

JUEGO DE LAS ESTACIONES

Esta actividad está diseñada para estimular la producción de lenguaje mediante el juego.

Elaboración

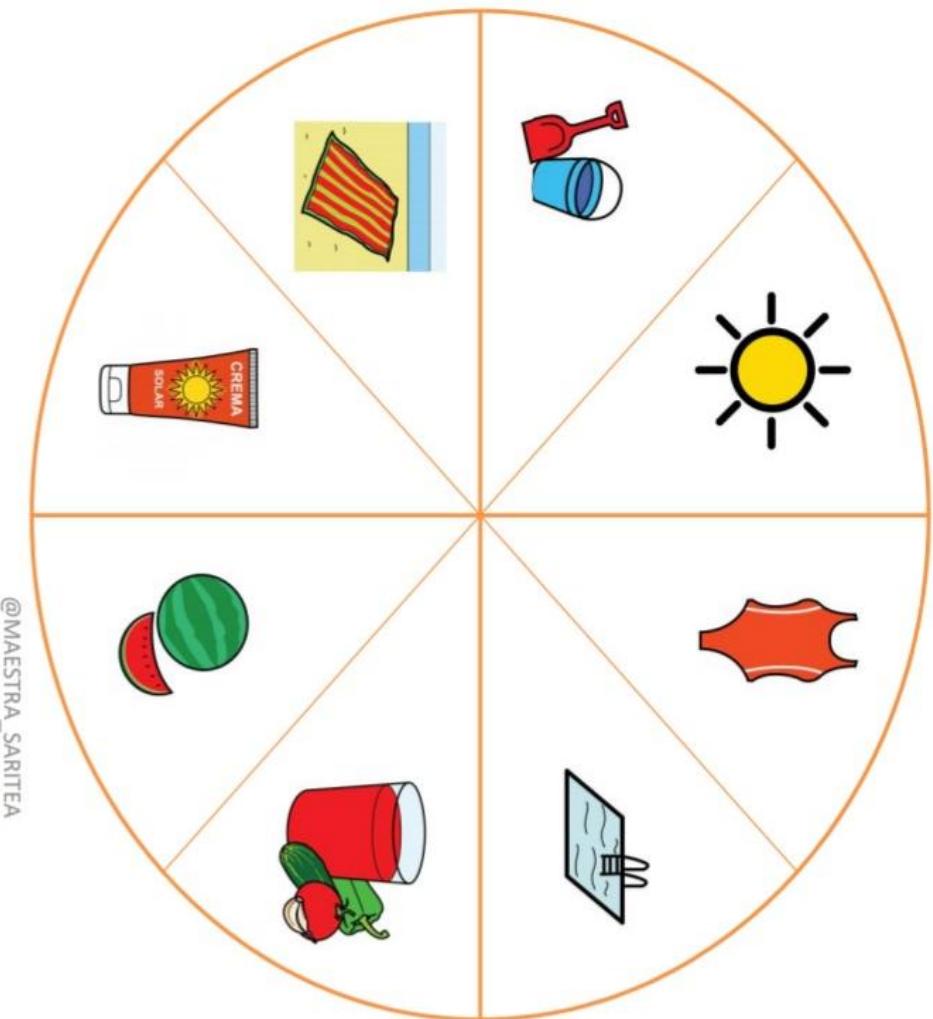
Preparamos las 4 ruletas de las estaciones. Para ello deberemos recortar los círculos y la flecha y poner la flecha en el medio del círculo con la ayuda de una chincheta o un pasador que le permita girar.

Orientaciones de uso

Ponemos las 4 ruletas encima de la mesa y le decimos al niñ@ que gire una de ellas. Dependiendo de su nivel de producción oral, le podemos pedir que diga el nombre del objeto que le ha tocado, que haga una frase con esa palabra o que se invente una historia con ella.

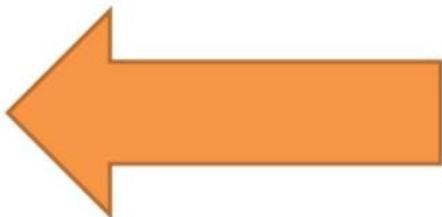
El material es muy versátil y puede utilizarse de distintas formas. Otra opción podría ser la de trabajar los absurdos. Giramos dos de las ruletas (por ejemplo verano e invierno) y debemos pedirle al niñ@ que se invente una historia absurda utilizando ambas palabras. (Esta última actividad es para niveles de comprensión y producción elevados)

RECORTA LAS RULETAS DE VOCABULARIO Y LAS FLECHAS

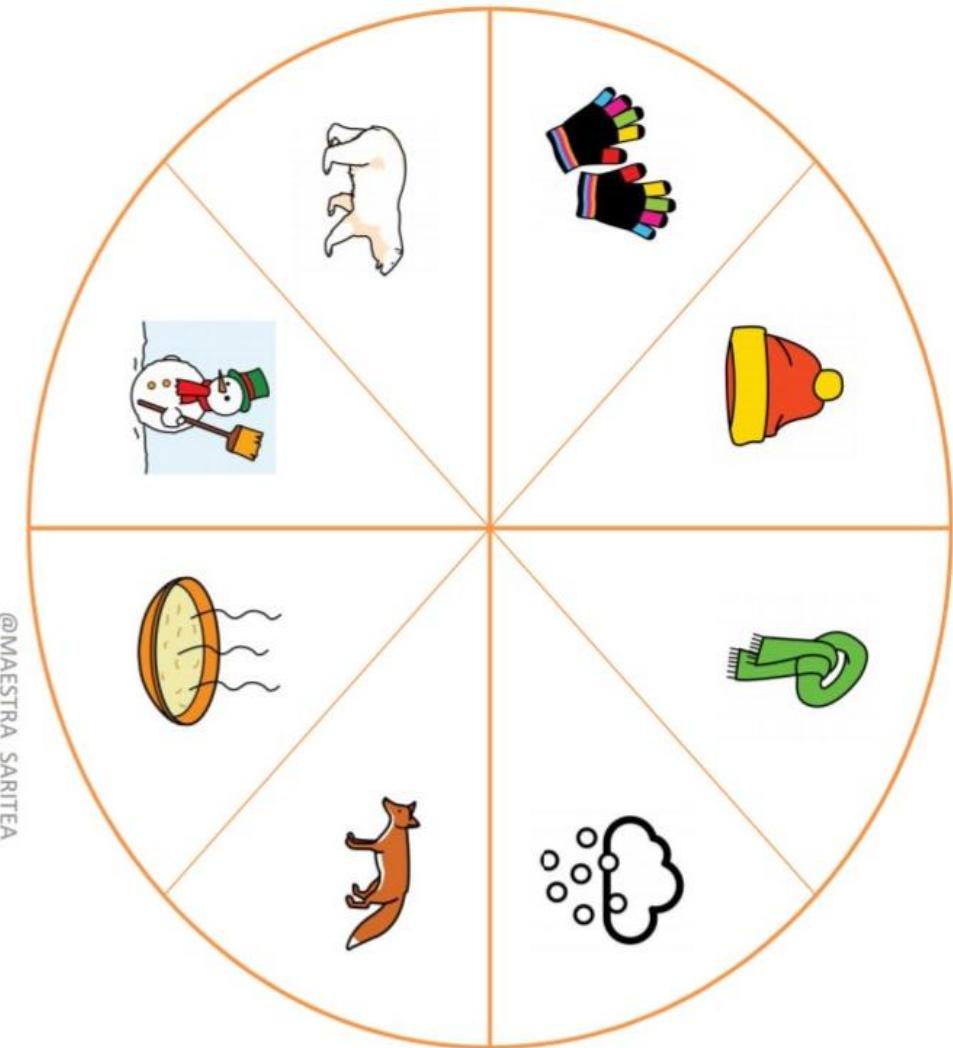


@MAESTRA_SARITEA

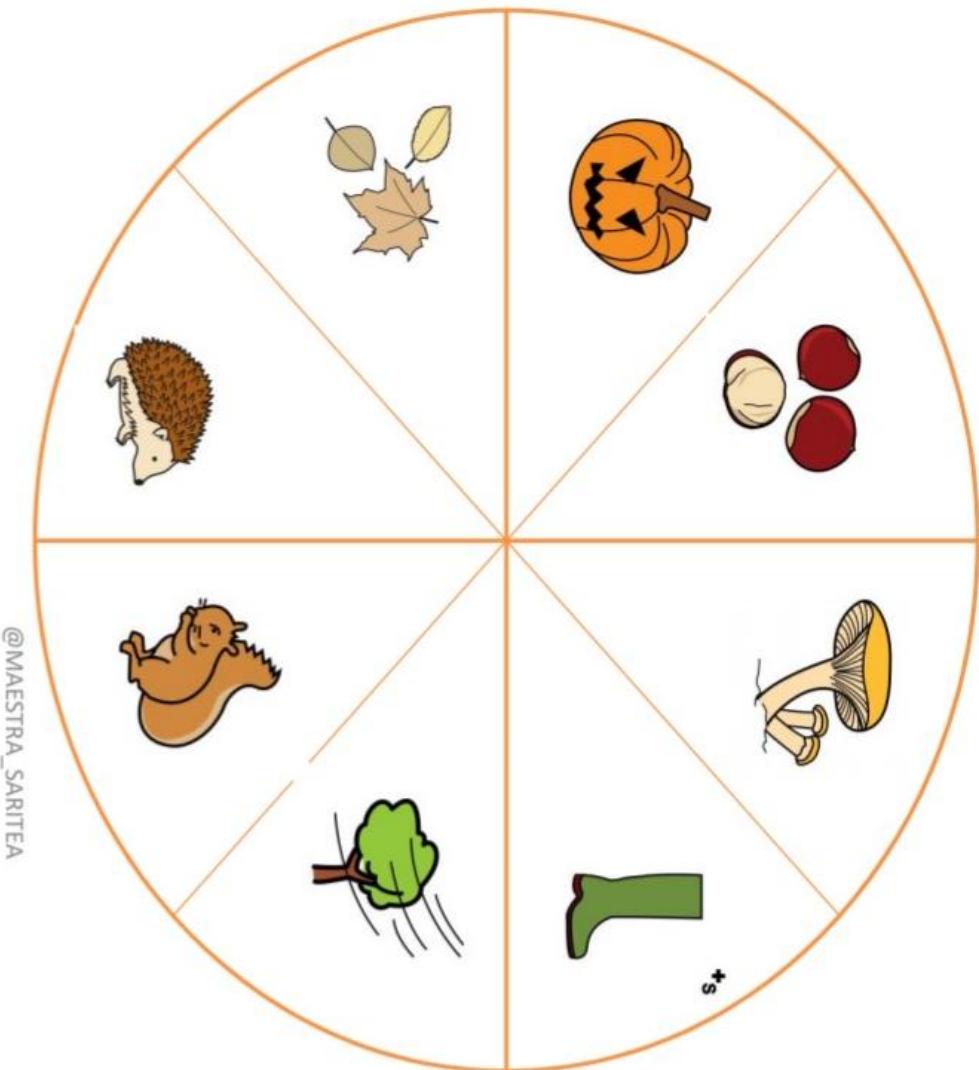
VERANO



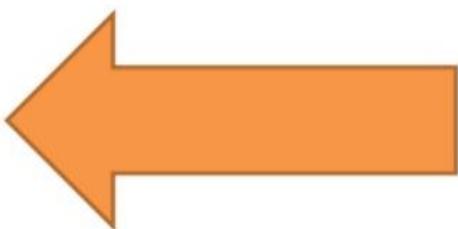
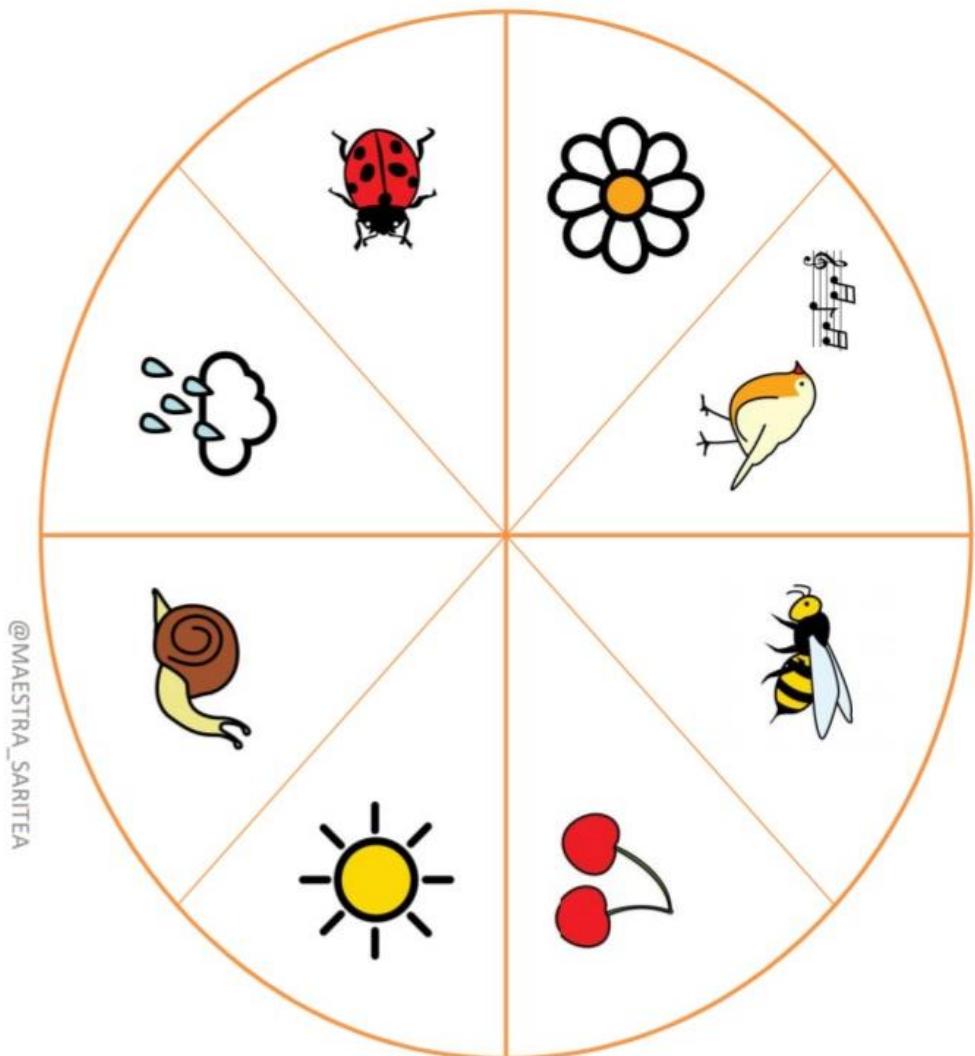
RECORTA LAS RULETAS DE VOCABULARIO Y LAS FLECHAS



RECORTA LAS RULETAS DE VOCABULARIO Y LAS FLECHAS



RECORTA LAS RULETAS DE VOCABULARIO Y LAS FLECHAS



VEO VEO... ¿QUÉ HACES?

Con este juego trabajaremos el reconocimiento de diferentes acciones y al mismo tiempo las discriminaremos entre sí.

Orientaciones de uso:

Es un juego de imitación. Consiste en que bien los familiares o los educadores por los que en ese momento este acompañado el niñ@ en el juego, empezarán por turnos a imitar acciones que vendrán en unas tarjetas (Lo mejor es que empiece primero el adulto para que así el niño vea como se juega y que es lo que tendrá que hacer él cuando llegue su turno. Será una manera de darle mucha más confianza en nosotros, de esta manera crearemos curiosidad por el juego. También podemos poner alguna recompensa final, como que haremos realidad la acción que más le guste)

Las acciones estarán representadas en las tarjetas de imágenes o los pictogramas que vamos a utilizar en esta actividad, estas imágenes deberán ser lo más claras y concisas posibles. (Es muy importante poner apoyo visual, a parte de nosotros imitando la acción). Cada jugador deberá tener dos montoncitos de tarjetas en el que habrá las mismas imágenes (Será más fácil si extendemos las imágenes en una mesa y así es todo menos complejo para que las pueda tener todas a su alcance). También podrán tener solo un montoncito de tarjetas para todos los jugadores. Si jugamos solo con un montoncito nos tapamos los ojos para que el jugador que sea su turno coja una tarjeta la lleve con él y la represente .El jugador que imita se levantará y realizará la acción cerca de los otros jugadores. Los demás deberán adivinar que estamos haciendo, buscando y levantando la tarjeta o pictograma de la acción correspondiente y si puede por su nivel de desarrollo verbal, dirá el nombre de la acción que está realizando el otro compañero. Podemos ayudarnos de objetos para representar la acción, por ejemplo, un peine, una pala, un cepillo de barrer etc...

Este juego es muy versátil y os traemos distintas opciones:

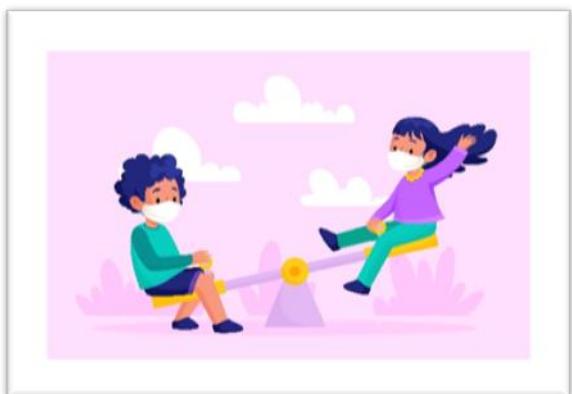
- Una opción podría ser, empezar primero haciendo un poquito de juego simbólico en el que están presente diferentes tipos de acciones básicas, de nuestro día a día como ir a comprar (por ejemplo, con un supermercado de juguete hacer uno de cliente y el otro de tendero) jugar a los papás y las mamás (pasear al bebé, cantarle, vestirle, darle el biberón) podemos jugar a los profesores. Pedirles que nos peinen, luego nosotros a ellos etc... y así introducirles poco a poco en la imitación de acciones si son más pequeños.
- Se pueden cambiar las tarjetas por dados que construyamos con ellos, como estos. Para jugar con el dado y ver qué acción nos toca representar, puede ser así el juego más atractivo para ellos y dar un premio final una vez que haya representado todos los lados del dado (Por ejemplo leer su cuento favorito, contarla el etc...). Conseguir un objetivo o una recompensa, de esta manera los motivaremos aún más, aunque siempre concienciándolos que lo importante ha sido su esfuerzo, no la meta. Nos podemos grabar y luego vernos, esto a los peques les encanta.

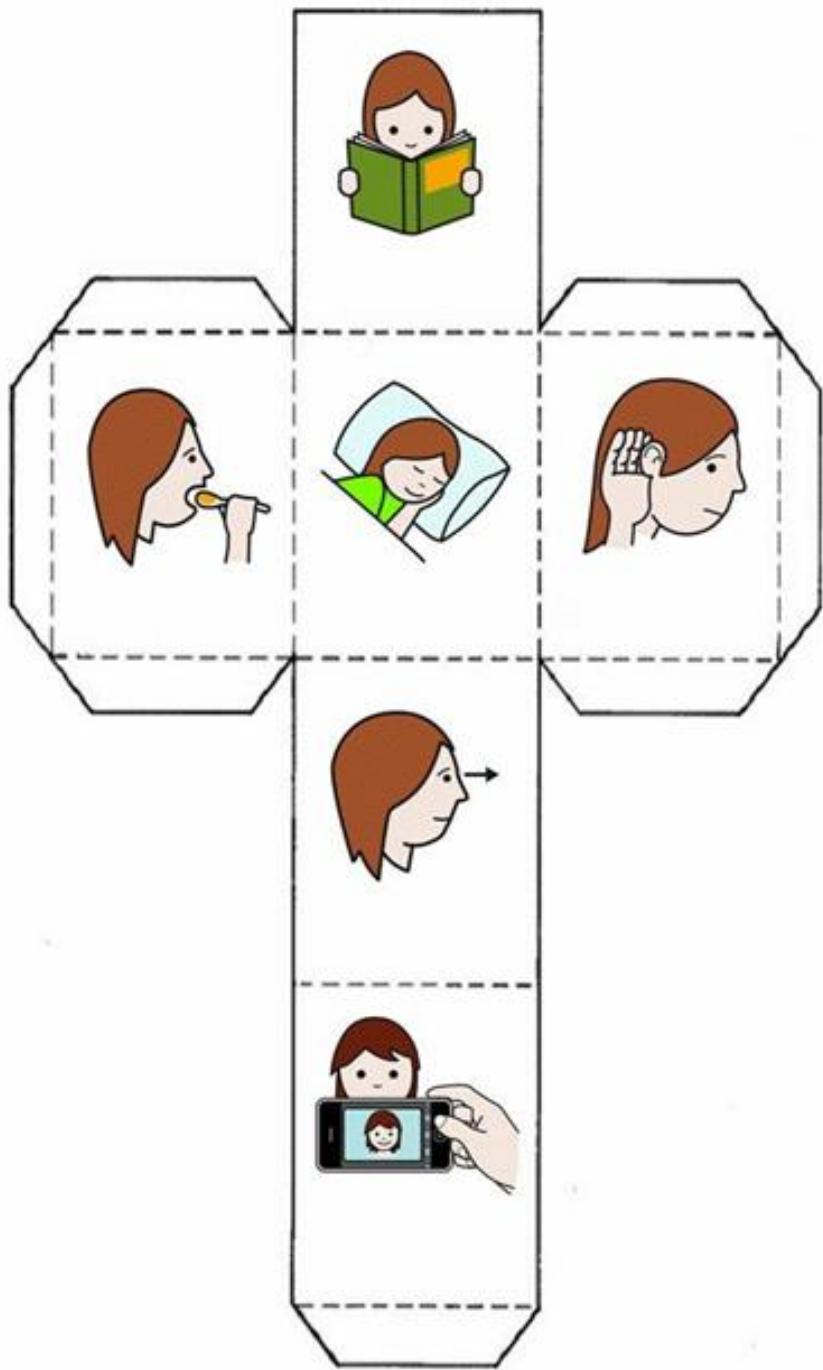
- Otra opción consiste en imitarnos a nosotros mismos, sin tarjetas. Podemos variarlo haciendo nosotros la acción y que ellos nos imiten a nosotros o al revés (nosotros a ellos), una vez que uno en frente del otro nos estamos imitando y lo consiga pasará a ser su turno y los adultos haremos lo mismo. Que alguien te imite genera una respuesta inmediata, para el niño ser imitado causa un momento de sorpresa y captaríamos su atención que es crucial para la interacción social.
- Por último, podemos finalizar el juego si no están muy cansados inventándonos una historieta con las tarjetas de diferentes acciones y que él colabore, le hacemos preguntas como: ¿Y dónde quieres que vaya ahora? ¿y que está haciendo ahora?



Leticia Toledano

@maestraleti

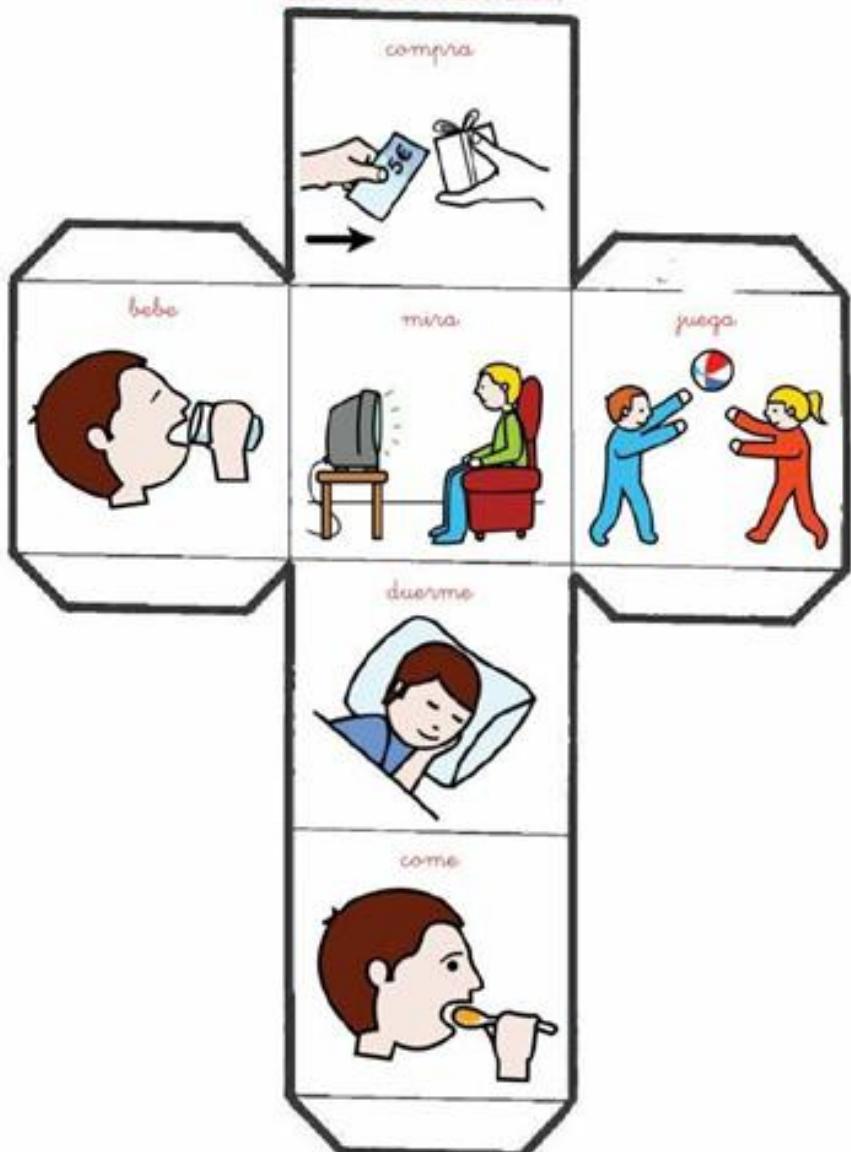




Arasaac

Leticia Toledo @maestraleti

DADO DE ACCIONES (VERBO)



Autora: Susana C.B. Maestra de Audición y Lenguaje Blog: www.susanaamaestralaeti.blogspot.com Febrero 2011
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAA <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC BY-NC-SA