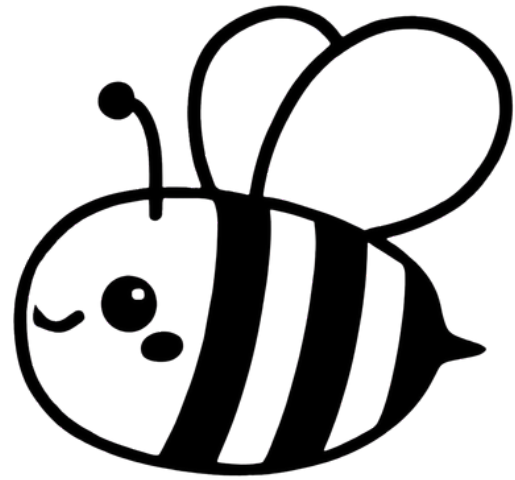
 			
			
			
			

LABERINTO SILÁBICO

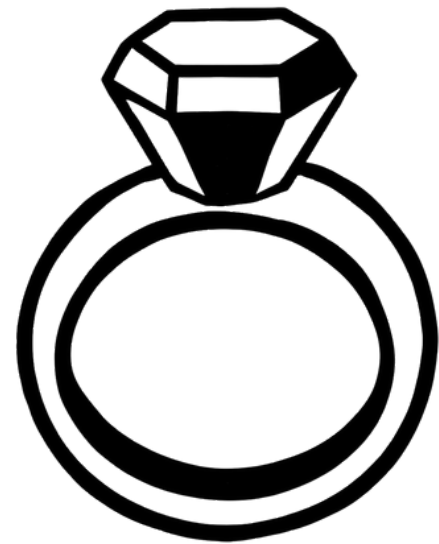


LABERINTO SILÁBICO

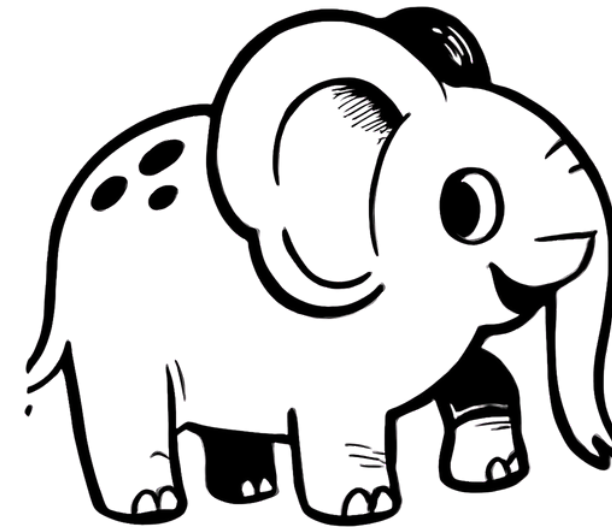
ENCUENTRA AL INTRUSO



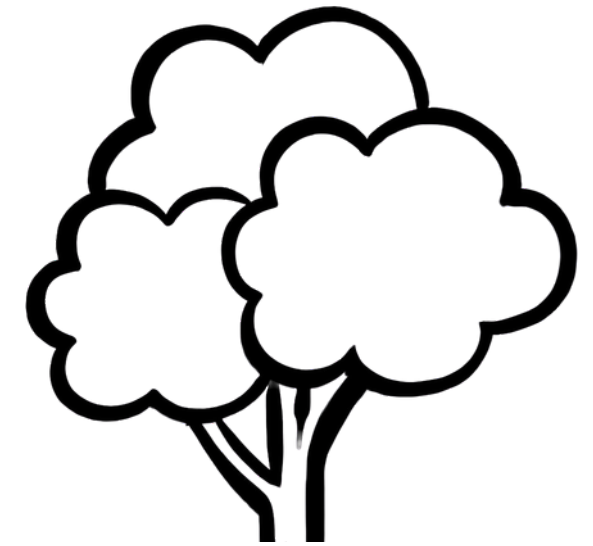
A E I O U



A E I O U

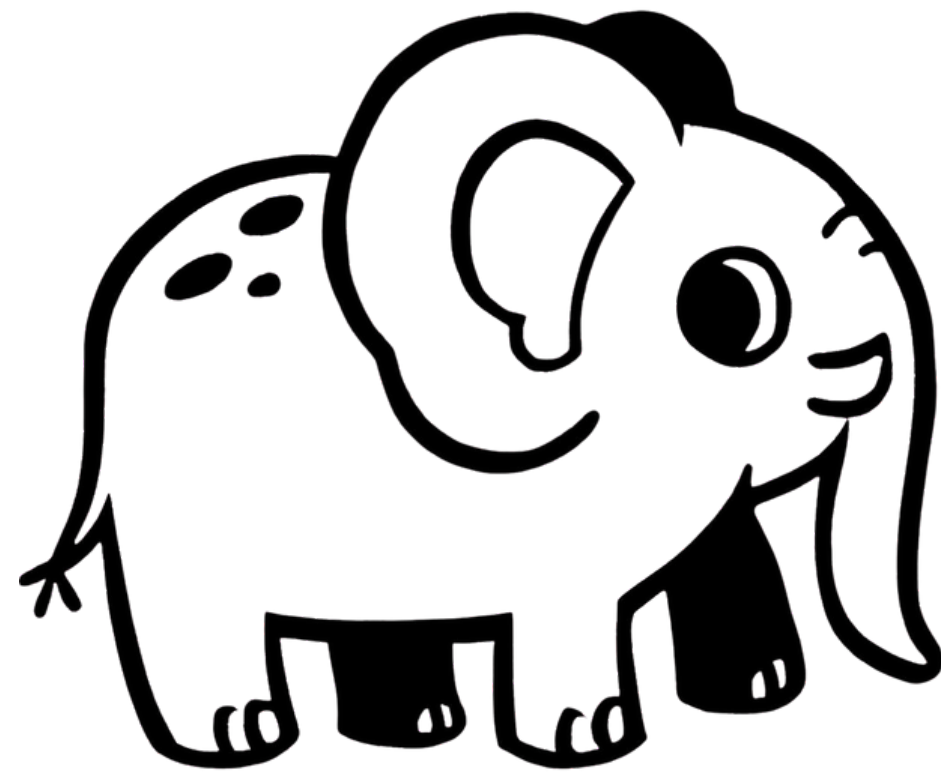


A E I O U



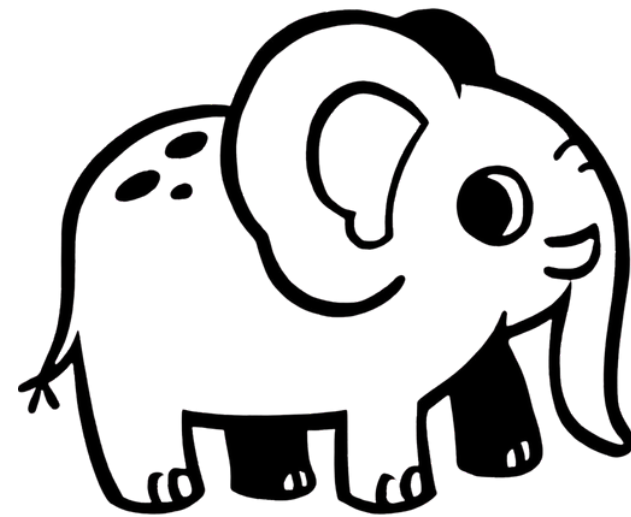
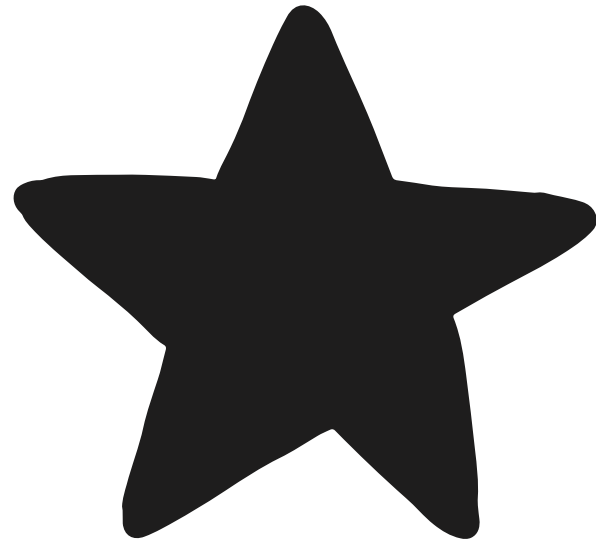
A E I O U

LA PALABRA INTRUSA ES:



ELEFANTE

ENCUENTRA AL INTRUSO



A E I O U A E I O U A E I O U A E I O U

LA PALABRA INTRUSA ES:



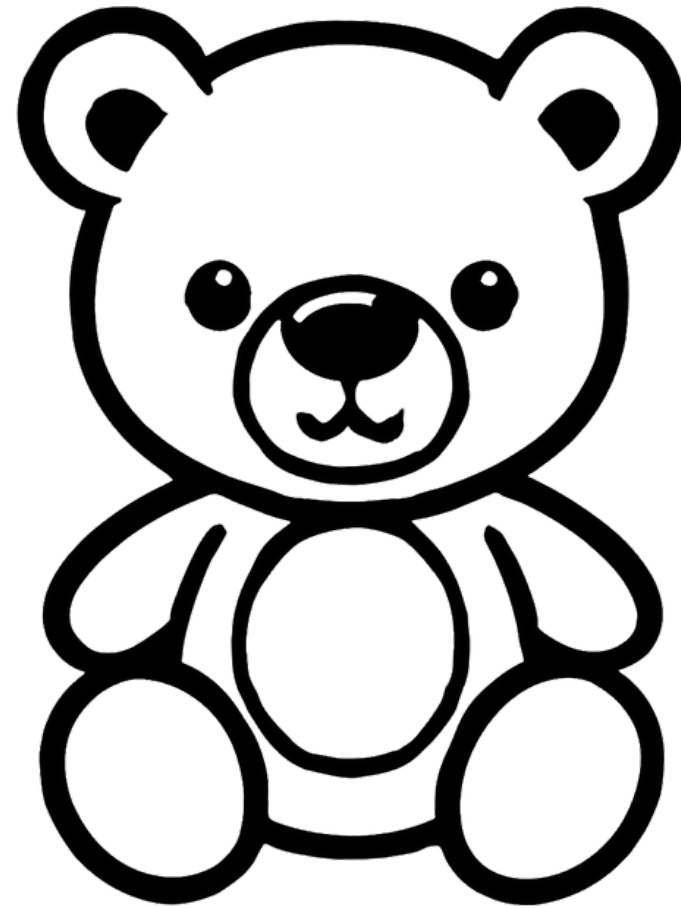
ISLA

ENCUENTRA AL INTRUSO



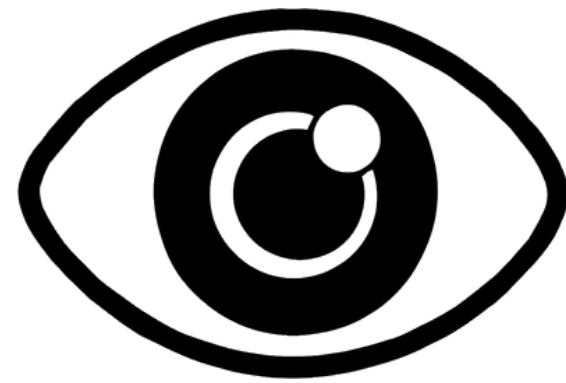
A E I O U A E I O U A E I O U A E I O U

LA PALABRA INTRUSA ES:



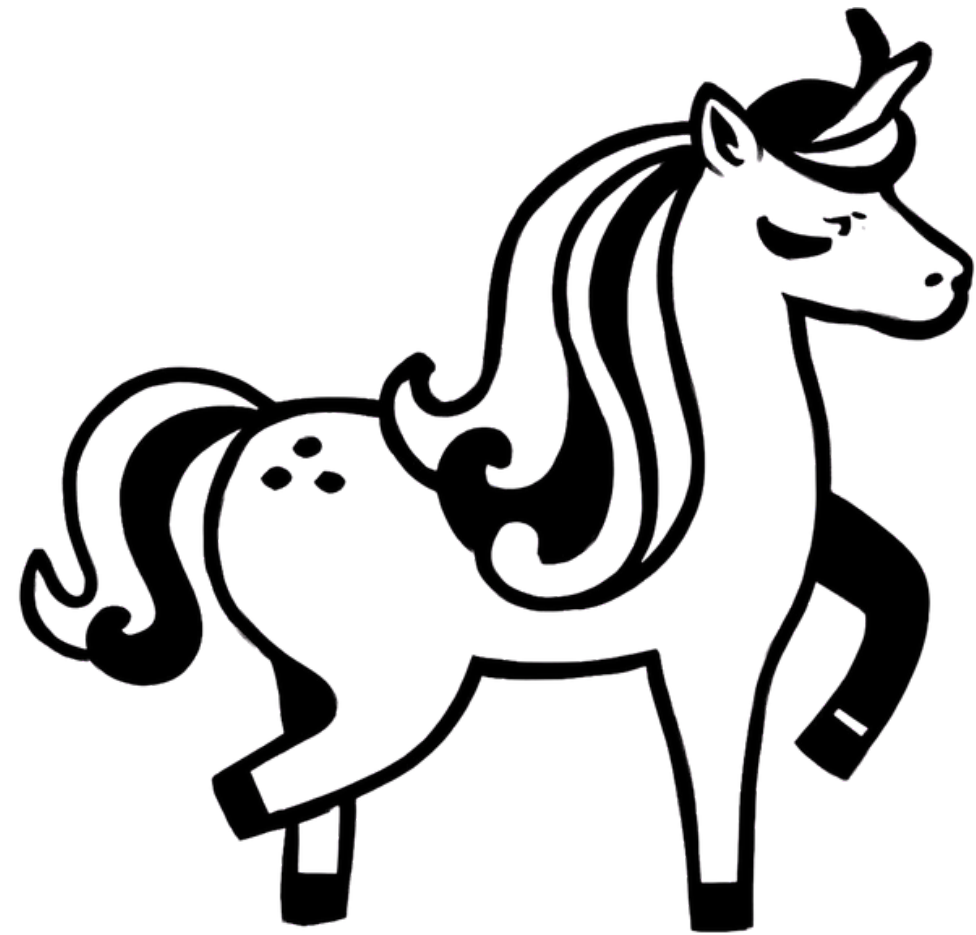
OSO

ENCUENTRA AL INTRUSO



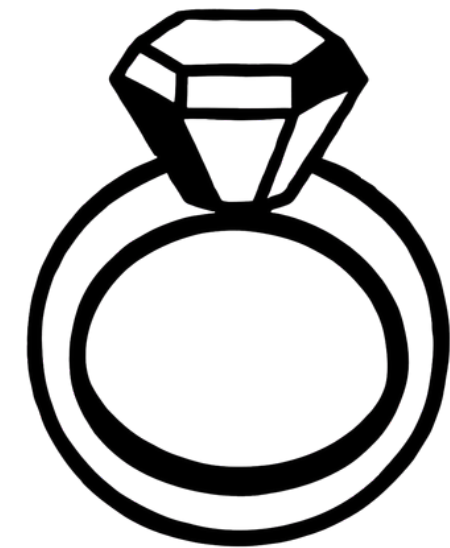
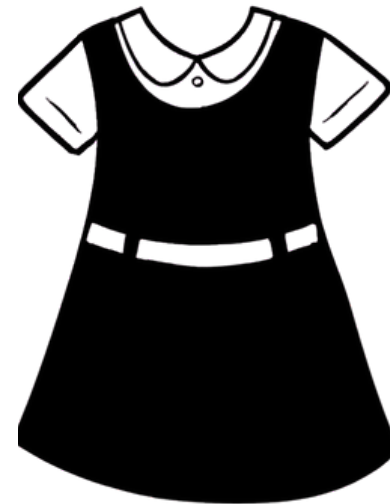
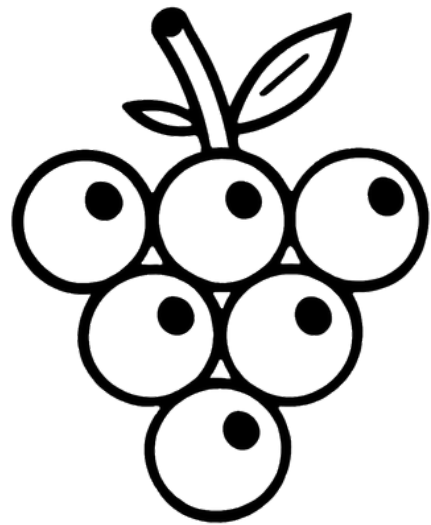
A E I O U A E I O U A E I O U A E I O U

LA PALABRA INTRUSA ES:



UNICORNIO

ENCUENTRA AL INTRUSO



A E I O U

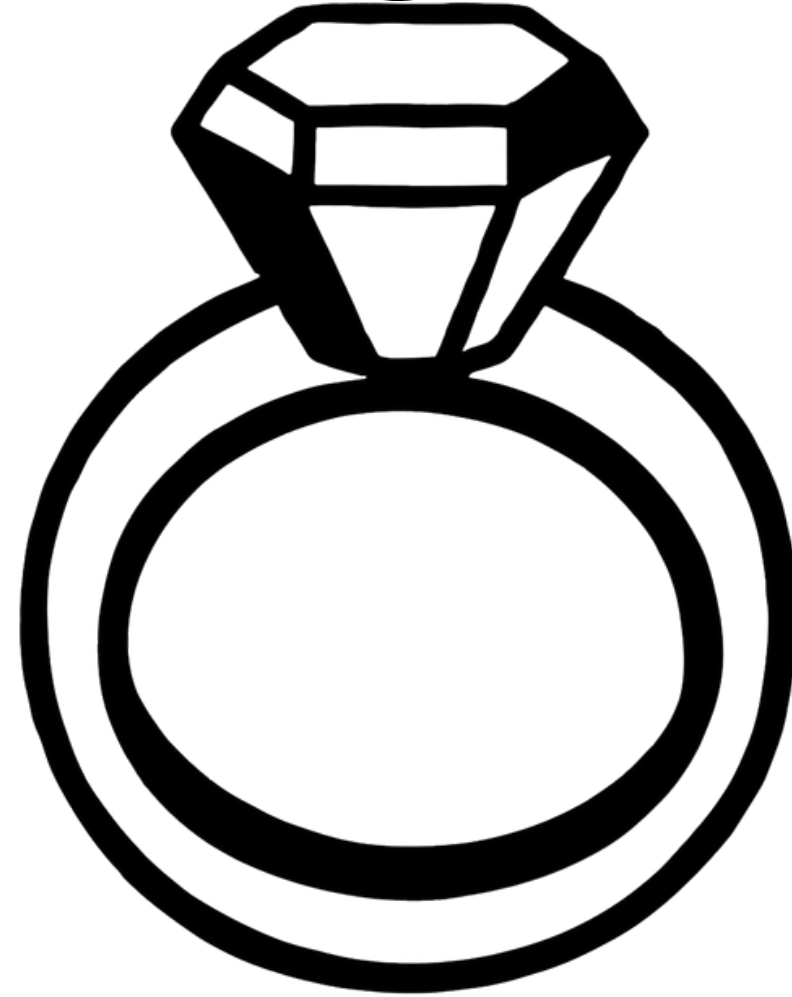
A E I O U

A E I O U

A E I O U

LA PALABRA INTRUSA

ES:



ANILLO

LAS VOCALES

COLOCA CADA DIBUJO EN SU LUGAR

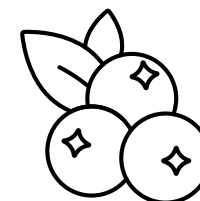
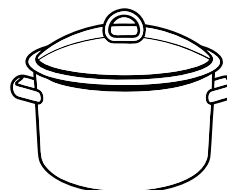
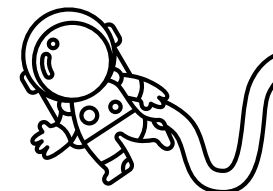
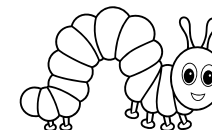
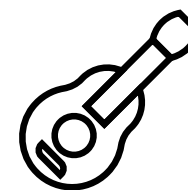
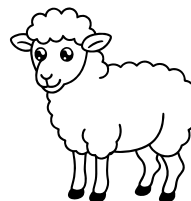
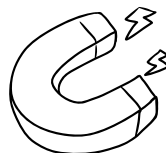
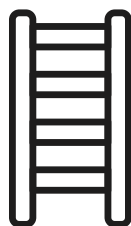
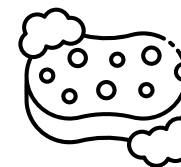
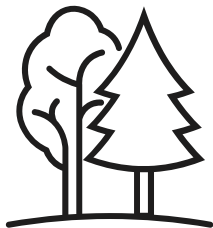
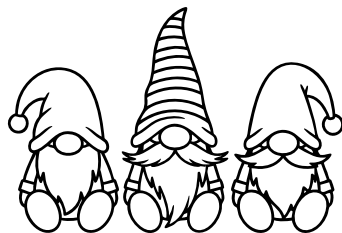
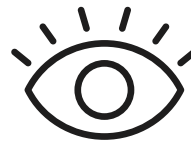
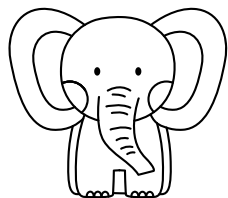
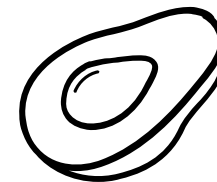
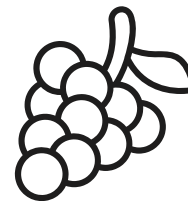
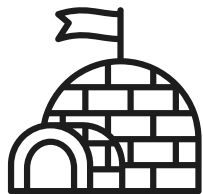
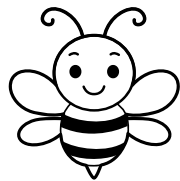
A

E

I

O

U



ESTRELLA	ABEJA	IGLÚ	OSO	UVAS
ELEFANTE	AVIÓN	IGUANA	OJO	UNO
ENANOS	ÁRBOL	INDIO	OLA	UNICORNIO
ESCALERA	ARCOIRIS	IMÁN	OVEJA	UKELELE
ESCOBA	ARAÑA	IMPERMEABLE	OREJA	UNIVERSO
ESPEJO	ÁNGEL	INVIERNO	OLLA	
ESPONJA	ARÁNDANO		ORUGA	
	ASTRONAUTA			
	ANILLO			
	AGUACATE			

L

COLOCA CADA DIBUJO EN SU LUGAR

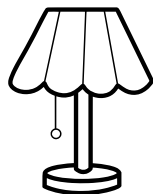
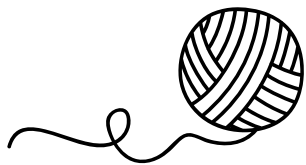
LA

LE

LI

LO

LU



LANA

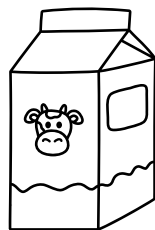
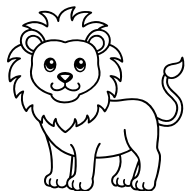
LOBO

LATA

LORO

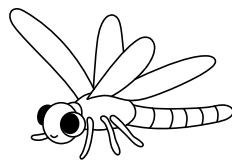
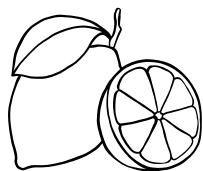
LÁMPARA

LUNA



LAGO

LUPA



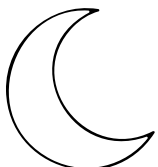
LEÓN

LECHE



LECHUGA

LIMÓN



LIBRO

LIBÉLULA

M

COLOCA CADA DIBUJO EN SU LUGAR

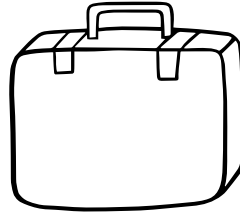
LA

LE

LI

LO

LU



LANA

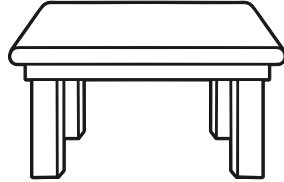
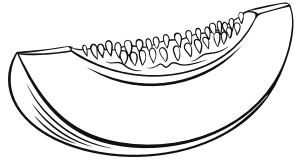
LOBO

LATA

LORO

LÁMPARA

LUNA



LAGO

LUPA



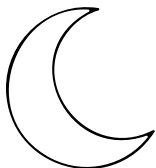
LEÓN

LECHE



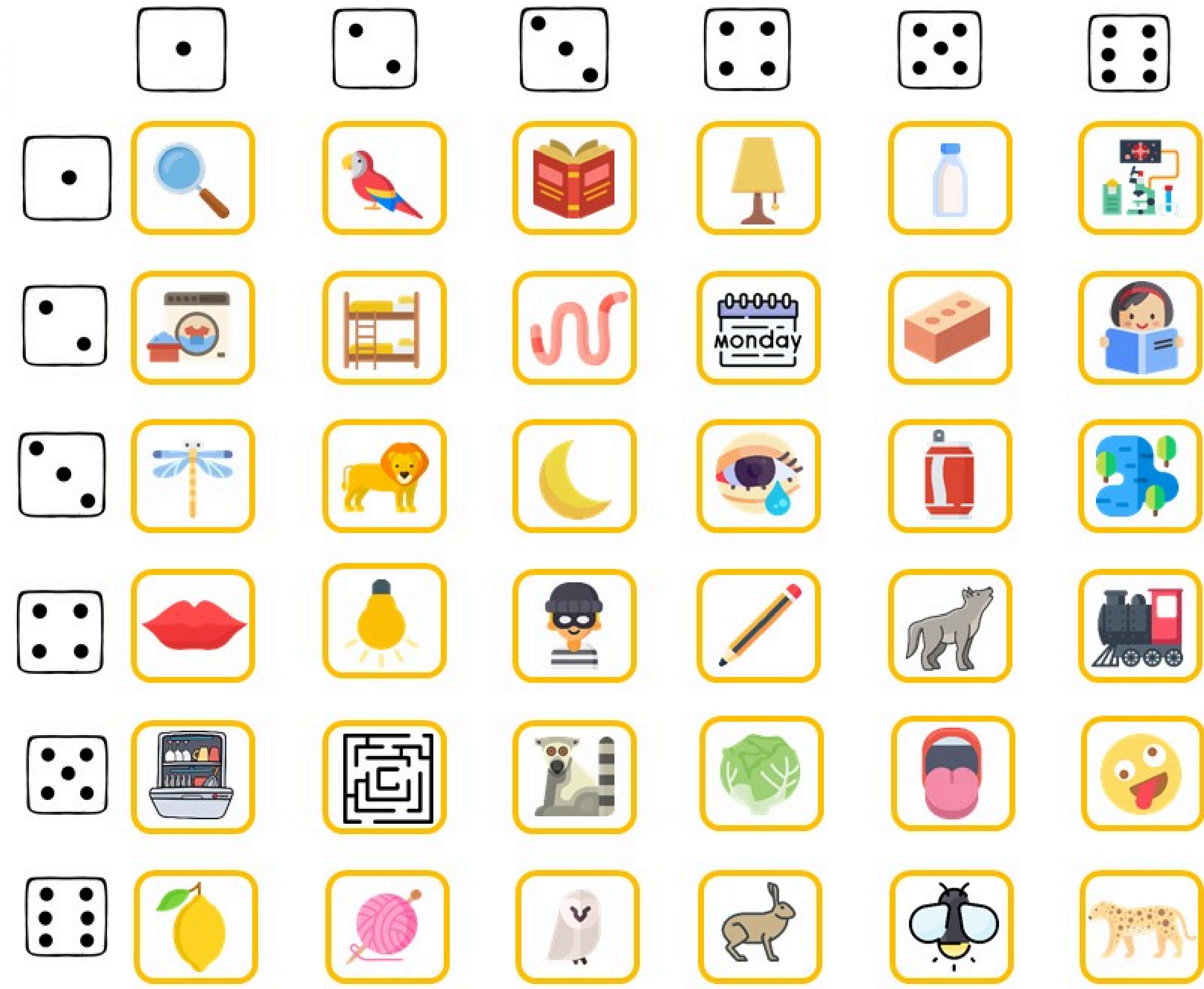
LECHUGA

LIMÓN



LIBRO

LIBÉLULA



LA

LE

LI

LO

LU

OCA DE LA L



LA
LE
LI
LO
LU

M

COLOCA CADA DIBUJO EN SU LUGAR

MA

ME

MI

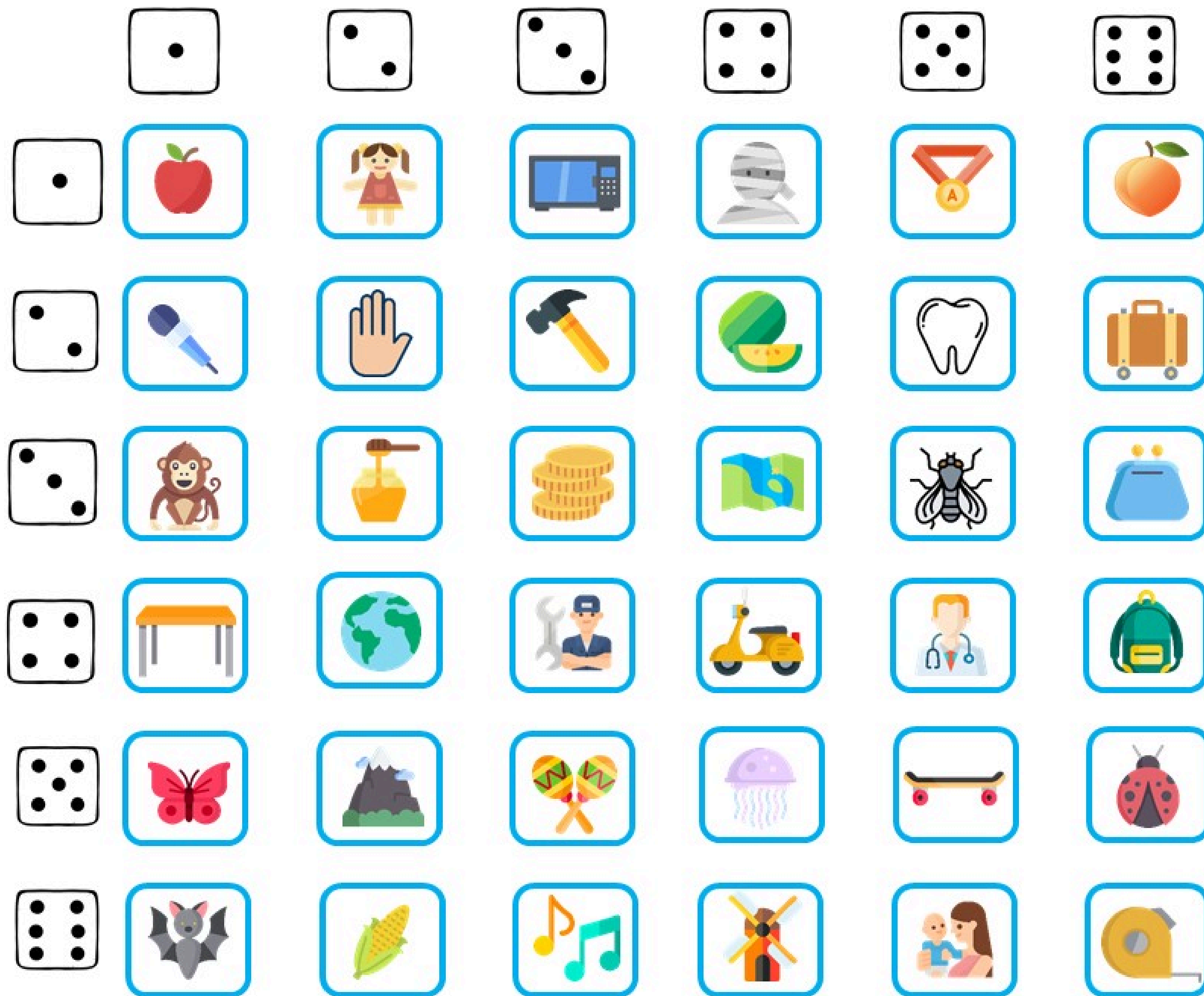
MO

MU

OCA DE LA M

17		16		15		14		13		12		11				
18		31		30		29		28		27		10				
19		32		33				LLEGADA				26		9		
20		21		22		23		24		25		8				
1	SALIDA				2		3		4		5		6		7	

MA
ME
MI
MO
MU



MA

ME

MI

MO

MU

LAS VOCALES

COLOCA CADA DIBUJO EN SU LUGAR

SA

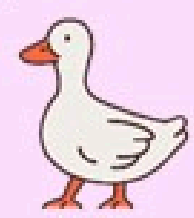
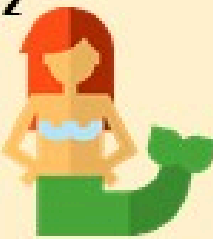
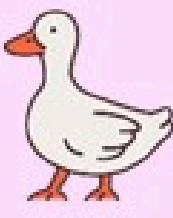
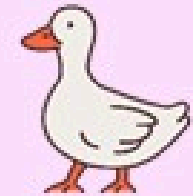
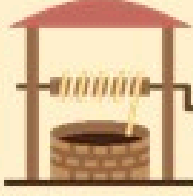
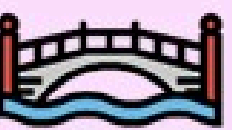
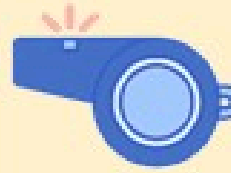
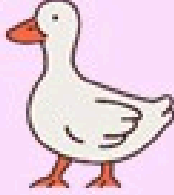
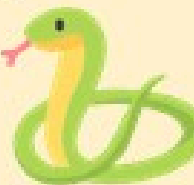
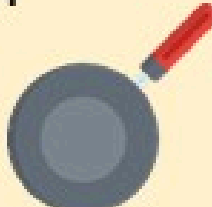
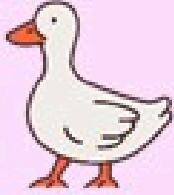
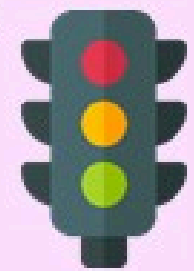
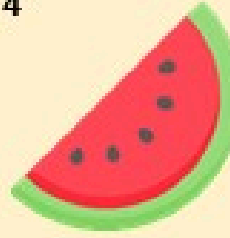
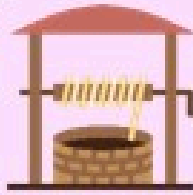
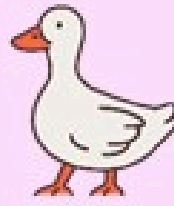
SE

SI

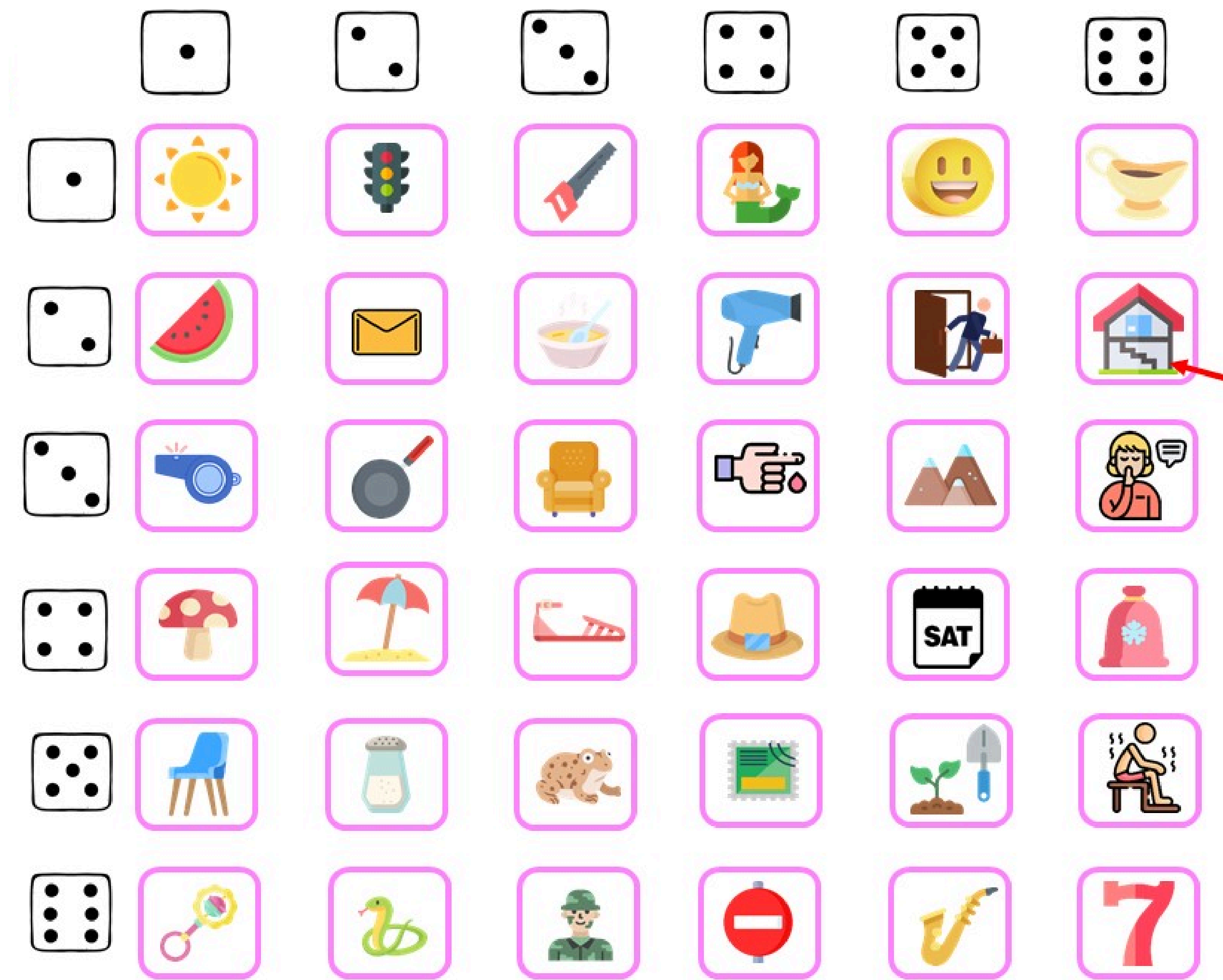
SO

SU

OCA DE LAS

17 	16 	15 	14 	13 	12 	11 
18 	31 	30 	29 	28 	27 	10 
19 	32 	33  LLEGADA			26 	9 
20 	21 	22 	23 	24 	25 	8 
1  SALIDA	2 	3 	4 	5 	6 	7 

SA
SE
SI
SO
SU



SA

SE

SI

SO

SU

LAS VOCALES

COLOCA CADA DIBUJO EN SU LUGAR

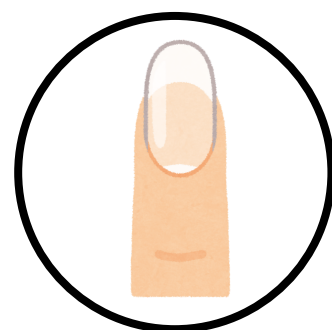
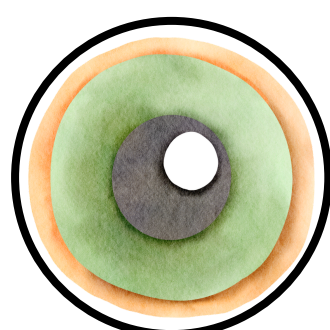
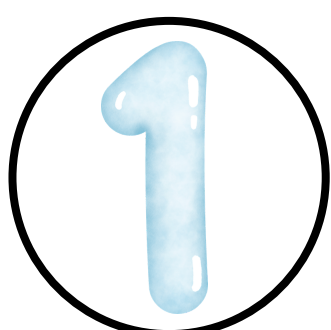
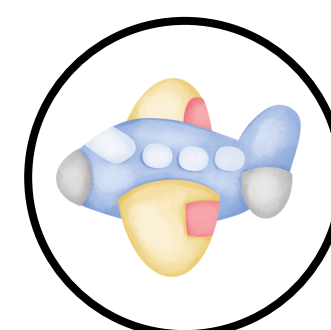
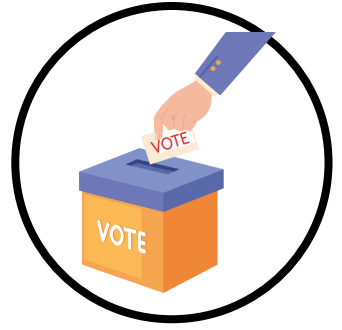
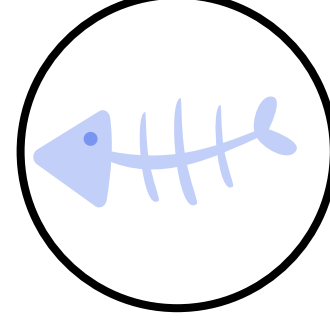
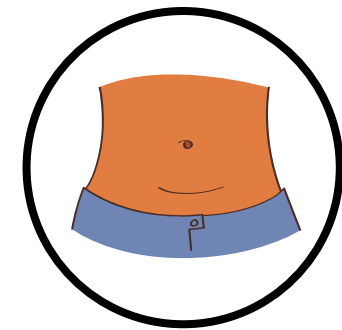
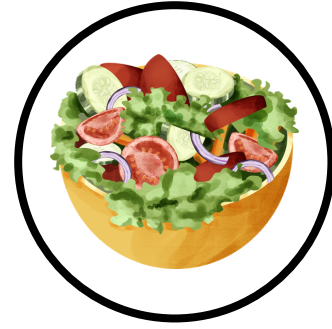
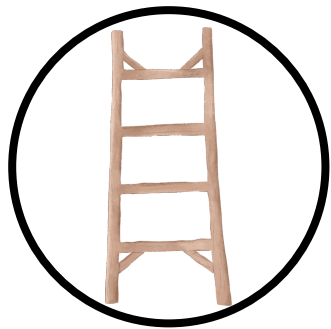
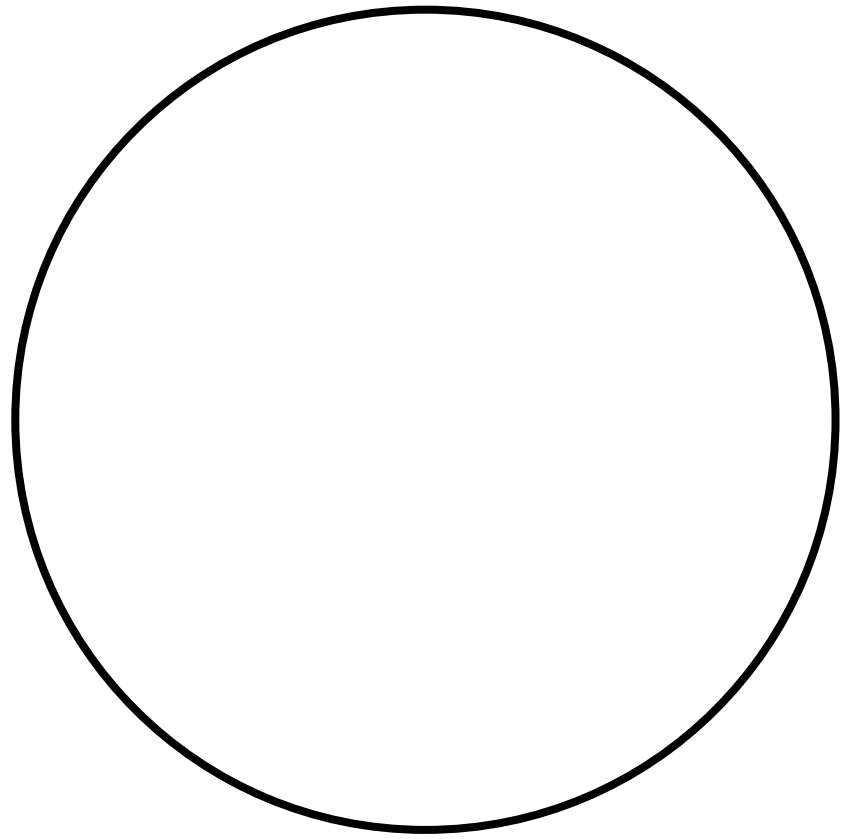
NA

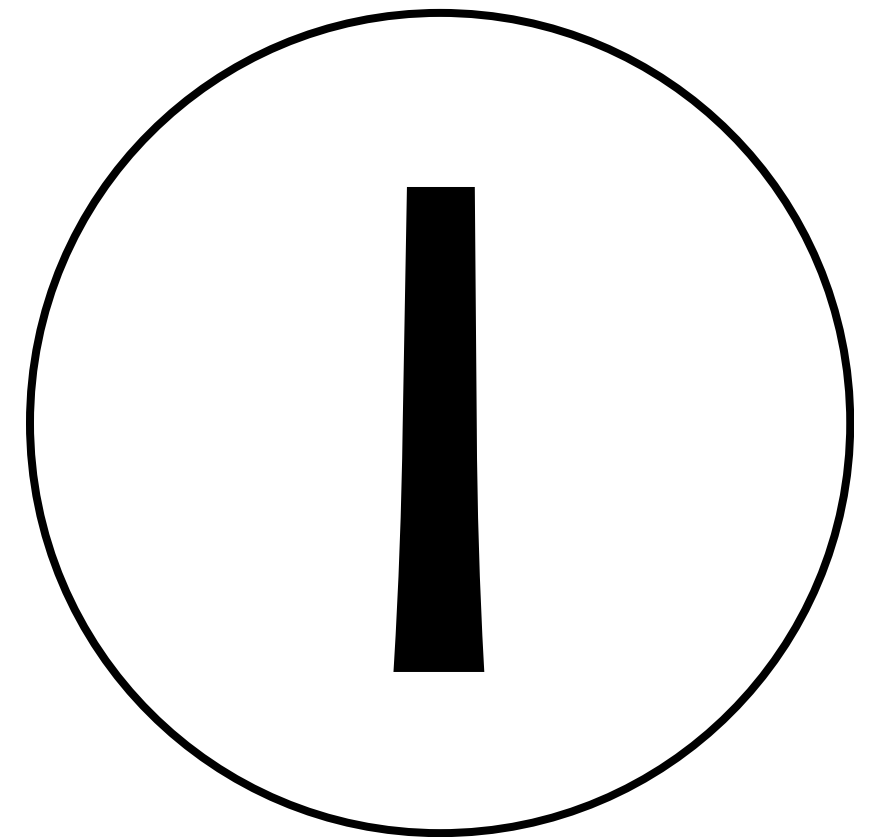
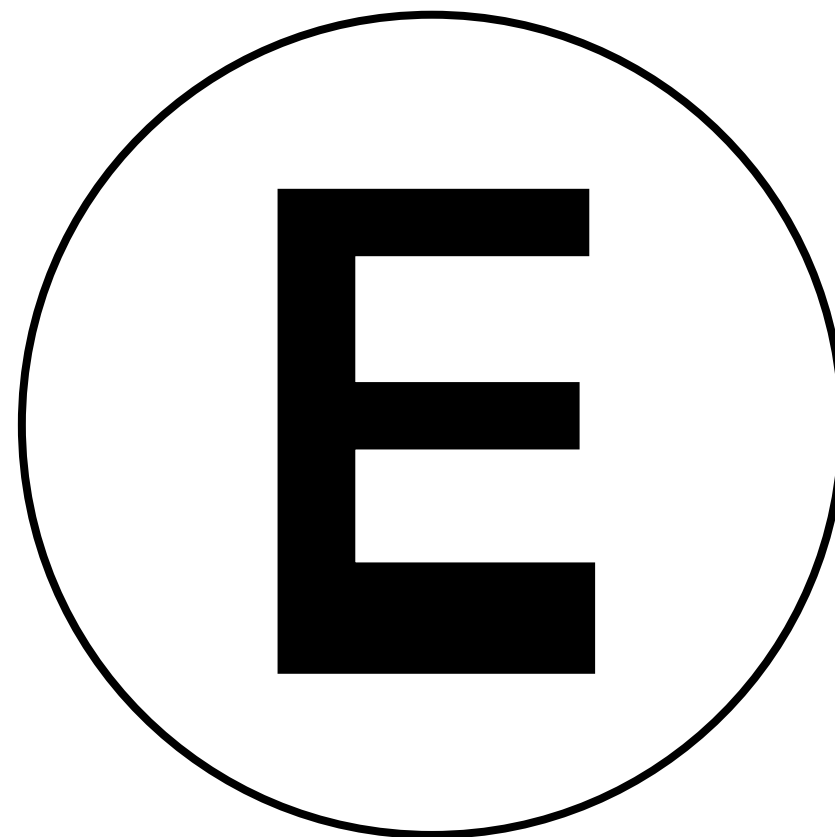
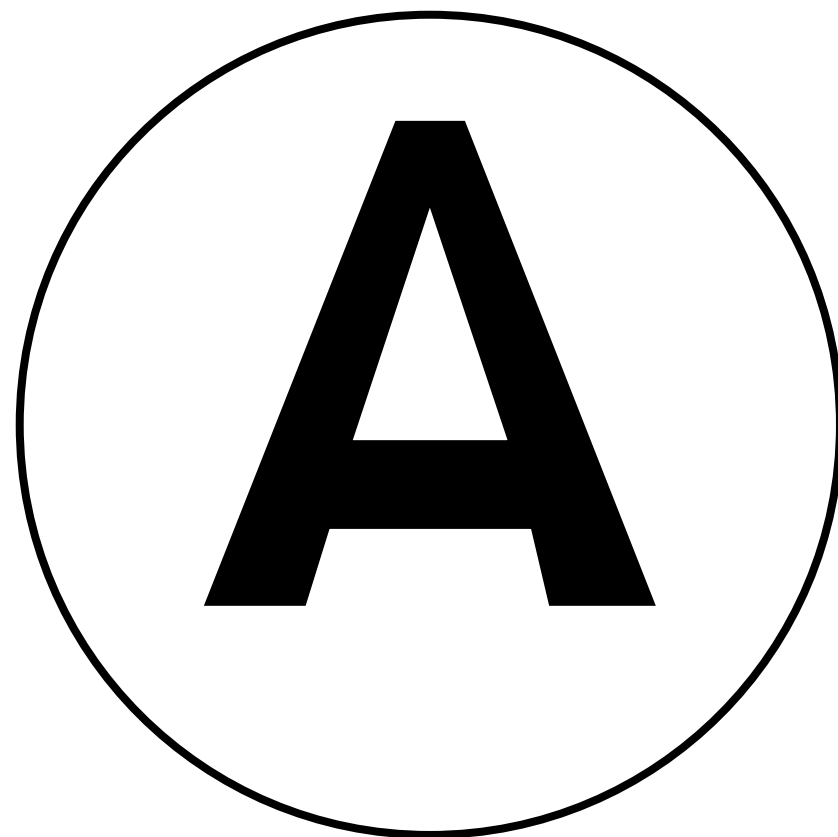
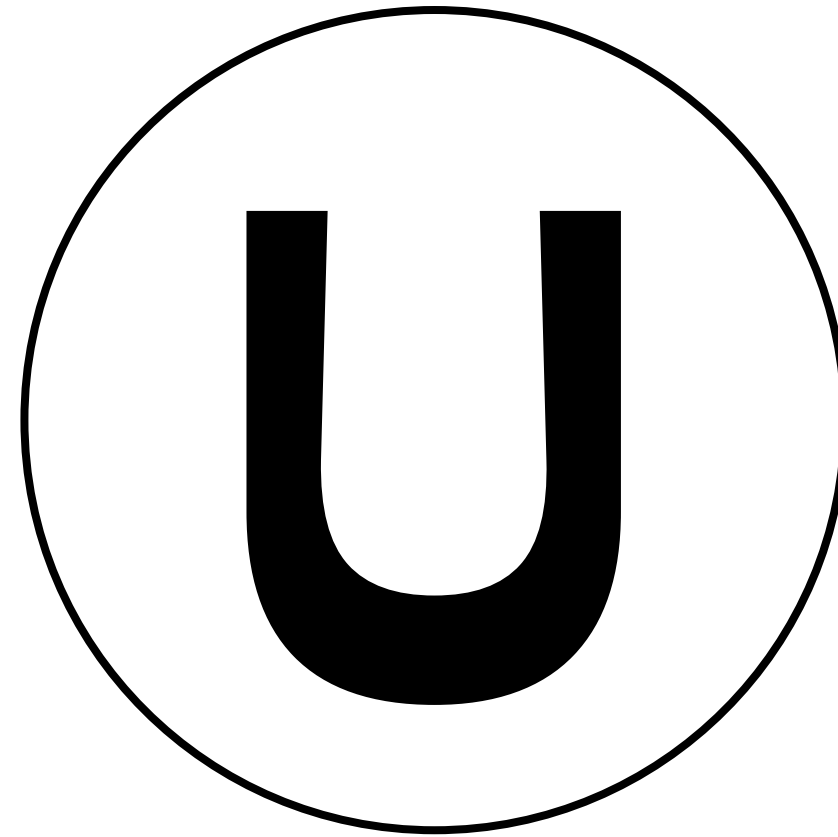
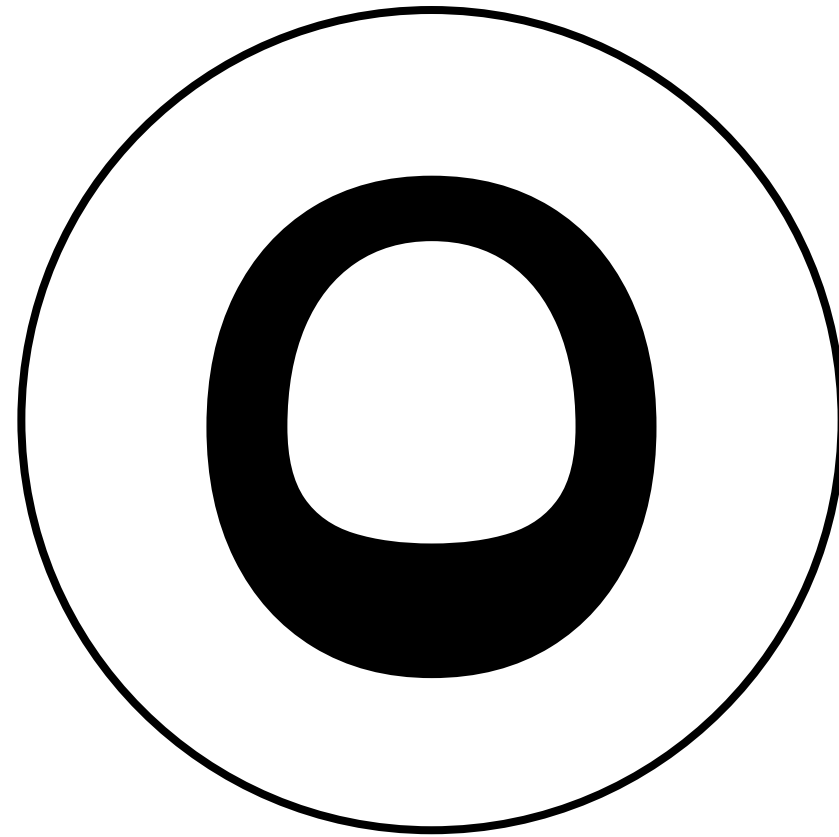
NE

NI

NO

NU





A

A

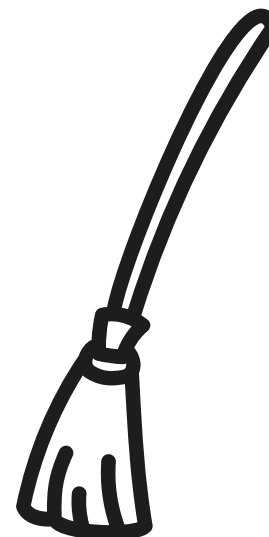
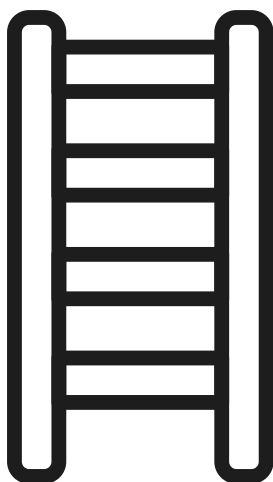
A



E

E

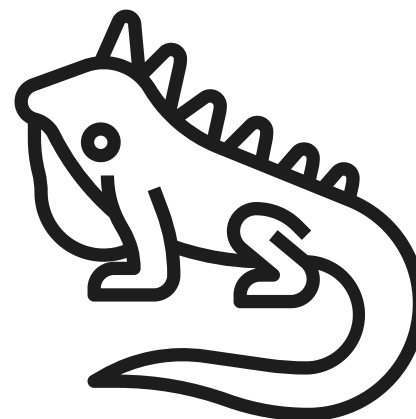
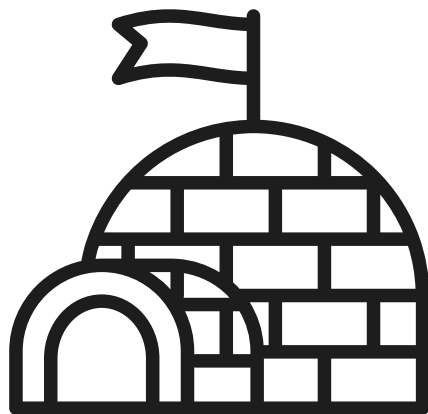
E



I

I

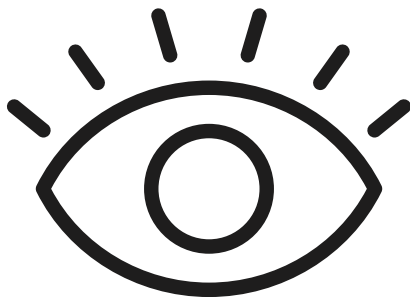
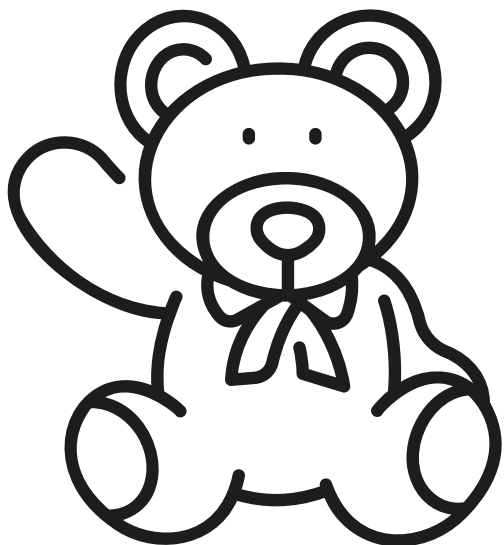
I



O

O

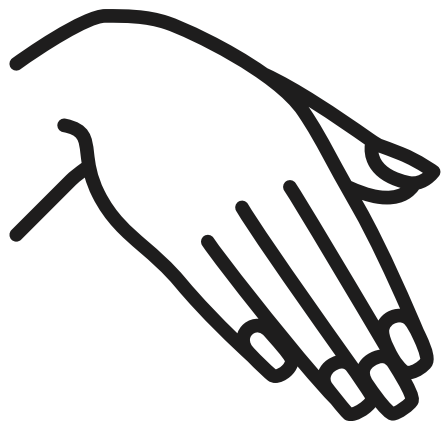
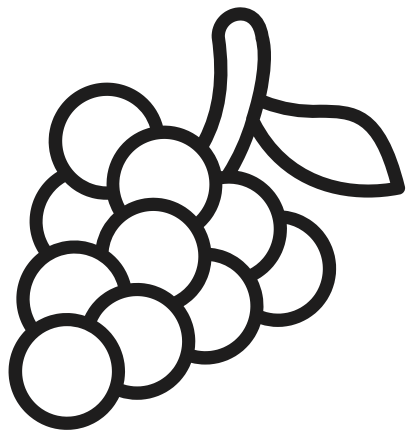
O



u

u

u

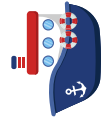


1

A



B



C



D



E



F



G



H



I



J



K



L



M



N



Ñ



O



P



Q



R



S



T



U



V



W



X



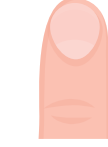
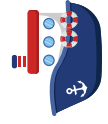
Y



Z



a b c d e f



g h i j k



l m n o



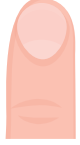
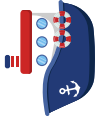
p q r s t u



v w x y z



a b c d e f



g



h

i

j

k

l



m

n

ñ

o

p



q

r

s

t

u

v



w

x

y

z

ORDE PRESENTACIÓN FONEMA/GRAFEMA

A E I O U



L M N S



D F B V P



T R Y L L J G



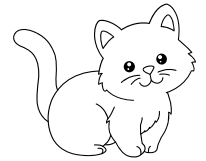
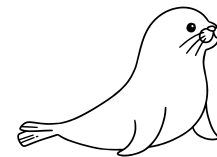
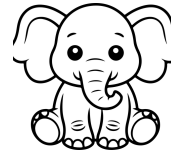
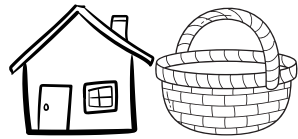
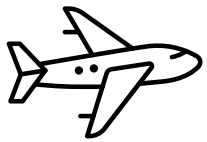
C Z Q K Ñ



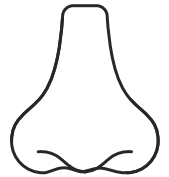
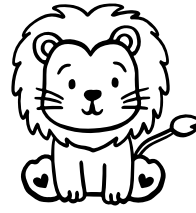
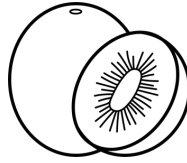
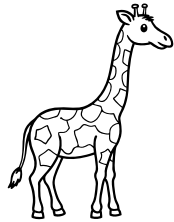
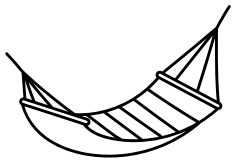
H CH X W



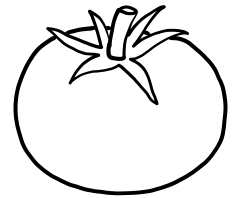
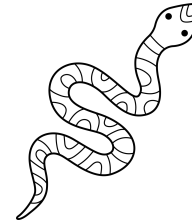
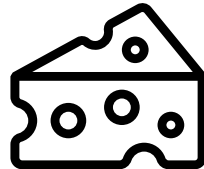
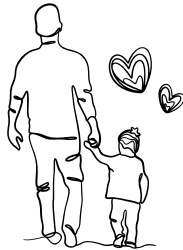
REFUERZOS P/T, B/D, S/Z, -R/-D, M/N, Ñ/LL, -R/-L



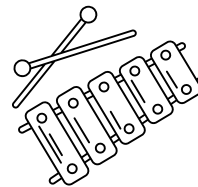
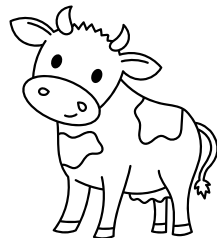
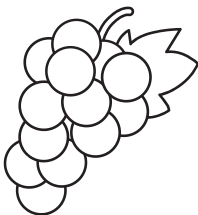
Aaa - Bbb - Ccc - Ddd - Eee - Fff - Ggg



Hhh - Iii - Jjj - Kkk - Lll - Mmm - Nnn



Ooo - Ppp - Qqq - Rrr - Sss - Ttt



Uuu - Vvv - Www - Xxx - Yyy - Zzz

L



LA – LE – LI – LO – LU
AL – EL – IL – OL – UL

LOLA

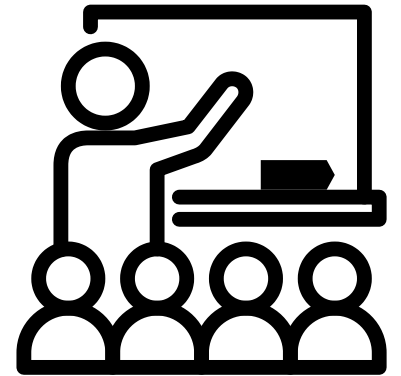
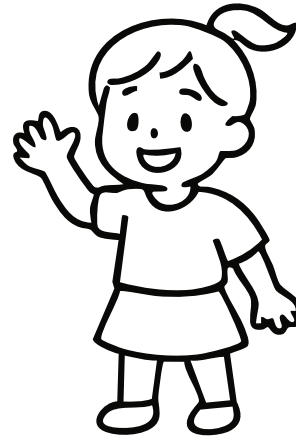
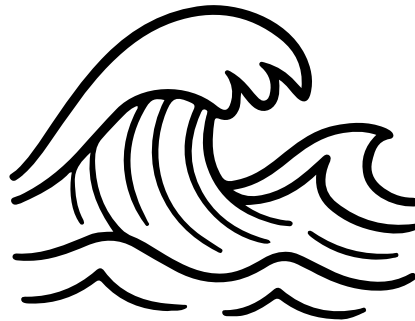
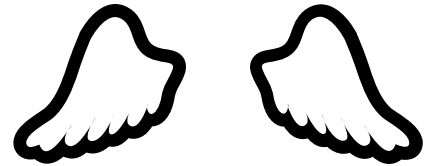
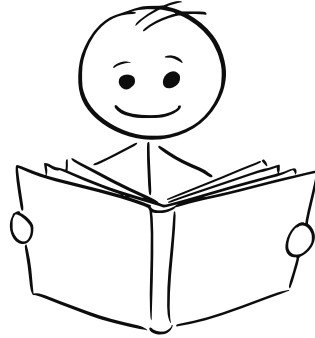
ALA

LEO

AULA

OLA

ÓLEO





MA – ME – MI – MO – MU
AM – EM – IM – OM – UM

MAMÁ

MIMO

MÍO

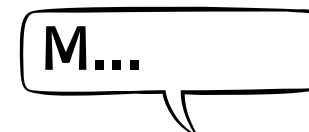
AMO

EME

MUUU



M



L

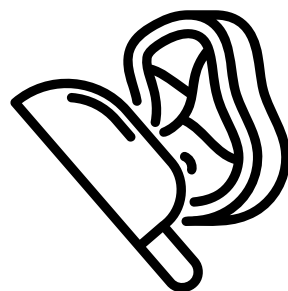


LA - LE - LI - LO - LU
AL - EL - IL - OL - UL
MA - ME - MI - MO - MU
AM - EM - IM - OM - UM



M

MULA



LOMO

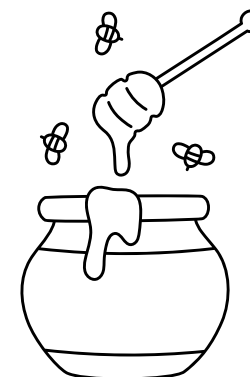
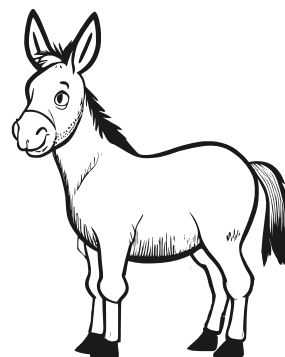
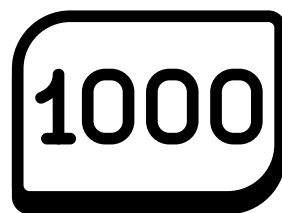


MUELA

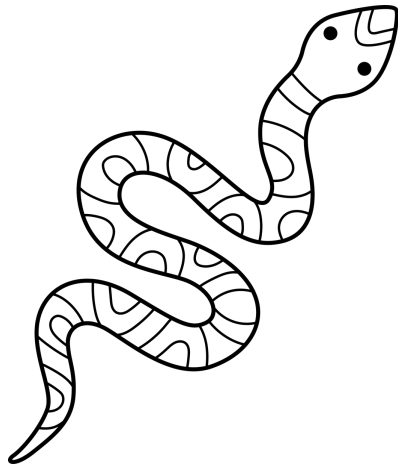
MIEL

LIMA

MIL

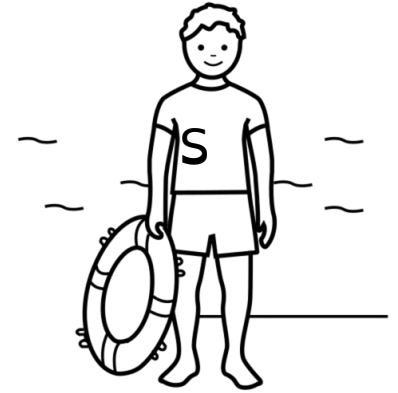
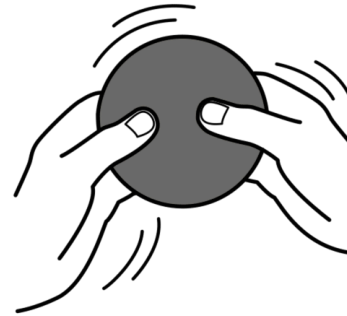


S



SA - SE - SI - SO - SU
AS - ES - IS - OS - US

ESE

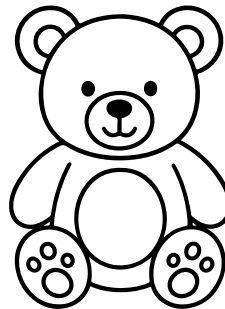


OSO

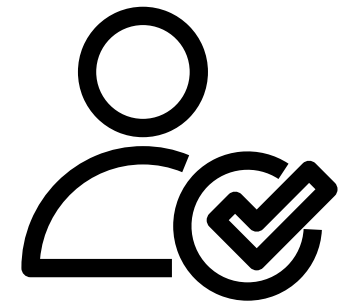
ASA

sí

USO



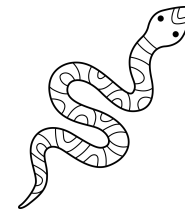
S



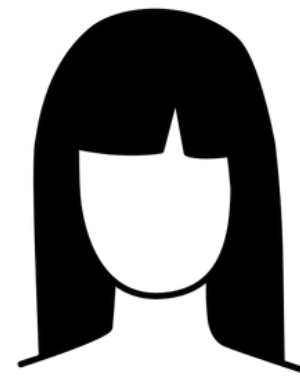
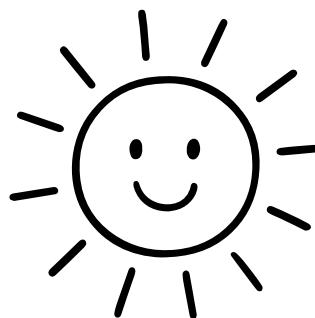
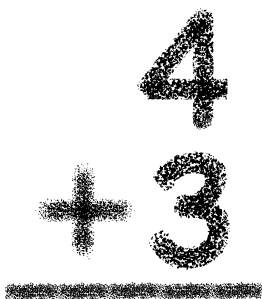
SOS

L M S

LA - LE - LI - LO - LU
MA - ME - MI - MO - MU
SA - SE - SI - SO - SU



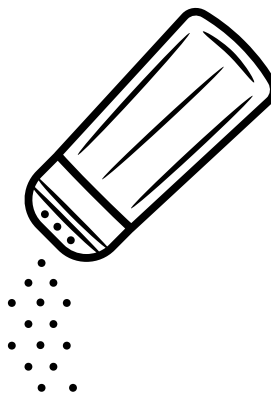
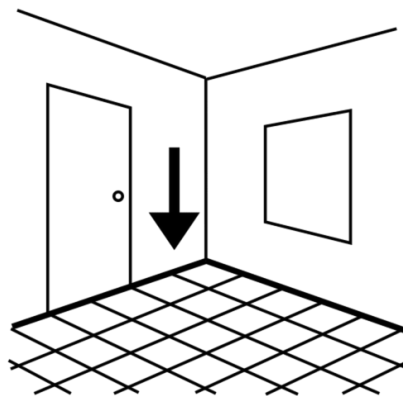
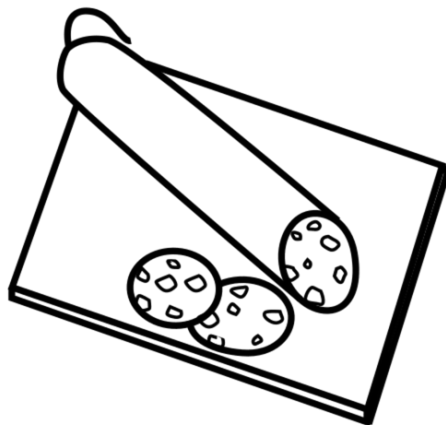
SOL



SUELO



LISO



SALAMI

SUMA



SAL

- Descomposición en sílabas/fonemas
- Significado
- Sinónimos e antónimos
- Exemplos
- Contraexemplos
- Uso da palabra



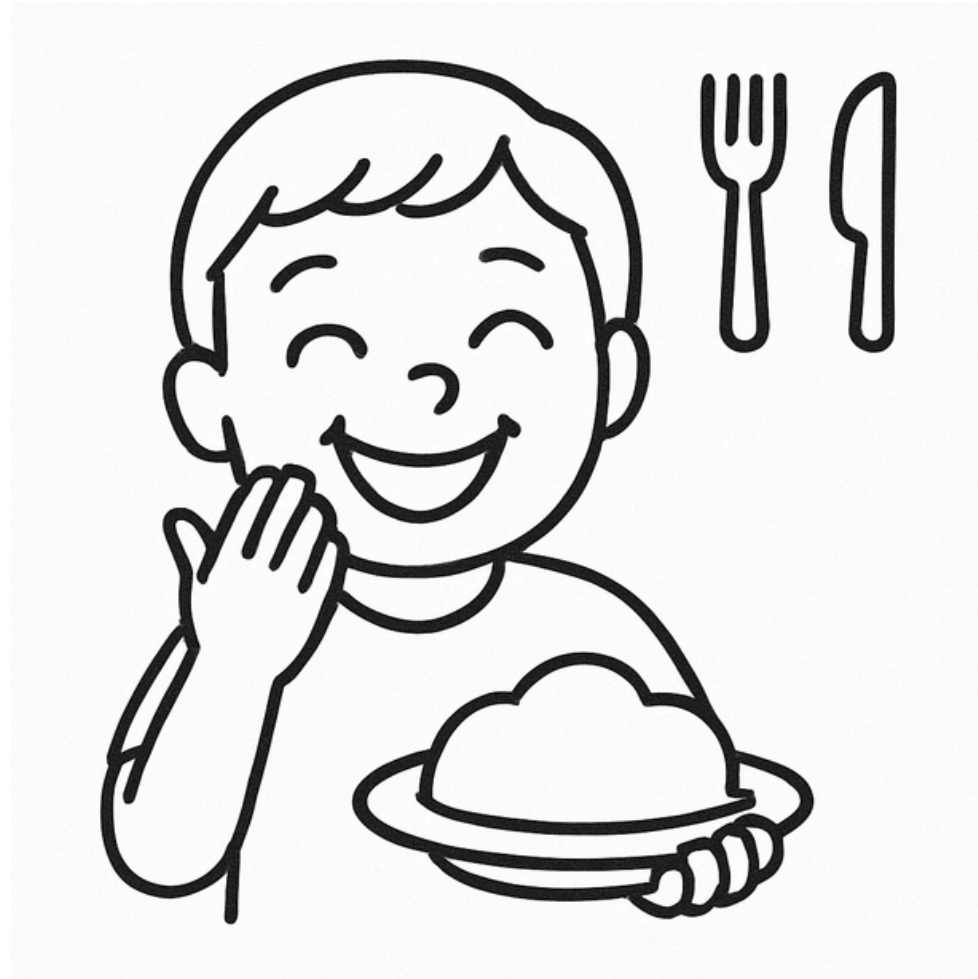
AHORRAR

GUARDAR DINERO O RECURSOS PARA USARLOS
DESPUÉS.



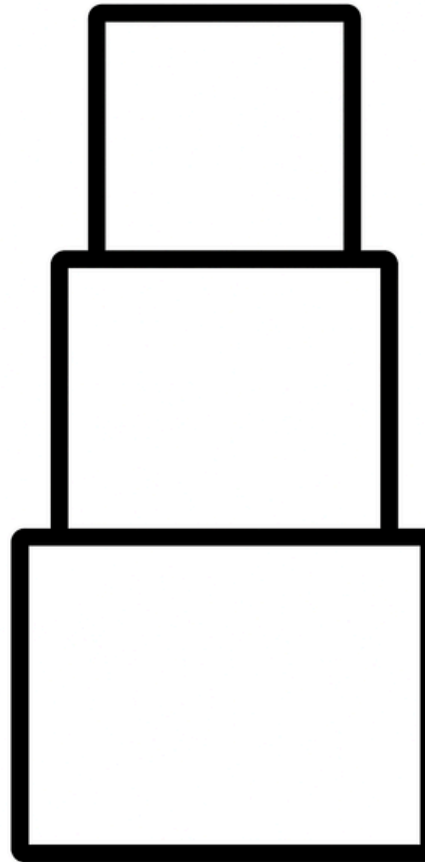
APETITO

GANAS QUE TEMOS DE COMER CANDO TEMOS FAME



APILAR

PONER UNAS COSAS ENCIMA DE OTRAS



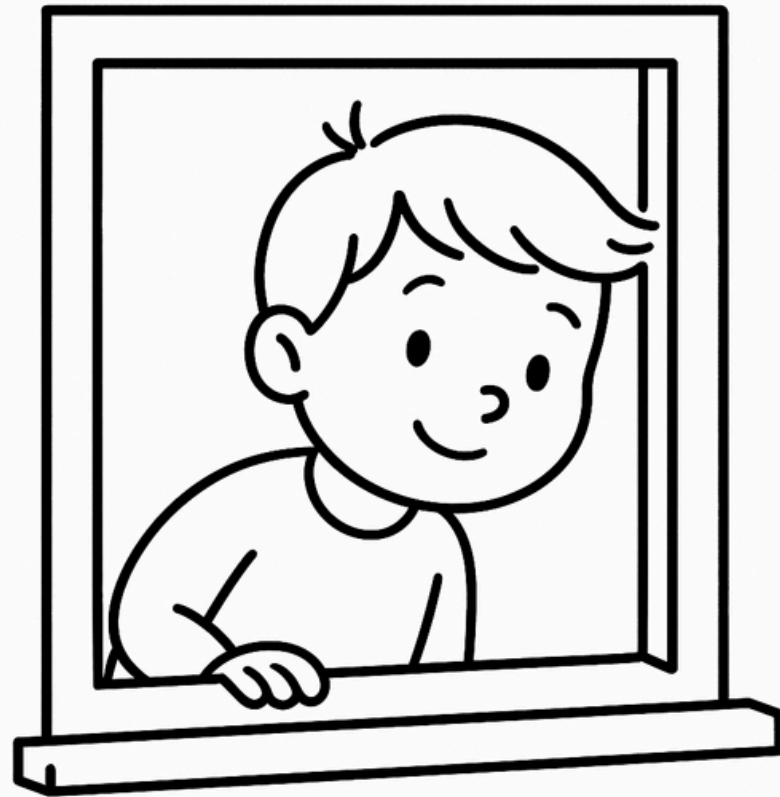
ARROJAR

TIRAR ALGO CON FUERZA



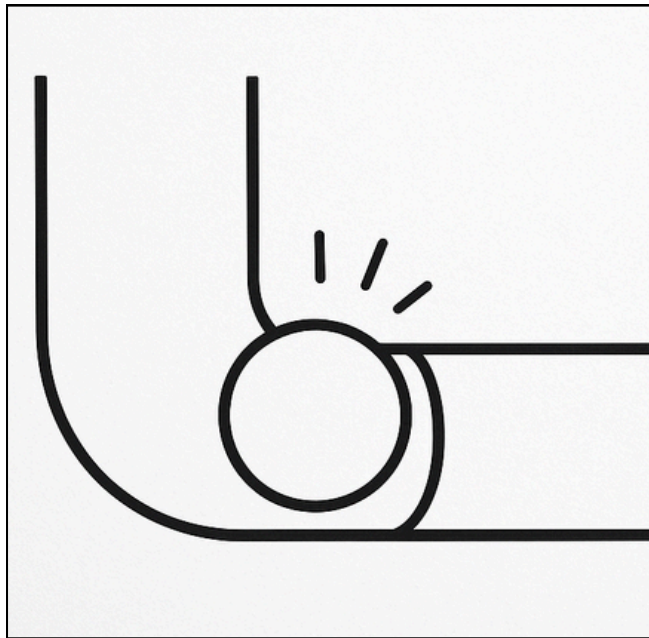
ASOMAR

DEJAR QUE SE VEA UN POQUITO DE ALGO



ATASCAR

ALGO QUEDA PARADO Y NO PUEDE SEGUIR.



CONTRARIAR

FACER QUE ALGUÉN SE POÑA TRISTE, ENFADADO OU INCÓMODO
POR ALGO QUE LLE PASA OU QUE LLE DIN



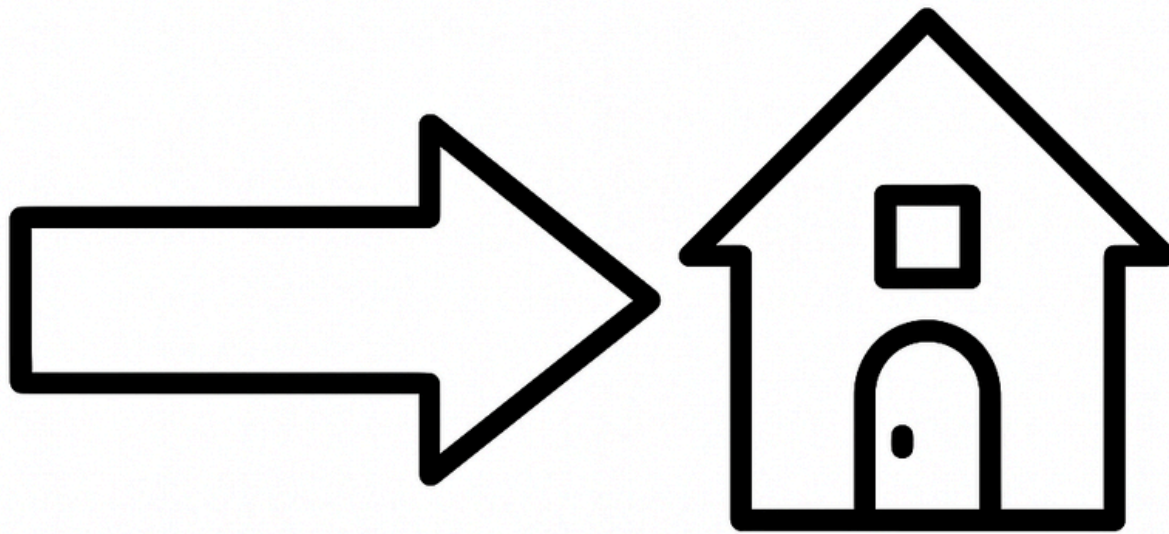
CRUJIR

SONIDO QUE HACEN ALGUNAS COSAS CUANDO SE ROMPEN, SE PISAN O SE MUERDEN PARECIDO A UN "CRAC".



DIRECCIÓN

CAMINO QUE SEGUIMOS PARA IR DE UN LUGAR A OTRO
DÓNDE ESTÁ ALGO.



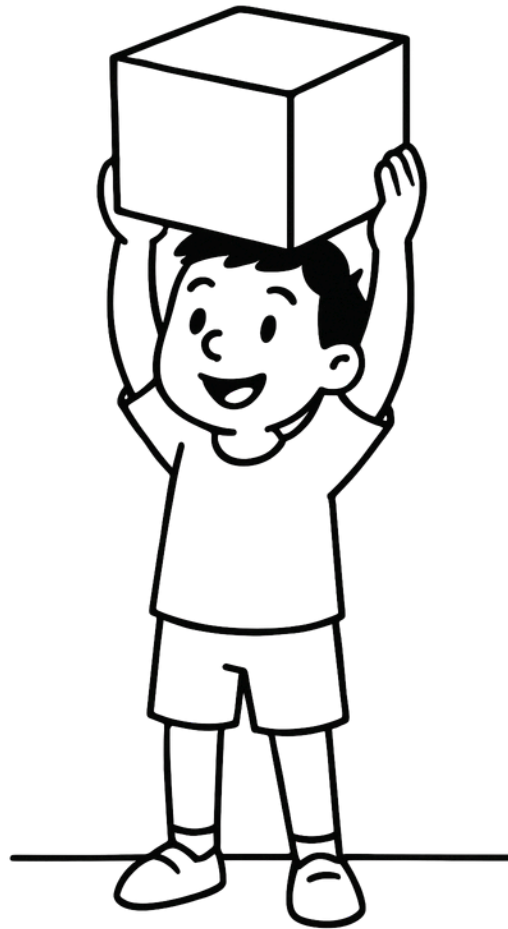
DECIDIR

ELEGIR ENTRE VARIAS OPCIONES LA MEJOR



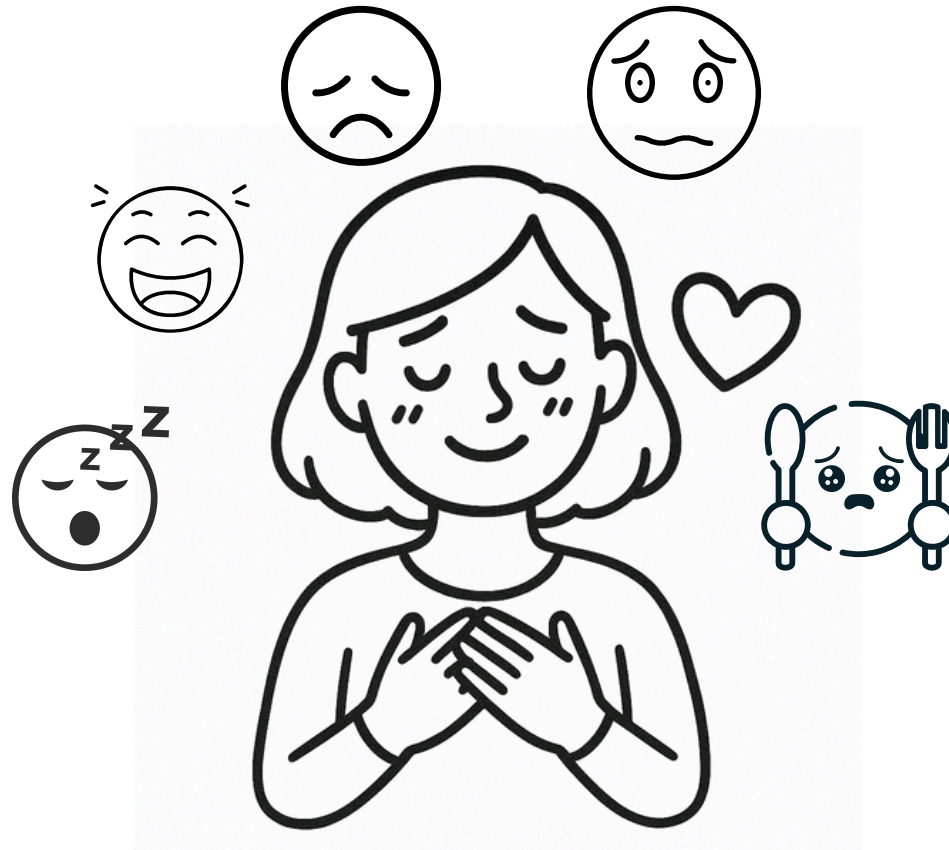
ELEVAR

LEVANTAR ALGO O PONERLO MÁS ALTO



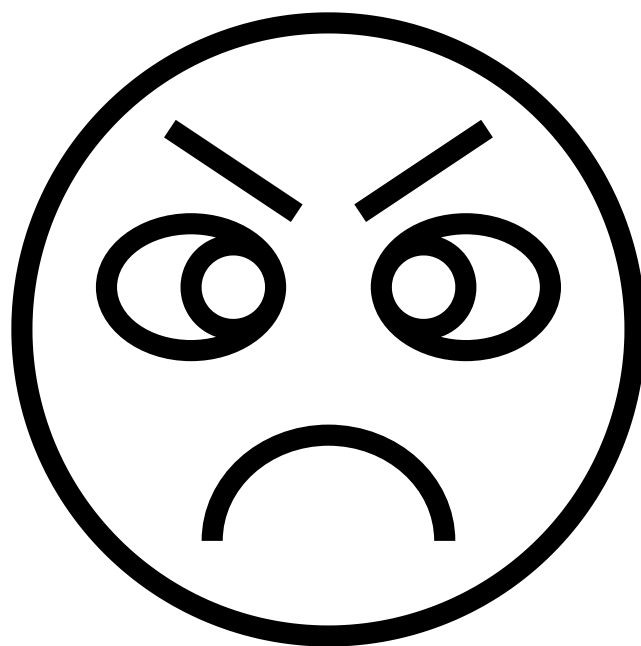
EMOTIVO

ALGUÉN QUE SENTE AS EMOCIÓN S CON MOITA
FORZA E AS MOSTRA FACILMENTE



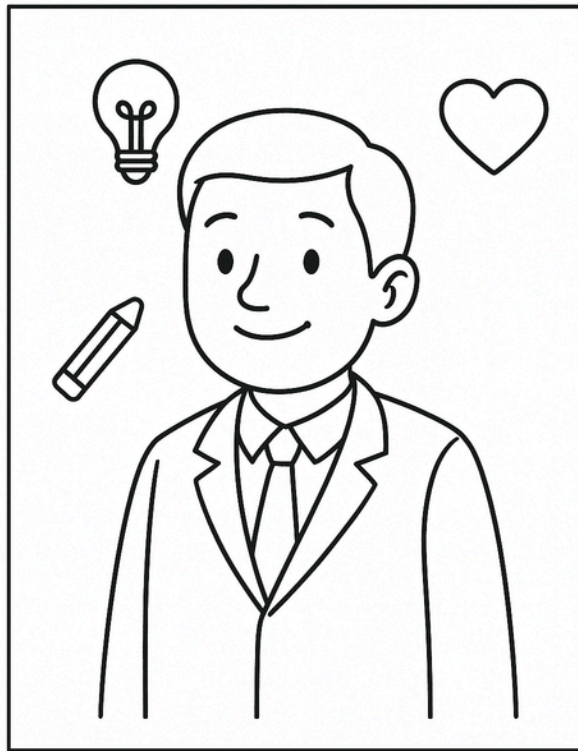
ENFURECER

ENFADARSE MUCHO



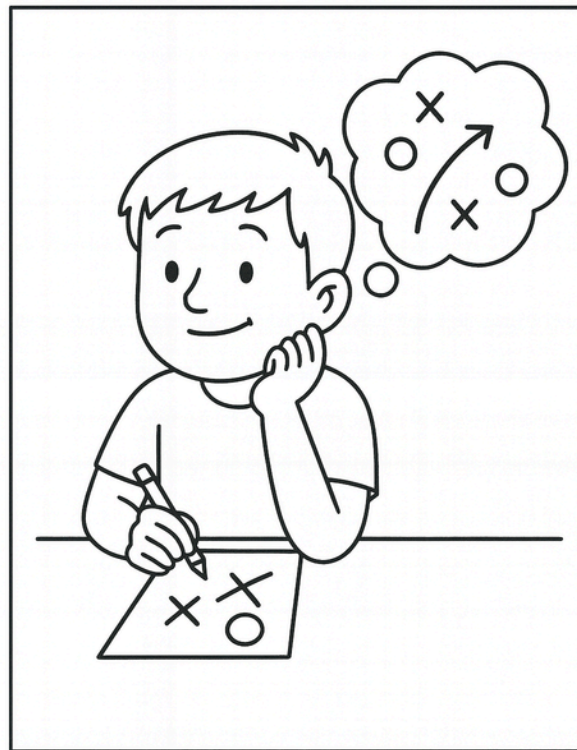
ESPECIALISTA

ES UNA PERSONA QUE SABE MUCHO DE UNA COSA



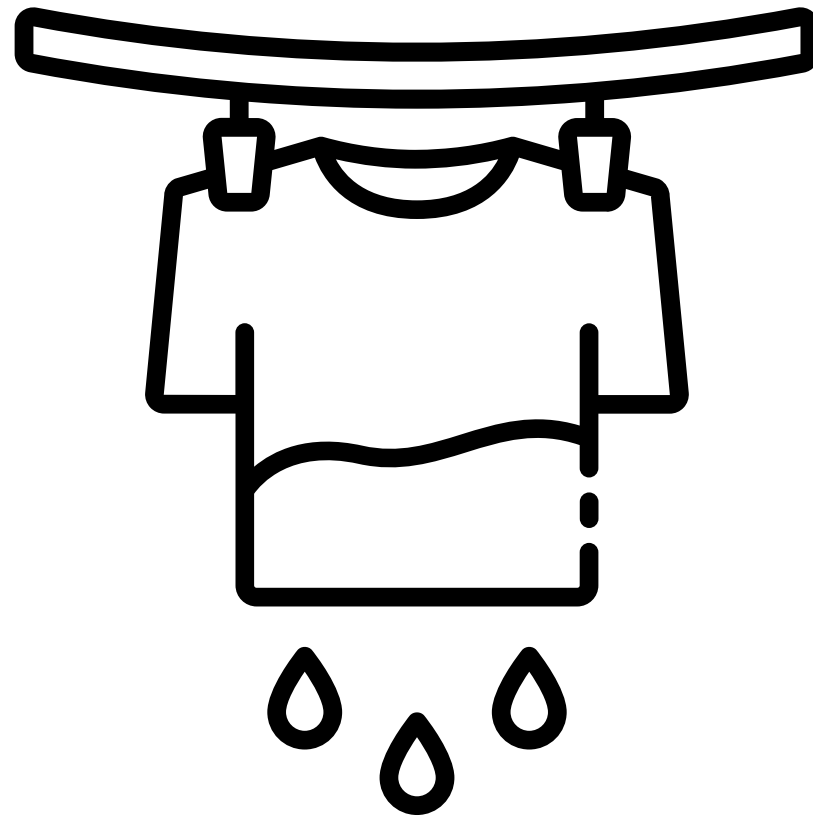
ESTRATEGIA

ES UN PLAN O IDEA PARA CONSEGUIR ALGO



HÚMEDO

ALGO QUE ESTÁ UN POCO MOJADO, PERO NO DEL TODO



ESQUÍO

ANIMALIÑO PEQUENO QUE VIVE NAS ÁRBORES E TEN UNHA COLA
MOI LONGA E SUAVE. GÚSTALLE MOITO CORRER, TREPAR E
GARDAR NOCES E CASTAÑAS.



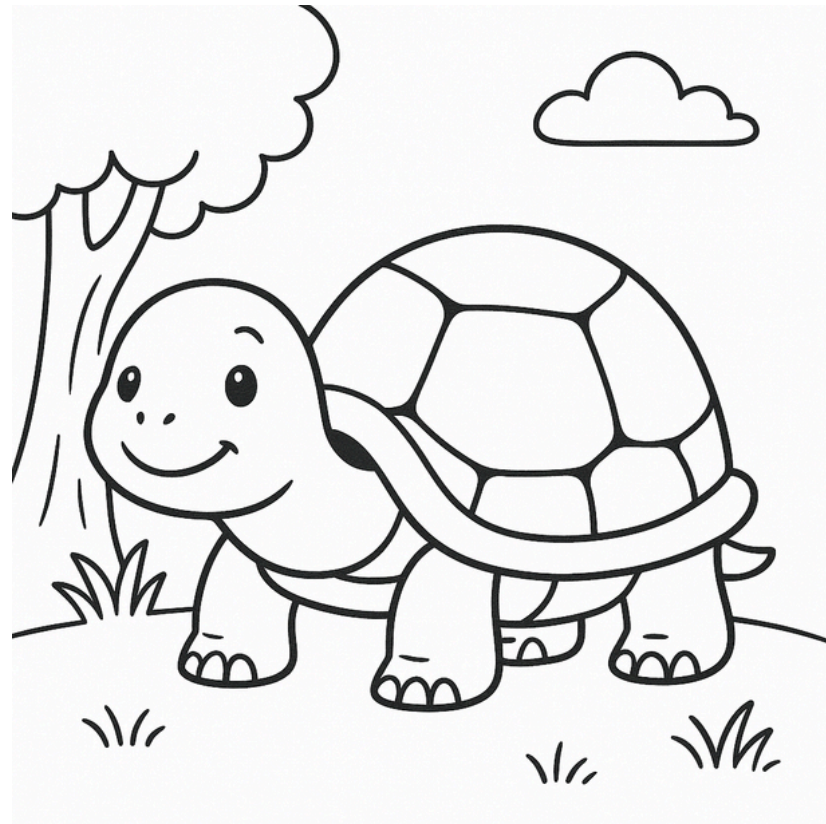
PEGADAS

MARCAS QUE DEIXAN OS PÉS OU AS PATAS NO
CHAN CANDO CAMIÑAMOS



SAPOCONCHO

ANIMALIÑO CON CATRO PATAS QUE TEN UNHA CASA DURA
ENRIBA DO LOMBO, CAMIÑA MOI AMODIÑO



Souto

UN SOUTO É UN LUGAR CHEO DE CASTIÑEIRO S ONDE
MEDRAN AS CASTAÑAS.





A QUE SABE A LÚA



ANTES DO CONTO (activar coñecementos e vocabulario)

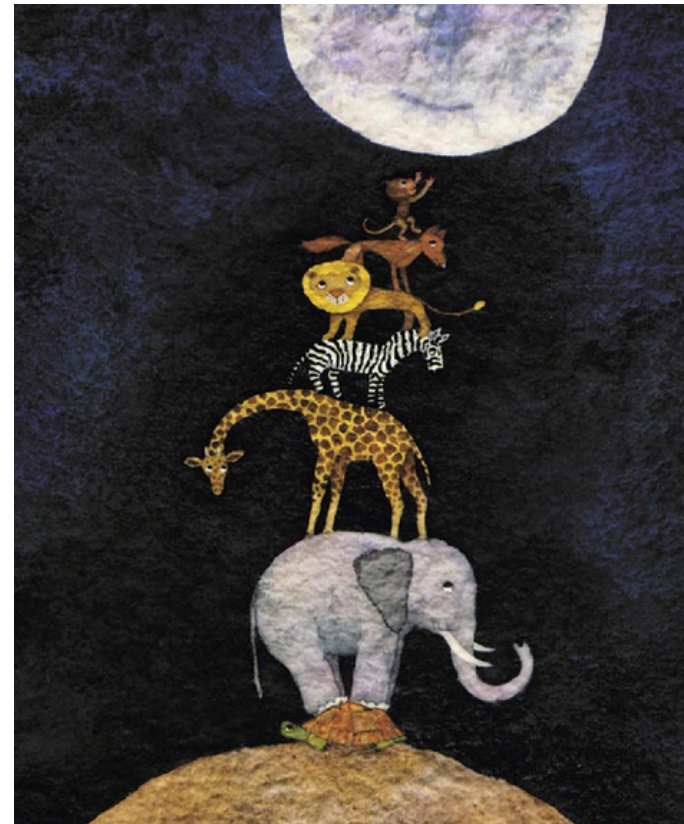
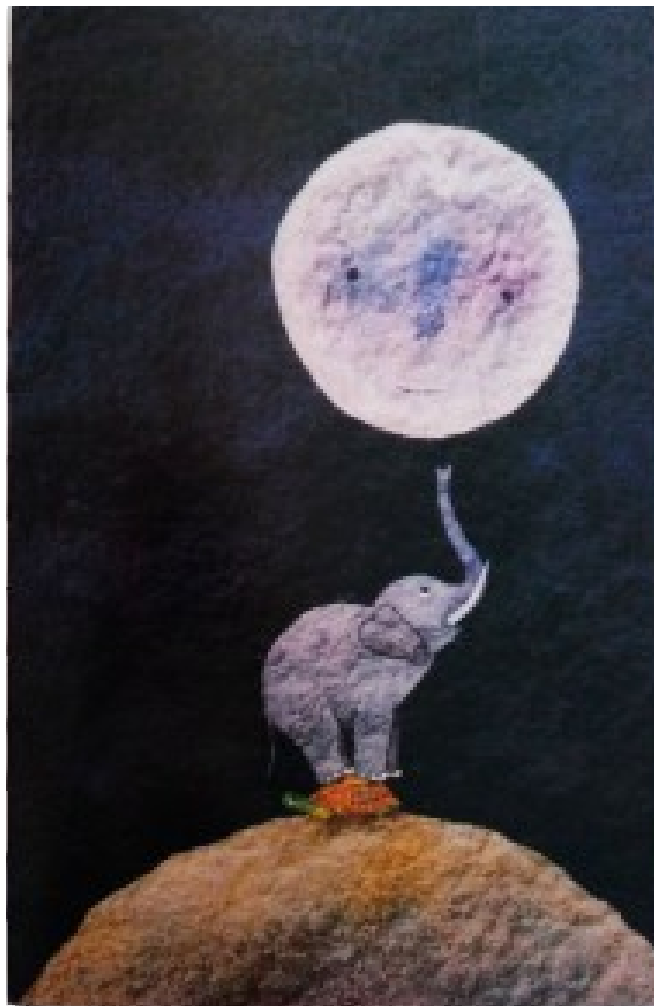
🎯 **Obxectivo:** preparar a comprensión.

- **Preguntas:**
 - Que é a lúa?
 - Pódese tocar?
 - Como credes que sabe?

Aquí xa estamos facendo inferencias predictivas.



DURANTE O CONTO (paradas estratéxicas)



1ª parada (cando os animais intentan alcanzar a lúa)

- Preguntar:

- Por que non a poden coller?
- Que están intentando facer?
- Que cres que pasará agora?

→ Inferencias causais e predictivas.

2ª parada (cando se van subindo uns enriba doutros)

- Preguntar:

- Por que se axudan?
- Que pasaría se un non quixese colaborar?

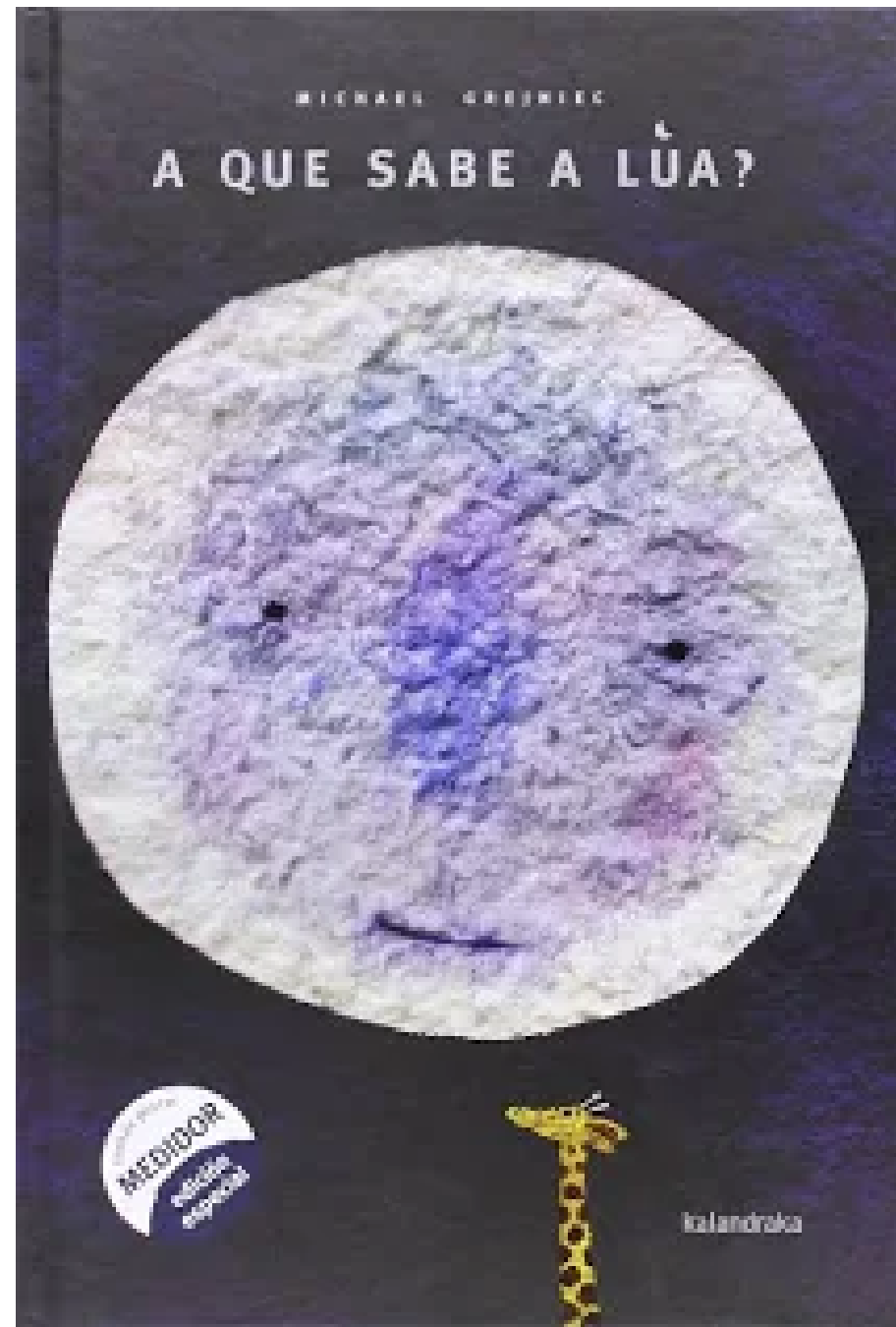
→ Inferencias de intención e sociais.

3ª parada (final)

- Preguntar:

- Como se senten agora?
- Que aprendemos?

→ Inferencias emocionais e globais.



DESPOIS DO CONTO

Actividade 1: Reconstrución oral

- *Que pasou primeiro?*
- *Que problema había?*
- *Como o solucionaron?*

Actividade 2: Cambiar o final

- *E se a lúa desaparecese?*
- *E se un animal dixese que non?*
- *Como farías ti?*

Aquí traballamos inferencias hipotéticas.



PREGUNTAS INFERENCIAIS GRADUADAS

NIVEL 1 –inferencias perceptivas e causais simples

Perguntas tipo:

- *Que está pasando?*
- *Como o sabes?*
- *Está contente ou triste?*
- *Que che fai pensar iso?*
- *Por que chorou?*
- *Que pasou antes?*
- *Que vai pasar agora?*

Sempre acompañadas de apoio visual.





ESCRITA

(Control do trazo e expresión escrita progresiva)

A variedade de materiais e soportes favorece o control do xesto gráfico, a motivación e o acceso progresivo á escritura, respectando os ritmos individuais e os principios do DUA.

Preparación motriz

- *Pinzas, contas, parafusos e encaixes*
- *Tesoiras, rasgado e pegado*
- *Xogos de ensartar e enfiar*
- *Masaxes manuais e exercicios de relaxación*

Trazos e preescritura

- *Circuitos de trazo no chan (liñas, curvas, espirais)*
- *Plantillas de trazo en gran formato*
- *Trazos con coches, pinceis grosos ou esponxas*
- *Pizarras verticais (parede, cabalete)*

Superficies e materiais variados

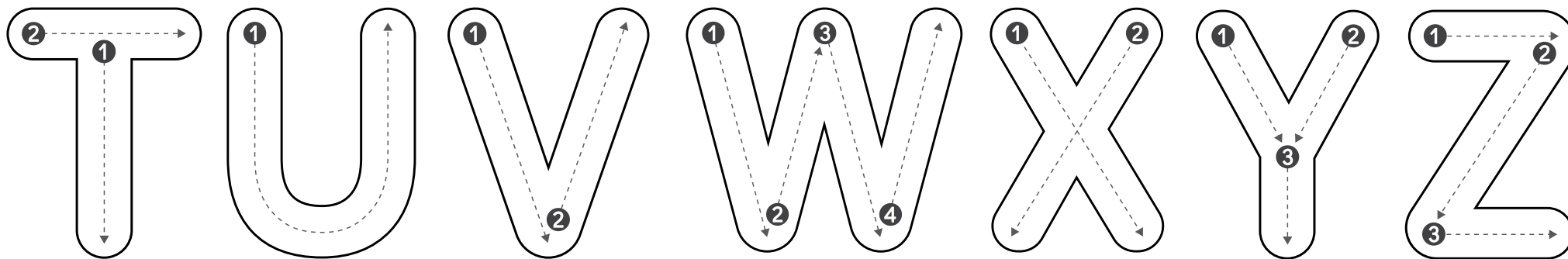
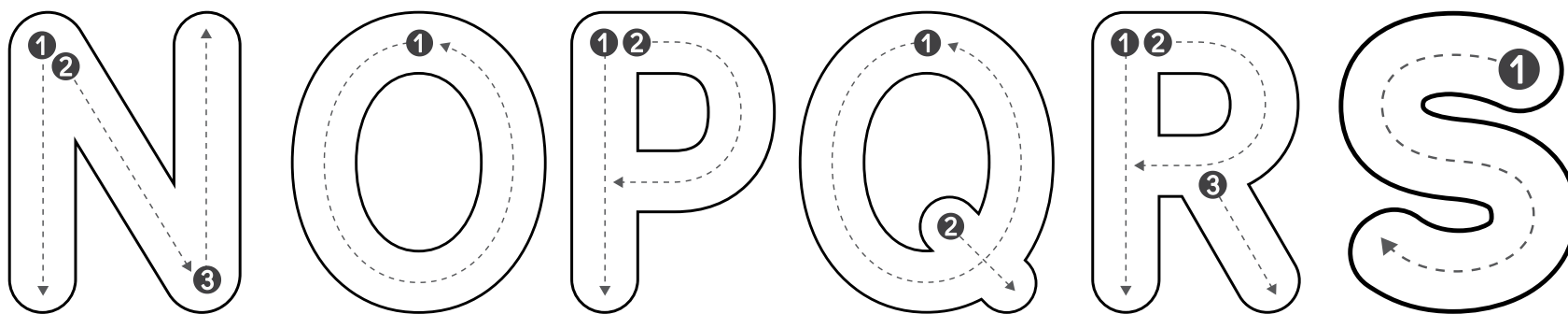
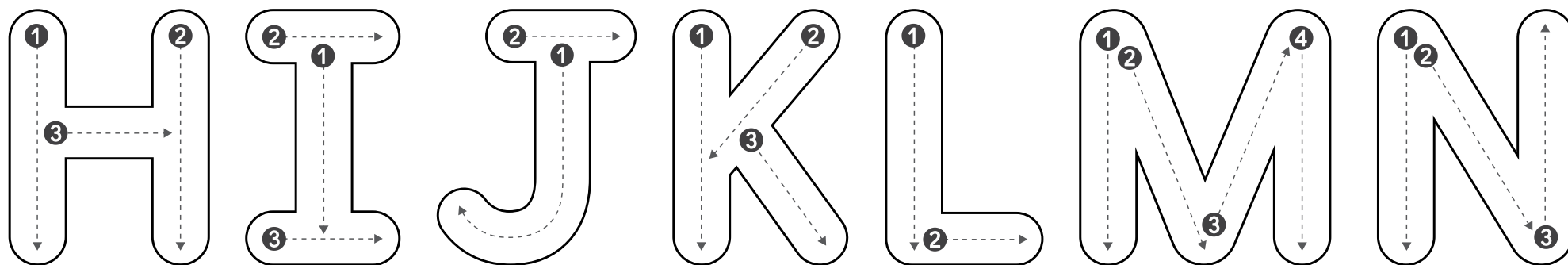
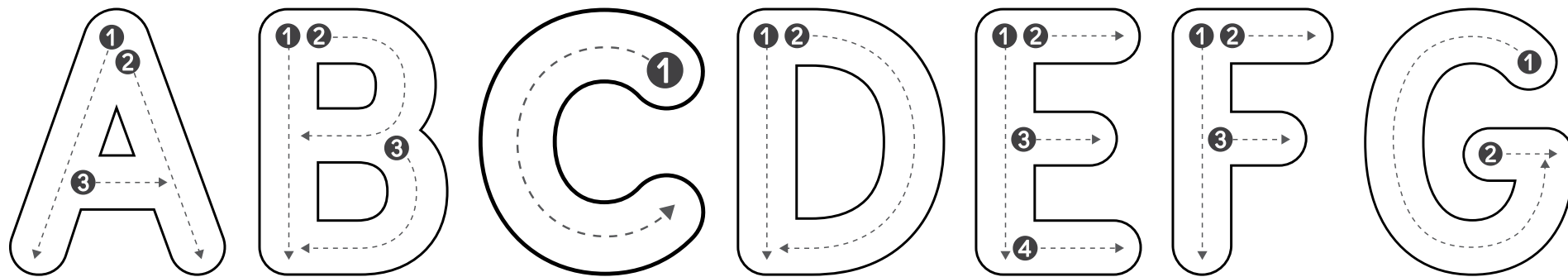
- *Area, sal, fariña, arroz*
- *Pintura de dedos e rotuladores lavables*
- *Papel continuo, cartón, acetatos*
- *Luz (mesa de luz) para repasar trazos*

Escritura emerxente e funcional

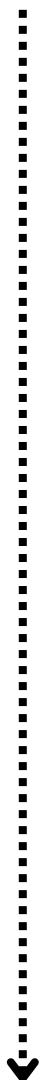
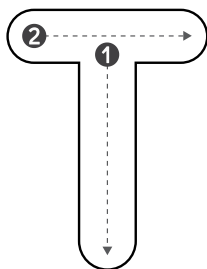
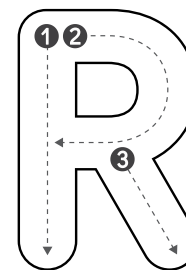
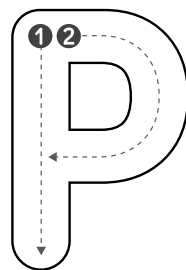
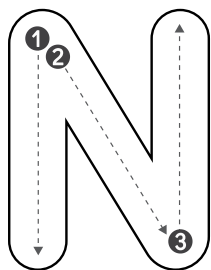
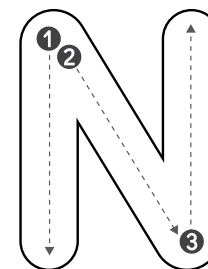
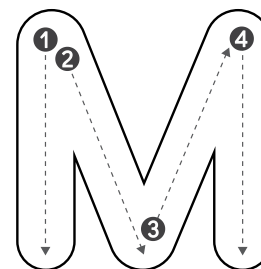
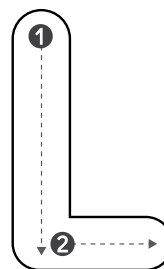
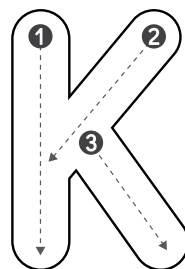
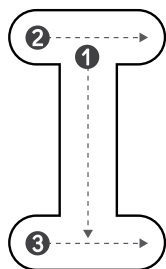
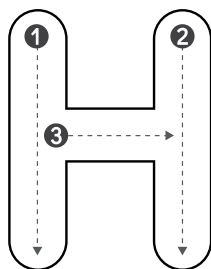
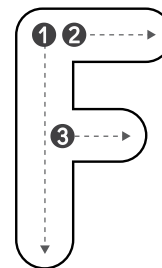
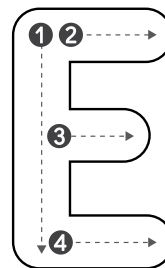
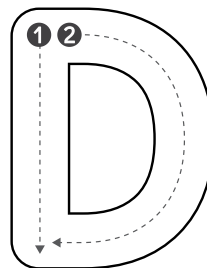
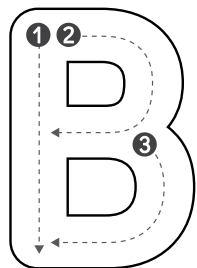
- *Tarxetas de nomes propios e palabras significativas*
- *Escritura de listas, carteis e mensaxes reais*
- *Sobres, post-it e etiquetas*
- *Ditado ao adulto e escritura compartida*

Apoios visuais

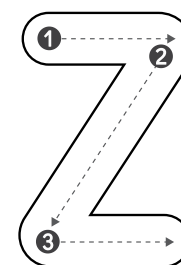
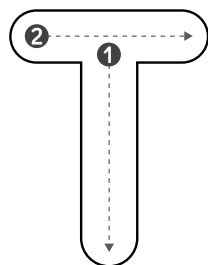
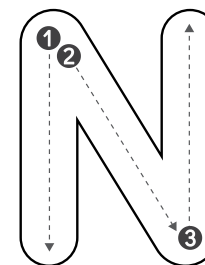
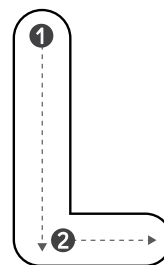
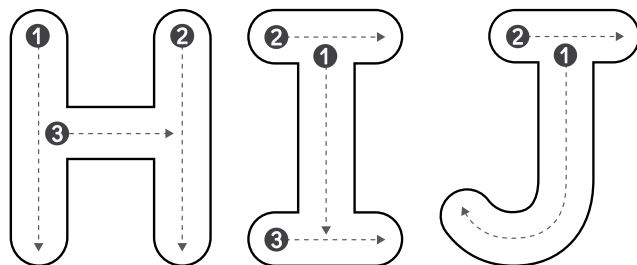
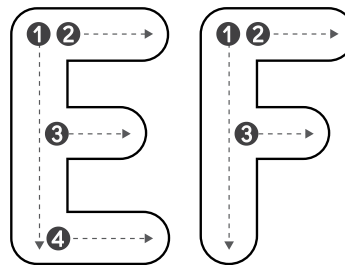
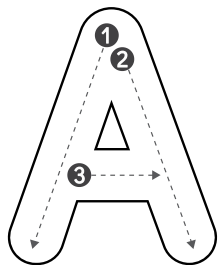
- *Modelos de letras con dirección do trazo*
- *Alfabetos visuais e abecedarios manipulables*
- *Frechas, puntos de inicio e guías de dirección*



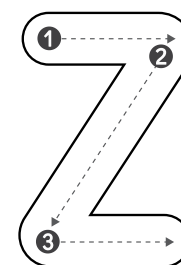
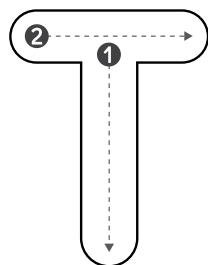
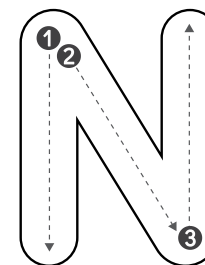
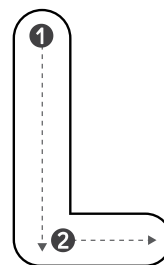
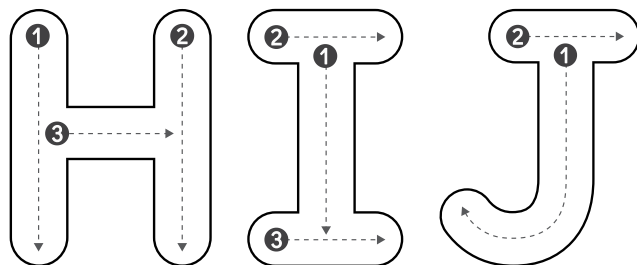
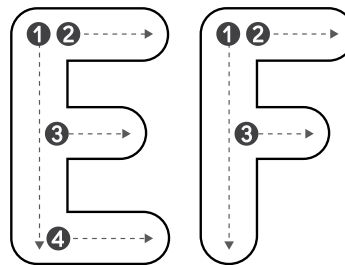
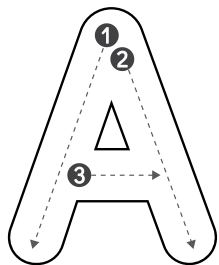
DE PIE



ACOSTADA



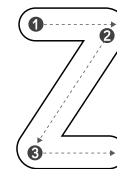
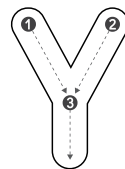
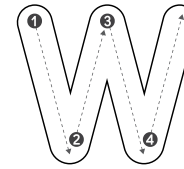
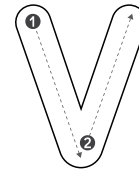
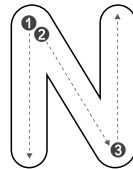
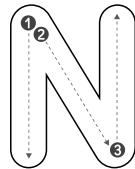
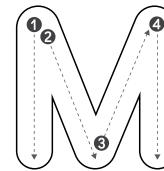
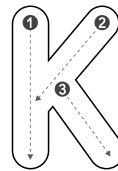
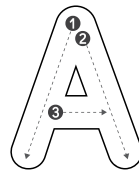
ACOSTADA

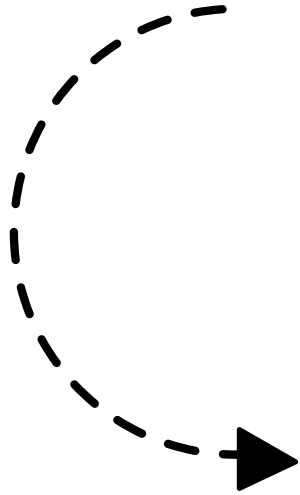


TOBOGANES

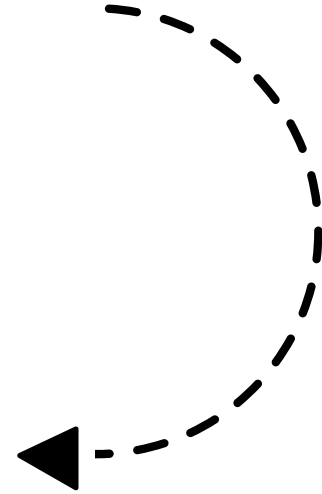
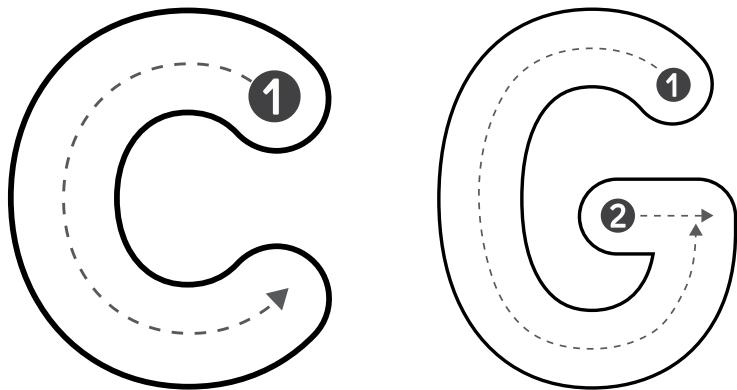
SUBIR

BAJAR

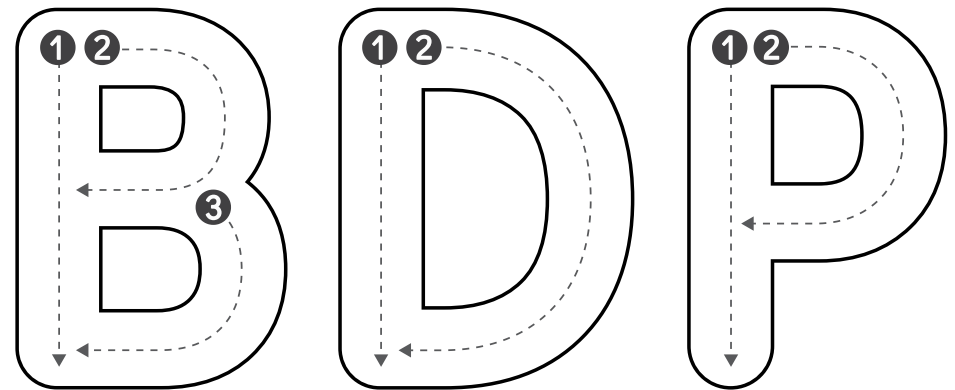




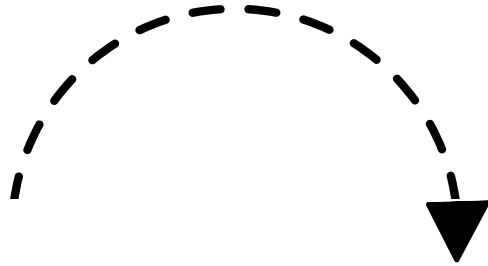
CULETES



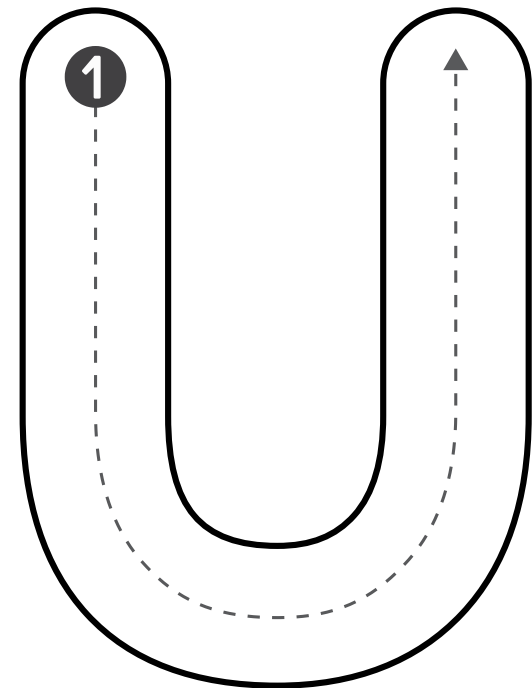
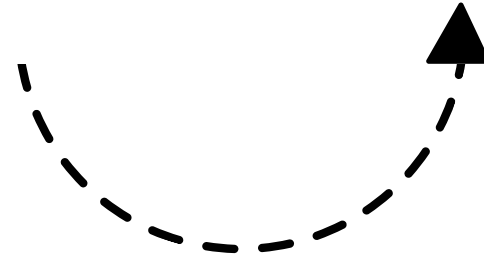
BARRIGAS



PUENTES



BARCAS



PARAGUAS

