

Caligrafix + PLEIQ

Descubre las actividades interactivas de este cuadernillo en 3 pasos:



1. Descarga la aplicación gratuita de PleIQ.

¡Prueba gratis!



2. Presiona el botón "¡Prueba gratis!" y completa los datos.



3. Escanea los marcadores interactivos en cada página y ¡descubre la magia!

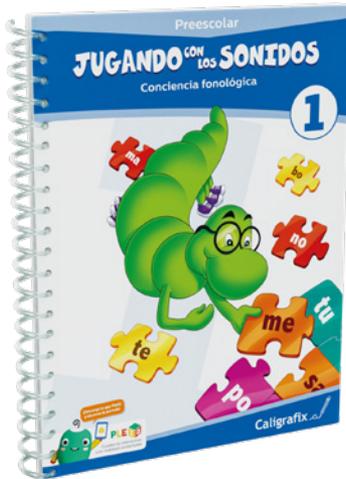
¡Hola! Yo soy el gusanito Gus

¡Y yo soy tu compañero PleIQ!

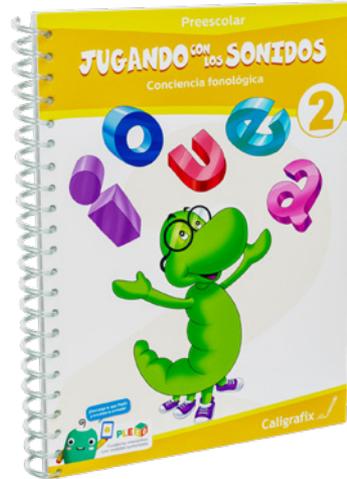
Descarga gratis la aplicación para tu celular o tablet en:



CONOCE LA NUEVA LÍNEA CONCIENCIA FONOLÓGICA INTERACTIVA



Jugando con los sonidos 1
Prekínder



Jugando con los sonidos 2
Kínder



Jugando con los sonidos 3
1º Básico

¡Juega y aprende con realidad aumentada!

Los cuadernos **Jugando con los sonidos** de Caligrafix ahora incluyen **experiencias interactivas con realidad aumentada de PleIQ**, que potencian el aprendizaje de los niños y niñas a través del uso responsable de la tecnología en el aula y en el hogar.

¡Descubre algunas de estas actividades en este cuadernillo interactivo!



CONOCE LA NUEVA LÍNEA CONCIENCIA FONOLÓGICA INTERACTIVA

Jugando con los sonidos es una serie de tres cuadernos interactivos que estimulan y desarrollan la conciencia fonológica, habilidad precursora de la lectoescritura. Esta propuesta lúdica permite conocer y explorar paulatinamente la organización de las sílabas y de los sonidos en las palabras.

Ahora con la incorporación de las **actividades interactivas con realidad aumentada de PleIQ**, los cuadernos facilitan el aprendizaje autónomo, permitiendo a los niños y niñas vivir experiencias que estimulan, con apoyo visual y auditivo, las habilidades de conciencia fonológica y recibir retroalimentación en tiempo real.



CONOCE LA NUEVA LÍNEA CONCIENCIA FONOLÓGICA INTERACTIVA

¿Qué es la conciencia fonológica?

En términos sencillos, se puede entender como “conciencia fonológica” a la habilidad para reflexionar y manipular de manera consciente segmentos del lenguaje oral. Existen dos niveles de conciencia fonológica: uno de ellos es la **conciencia silábica** y el otro es la **conciencia fonémica**.

¿Por qué es importante desarrollar la conciencia fonológica?

Porque cumple un rol fundamental en el proceso de adquisición de la lectoescritura desde el punto de vista de la decodificación. Existen numerosas investigaciones que demuestran una relación positiva entre la habilidad para identificar los sonidos que componen la palabra oral y el éxito en la lectura y escritura.

Al desarrollar la conciencia fonológica, los niños y niñas descubren que las palabras orales están formadas por sílabas y que estas a su vez se conforman por fonemas (sonidos). Es así como aprenden a identificar los sonidos iniciales y finales de las palabras, las secuencias de sonidos que las constituyen y a formar palabras con sonidos diferentes. Todo ello les permite a los niños y niñas adquirir las reglas de correspondencia entre fonema y grafema.

¿Cuándo podemos empezar a estimular la conciencia fonológica?

Desde los 3 años de edad podemos comenzar gradualmente a trabajar esta habilidad, permitiendo con ello que los niños y niñas adquieran mayor conciencia acerca de los sonidos que forman las palabras. Es trascendental que sea abordada desde etapas preescolares para facilitar así el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

JUGANDO CON LOS SONIDOS 1

A partir de los 4 años



Este cuaderno de actividades desarrolla la conciencia fonológica y organiza el lenguaje oral, fomentando la adquisición de vocabulario e incorporando categorías semánticas y contenidos propios de la edad.

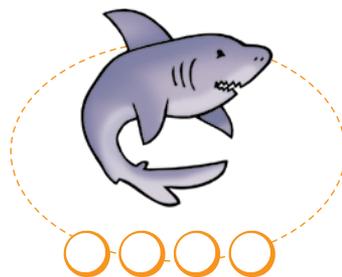
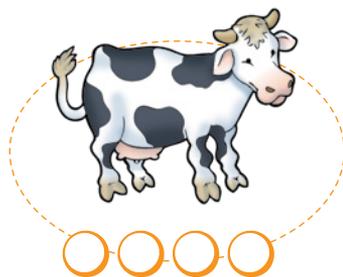
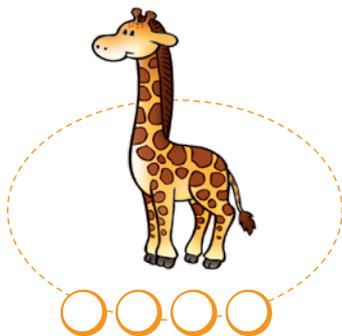
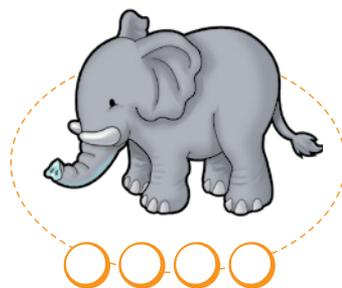
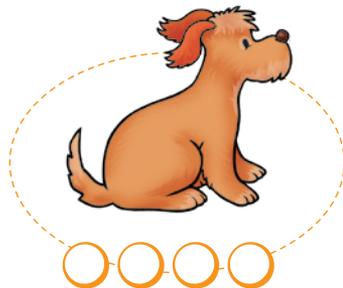
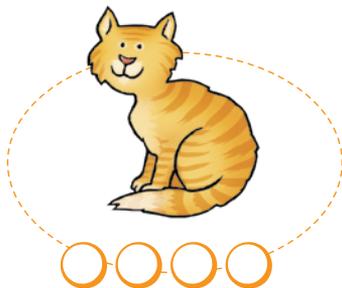
Jugando con los sonidos 1 da énfasis al desarrollo de la conciencia silábica y al reconocimiento de sonidos vocálicos.

Cuenta con actividades de:

- Segmentación silábica.
- Reconocimiento de sílabas.
- Reconocimiento vocálico.
- Reconocimiento de fonema consonántico inicial con los sonidos /m/ y /p/.

Y las actividades interactivas permiten:

- Instrucciones vocalizadas para el aprendizaje autónomo.
- Escuchar los fonemas y nombres de cientos de objetos y animales.
- Recibir retroalimentación y apoyo en tiempo real.



Escanea esta imagen con la app de PleIQ



Actividad Interactiva



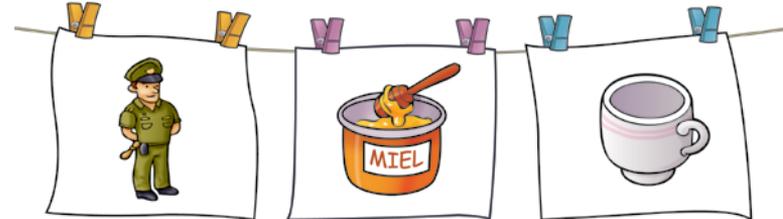
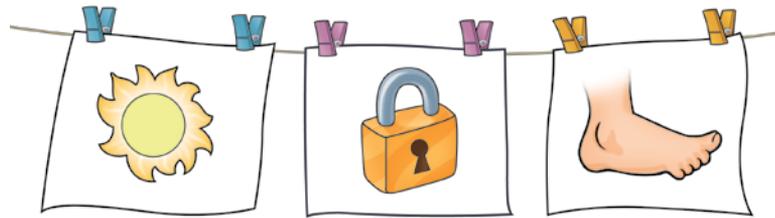
Objetivo: Identificar la cantidad de sílabas que tienen las palabras de 1 a 5 sílabas.

- Cuenta cuántas sílabas tiene cada palabra y pinta la cantidad de círculos que corresponda
Gato, perro, elefante, jirafa, vaca, tiburón.

Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los sonidos 1**



Escanea esta imagen con la app de PleIQ



Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los sonidos 1**

Objetivo: Identificar la cantidad de sílabas que tienen las palabras de 1 a 5 sílabas.

- Marca con una cruz los dibujos que tienen la misma cantidad de sílabas que **TREN**.

Tren, sol, candado, pie, carabiniere, miel, taza.

Actividad interactiva



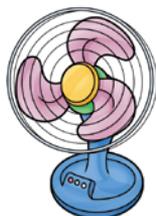


2

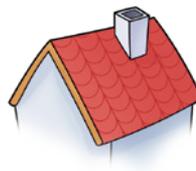














Escanea esta imagen con la app de PleIQ



Actividad interactiva



Objetivo: Identificar la cantidad de sílabas que tienen las palabras de 1 a 5 sílabas.

- Escribe debajo de cada dibujo el número de sílabas que tiene cada palabra, como en el ejemplo. Encierra la palabra que tiene 5 sílabas.
Cuna, príncipe, campana, cruz, ventilador, flor, techo, lavadora.

Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los sonidos 1**



Escanea esta imagen con la app de PleIQ



Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los sonidos 1**

Objetivo: Reconocer la vocal inicial de las palabras.

- Vamos a aprender las vocales. Mira cada dibujo y repite el sonido que hace cada personaje: El niño grita, AAAA... La oveja dice EEEE... La niña llora, IIII... El viejito pascuero se ríe, OOOO... El fantasma nos asusta, UUUU...

Actividad interactiva





M A N O

Escanea esta imagen con la app de PleIQ



Actividad interactiva



Objetivo: Reconocer la secuencia de vocales que está en la palabra.
- Encierra los dibujos que tengan la misma secuencia de vocales que el modelo.
Mano, dado, brazo, palo, gato, casa, tambor, silla.

Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los sonidos 1**



JUGANDO CON LOS SONIDOS 2

A partir de los 5 años



Este cuaderno de actividades desarrolla los precursores de la lectoescritura a nivel de sílabas y fonemas junto con otras habilidades cognitivas como atención y memoria. Entrega a los niños y niñas todas las competencias necesarias para llevar a cabo su proceso lector.

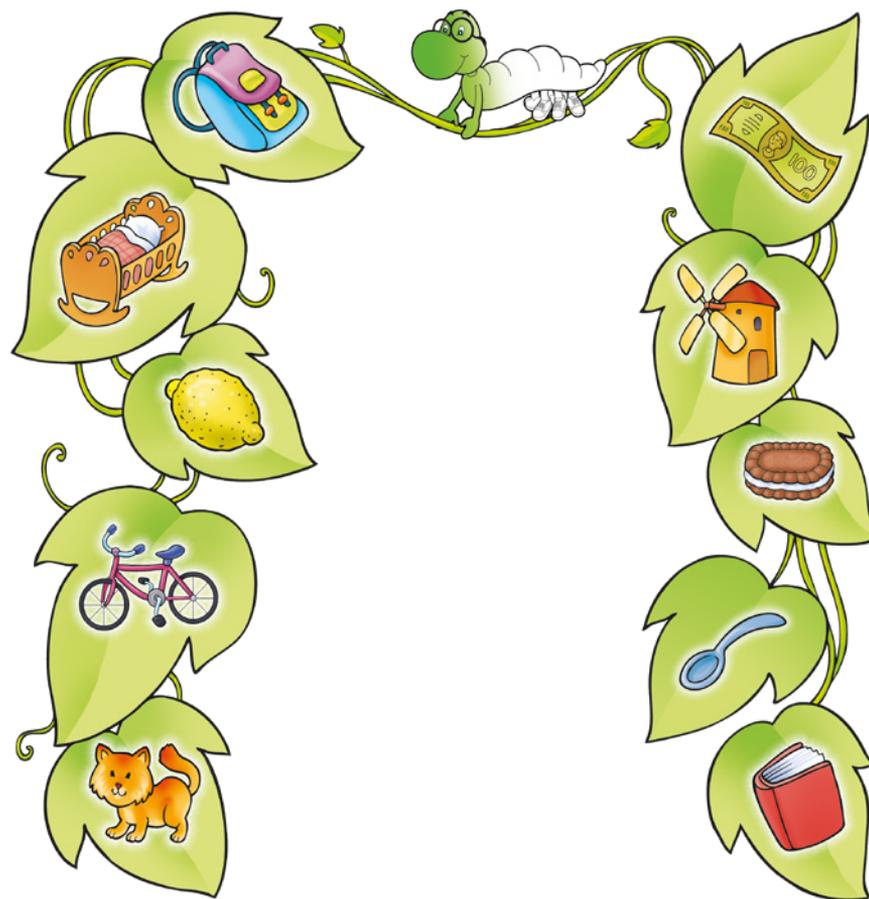
Jugando con los sonidos 2 da énfasis al desarrollo de la conciencia silábica y fonémica de manera equitativa.

Cuenta con actividades de:

- Segmentación silábica.
- Reconocimiento de sílabas (inicial, final y medial).
- Manipulación silábica.
- Reconocimiento de sonido vocálico y consonántico (inicial, final y medial) de variados fonemas, análisis y síntesis fonémicos.

Y las actividades interactivas permiten:

- Instrucciones vocalizadas para el aprendizaje autónomo.
- Escuchar los fonemas y nombres de cientos de objetos y animales.
- Recibir retroalimentación y apoyo en tiempo real.



Escanea esta imagen con la app de PleIQ



Actividad interactiva



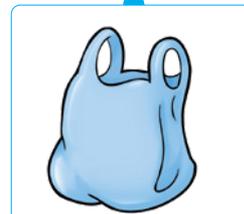
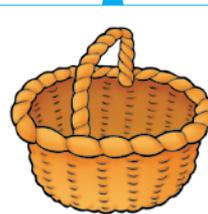
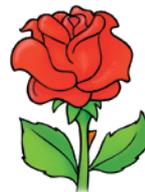
Objetivo: Reconocer la sílaba inicial de las palabras.

- Une con una línea las palabras que comienzan con la misma sílaba.
Mochila, billete, cuna, molino, limón, galleta, bicicleta, cuchara, gato, libro.

Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los Sonidos 2**



Escanea esta imagen con la app de PleIQ



Actividad interactiva



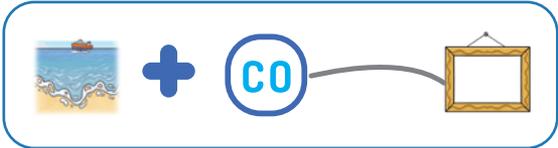
Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los sonidos 2**

Objetivo: Reconocer la sílaba final de las palabras.

- ¡A ordenar! Guarda en la caja los objetos que terminan con JA; en el canasto, los que terminan con TO y en la bolsa, los que terminan con SA. Únelos con una línea.

Rosa, moto, zapato, reja, pesa, bruja.

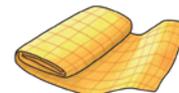




+ TE



+ DOR



+ NA



+ LA



Escanea esta imagen con la app de PleIQ



Actividad interactiva



Objetivo: Agregar, quitar o juntar sílabas para formar nuevas palabras.

- Gus te agregó una sílaba a las palabras. Descubre la palabra que se forma y únela con su dibujo, como en el ejemplo.
Mar, marco, palo, corona, cola, coro, tela, té, palote, colador.

Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los sonidos 2**

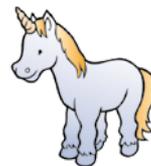




Escanea esta imagen con la app de PleIQ



S P N



N C R N



M P L L T



N C L



N D



R N T R R N C



Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los sonidos 2**

Objetivo: Reconocer la secuencia de vocales que está en la palabra.
 -Descubre las vocales que se encuentran en cada palabra y luego pinta los círculos según la clave de color, como en el ejemplo.
 Espina, unicornio, ampolleta, ancla, indio, ornitorrinco.

Actividad interactiva





Escanea esta imagen con la app de PleIQ



Actividad interactiva



Objetivo: Reconocer la consonante inicial de las palabras.

- León y lupa comienzan con L. Ayuda al león a encontrar palabras que empiezan con L y márcalas con una cruz.

Lápiz, leopardo, caracol, dulce, planta, lagartija, lima, lobo.

Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los sonidos 2**



JUGANDO CON LOS SONIDOS 3

A partir de los 6 años



Este cuaderno de actividades facilita el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura, desarrollando la habilidad de manipular los sonidos de distintas maneras y con una mayor complejidad, a partir de experiencias lúdicas y divertidas.

Jugando con los sonidos 3 da énfasis en el desarrollo de la conciencia fonémica e incorpora actividades de apoyo para el desarrollo de la lectoescritura.

Cuenta con actividades de:

- Segmentación silábica.
- Reconocimiento de sílabas.
- Manipulación silábica.
- Reconocimiento de sonido vocálico y consonántico (inicial, medial y final) de variados fonemas.
- Manipulación fonémica.
- Análisis y síntesis fonémicos.
- Integración.

Y las actividades interactivas permiten:

- Instrucciones vocalizadas para el aprendizaje autónomo.
- Escuchar los fonemas y nombres de cientos de objetos y animales.
- Recibir retroalimentación y apoyo en tiempo real.

1

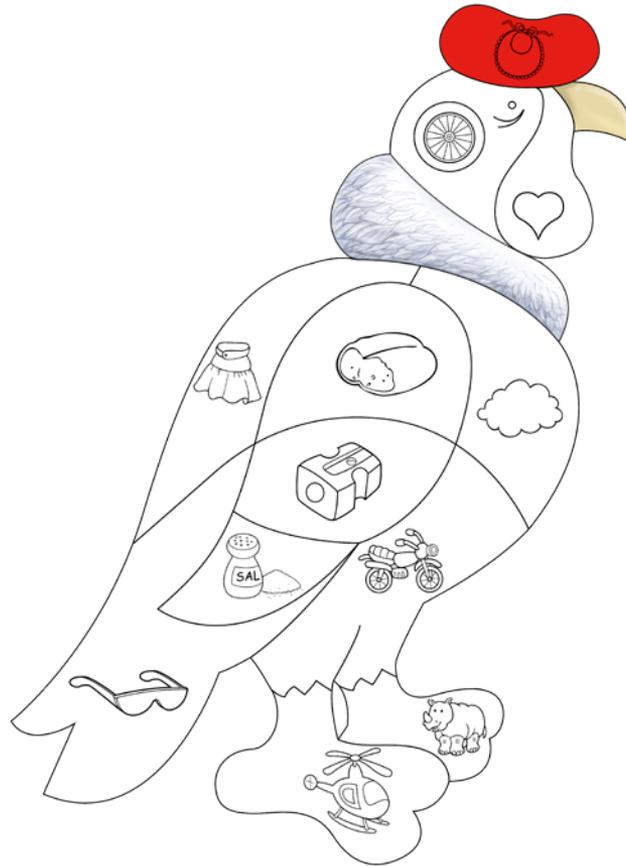
2

3

4

5

Segmentación silábica



Escanea esta imagen con la app de PleIQ



Actividad Interactiva



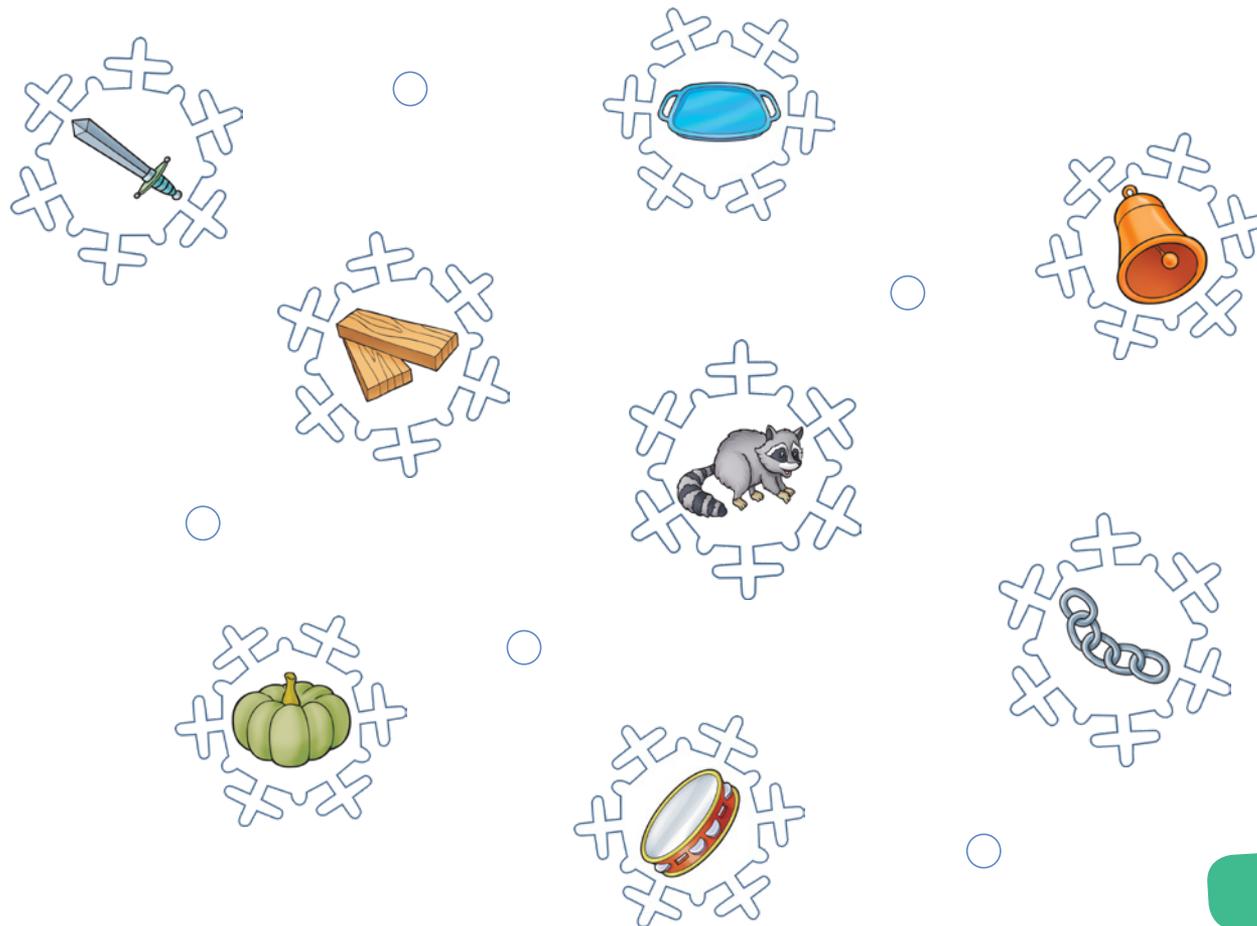
Objetivo: Identificar la cantidad de sílabas que tienen las palabras de 1 a 6 sílabas.

- Cuenta cuántas sílabas tiene cada palabra y pinta según la clave de color.
 Babero, rueda, corazón, falda, pan, nube, sacapuntas, sal, lentes, moto, helicoptero, rinoceronte.

Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los sonidos 3**



Escanea esta imagen con la app de PleIQ



Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los sonidos 3**

Objetivo: Reconocer la sílaba medial de las palabras.

- Es invierno y está nevando. Pinta con azul los copos de nieve que tienen la sílaba medial PA y con rojo los que tienen la sílaba medial DE. Espada, madera, bandeja, mapache, campana, zapallo, pandero, cadena.

Actividad interactiva





Augusto tiene susto.



Marcel pinta con su pincel.



Escanea esta imagen con la app de PleIQ



Gabriela está con su abuela.



Cristina está detrás de la cortina.



Actividad interactiva

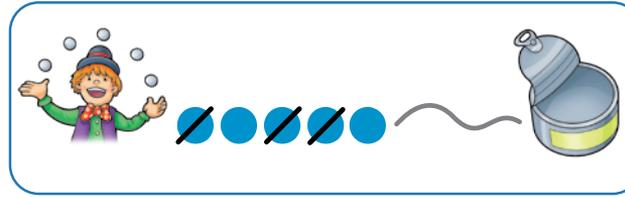


Objetivo: Reconocer la sílaba final de las palabras.

- Observa las imágenes. Escucha con atención las siguientes oraciones y fijate cómo suenan las últimas sílabas. ¡Suenan igual!
 Leer las oraciones cargando la voz en las sílabas finales, que están marcadas.

Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los sonidos 3**





Escanea esta imagen con la app de PleIQ



Actividad interactiva



Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los sonidos 3**

Objetivo: Agregar, quitar o juntar sílabas para formar nuevas palabras.
 ¡Quitemos sílabas! Descubre la palabra que queda si sacamos la o las sílabas tachadas. Únala con su dibujo, como en el ejemplo.
 Malabarista, lata, bailarina, dinero, astronauta, trota, basquetbolista, cartero, jardinero, lana.





m	e	l	ó	n
m	e	l	ó	n

2 Sílabas

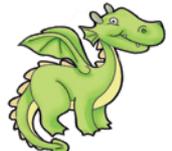
5 Sonidos



p	a	y	a	s	o
p	a	y	a	s	o

○ Sílabas

○ Sonidos



d	r	a	g	ó	n
d	r	a	g	ó	n

○ Sílabas

○ Sonidos



r	e	y
r	e	y

○ Sílabas

○ Sonidos



b	a	i	l	a	r	i	n	a
b	a	i	l	a	r	i	n	a

○ Sílabas

○ Sonidos

Escanea esta imagen con la app de PleIQ



Actividad interactiva



Objetivo: Diferenciar las sílabas de los sonidos en una misma palabra.
 - Escribe cuántas sílabas y sonidos tiene cada palabra. Sigue el ejemplo.
 Melón, payaso, dragón, rey, bailarina.

Actividad similar disponible en el cuaderno **Jugando con los sonidos 3**



DESCUBRE OTROS CUADERNOS INTERACTIVOS

Línea Preescolar Interactiva



Balancín
Playgroup



Trazos y Letras 1
Prekínder



Trazos y Letras 2
Kinder



Lógica y Números 1
Prekínder



Lógica y Números 2
Kinder

Balancín, Trazos y Letras y Lógica y Números, fueron los primeros cuadernos de Latinoamérica en incorporar actividades interactivas con realidad aumentada a través de la aplicación PleIQ, para potenciar el aprendizaje de niños y niñas de educación inicial.

Mediante las experiencias interactivas se logra:

- ✓ Despertar la imaginación y la creatividad.
- ✓ Conectar y complementar las actividades presentes en los cuadernos con las bondades del mundo digital.
- ✓ Adaptar las experiencias interactivas a los distintos ritmos de aprendizaje.
- ✓ Generar evidencias de aprendizaje de forma automatizada.

DESCUBRE OTROS RECURSOS CONCRETOS INTERACTIVOS

Productos Inteligentes PleIQ



PleIQ Home
Cubos Interactivos con realidad aumentada para desarrollar las inteligencias múltiples de 3 a 8 años.



PleIQ Paper
Versión para armar de PleIQ Home.

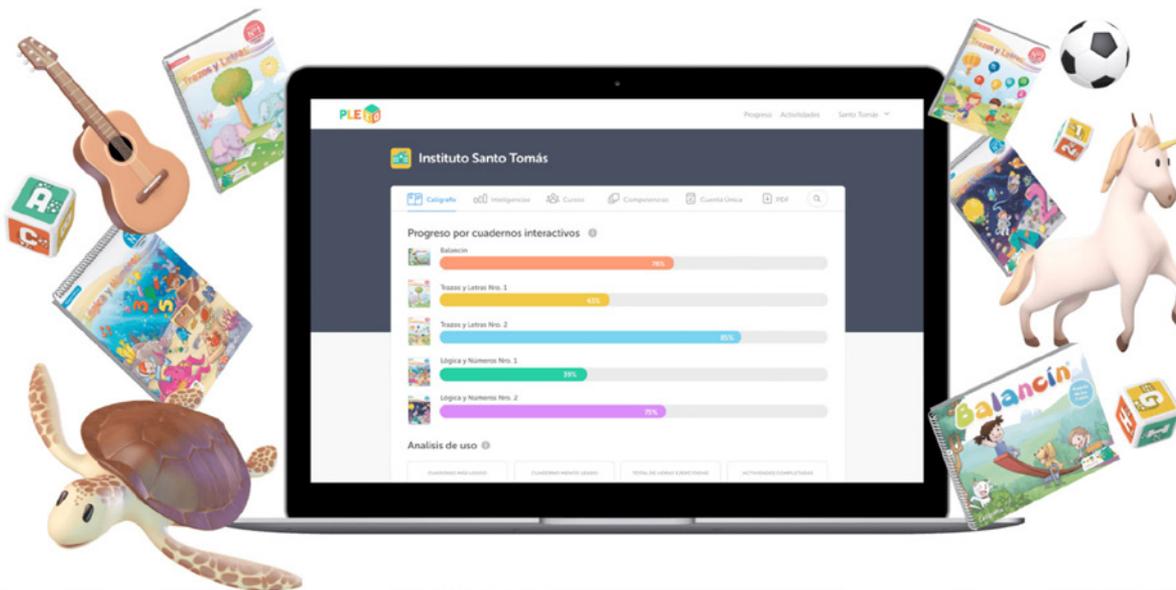


PleIQ Stories
La historia de la Caperucita Roja con la tecnología PleIQ para el fomento de la comprensión lectora.



CONOCE LA NUEVA PLATAFORMA DE APRENDIZAJE Aula Inteligente PleIQ School Caligrafix

PleIQ School Caligrafix es la plataforma de aprendizaje diferenciado en tiempo real, que funciona con los cuadernos interactivos Caligrafix y los cubos inteligentes PleIQ para monitorear, analizar y entender el progreso individual y colectivo de los niños y niñas mientras juegan y aprenden, haciendo un uso responsable de la tecnología.



Esta plataforma transforma las aulas tradicionales en aulas inteligentes o Aulas 4.0, introduciendo de manera efectiva la tecnología para la toma de decisiones basadas en datos y en tiempo real; todo ello, facilitando la práctica docente y llevando la propuesta educativa de la escuela al siglo XXI.

CONOCE LA NUEVA PLATAFORMA DE APRENDIZAJE Aula Inteligente PleIQ School Caligrafix

¿Cómo funciona la plataforma PleIQ School Caligrafix?

PleIQ School Caligrafix conecta las actividades de los recursos interactivos (cuadernos y/o cubos) con indicadores de progreso asociados a los Objetivos de Aprendizaje de las BCEP (Bases Curriculares de Educación Parvularia), generando reportes automatizados de cada niño y niña.



Los contenidos interactivos de los recursos se visualizan usando la app de PleIQ.



La app registra los datos de las interacciones con los contenidos de los cuadernos.



La plataforma recibe y analiza los datos para generar reportes del progreso en los O.A.

Transforma tu escuela en una Escuela 4.0 con el Aula Inteligente y así:

- ✓ Potencia el aprendizaje lúdico y activo.
- ✓ Posibilita la continuidad del proceso formativo a distancia.
- ✓ Promueve una mejor educación basada en evidencias.

- ✓ Permite una educación más personalizada e inclusiva.
- ✓ Desarrolla competencias digitales de forma responsable.

Recibe más de 200
planificaciones
y orientaciones pedagógicas.

Haz seguimiento y recibe reportes
automatizados del progreso
de cada niño y niña, curso y nivel.



Caligrafix + PLEIQ



Para más información visítanos en
caligrafix.cl/pleiq | pleiq.com



Descarga PleIQ y explora este catálogo



Cuadernillo gratuito. Prohibida su venta