|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE SESIÓN INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA** | | | | |
| **Nombre del practicante** | | Lourdes Mayora | | |
| **Nombre del paciente** | | K.C | | |
| **Fecha** | | 19/03/2022 | **N°. sesión:** | 8 |
| **OBJETIVO** | | | | |
| Ejercitar la conciencia fonémica a partir del reconocimiento de sonidos vocálicos en el inicio, final y medial, por medio de actividades específicas. | | | | |
| **ACTIVIDADES** | | | | **MATERIALES Y RECURSOS** |
| **Sintonización**  **(5 minutos)** | La practicante saludará y se presentará al paciente.  Se ejercitará la memoria a largo plazo recapitulando lo que se hizo la sesión anterior. | | |  |
| **Concentración**  **(10 minutos)** | Ejercitar la manipulación silábica por medio del juego “el monstruo come sílabas”: en este juego, el monstruo se come las sílabas de las palabras. Deberás indicar cual es la palabra que queda al quitarle la que se comió. | | | Ordenador |
| **Intervención**  **(30 minutos)** | Sonidos iniciales:   1. Tendrá que realizar lo siguiente frente a unos caramelos que se le muestran en pantalla, y seguir las siguientes indicaciones: El caballo quiere comer solo los chocolates que comienzan con **CA**, igual que caballo. Pinta con rojo los bombones que comienzan con la sílaba **CA**. Tendrá que hacer lo mismo, con LA y ME.   Sonidos finales:   1. Nombrar la última síalba de cada palabra (se contará con apoyo visual para brindar una guía gráfica). 2. Escucha la oración que se forma al unir con una línea las palabras que tienen la misma sílaba final. 3. Pintar los dibujos que terminan con la síalba JA, igual que brubuja.   Sílaba medial:   1. Nombra la sílaba del medio en cada palabra. Pinta el círculo del medio, que representa la sílaba medial. 2. Marca con una cruz los dibujos que tienen la sílaba medial **BA** y encierra los dibujos que tienen la sílaba medial **MI**. Quedarán dibujos sin marcar ni encerrar.   ¡Es día de cumpleaños! Ayuda a ordenar los regalos, uniendo los que tienen la misma sílaba medial. Por últmo se le preguntará si recuerda qué recibió de regalo el día de su cumpleaños y dibujarlo en el paquete de la plantilla. | | | Plantillas y material manipulativo  Crayones |
| **Relajación**  **(5 minutos)** | **Drawize:** es un juego en línea de adivinar los dibujos, uno escoge la palabra por dibujar y la otra persona adivina la palabra. | | | ordenador |
| **Resumen**  **(10 minutos)** | Se ejercitará la memoria a corto plazo preguntándole al niño que se realizó  durante la sesión. Se recordará la fecha/hora de la próxima sesión. Se explicará el plan paralelo. | | |  |
| **PLAN PARALELO** | | | | **MATERIALES Y RECURSOS** |
| Escoger un texto corto de elección de la paciente; una vez se tenga, la paciente tendrá que explicar por qué escogió el texto, que le llama la atención, y de qué va la historia. Luego los miembros de la familia, le contarán a la paciente, alguna historia involucrando algún tema del texto que empleo. | | | |  |
| **EVALUACIÓN** | | | | |
| Se habrá cumplido el objetivo si la paciente logra reconocer las sílabas iniciales, finales y mediales. | | | | |

Shape

Description automatically generated

A picture containing text

Description automatically generated

Serpiente: TE

Balde: de

Cohete: te

Puente: te

Palitroque: que

Chupete: te

Trabajar sílabas trabadas

Raqueta: ta

Lampara: ra

Diagram

Description automatically generatedA picture containing shape

Description automatically generatedA picture containing text

Description automatically generatedA picture containing diagram

Description automatically generated