

“Levantarse si...”: este juego consiste en escuchar y actuar de acuerdo con las instrucciones que el profesor dará. Los niños, sentados en un círculo, escucharán diferentes órdenes sencillas y actuarán en consecuencia. Por ejemplo: “levantarse si eres una niña” o “levantarse si tienes un hermano”. El objetivo de este juego es que los niños realmente tienen que escuchar y decidir si cada instrucción se aplica a ellos mismos.

“Ensalada de frutas”: hay varias maneras de jugar a este juego. El nivel más sencillo es dar a cada niño una imagen de una fruta. A continuación, el profesor dirá dos de las frutas y los niños que tengan esa fruta tendrán que intercambiarse los lugares (por ejemplo, “plátano y naranja”). En cambio, si el profesor dice “ensalada de frutas”, todos los niños tendrán que levantarse y cambiarse de lugar. Alternativamente, es importante intercambiar las fotos de los niños después de unas cuantas vueltas, de modo que ahora tendrán una fruta diferente. Se puede hacer un poco más complicado dejándoles ver la fruta a cada niño, pero luego quitándoles la tarjeta con el objetivo de que retengan su fruta sin ninguna ayuda visual.

“Patata caliente”: previamente el profesor piensa una categoría o tema que quiera trabajar con los niños (alimentos, ropa, animales...). En esta actividad se juega con una pelota. Cada vez que el niño tenga la pelota tendrá que decir un elemento que encaje con la categoría que se ha elegido. Después el niño le pasará la pelota a un compañero; y así sucesivamente. En teoría, se supone que se tiene que pasar la pelota rápidamente (de ahí el nombre de patata caliente), pero para algunos niños es difícil si tienen dificultades en la expresión o en la memoria. Lo importante en este juego es intentar que no se repita ningún elemento, o por lo menos, que no se repita el último o penúltimo nombre que se haya dicho.

“Escucha atenta”: en este juego vamos a leer un cuento. Antes de empezar la lectura se les dirá a los niños que hagan una acción determinada (levantar la mano, dar una palmada...) cada vez que escuchen una palabra determinada. Es una actividad muy buena para la discriminación auditiva.

“Fui de compras”: este es un juego muy popular con el que los niños se divierten mucho. El profesor o un niño tiene que comenzar diciendo “ayer fuimos de compras y compramos...” y agrega un elemento al final (el tema que se quiera). Por ejemplo: “ayer fuimos de compras y compramos lentejas”. El siguiente niño tiene que repetir lo que dijo el anterior y añadir algo más a la lista (por ejemplo: lentejas y huevos). Así sucesivamente hasta que un niño ya no pueda recordar o la lista sea muy larga para ellos. También se pueden utilizar otras oraciones como: “fuimos al espacio y vimos...” o “fuimos de vacaciones y nos llevamos...”. Este juego tiene como principal objetivo trabajar la memoria auditiva. A veces, para algunos niños es complicado; en este caso el profesor podrá ayudarle y reforzarle dándole una pista o ayudarle a recordar un elemento de la lista mediante una pregunta.

“Simón dice”: un juego muy conocido en todo el mundo. Es importante recalcar a los niños en la explicación que solamente se llevará a cabo la acción siempre que se diga delante “Simón dice”. Por ejemplo, “Simón dice que nos toquemos la pierna derecha”. En ocasiones, nos saltaremos la parte de “Simón dice” para comprobar si los niños

prestan atención. Una buena idea es dejar también a los niños que sean los protagonistas y que den ellos las instrucciones y no sólo el profesor.

“Teléfono estropeado”: otro juego, también muy conocido para los niños, es el teléfono estropeado o escacharrado. Los niños deberán ponerse en fila y el primero o el profesor inicia el juego diciéndole al siguiente una palabra o frase. El mensaje tendrá que transmitirse a lo largo de toda la fila de la misma manera. Al finalizar se comprobará si el mensaje llegó intacto o con modificaciones. Se puede empezar diciendo una palabra e ir aumentando la dificultad.

“El sombrero de hablar”: para este juego los niños deberán colocarse sentados formando un semicírculo y, en frente, el profesor, quien tendrá en sus manos unas tarjetas con dibujos de diferentes temas de los que hablar. El profesor cogerá una tarjeta al azar y los niños deberán hablar de ese tema respetando los turnos. Para esto y para que todos sean conscientes de quién tiene el turno de palabra, el alumno que vaya a hablar deberá tener puesto un sombrero, que será el indicador de que tiene el turno de palabra. El tiempo que deben hablar estará marcado por un pequeño reloj de arena (1 minuto aproximadamente) y su conversación será apoyada por el educador. Una vez pasado el tiempo, el niño que lleva el sombrero se lo cederá al compañero que se lo pida o al que él quiera.

Contar cuentos pochoclos: en el cuento pochoclo, cada persona toma su turno para agregar al cuento que el grupo va construyendo juntos. La primera persona puede empezar con una frase como “Una vez vivía un dragón morado enorme...” y la siguiente persona tiene que usar sus habilidades de la escucha activa para incorporar lo que acaba de escuchar en lo que agrega al cuento.

20 preguntas: en este juego, la persona a quien le toca piensa en un objeto que los otros participantes deben adivinar. Pero sólo pueden hacer 20 preguntas de respuesta sí o no para averiguar cuál es el objeto. Este juego hace que los niños piensen en la información anteriormente compartida, juntando todo para hacer la mejor pregunta que les otorgará la máxima cantidad de información