

MORFOLOGÍA Y SINTAXIS

Repetir frases

Deben proponerse frases con diferente n° de palabras y distinto nivel de dificultad sintáctica, con el fin de adecuar el grado de dificultad de las tareas de producción oral al nivel cognitivo del sujeto. En este tipo de tareas, no hay que centrarse en que el sujeto entienda el significado de la frase, lo que importa es que lo repita tal y como se lo hemos dicho.

Tareas de conversación

Como el propio nombre indica consiste en que el sujeto articule un conjunto de frases seguidas, con sentido.

Variantes:

- ☐ *Narración*: la típica situación de conversación sobre temas actuales, personales o públicos, elaborar una historia, etc.
- ☐ *Descripciones*: consiste en mostrar diversas láminas al sujeto para que las describa e, incluso, elabore una historia sobre ellas.
- ☐ *Completar refranes, dichos o expresiones populares*: Leer primero todas
- las siguientes expresiones. Luego dar una palabra y hacer completar la expresión. Por ejemplo: sordo como una tapia, dulce como la miel, etc.

Habilidades morfosintácticas

El nivel morfológico hace referencia a las variaciones de n°, género, persona, tiempos,... La *Gramática* hace referencia al respeto de leyes gramaticales y ortográficas, como, por ejemplo, el uso de tiempos verbales: si un verbo no está bien conjugado, se pierde su significado correcto aunque su ubicación dentro de la oración sea la adecuada.

☐ *Sinonimia morfológica*: consiste en identificar el sinónimo(s) morfológico(s) (en género, número, tiempo de una palabra entre un conjunto más amplio de palabras o en una oración).

- **Emparejamientos**: consiste en agrupar y/o unir con flechas dos o más palabras sinónimas morfológicamente. Algunas tareas:
 - *De género (masculino/femenino)*: se presenta un dibujo/palabra y delante varios artículos/adjetivos. El sujeto debe emparejar el género del artículo o adjetivo con el del dibujo/palabra correspondiente.
 - *De número (singular/plural)*.

Variantes:

- Se presenta un dibujo/palabra y delante varios artículos/adjetivos (*singular/plural*). El sujeto debe emparejar el nº del artículo con el del dibujo/palabra correspondiente.
 - Se presenta varios sujetos (gramaticales) y un verbo en singular o en plural. El sujeto debe emparejar el verbo con el correspondiente en función de su singularidad o pluralidad.
- Análisis morfológico de oraciones: se presentan distintos enunciados, y el sujeto ha de identificar los componentes morfológicamente correctos. Algunas de las tareas más prototípicas son:
 - *Completar frases*: se presenta al sujeto una frase incompleta (bien sólo con el sujeto, bien sólo con el predicado), y el sujeto debe completarla con sus sinónimos morfológicos.
 - *Localizar frases correctas morfológicamente*: se presenta al sujeto varias frases. El sujeto ha de decidir si sus componentes morfológicos son o no correctos.
 - Elaboración sintáctica de oraciones: consiste en encajar un conjunto de palabras con sus relacionantes, de manera que cada palabra encuentre su sitio y orden correcto según las leyes de la lingüística. Puede haber diversas soluciones correctas, por lo que a veces se pide al sujeto que de más de una solución a estos ejercicios. Variantes:
 - *Formar frases*: se presenta un conjunto de palabras desordenadas, y el sujeto ha de elaborar una frase con significado con ellas.
 - *Completar frases*: El sujeto debe completar una frase que se le propone con la palabra que crea conveniente.
 - *Descripciones*: se presenta una lámina al sujeto y se le pide que elabore una oración que describa dicha lámina.

Comprensión sintáctica

Nuevamente nos movemos en el nivel semántico (del significado) del lenguaje. Las tareas más utilizadas son las siguientes:

- *Descripciones*: se presenta una lámina al sujeto y se le pide que seleccione, entre varios enunciados, la que mejor describe dicha lámina.
- *Comprensión de órdenes*: se pide al sujeto que realice una determinada acción.

La complejidad de esta tarea viene determinada fundamentalmente por la longitud de la oración, el que la oración sea, desde un punto de vista

sintáctico, simple o compleja y/o que los conceptos que forman parte de la oración sean concretos o abstractos.

- *Identificar errores:* se presentan una serie de expresiones gramaticalmente correctas, pero que pueden ser erróneas o imposibles en la realidad. Por ejemplo:
- “Había un gato con cuernos.” - “El oso se sube a los nidos.” - “Los coches andan sobre patines.” la tarea del sujeto consiste en identificar qué expresiones son correctas y cuáles incorrectas desde el punto de vista del significado.
- Localizar la palabra que rompe la sintaxis de una oración: se presenta una oración, y el sujeto ha de descubrir qué palabra no forma parte de dicha oración.

Familiarmente, esta tarea se suele conocer con el nombre de *Palabras intrusas*.

- *Comprensión de párrafos y/o textos:* se lee un texto (una historieta, un cuento, una noticia, etc.), y se hace una serie de preguntas al sujeto.

Variantes:

- Indicar un título adecuado para el texto.
- Hacer un resumen del texto.
- Completar algún término que falta en el texto.
- Responder a algunas preguntas relacionadas con el contenido y/o los personajes del texto.
- Dar opiniones personales sobre el texto (especialmente, cuando se trata de noticias de la prensa o hechos determinados).
- *Ordenar textos de forma lógica:* Se pide que se ordene un texto de manera que pueda ser leído de forma lógica. En este ejercicio se trabaja el orden lógico de las cosas, la atención y la concentración
- *Abstracción de proverbios y frases hechas:* Se presenta un proverbio, refrán o expresión hecha incompletos, y el sujeto debe hacer una abstracción de su significado. Por ejemplo: “Quien a hierro mata, a hierro muere (según te comportes, así te irán las cosas)”



Actividades tipo

- Formación de plurales regulares e irregulares
- Formación de género
- Formación de adjetivos
- Verbos regulares en presente: (hoy o ahora el niño...)
- Verbos regulares en pasado
- Verbos regulares en futuro
- Sustantivos en aumentativo y diminutivo...
- Con ayuda de pictogramas iremos haciendo frases que supongan un sujeto y una acción. (Añadir artículo)
- Introducción a las oraciones sujeto - verbo - objeto directo.
- Introducción de la negación
- Introducción del nexos "y".
- Oraciones con sujetos - verbos - CCL
- Respuesta a preguntas y formulación de preguntas...
- Ordenación de palabras en la oración

Expresión oral de mensajes, hechos, sentimientos y vivencias

1. Diálogo y conversación:

- Fórmulas de saludo y despedida.
- Conversación grupal.
- Diálogos inventados para una situación.
- Diálogos telefónicos.

2. Organización morfosintáctica del lenguaje oral:

- Sensibilización a la concordancia de género.
- Sensibilización a la concordancia de número
- Sensibilización a la concordancia verbal de tiempo y persona.
- Ampliación de la estructura sintáctica de la oración.



El taller de la Construcción: Morfosintaxis

- Juegos de género y número: presentar imágenes y denominar: el perro, la cocina, los niños...
- Somos albañiles y construimos oraciones con una palabra, con dos palabras, así sucesivamente.
- El juego "me voy de viaje y llevo..." cada niño repetirá la secuencia y añadirá un objeto más.
- Cambiar el tipo oración: afirmativa-negativa, el lápiz es mío- el lápiz no es mío, interrogativa-exclamativa, ¡El lápiz es mío! ¿Es mío el lápiz?...
- Cambiar elementos de la oración: la goma es mía, la mesa es mía, etc.

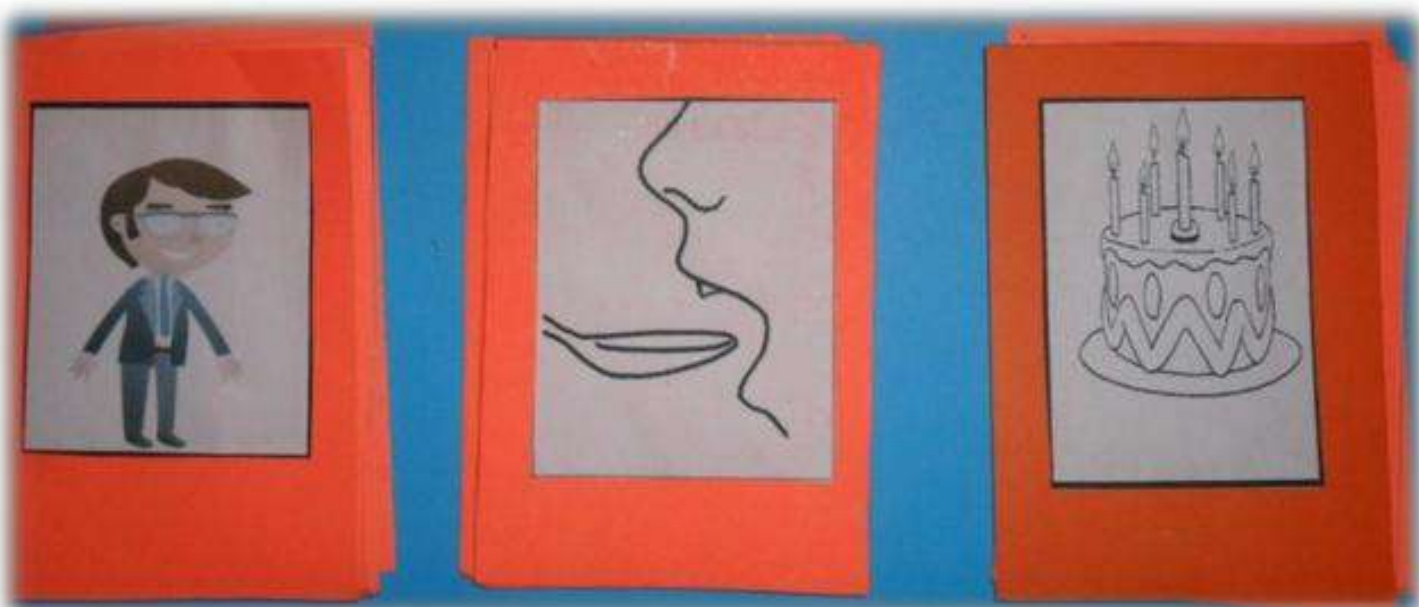
Actividades para desarrollar la frase

- Presentación de modelos cada vez más complejos.
- Manipulación de elementos.
- Intervención explícita sobre aspectos puntuales.
- Ejercicios de clausura : completar enunciados.
- Combinaciones de frases.
- Claves de estructuración sintáctica.
- Exposición de frases más largas y complejas.

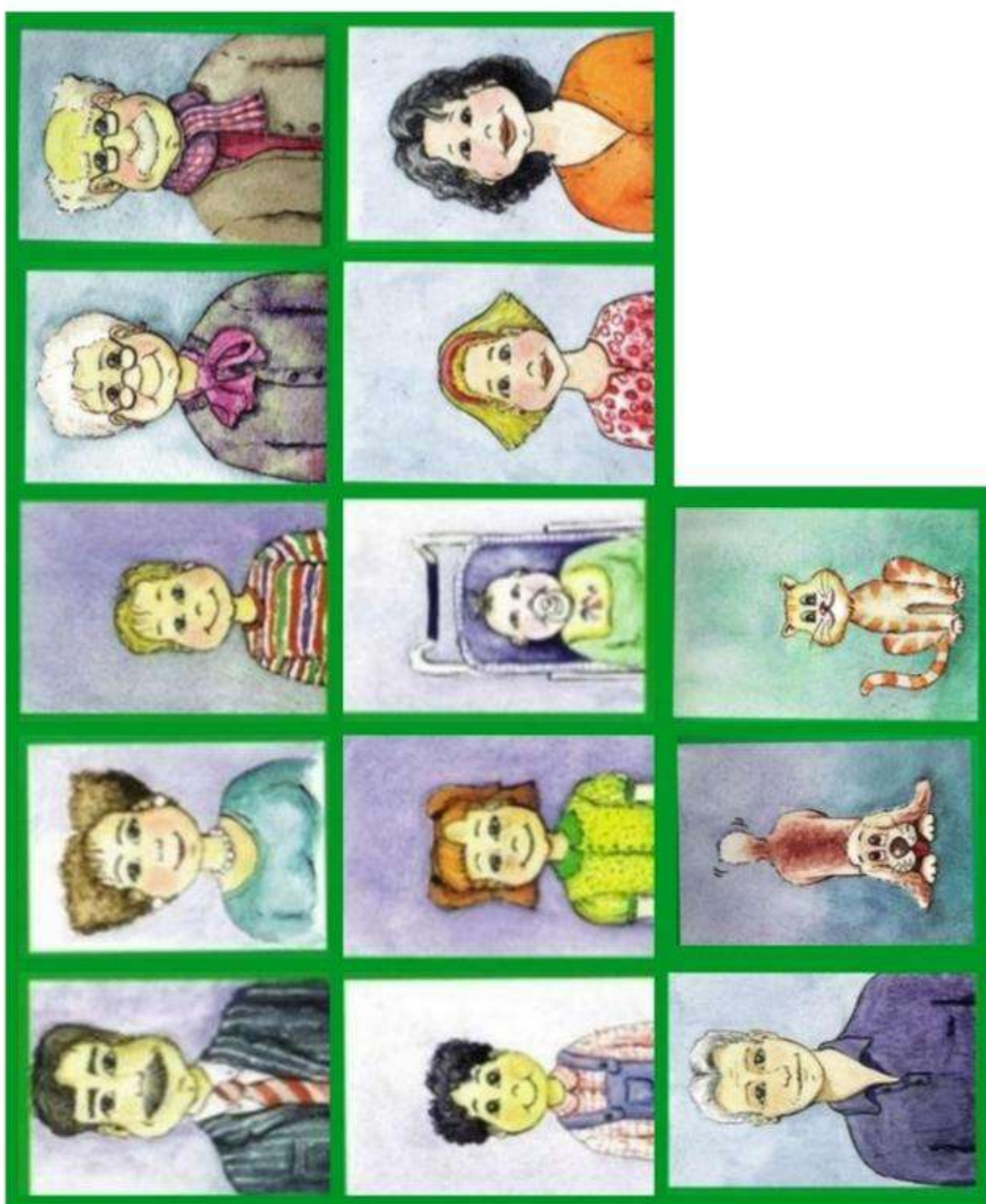
El papá

come

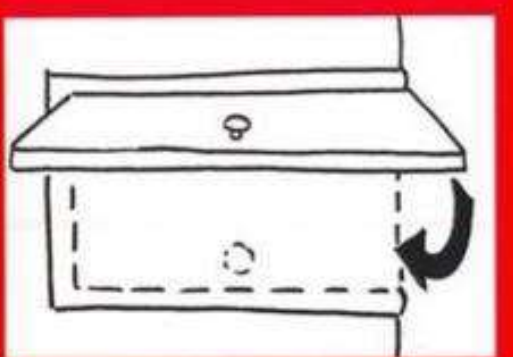
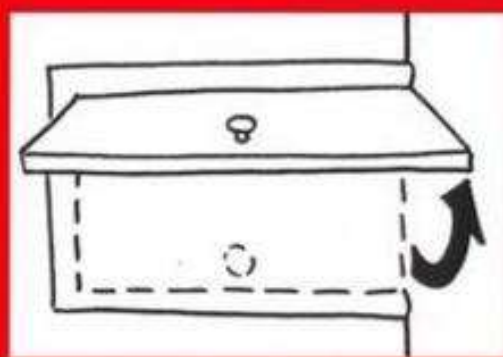
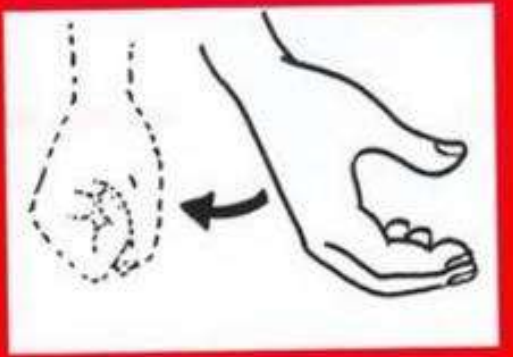
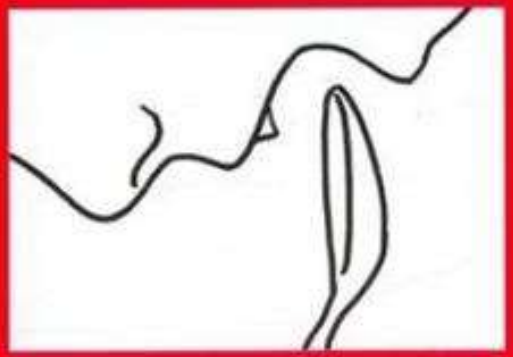
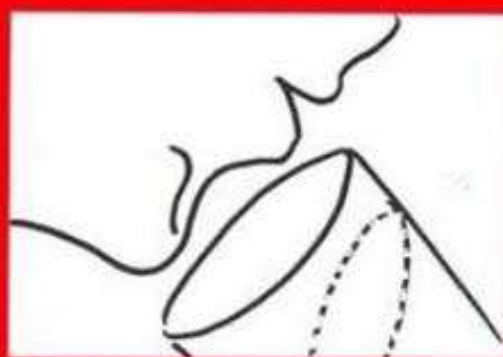
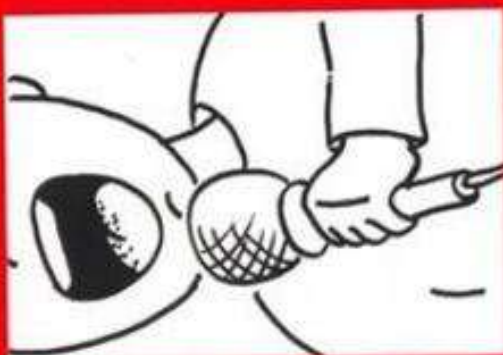
tarta

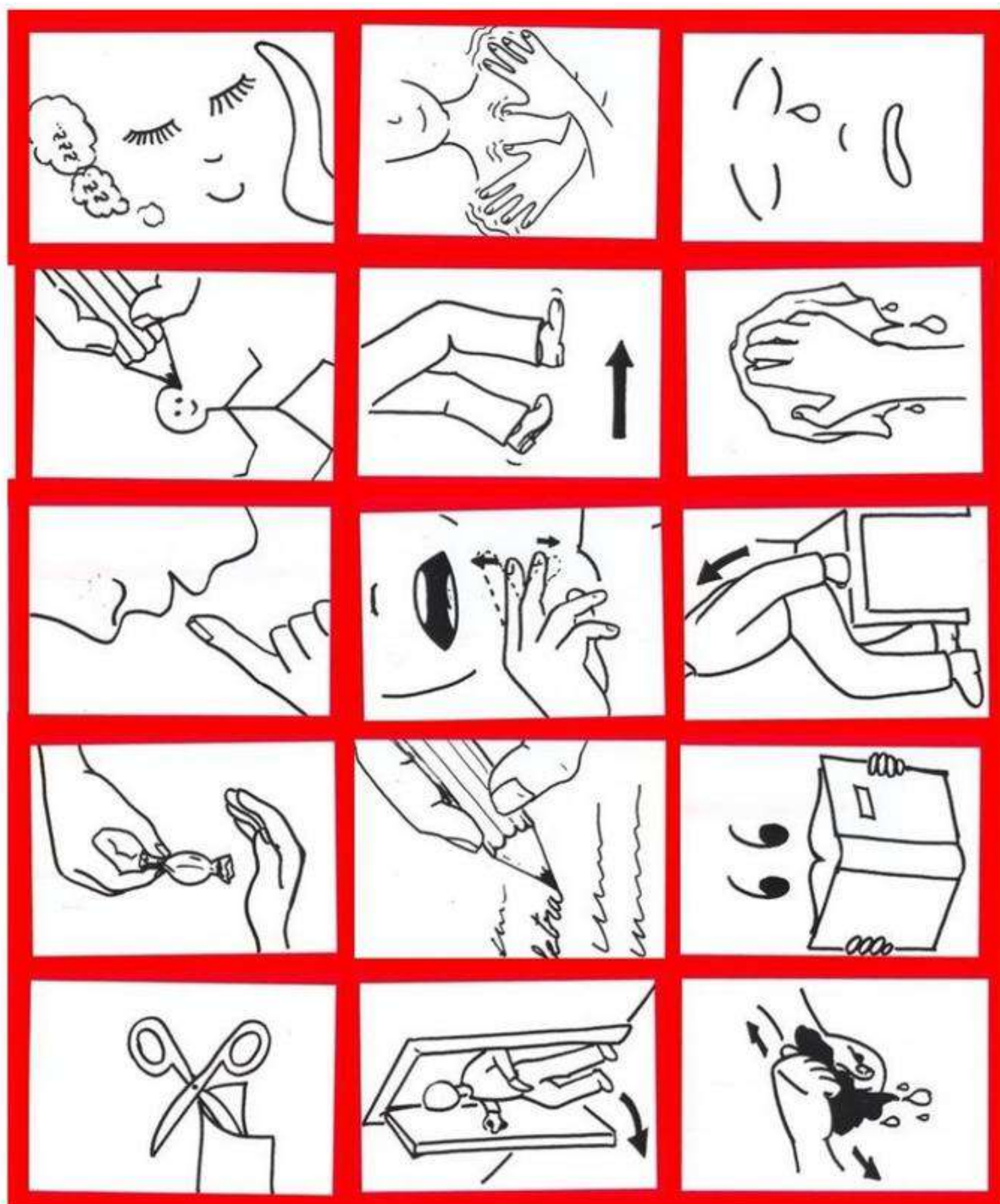


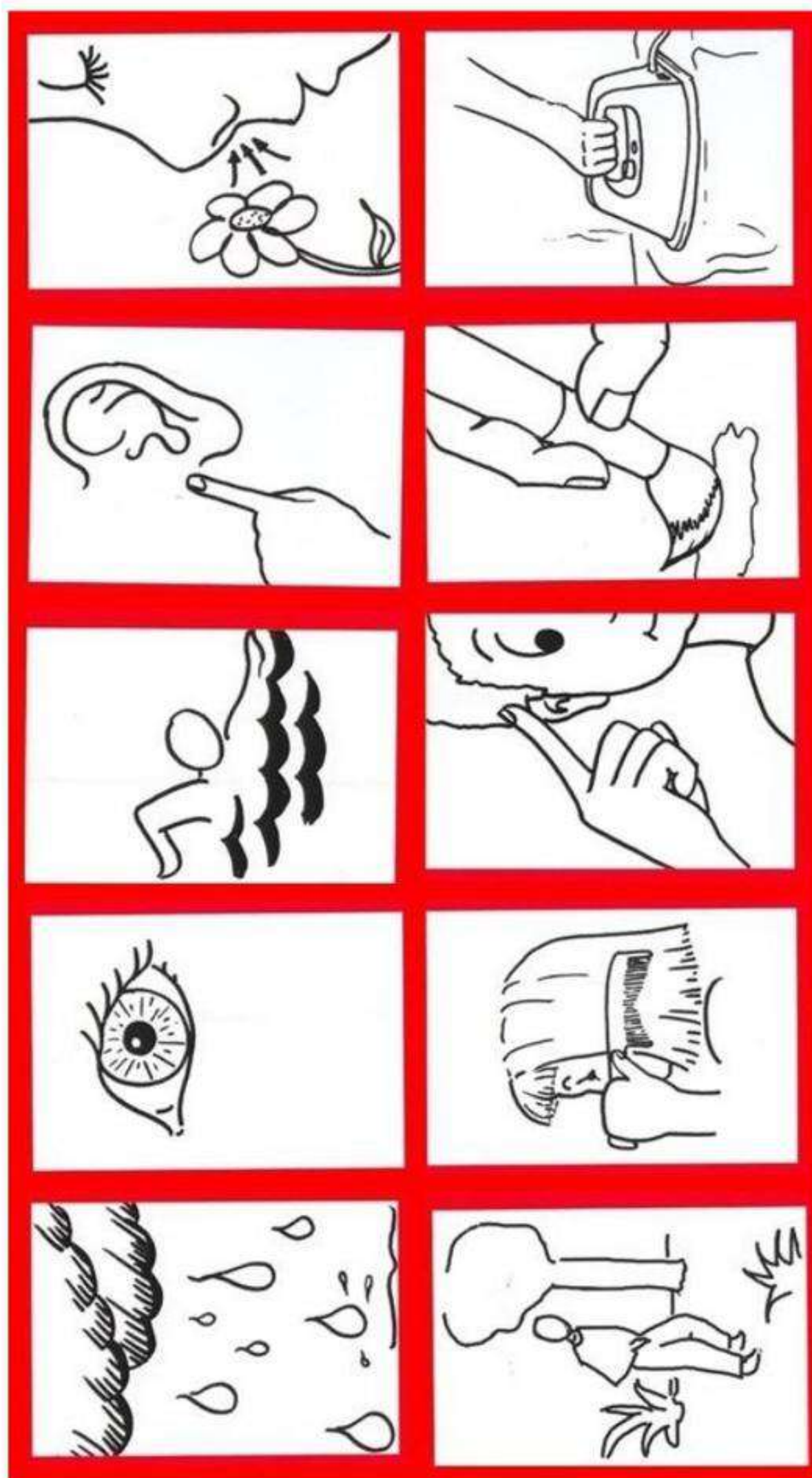
¿Quién?

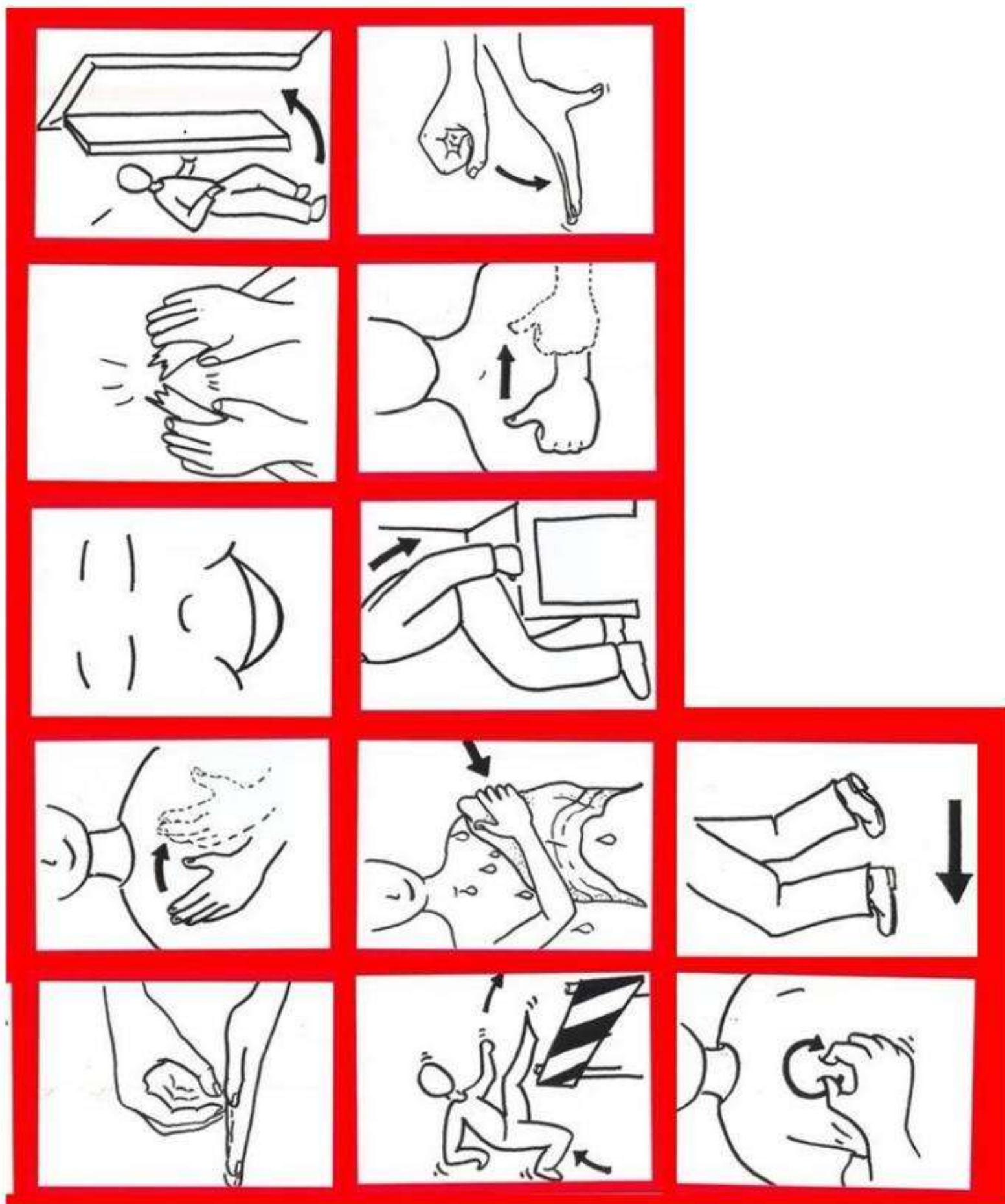


¿Qué hace?

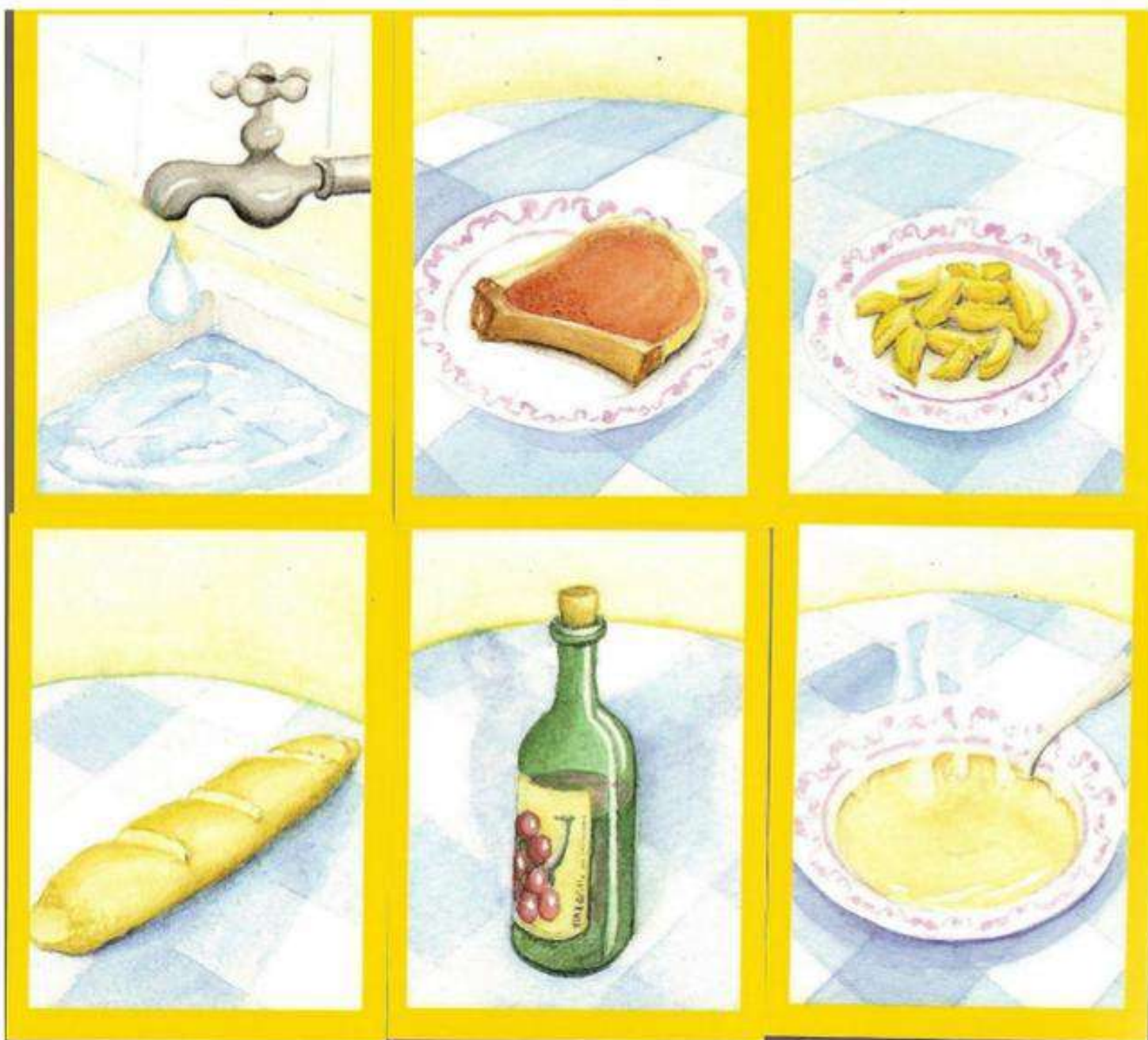


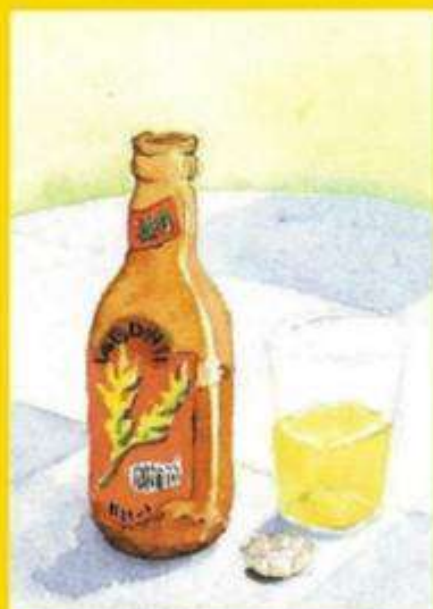
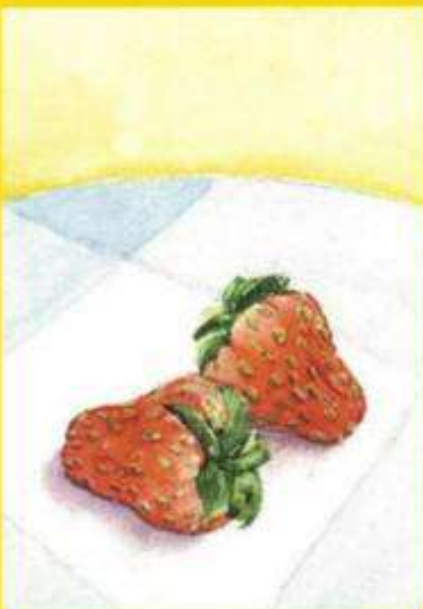
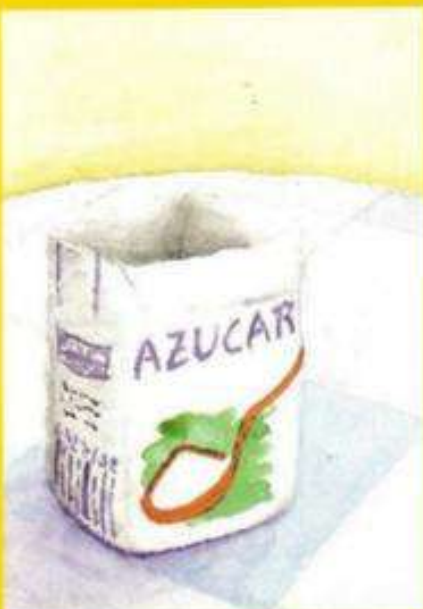
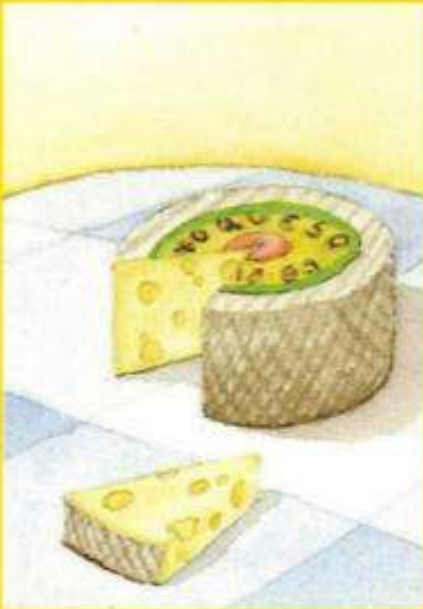
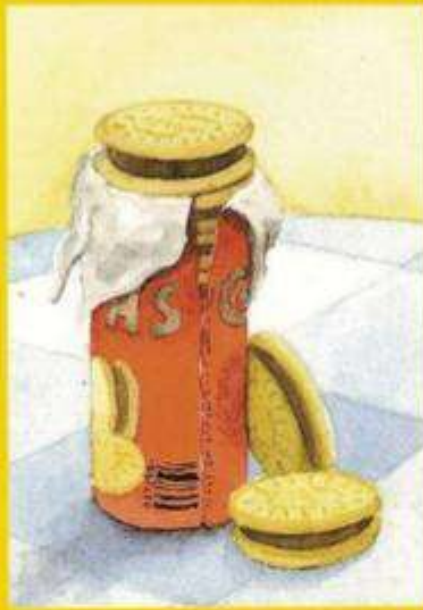
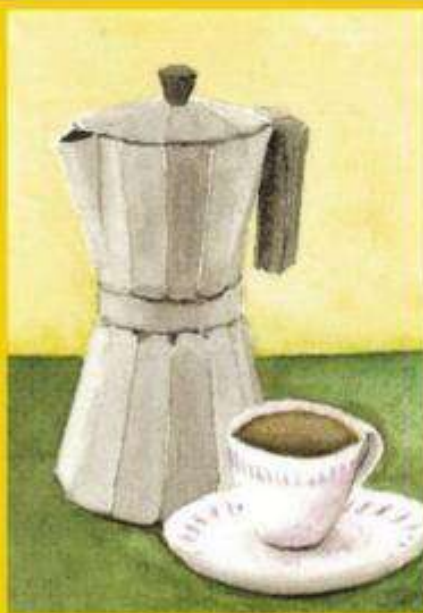
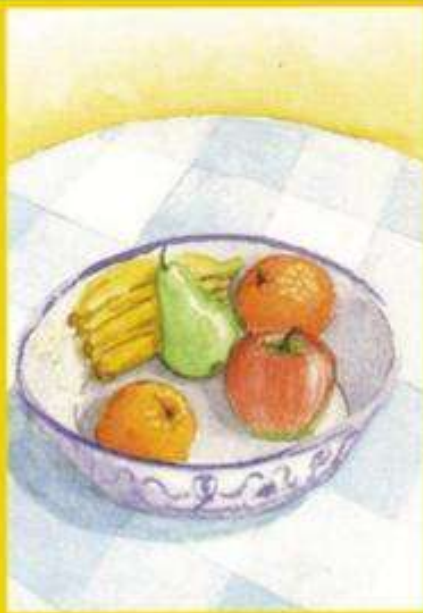


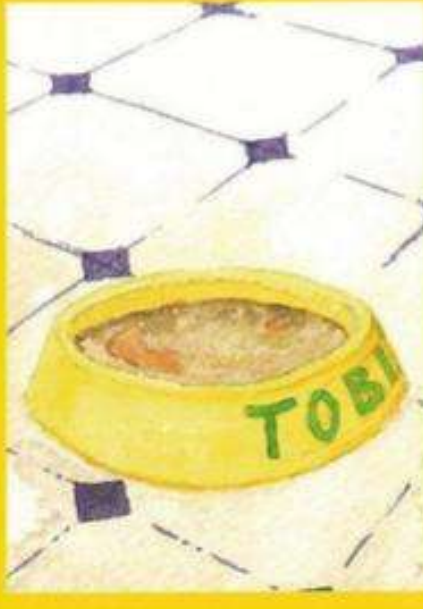
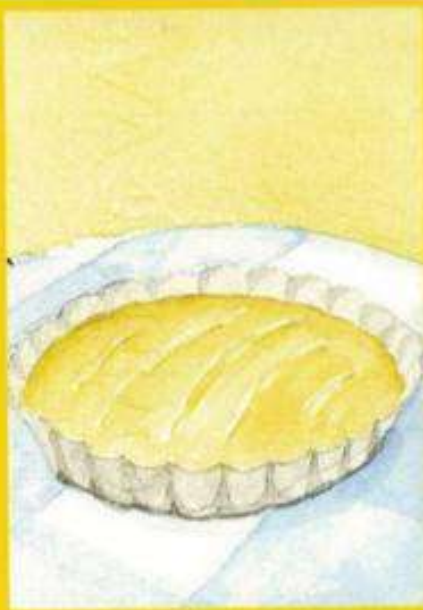


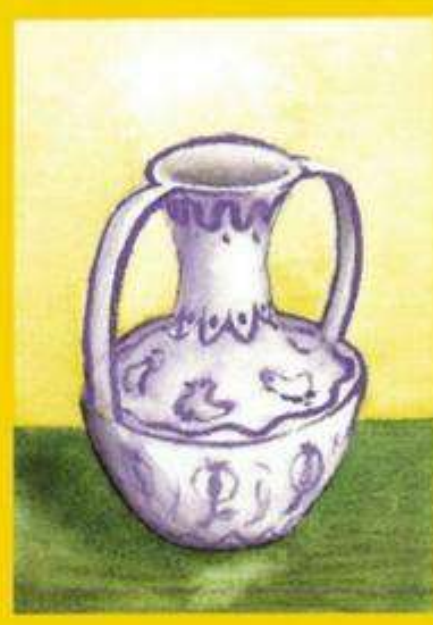
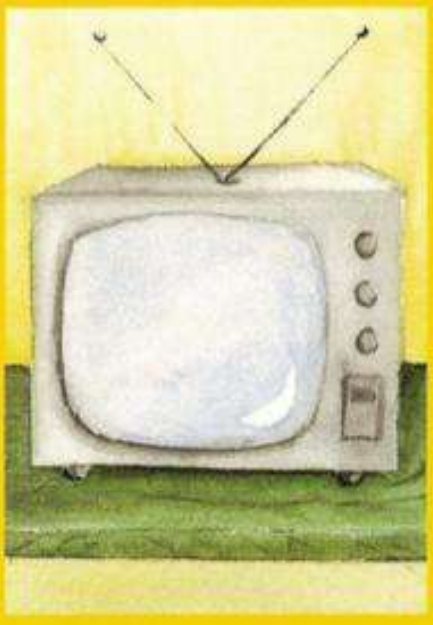
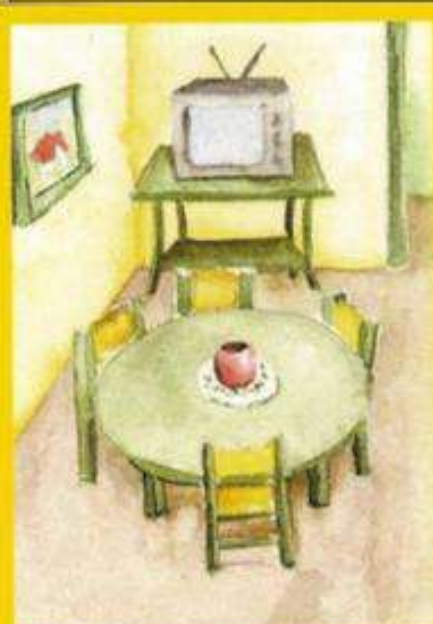
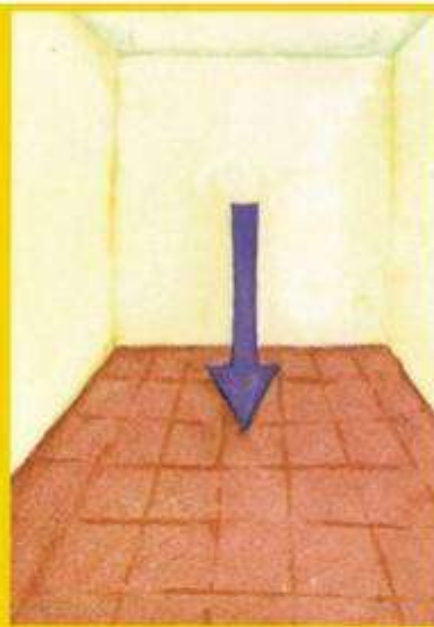


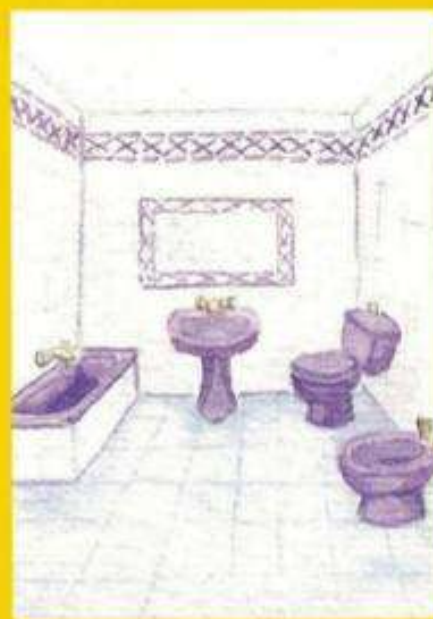
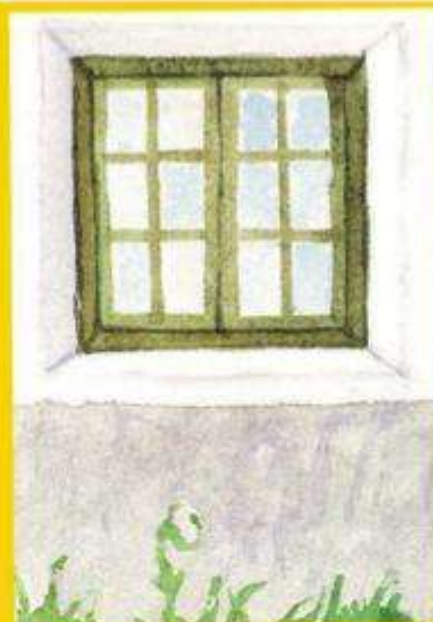
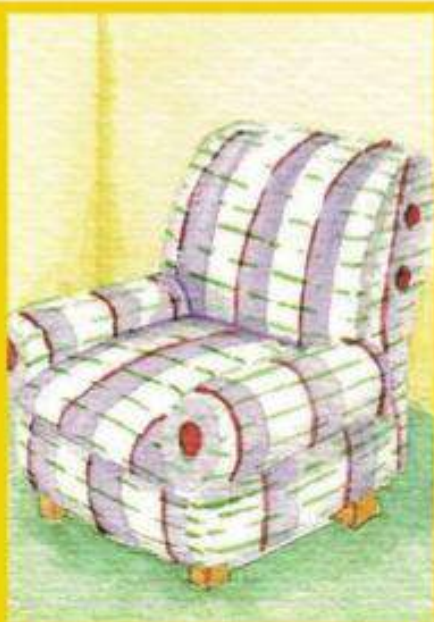
¿Qué?

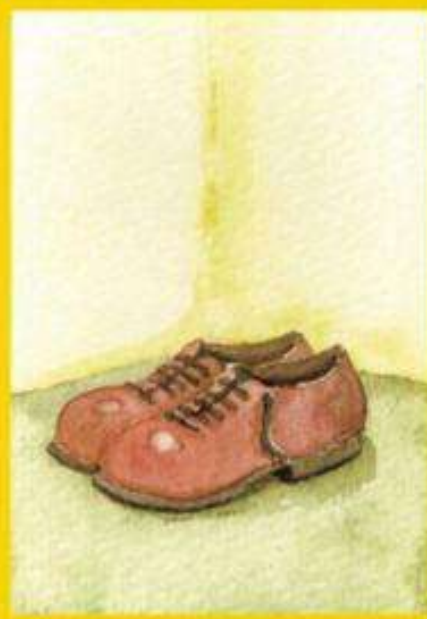


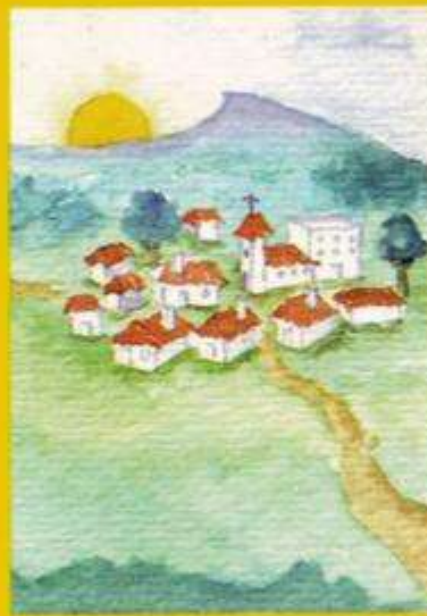
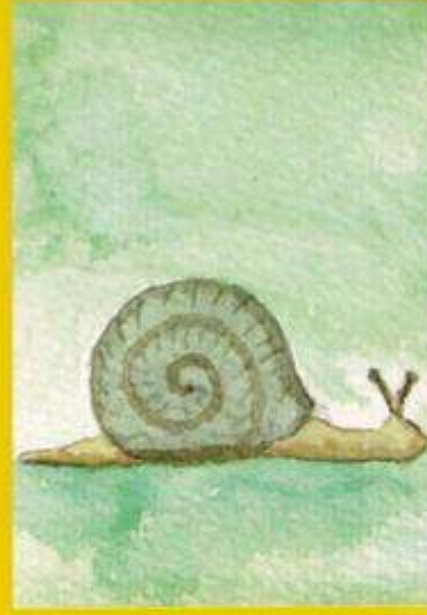


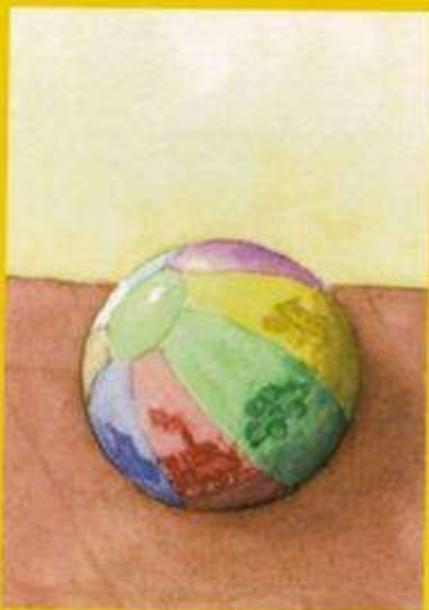












Estructuración lógica del lenguaje

El oso miedoso

Se cuenta a los niños una historia corta de un oso que le daba miedo el agua porque no la conocía pero un día al resbalarse cayó en una piscina y desde entonces ya le gusta el agua. Esta historia tiene 3 secuencias. Al niño se le dará las 3 imágenes de las secuencias y él tendrá que ir colocándolas en el orden que se las enseñó la maestra.

Soy yo

Se pide a la madre del niño dos fotografías de este. Una de cuando estaba bebé y una donde aparezca como está actualmente.

Enseñarle las fotos al niño y hacerle énfasis que en la primera fotografía estaba “bebe” y hacer como que se arrulla a un bebé y se le da biberón (juguete) y luego enseñarle la otra donde ya creció y hacerle énfasis en el significado de “crecer” diciéndole que ya camina, ya come solito. Luego desordenar las figuras y que el ordene las fotos de cuando estaba pequeño y luego como se encuentra ahora. La maestra puede mostrar la pacha para que el niño la asocie con “bebe” y una ilustración donde un niño come en plato y que él ordene que fue antes y después.

¿Qué pasó?

Se muestra al niño varias gráficas (3 parejas de fichas) de causa y efecto. La primera que tenga a un niño subiendo a un árbol y su pareja donde el niño se cayó; la segunda un niño acalorado debajo del sol y su pareja donde esté tomando agua y en la tercera un niño que patea una pelota de fútbol y en la pareja la pelota dentro de la portería. Luego desordenar las tarjetas y enseñarle una de las causas y que el busque el efecto correcto.

La planta que crece

Se presenta al niño una tira corta donde aparezca una semillita, luego una plantita y por último un árbol grande, después de haberla observado, darle las 3 imágenes de la tira por separado y que él las vaya ordenando en el orden que le fueron mostradas.

Qué aventura

Se cuenta un cuento corto al niño donde aparecen varios personajes 4 en total en diferentes escenas; los personajes del cuento son despegables y sólo queda el fondo. Primero mostrar al niño la historia en orden varias veces con los personajes pegados en ella, posteriormente desprender los personajes y que él los vaya pegando donde corresponden y conforme fueron apareciendo en el cuento.

De esta manera se estimula la estructuración y secuencia lógica del lenguaje, utilizando más cuentos ó materiales que pueden ir de lo sencillo a lo complejo.

El niño ordenará una historia de dos viñetas, comentada y presentada previamente por el profesor

Instrumentos: viñetas.

- El profesor/a cuenta una historia al mismo tiempo que la confecciona con las dos viñetas.
- A continuación, se le da al niño/a el material y se le pide que ordene la historieta.

El niño contará en orden secuencial una experiencia reciente vivida por él, utilizando dos o tres frases

- El profesor/a conocerá bien las experiencias del niño/a y estará al tanto de sus actividades.
- Después de haber realizado una actividad, el profesor/a le preguntará: ¿Qué has hecho?
- Después de comer, por la tarde: ¿Qué has comido?
- Al llegar por la mañana al colegio: ¿Qué has hecho esta mañana? Cuéntame cómo has venido, etc.

El niño contará en orden secuencial y utilizando al menos tres frases, un acontecimiento importante vivido por él: fiesta, excursión, visita al mercado, etc.

- El profesor aprovecha un acontecimiento vivido reciente por el niño/a: una fiesta, excursión, etc. para pedirle que nos la cuente, siguiendo una orden del principio al final. (Si es muy lacónico, que lo amplíe al menos en tres frases).

El niño ordenará unas viñetas de acontecimientos recientes en su vida y las explicará

Instrumentos: viñetas.

- El profesor/a comenta con los niños/as situaciones de la vida diaria....
- ... se levanta de la cama.
- ... se lava.
- ... desayuna.
- Hacer una viñeta de esta secuenciación causa-efecto, para que él ordene y la cuente.

Otros ejemplos:

- El niño/a va corriendo a la heladería. Pide el helado al heladero. Se marcha comiendo el helado.
- Pregunta: ¿Cómo se ordena? ¿Lo cuentas?

El niño contará en orden secuencial el proceso de un acontecimiento de la vida real o natural, utilizando al menos tres frases

- El profesor/a comenta con el niño/a diferentes acontecimientos de la vida real o natural: el proceso de fabricación del pan, el nacimiento de un pájaro, etc.
- Pedirle al niño/a que lo describa utilizando al menos tres frases.

El niño contará todo lo que ha hecho en un día cualquiera utilizando cuatro frases y siguiendo un orden cronológico

- Al finalizar la clase, el profesor/a preguntará las cosas que el niño/a ha realizado desde que hemos venido al colegio. Es bueno que el profesor/a cuente al principio de la clase, las actividades que vamos a realizar durante el día, siguiendo un orden cronológico.

El niño describirá el contenido de una viñeta que falte de una secuenciación incompleta

Instrumentos: viñetas.

- Habiendo trabajado una historieta, con explicación y ordenación secuenciada. El siguiente paso será quitar una viñeta y que el niño/a adivine cual es la que falta y que la explique sin tener la imagen delante.

El niño describirá utilizando tres frases, una actividad nueva hecha por él

- Enseñarle al niño una actividad nueva y decirle que se fije porque luego debe explicarla.
- Actividad manual, ejemplo: dado un dibujo punteado, el niño/a lo remarcará, lo coloreará y lo recortará...

El niño describirá, utilizando tres frases, una tarea hecha por otro niño, después de haberle visto hacerla, así como acciones que realizan sus padres

- El profesor/a le pregunta al niño/a sobre las cosas que hacen sus padres, ejemplo: hacer una tortilla, escribir a máquina, preparar la lavadora, planchar, poner la mesa, hacer la cama, etc.
- También puede invitarse al niño/a a que se fije en la realización de una tarea de un compañero, y pedirle que la describa en tres frases.

El niño explicará una profesión

Instrumentos: imágenes, láminas....

- El profesor/a con láminas delante, le explicará al niño en qué consiste el trabajo del profesional que está observando.
- El profesor/a le pedirá al niño/a que explique en qué consiste el trabajo de un oficio concreto, ejemplo: médico, carpintero, maestro, etc.

(Ver lote de los oficios: páginas 341-345).

El niño ordenará al menos cinco viñetas de una historia, hecho natural o narración, siguiendo una secuencia temporal.

Instrumentos: viñetas.

- El profesor cuenta una historieta, el proceso de un hecho natural o una narración, y presenta al niño/a cinco o seis viñetas para que las ordene y explique el por qué las ha ordenado así.

El niño contará, utilizando al menos cuatro frases, una película o un programa de TV.

- Avisar con antelación al niño/a de que hay una película, dibujos, etc. interesantes en la tele y que la vea.
- Al día siguiente se le pedirá al niño/a que la cuente, utilizando al menos cuatro frases, bien construidas, si no las hace bien habrá que ayudarle en su construcción.

El niño contará, con tres o cuatro frases, una historia agradable, chiste

- El profesor contará al niño alguna anécdota o chiste adaptado a su edad.
- Se le invitará al niño/a a que cuente una historia simpática o un chiste.
 - También puede contar una fiesta.

El niño contará con cinco frases las actividades más importantes de la semana

Se invita al niño/a a que cuente las cosas más importantes hechas en clase durante la semana

El niño contará con al menos cinco frases, los programas más importantes de la semana que aparecen en TV

Se dice a los niños/as que recuerden y digan los cinco programas de televisión que les gusten más, a ser posible asociar programas con días de la semana y si puede ser ordenados cronológicamente.

LÉXICO Y SEMÁNTICA

Actividades tipo

- 1º Juegos de aprendizaje y reconocimiento de palabras
- 2º Juegos de denominación de palabras
- 3º Aprendizaje de contrarios y semejantes
- 4º Juegos de clasificación
- 5º Definición de palabras
- 6º Formar familias de palabras

Actividades tipo

- CONCIENCIA LEXICAL (3 años): reconocer, contar, invertir, omitir, comparar, añadir, sustituir y escribir.
- CONCIENCIA SILÁBICA (4 años): reconocer, contar, unir, invertir, omitir, comparar, añadir, sustituir, escribir.
- CONCIENCIA FONOLÓGICA (5 años): reconocer, contar, unir, invertir, omitir, comparar, añadir, sustituir y escribir.

Actividades de vocabulario receptivo

- Estructuración de lenguaje interno
- Estructuración y desarrollo de campos semánticos

Actividades de vocabulario expresivo

- Actividades de expresión
- Imitación
- Generalización
- Evocación
- Clasificación de palabras
- Familias
- Análisis
- Síntesis
- Contrarios
- Nudos externos. A partir de un nexo común establecer relaciones entre distintos campos semánticos
- Comparaciones
- Significado implícito

LÉXICO

El léxico se refiere a las unidades significativas del lenguaje (palabras). Así, pues, constituye todo el conjunto de las palabras de una lengua.

CONCIENCIA LÉXICA

Segmentación: La segmentación léxica se define como la capacidad para percibir que una oración o enunciado puede ser segmentado en palabras. Algunas de las tareas más prototípicas son:

- **Cuantificación de palabras:** se presenta un enunciado de varias palabras y éste ha de decidir cuántas palabras componen la frase.

Variantes:
 - Preguntar directamente cuántas palabras componen el enunciado.
 - Golpear o dar una palmada una vez por cada palabra escuchada.
 - Separar la oración en las palabras que la forman. Por ejemplo: ¿Qué palabras forman la oración: Luis / bebe / agua?
- **Comparación de número de palabras que componen una sentencia:** se presentan varias oraciones, y el sujeto debe decidir cuál es más larga; esto es, cuál tiene más palabras.
- **Discriminación de palabras.** Se presentan dos frases al sujeto en las que tan sólo varía una palabra. Se le pide al sujeto que identifique qué palabra es la que se ha cambiado. Por ejemplo: << Coge el tacón / Coge el jarrón >>.

Manipulación de palabras

- **Adición de palabras:** también conocida con el nombre de “Palabra añadida”, en este tipo de tarea se presentan dos frases en las que, en la segunda, se añade, no se cambia, una palabra. El sujeto ha de descubrir qué palabra se ha añadido. Por ejemplo: <<niña llora / La niña llora>>.
- **Supresión de palabras:** también conocida con el nombre de “Palabra suprimida”, en este tipo de tarea se presentan dos frases en las que, en la segunda, se omite una palabra de la primera. El sujeto ha de descubrir qué palabra se ha omitido. Por ejemplo: <<Mañana por la tarde lloverá / Mañana por la lloverá>>.

PRODUCCIÓN LÉXICA

- **Repetición de palabras:** se presentan listas de palabras y el sujeto ha de ir repitiéndolas (una a una, o varias simultáneamente). Deben proponerse palabras con diferente nº de sílabas, con el fin de adecuar el grado de dificultad de las tareas de producción oral al nivel de capacidades del sujeto. El nivel de dificultad también viene mediatizado por el hecho de utilizar pseudopalabras, palabras abstractas, etc. En este tipo de tareas no hay que centrarse en que el sujeto entienda el significado de la palabra, lo que importa es que lo repita tal y como se lo hemos dicho.

- **Completar series automáticas.** Por ejemplo: lunes, martes, miércoles, jueves, sábado y
- **Completar palabras:** Aparece una serie de palabras incompletas y se pide al sujeto que las complete. Por ejemplo: << M _ N _ >> Esta tarea también es conocida, por ejemplo, con el nombre de “Esqueleto de palabras”.
- **Evocar palabras que empiecen o acaben por determinadas letras o sílabas.**
Variantes:
 - Palabras que empiezan por ...
 - Palabras que terminan por ...
 - Nombrar palabras que, empezando o acabando por una determinada sílaba o palabra, pertenezcan a una determinada categoría semántica.

- **Palabras encadenadas:** aparece una palabra, y el sujeto ha de evocar a continuación otra que comience por la letra o sílaba por la que acaba la anterior; y así sucesivamente.
- **Letras en desorden:** Se presentan una serie de letras desordenadas, y el sujeto ha de construir palabras con ellas.
Variantes:
 - Se presentan sílabas desordenadas en un círculo que componen una palabra. El sujeto debe ordenar las sílabas y escribir la palabra correspondiente.
 - Se presentan dos columnas, a la derecha sílabas desordenadas en un círculo que componen una palabra, y a la izquierda diversos dibujos. El sujeto debe emparejar con flechas las sílabas que componen la palabra con el dibujo correspondiente.

- Se presenta un dibujo y un recuadro con sílabas desordenadas. El sujeto debe decidir qué sílaba sobra en el recuadro para formar la palabra que describe el dibujo.
- Una variedad de este tipo de tareas es la actividad conocida con el nombre de **Logogramas**: se presenta una palabra al sujeto, y el sujeto ha de formar distintas a partir de las letras que componen la palabra que se le ha presentado. A veces esta tarea también es conocida con el nombre de “Palabras escondidas”.
 - Ejemplo: FLORENCIA □ Flor, oler, reía,....
 - *Anagramas*: consiste en la transposición de las letras de una palabra o sentencia que da por resultado otra palabra o sentencia.
 - Ejemplo: AMOR -----> ROMA

CAPACIDAD LÉXICO-SEMÁNTICA

- **Identificación de palabras con significado**: se presentan verbalmente una serie de palabras y/o pseudopalabras al sujeto y éste ha de identificar cuál de ellas tiene significado.
- **Denominación**: Se trata de decir los nombres de diferentes objetos. Esta actividad se puede trabajar de diferentes formas:
 - A través de la presentación de estímulos visuales (imágenes, láminas, fotografías, etc.)
 - En forma de conversación: se le pide al sujeto que diga las cosas que ve en su entorno, intentando que las denomine por su nombre.
 - Por escrito: en caso de que el sujeto no sea capaz de hablar, éste va escribiendo las cosas y/u objetos que va reconociendo.

Asociación nombre-dibujo

Se presenta un dibujo y diversas palabras. El sujeto debe decidir qué palabra es la que corresponde al dibujo. Esta tarea también se utiliza en aquellos casos en los que el sujeto tiene problemas de anomia.

Definiciones. Variantes:

Se presenta al sujeto una serie de palabras y éste ha de decirnos qué significan (cómo se definen) y/o describírnoslas.

Aparece en la hoja un conjunto de definiciones, y el sujeto ha de

- identificar de qué concepto se trata. El estimulador va dando pistas sobre un concepto hasta que el sujeto adivina cuál es. De hecho, hay quien denomina a esta tarea con el nombre de “adivinanzas”.
- Dos tipos de pasatiempos muy conocidos para entrenar esta función cognitiva son los crucigramas y la sopa de palabras. En el 2º tipo de pasatiempos, si lo que queremos entrenar es el lenguaje, no se explicitan las palabras que el sujeto ha de localizar, sino que se da la definición de varios conceptos y el sujeto ha de localizar las palabras que define a dicho conceptos.

Relaciones de sinonimia

Se presenta una o varias palabras, y el sujeto debe evocar o reconocer palabras que tengan un significado idéntico o muy similar. su(s) sinónimo(s). Variantes:

- Evocar sinónimo(s)
- Localizar el sinónimo(s) entre un conjunto de palabras
- Agrupar y/o relacionar dos o más palabras sinónimas.
- *Relaciones de antonimia:* se presenta una o varias palabras, y el sujeto debe evocar o reconocer palabras que tengan un significado opuesto.

Variantes:

- ☐ Evocar antónimo(s)
- ☐ Localizar el antónimo(s) entre un conjunto de palabras
- ☐ Agrupar y/o relacionar dos o más palabras antónimas.
- ☐ Completar al menos con un concepto intermedio entre dos conceptos antónimos extremos.
- ☐ *Evocación (verbal o por escrito) de palabras siguiendo un criterio previamente esbozado por el instructor.* Este tipo de tareas se utilizan indistintamente para estimular ciertos componentes del razonamiento y la memoria semántica.

Tareas de categorización

El sujeto debe nombrar elementos de una determinada categoría semántica.

- **Evocar conceptos** que se caracterizan por tener el mismo tipo de utilidad. Por ejemplo: "Escriba nombres de cosas que podemos encontrar en: el supermercado, la papelería, la farmacia,..."
- **Asociación de palabras:** decir una palabra y asociarla con otras. Ejemplo: CINE: butaca, pantalla, película, personajes, etc. Si el sujeto tiene problemas para nombrar/decir cosas, podemos recurrir a la comunicación no verbal. Ej.: ¿Qué objetos debería haber en el estudio de un artista?: pintor, ceramista, escultor, actor de teatro, etc.

Los animales

Primero se muestra una ficha de estimulación con varios animales de la granja (perro, un gato, una gallina, un pato, un cerdo, un caballo), para que los observe todos como un grupo viendo las diferencias entre cada uno (por color, forma, tamaño).

Luego se trabaja con la figura del perro, se le enseñará al mismo perro de la granja en forma aislada por medio de una ficha de estimulación para que lo observe y hacerle énfasis en la palabra "perro", tratando siempre que vea los labios de la maestra.

Luego la maestra imita a un perro en su forma de caminar y el movimiento de la cola para que el niño haga lo mismo.

La maestra emite la onomatopeya del perro, colocar al frente a ella y tratar en lo posible que este observe y que trate la manera de repetir cuando se le enseñe una figura del perro.

Se presenta al niño diferentes tipos de perros a través de juguetes de material plástico que representen a los mismos, que observe que hay perros de diferentes colores, formas y tamaños.

Se da al niño una revista para que busque e identifique diferentes tipos de perro (con ayuda de la maestra), que los rasgue y los pegue en una hoja en blanco y que cuando rasgue vaya juntando y separando los labios como una iniciación para emitir el fonema /p/.

Se realiza una hoja de trabajo de un perro. Presentarle al niño la ilustración, que haga la imitación el solito de un perro y luego que le pegue papel de china café con ayuda de la maestra y le pegue una colita en el rabo.

Recordar hacer énfasis en la palabra "perro" y que él o ella la repita.

Por último se le presenta una lámina donde aparezca un perro y varios distractores y al preguntarle ¿dónde está el perro? Y que identifique el perro señalándolo.

Así se sigue trabajando con los demás animales, con el pollo, la vaca entre otros y luego de que los haya memorizado se colocarán todos juntos uno a uno en una cartulina que tendrá el fondo de una granja y así se vaya familiarizando para comprender que todos son animales. Siempre se hará énfasis en ello.

Las frutas

Se da a conocer las frutas por medio de fichas de estimulación para luego poder identificarlas y conocerlas por su color, sabor, tamaño y forma.

La casa

Se enseña las partes que componen una casa utilizando las fichas de estimulación (graficadas con cada parte de la casa) y cada parte se trabajará como un campo semántico para que el niño conozca e identifique cada una de ellas, que hay en ellas y que todas juntas forman una casa.

Nota: Así se trabaja los demás campos semánticos como los juguetes, la familia, la casa, los dulces

Seleccionar la respuesta correcta

Plantear a los niños una pregunta, seguida de varias respuestas. De entre todas las respuestas el niño debe elegir solamente una, la correcta. Estos son algunos modelos de preguntas y respuestas:

- «¿Qué cosa es blanda, pero no es una golosina?:

- un chicle;
- un almohadón;
- un taco de madera.»

- «¿Qué cosa corta, pero no es de cristal?:

- una botella;
- un vaso roto;
- una hoja de papel duro.»



- «¿Qué cosa es rápida, aunque no tiene pies ni patas?:

- un niño;
- un galgo;
- un avión.»

- «¿Cuál baila sin tener pies?:

- un niño;
- la peonza;
- una bailarina.»

- «¿Qué cosa no tiene hojas?:

- un árbol;
- un libro;
- un lápiz.»

- «¿Qué animal de éstos tiene pelo?:

- el gato;
- la serpiente;
- el pez», etc.

NOTA: Ayudar con apoyo visual, presentando a los niños los dibujos de los elementos con los que están trabajando, siempre que sea necesario para una mejor comprensión de la actividad.

Formación de familias semánticas a partir de láminas o dibujos

Inicialmente se pueden realizar estas actividades con apoyo gráfico.

Se presenta al niño una lámina, o tarjetas con dibujos. La consigna es: «Mira estos dibujos, todos se parecen en algo menos uno, que está equivocado y no se parece en nada. ¿Cuál es?». Nombraremos cada uno de los dibujos.

Reconocimiento de la palabra

El/la maestro/a enuncia verbalmente una oración de dos palabras partiendo de una lámina. Los/as alumnos/as repiten la oración. El/la maestro/a representa la persona que hace la acción y lo que hace mediante imágenes o pictogramas. Le pedimos al alumnado que de una palmada por cada uno de los pictogramas que ve.

Ejercicio de contar palabras

Se les enseña al alumnado una lámina que expresa un enunciado de dos o tres elementos: *Luis come, Luis come pan*. Se les pide que cuenten los “trocitos” que hay en lo que se ha dicho (dando palmadas u otra cosa establecida, golpes con los pies...).

Omisión de la palabra inicial

Miramos una lámina y decimos qué ocurre en ella mediante pictogramas. El alumnado responde. Se les pide que cuando vaya a decir el nombre del niño o niña que está dibujado/a en la lámina se ponga el dedo en la boca para no decirlo. Así sólo dirá la acción.

Después, preguntarle qué es lo que no hemos dicho. Este mismo ejercicio se puede hacer con la palabra media y final. Preguntar cuántos trocitos hay y que digan lo que queda.

Comparación de número de segmentos

Se les muestran dos emisiones. Una de dos palabras y otra de tres. Dando palmadas tienen que contestar cuál de las dos tiene más “trocitos”.

Palabra añadida

Hay que añadir, no cambiar, una palabra en una de las dos frases con el objetivo de que se descubra la que se ha añadido.

Papá canta. / El papá canta.

Pedro come. / Pedro come mucho.

Miguel está triste. / Miguel está muy triste

Palabra cambiada

Se dan dos frases. Dame el balón. / Dame el jarrón. Se le pregunta qué es lo que ha cambiado.

Introducción de palabras funcionales: la, el, los,...

Se le presentan al niño dos frases que sólo se distinguen por la presencia en una de ellas de una de estas palabras funcionales, con el objetivo de que el niño descubra su presencia en la frase: El niño pinta.

Dictado de palabras en la tira gráfica

Dictar frases con distinto número de palabras para que marquen con una cruz cada palabra que escuchen.

Bingo de frases

El alumnado tendrá una ficha tipo Bingo con números y el /la maestro/ dirá frases. Los/as alumnos/as colocarán una ficha encima del número correspondiente a la cantidad de palabras que tenga la frase y ganará el que complete antes su cartón.

Con todas las actividades mencionadas y otras que podemos elaborar con la creatividad del maestro/a, pretendemos jugar con las palabras de manera que el/la niño/a adquiera conciencia de las mismas.

Todas las actividades visuales y manipulativas favorecerán la adquisición de esta habilidad metalingüística (identificar palabras con imágenes, pictogramas, palmadas u otro tipo de gestos, salto de aros, pausas entre palabra y palabra...).

La conciencia léxica facilitará al alumnado la segmentación de palabras en las frases y un aprendizaje adecuado de la escritura, evitando así las uniones y separaciones indebidas de palabras que se suelen detectar en la escritura espontánea del alumnado de Educación Primaria.

El resto de habilidades metalingüísticas (conciencia silábica y conciencia fonológica) se trabajarán del mismo modo que la conciencia léxica, teniendo en cuenta su iniciación en función de la edad del alumnado.

Para trabajar conciencia silábica y fonológica se realizarán actividades de reconocimiento de sílabas y fonemas, de añadir y omitir sílabas y fonemas, de contar sílabas y fonemas, jeroglíficos,...así como dictados fonéticos y distintas tareas fonológicas.

VOCABULARIO DE LOS DIFERENTES CAMPOS SEMÁNTICOS

EL COLEGIO

Vocabulario: la clase, la mesa, la silla, el estante, la repisa, la biblioteca, los libros, la pizarra, el encerado, la tiza, el borrador, el cepillo de borrar, el armario, los cuadernos, las libretas, los lápices, la punta, el sacapuntas, la goma, el papel, una hoja, un folio, una cuartilla, la carpeta, el álbum, los botes, las letras, las pinturas, los pinceles, los lápices de colores, las pinturas de cera, las tijeras, los punzones, las chinchetas, papel charol, cestas, agujas, la lana, una caja, pegamento, cola, el profesor/a(a), señorita, maestro(a), alumnos, los niños/as(as), compañeros(as), amigos(as), el recreo, el patio, la papelería, trabajos manuales, gomettes, barro, espátula, corcho, dibujo, copia, percha, colgador, bata, bolígrafo, números, murales, castigo, tambor, pandereta, tocadiscos, disco, cassette, triángulo, flauta, pareja, corro, fila...

Acciones: trabajar, explicar, escuchar, dictar, repetir, escribir, leer, contar, dibujar, borrar, copiar, colgar, recortar, plegar, doblar, romper, rasgar, pintar, clavar, pinchar, picar, ensartar, apilar, pegar, modelar, amasar, jugar, pelear, correr, gritar, chillar, perseguir, alcanzar, caerse, tocar, soplar, cantar, bailar, ordenar, clasificar, hablar, callar, narrar, subir, bajar, entrar, salir, esperar, empujar, descolgar, dar, coser, sonarse, toser, estornudar, bostezar, sentarse, levantarse, tumbarse, arrodillarse, atender, mirar, fijarse, decir, aplaudir, imitar, llorar, reír, meter, sacar, parar, prestar, agrupar, compartir...



LA FAMILIA

Vocabulario: el padre, la madre, el hermano(a), el abuelo(a), hijo(a), nieto(a), tío(a), sobrino(a), primo(a), padrino, madrina, pequeños, jóvenes, mayores, cuñados(as), suegro(a), yerno, nuera, bebé, niño/a(a), chiquillo(a), chico(a), chaval(a), muchacho(a), mozo(a), hombre, mujer, vecino(a), gente, ahijado(a)...

Acciones: abrazar, besar, querer, saludar ayudar, cocinar, dormir, limpiar, lavar, cuidar, soñar, despertar, acostarse, levantarse, enfermar, tapar, abrigar, secar, peinar, bañar, coser, hacer punto, tricotar, planchar, barrer, regar, comprar, freír, sacudir, perfumar, mamar, acunar, mecer, batir, asar, fregar, descansar, pasear...



LAS PRENDAS DE VESTIR

Vocabulario: camisa, pantalón, la falda, el vestido, el jersey, la camiseta, la braga, el calzoncillo, los calcetines, las medias, los leotardos, los zapatos, las botas, las sandalias, las zapatillas, las playeras, las chancletas, los zuecos, la chaqueta, el abrigo, la bufanda, la bata, el gorro, el chaquetón, los guantes, las manoplas, la capucha, el impermeable, el paraguas, la visera, la corbata, el cinturón, el niqui, el polo, la blusa, la capa, el anorak, la chamarra, el traje, la gabardina, el chubasquero, la boina, el sombrero, el sujetador, la faja, el pijama, el camisón, el bañador, el biquini, el albornoz, el batín, el chaleco, la toquilla...

Elementos: cuello, mangas, bolsillos, botones, ojales, cierres, escote, puños, corchetes, cremallera, lazo, velcro, suelas, tacones, cordones, nudo, lazada, roseta, hebilla...

Acciones: abrochar, atar, soltar, desatar, vestir, desnudar, calzarse, cepillar, abrigarse, mojarse, enfriarse, taparse, calarse, secarse, descoser, enganchar, desenganchar, anudar, guardar, descalzarse, disfrazarse...



LOS ALIMENTOS

Vocabulario: el pan, la leche, la corteza, la miga, rebanada, currusco, punta, panecillo, torta, panera, sopa, ensalada, lechuga, tomate, aceitunas, espárrago, cebolla, ajo, aceite, sal, pepino, pepinillo, arroz, azafrán, limón, puerro, pimienta, acelgas, patatas, habas, espinacas, borrajas, cardo, alcachofas, coliflor, pella, berza, guisantes, alubias, caparrón, lentejas, garbanzos, manzana, pera, naranja, albaricoque, plátanos, melocotón, ciruela, melón, sandía, piña, uva, moscatel, kiwi, chirimoya, aguacate, cerezas, guindas, pomelo, higo, fruta, frutero, fruterías, yogur, queso, mantequilla, cuajada, requesón, flan, natilla, tarta, bizcocho, pastel, budín, huevos, harina, azúcar, miel, almendra, avellana, piñones, nueces, helado, carne, jamón, filete, loncha, rodaja, salchichón, chorizo, salami, mortadela, tocino, morcilla, pollo, conejo, solomillo, chuleta, carnicería, carnicero, báscula, pescado, pescadería, pescadero(a), merluza, anchoa, sardinas, pescadilla, bacalao, bonito, atún, chicharro, trucha, calamares, mejillones, gambas, langostinos, almejas, chocolate, galletas, pastas, pipas, macarrones, espaguetis, churros, tostadas, canela, merengue, embutidos, postre...

Acciones: comer, masticar, tragar, chupar, lamer, beber, untar, cortar, pinchar, servir, llenar, guisar, vaciar, cocer, hervir, asar, alimentar, crecer, engordar, gustar, disgustar, aliñar, preparar, cascar, pelar, aderezar, probar, catar, freír, repartir, endulzar, enfriar, calentar, mondar, revolver, rebozar, guisar, manchar, saltar, salpicar, trocear, partir, invitar, convidar, descorchar...

Elementos: Utensilios de cocina: cazuela, cacerola, olla, cazo, puchero, sartén, paellera, tartera, espumadera, tapadera, colador, exprimidor, fuente, ensaladera, plato, taza, vaso, copa, jarra, botella, cuchara, cucharilla, tenedor, cuchillo, machete, tabla, bandeja, tazón, servilleta, servilletero, aceitera, vinagrera, mantel, cocina, horno...



LOS ANIMALES

Vocabulario: domésticos, salvajes, perro, gato, pato, gallina, pollo, gallo, caballo, burro, yegua, asno, conejo, oveja, cordero, cabra, potro, vaca, buey, ternero, toro, ratón, pavo, paloma, aves, cerdo, cerda, lechón, cachorro, león, tigre, leopardo, pantera, jirafa, cebra, foca, hipopótamo, elefante, mono, gorila, tortuga, serpiente, culebra, camello, lobo, oso, zorro, águila, cocodrilo, tiburón, ballena, delfín, pingüino, corral, redil, gallinero, palomar, nido, cueva, madriguera, selva, bosque, prado, hormiga, cucaracha, mosca, mosquito, araña, plumas, escamas, piel, pelo, lana, ala, pata, pico, cola, aleta, garra, zarpa, cuerno, cornada, coz, mordisco, arañazo, picadura, zarpazo, picotazo...

Acciones: ladrar, maullar, piar, cacarear, relinchar, rebuznar, volar, nadar, saltar, arrastrar, balar, trotar, trepar, mugir, trinar, barritar, arrullar, graznar, cazar, criar, morder...



JUEGOS Y JUGUETES

Vocabulario: puzzle, comba, construcciones, cacharritos, peonza, canicas, muñeco(a), dominó, cometa, columpio, balón, fútbol, tobogán, patines, monopatín, patinete, triciclo, bicicleta, colección, parchís, ficha, dado, voltereta, escondite, balancín, arena, río, laberinto, gallina ciega, rayuela, andar a la pata coja, saltar al burro, cadeneta, rompecabezas...

Acciones: jugar, construir, derrumbar, tirar, encajar, desarmar, saltar, combinar, atinar, dar, bailar, deslizar, juntar, separar, agarrar, soltar, apilar, ver, esconder, atrapar, pillar, encontrar, patinar, divertir, aburrir, coleccionar, lanzar, empatar, ganar, perder, chutar, columpiar, balancear, acertar...



EXPRESIÓN ORAL

Favorecer la nominación espontánea

Consigna: Veremos como se llaman nuestros juguetes y / o animales preferidos.

Estimular la enumeración espontánea

Instrumento: objetos pequeños y bolsillos. Adivinar qué hay en los bolsillos. Comprobar todos los objetos llamándolos.

Favorecer la enumeración motivada

Instrumento: la bolsa de una madre. Consigna: ¿Qué hay en la bolsa de mi madre? Un pañuelo, un lápiz, un peine...

Enumerar la enumeración propuesta

Instrumento: cofre de tesoros. Ocultar el cofre de tesoros y buscarlo. Adivinar lo que hay dentro.

Proponer enumeraciones de campos semánticos

Instrumento: una muñeca y vestidos. Enumerar el nombre de cada pieza o traje.

Alcanzar las enumeraciones de los campos semánticos

Instrumento: rincones de la clase: rincón de disfraces, aseo, etc.: ¿De qué te has disfrazado? ¿Cómo lo has hecho? ¿De qué te pintas? ¿Cómo?

Consolidar la enumeración experimentada

Instrumento: niños y maestro. Consigna: ¿Qué necesita un / a (jardinero, cocinero, tendero, etc.) para vestirse?

Enumerar a partir de un póster

Instrumento: póster. Contenido: Motivar la conversación con la imagen. Consigna: ¿Qué vemos en este póster? ¿Qué personas ves? ...

Imitar acciones

Juegos dramáticos. Consigna: ¿Qué hacemos para ver que dibujamos? ¿Y qué limpiamos? ¿Y qué bailamos? ...

Imitar oficios

Juegos dramáticos. Consigna: ¿Qué hace un carpintero? ¿Qué hace el policía? ... (Ver lote de los oficios: páginas 341-345).

Posibilitar la observación de objetos

Instrumento: cajón de sastre. Juegos simbólicos. Consigna: Ocultar la caja objetos o trozos de juguetes viejos, objetos sorprendentes y todo aquello que pueda atraer la atención de los niños.

Posibilitar la manipulación de piezas de construcciones

Instrumento: cajas de construcciones grandes y medianas. Contenido: Juegos de manipular. Consigna: Este es el rincón de las construcciones. Veamos qué cosas sabe hacer con estas piezas.

Asociar cualidades a los objetos

Instrumento: Diferentes juguetes estructurados: bloques lógicos. Reconocer formas. Consigna: ¿Quién me da un cuadrado? ¿Y un triángulo? ¿Y un huevo?

Asociar cualidades a los objetos

Instrumento: Diferentes juguetes estructurados: series. Contenido: Reconocer tamaños. Consigna: ¿Dónde están los cuadrados grandes? ¿Y los pequeños?...

Fomentar los juegos creativos

Instrumento: Disfraces. Juegos de libre creación. Consigna: Jugaremos a disfrazarse de lo que queramos.

Posibilitar la narración de cuentos

Instrumento: disfraces. Contenido: Contar cuentos. Consigna: Un grupo representará cada semana el cuento que más le guste.

Desarrollar el juego dramático

Instrumento: Acompañamiento musical. Dramatizaciones. Consigna: Imitaremos las flores que salen con el sol y se esconden con la noche.

Desarrollar el juego dramático

Contenido: Hacer escenas dramáticas. Consigna: ¿Quién sabe todo lo necesario para cocinar una tortilla? Se rompe el huevo, se bate en el plato, se pone al fuego, la giramos con la horquilla, la tiramos al aire y... se come!

Dramatizar escenas vividas

Narración de historias. Consigna: Representaremos la historia del niño que va a la escuela: su madre lo llama por la mañana, se levanta, se lava, se viste, toma la merienda y hacia la escuela.

Dramatizar procesos narrados

Representaremos la historia del soldadito de plomo y de la bailarina: La tienda de juguetes del soldadito de plomo y de la bailarina. El soldadito quiere bailar con la bailarina. Una tormenta se lleva los juguetes. En la bailarina se le llévate hacia una nube. El soldadito cae en un hogar de oscuro y se deshace en forma de corazón.

Dramatizar escenas vistas en la televisión

Narración de historias. Consigna: ¿Quiere representar dibujos animados que salen por la televisión? ¿Cuáles?

Favorecer la nominación mediante la percepción

Instrumento: Caja con tarjetas de dibujos de animales o de altas cosas. Emparejar tarjetas iguales. Consigna: Cada niño coge una tarjeta y dice en voz alta el nombre del animal que le ha tocado y busca al que tiene el mismo animal. Después cada grupo debe explicar a los demás como es el animal que le ha tocado. Variantes: Se puede hacer la onomatopeya de los animales.

Favorecer la nominación mediante la percepción

Instrumento: Caja con tarjetas pintadas de colores. Reunir los colores iguales y sus matices. Consigna: Puede buscar dentro de la caja todas las tarjetas que sean de un solo color, verde: claro y oscuro, amarillo huevo, amarillo limón, etc.

Desarrollar la enumeración

Instrumento: Caja cerrada llena de cosas. Reconocer y enumerar los objetos. Consigna: Ponemos cosas dentro de la caja: ¿Qué es eso que pongo? ¿Y esto? Ahora recordaremos las cosas que hemos puesto en la caja.

Desarrollar la enumeración

Instrumento: Pósters de diferentes temáticas. Enumeración de lo que aparece en imágenes. Consigna: ¿Qué vemos en este póster? Fichamos a ella bien porque después entre todos diremos lo que hemos visto. Variantes: Se puede dibujar lo que más le guste al niño del póster.

Desarrollar la enumeración

Instrumento: pósters de dibujos inacabados. Decir lo que falta en el dibujo. Consigna: Nos fijaremos muy bien en lo que le pueda faltar al dibujo.

Favorecer la imitación

Instrumento: un instrumentos musical, música. Imitar movimientos. Consigna: Todos en fila hacemos vueltas por la clase. El primero de la fila debe inventarse un movimiento y los otros la han de imitar. El sonido de un instrumento el primer niño pasa detrás de la fila y el que se ha quedado en primer lugar tiene que inventarse los movimientos.

Favorecer la imitación

Imitar animales. Consigna: Un niño imita a un animal con sus gestos, movimientos, etc., y los otros deben adivinar qué animal es.

Favorecer la imitación

Imitar personajes de la televisión. Consigna: Cada niño imitará un personaje y los demás tienen que adivinar de quién se trata.

Desarrollar la construcción morfosintáctica

Hipótesis condicional. Consigna: ¿Qué harías si tuvieras alas? Si tuviera alas... ¿Qué harías si fueras un tigre? Si fuera un tigre...

Desarrollar la construcción morfosintáctica

Hipótesis casual. Consigna: ¿Por qué Caperucita roja se escapó de la trampa del lobo? ¿Por qué la cenicienta fue al baile del príncipe?
Variantes: Se puede inventar la respuesta.

Favorecer la creación expresiva

Libre expresión. Consigna: Jugamos decir la mentira más gorda: "Había una vez una gallina que ponía unos huevos tan grandes como casas..."
Variantes: Se puede contar una historia inventada; cada niño dirá una frase o texto corto y se creará un cuento absurdo o fantástico.

Desarrollar la dramatización

Juego dramático. Consigna: Formaremos una orquesta invisible: los violines, las trompetas, las flautas... y el director. Pondremos una música de fondo y comienza la actuación.

Desarrollar la dramatización

Juego dramático. Consigna: Por parejas uno hace de actor y el otro lo imita como si fuera un niño-espejo.

Favorecer la vivencia temporal

Juego dramático. Consigna: Representar escenas que los niños hayan vivido, dentro de la escuela o fuera, y que se ordenen temporalmente. Lunes fuimos de excursión: ¿qué es lo primero que hicimos? Subir al autocar (representamos que subimos al autocar) ¿y qué hicimos después? Llegamos al parque (representamos que llegamos al parque)...

Favorecer la vivencia temporal

Juego dramático. Consigna: Representar escenas de la vida familiar o de la clase que el niño haya vivido, recordando su juntos secuencia a secuencia.

Consolidar la capacidad enumerativa

Instrumento: pósters de diferente temática. Enumeración selectiva. Consigna: Cada niño observa un rato el póster y espera la consigna. ¿Cuántas cosas ves que empiecen por la letra "m", "a", etc.? ¿Cuántas cosas hay de color marrón? ¿Qué cosas de las que ves pueden servir para sentarse?

Consolidar la capacidad enumerativa

Enumeración reglada. Consigna: Juego del "veo, veo", ¿qué ves? Una cosita. ¿Con qué letra empieza? Con la "s".

Consolidar la capacidad enumerativa

Enumeración cualitativa. Consigna: Un niño sale fuera de la clase y los otros se fijan en un objeto, como por ejemplo la pizarra. Vuelve el niño y pregunta cualidades del objeto elegido: ¿es blanco? ¿Es pequeño? Sólo se puede contestar sí o no.

Iniciar la clasificación de palabras

Instrumento: tarjetas con palabras. Contenido: clasificación léxica. Consigna: Seleccionar palabras definiendo un criterio: palabras que empiecen por una letra, palabras que contengan un fonema, etc.

Iniciar la clasificación de palabras

Instrumento: tarjetas con dibujos. Contenido: Clasificación semántica. Consigna: Primero decidimos entre todos cuáles dibujos queremos colocar:

- Seleccionar: frutas, juguetes, etc. Después ponemos boca abajo las tarjetas sobre una mesa y los niños cogen de una en una y tienen que explicar qué es. Si no corresponden al criterio eliminan.

Iniciar la clasificación de palabras

Contenido: clasificación semántica según la utilidad. Consigna: A ver quién me puede decir: cosas que sirven para vestarnos, para calzarnos, para escribir, cosas que se puedan comer como postre, etc. Variantes: Hacer un dibujo o mural buscando las imágenes en las revistas de propaganda.

Iniciar la clasificación de palabras

Instrumento: niños y tarjetas con acciones. Clasificar acciones. Consigna: Con cuatro acciones que puedan hacer los seres humanos (caminar, crecer, volar, nadar) y con tarjetas de animales, personas o cosas las agruparemos según puedan hacer alguna de estas acciones.

Desarrollar la construcción morfosintáctica

Instrumento: grupos de tarjetas. construcción secuencial. Consigna: Preparamos una serie de tarjetas alargadas que tengan una frase desordenada. Los niños tienen que recortar las palabras y tratar de ordenarlas para formar frases gramaticales.

Desarrollar la construcción morfosintáctica

Instrumento: niños y tarjetas con palabras (Juego "Enséñame a hablar"). Contenido: construcción secuencial. Consigna: Coger una palabra de todas las categorías: nombres, artículos, adjetivos, verbos, partículas. Formar una frase (Ver en las páginas 227 – 239).

Desarrollar la construcción morfosintáctica

Instrumento: caja con dibujos y con frases (Juego "Enséñame a hablar").
Comprensión de frases. Consigna: Coger una tarjeta de una caja con la frase y se debe buscar el dibujo correspondiente (Páginas 227 – 239).

Desarrollar la construcción morfosintáctica

Comprender órdenes. Consigna: Se maestro dice una frase y el niño tiene que hacer lo que éste le pide. Variantes: Escribir la frase en la pizarra.

Desarrollar la construcción morfosintáctica

Instrumento: papel. Emitir órdenes. Consigna: dar órdenes y dibujarlas.
Dibuja un árbol, ahora un camino cerca del árbol, etc.

Aprender a derivar palabras

Contenido: derivaciones nominales. Consigna: ¿Qué palabras podemos derivar de "pan"?: panadero, panadería, panecillo...

Aprender a componer palabras

Contenido: composición nominal. Consigna: ¿Quién sabe palabras que empiecen por "tele"?: teléfono, televisión, Teleradio...

Desarrollar la dramatización

Consigna: Cuando levante la tarjeta de color verde todos llamará, la de color naranja aplaudiremos y la de color rojo haremos ruido con los pies.
Variantes: Se pueden cambiar las consignas, articular, hacer onomatopeyas, etc.

Desarrollar la dramatización

Contenido: juego dramático. Consigna: Un niño dice: vamos a cortar leña y todos dramatizan la acción...

Desarrollar la dramatización

Contenido: juego dramático. Consigna: Imitaremos personas, cada niño inventa una orden: imitaremos el piloto de un avión, o al director de la escuela...

Desarrollar la dramatización

Contenido: juego dramático. Consigna: Representamos situaciones: acariciar un perro, bebemos un refresco muy ácido...

Desarrollar la dramatización

Contenido: juego dramático. Consigna: confeccionar un disfraz-sorpresa, los niños tienen que adivinar de qué vamos disfrazados.

Favorecer la vivencia temporal

Contenido: juego dramático. Consigna: Repetir tres acciones realizadas: saltar, dar una palmada y hacer un giro.

Favorecer la vivencia temporal

Contenido: juego dramático. Consigna: Repetir tres acciones hechas pero empezando por la última acción y terminando por la primera.

Favorecer la vivencia temporal

Instrumento: instrumentos musicales. Contenido: juegos sonoros.
Consigna: Repetir dos o tres ruidos diferentes.

Favorecer la vivencia temporal

Instrumento: instrumentos musicales. Contenido: juegos sonoros.
Consigna: Repetir dos o tres sonidos diferentes pero empezando por el último y terminando por el primero.

Representar vivencias temporales

Instrumento: papel y lápiz. Contenido: representación escrita.
Consigna: Un niño hace tres acciones y los demás tienen que dibujar las tres acciones siguiendo el mismo orden.

Representar vivencias temporales

Instrumento: papel y lápiz. Contenido: representación escrita.
Consigna: Un niño hace tres ruidos y los otros lo tienen que dibujar siguiendo el mismo orden.

Representar vivencias temporales

Instrumento: papel y lápiz. Contenido: representación escrita.
Consigna: Un niño dibuja tres cosas en la pizarra, los otros lo miran unos minutos y después las borra y todos deben reproducirlas en el mismo orden inicial.

Enriquecimiento del vocabulario utilizado en la expresión oral

- Denominación de: nombres (objetos, animales, personas, fenómenos, situaciones...), acciones, y cualidades.
- Formación de palabras derivadas.
- Utilización de sinónimos.
- Utilización de antónimos.
- Categorización del vocabulario en familias semánticas o de acuerdo a otros criterios asociativos.

Expresión oral de mensajes, hechos, sentimientos y vivencias

- Descripción oral de: objetos, animales, personas, y situaciones.
- Narración oral de pequeños relatos:
 - sobre un hecho vivido;
 - sobre un relato oído;
 - con apoyo gráfico,
 - sobre un hecho inventado.
- Expresión de los propios sentimientos y vivencias.

Diálogo y conversación

- Fórmulas de saludo y despedida.
- Conversación grupal.
- Diálogos inventados para una situación.
- Diálogos telefónicos.

Organización morfosintáctica del lenguaje oral

- Sensibilización a la concordancia de género.
- Sensibilización a la concordancia de número.
- Sensibilización a la concordancia verbal de tiempo y persona.
- Ampliación de la estructura sintáctica de la oración.
- Ordenación de las palabras en la oración.

Nombres de cosas que observamos

Una actividad esencial consiste en nombrar lo que se ve en un determinado momento: «¿A ver cuántas cosas de las que vemos ahora podemos nombrar? Veo una mesa. ¿Qué veis vosotros?».

Conviene establecer un turno para que todos los niños participen en nombrar cosas. La actividad se puede realizar en un principio en el interior del aula, pero también debe hacerse dentro de paseos por el interior del colegio (recreo, pasillos, gimnasio,...) o fuera de él (excursiones).

El niño va ampliando así el vocabulario relativo a muy diversos centros de interés. Si hay algún nombre no conocido por los niños y programado como básico en relación al tema de trabajo, la maestra lo incluirá como aportación suya o, por medio de preguntas, conducirá a los niños hasta su denominación.

Otra actividad similar puede ser una modificación del conocido juego: «Veo, veo, ¿qué ves?» La maestra iniciará el juego señalando un objeto y diciendo el nombre. Después los niños, puestos en corro, irán diciendo, uno a uno, un nombre y señalando el objeto o ser a que hace referencia.

Denominación a partir de láminas

La maestra irá nombrando directamente los elementos que aparecen en la lámina y que son objeto del vocabulario, o iniciará una conversación dirigida sobre ella, de forma que los niños activamente nombren los elementos y hablen sobre ellos.

Denominación a partir de experiencias vividas

No siempre es necesario contar con la presencia de los objetos, ya sea real o en representación gráfica, para realizar actividades de denominación. Partiendo de la experiencia pasada del niño, también se pueden realizar tareas de enriquecimiento de vocabulario.

Así, por ejemplo, para ampliar nombres de alimentos no es necesario llevarlos a clase. Podemos preguntar a cada niño: «¿Qué desayunaste hoy?, ¿qué comiste ayer? ¿Qué tomaste ayer de cena?, ¿qué alimento te gusta más comer?, ¿cuándo has ido a un restaurante, qué otros platos has visto?»...

Si se trabajan los vestidos podemos preguntarle por la ropa que tiene en su armario; qué se pone para estar por casa o dormir; qué hay en los escaparates de las tiendas de ropa, etc.

Para los nombres de profesiones podemos empezar preguntando a cada niño en qué trabaja su papá. Obtendremos así una serie de oficios cercanos a los niños que se irá completando progresivamente con otros que indicará la maestra. (Ver lote de los oficios: páginas 341-345).

De forma similar se puede proceder para las tiendas: «¿Vas a hacer recados?, ¿qué tiendas hay cerca de tu casa?, ¿qué compras en la panadería? ¿y en la frutería?»...

Se pueden proponer otras situaciones prácticas:

- «¿Qué suele haber dentro del bolso de mamá?»
- «¿Qué herramientas tiene el carpintero en su taller?»
- «¿Qué lleva tu papá dentro del coche?» o «¿qué cosas hay en el interior de un coche?»
- «¿Qué cosas hay en un circo?, ¿qué personajes actúan?»...
- «¿Qué cosas guarda tu mamá en el costurero?»

Vocabulario necesario para una dramatización

Las dramatizaciones de hechos conocidos por el niño en las que hay un narrador y unos diálogos entre los personajes, da también lugar a la utilización de un vocabulario sobre un tema concreto y en un contexto real. Para ello es importante, desde el punto de vista lingüístico, la fase de preparación, entre todos los niños, de la narración de los hechos y de los diálogos que se incluirán.

Por ejemplo, la escenificación de un viaje en tren dará lugar a la utilización del siguiente vocabulario por parte del narrador, o de los viajeros:

— Acción de comprar los billetes:

- estación,
- billete,
- ventanilla o taquilla de compra,
- importe-precio del billete,
- vuelta (de dinero),
- reserva de billete,
- ventanilla de información,
- itinerario,
- punto de destino o salida...

- Espera y subida al tren:

- carteles o indicadores,
- sala de espera,
- vía,
- andén...

- Viaje:

- viajeros,
- máquina,
- maquinista,
- vagón,
- interventor-revisor,
- compartimiento,
- parada...

Cualidades opuestas

Con niños pequeños (tres-cuatro años) conviene utilizar la técnica de oposición y utilizar pares de términos opuestos:

- «Esta madera es rugosa.» «Esta hoja es... lisa.»
- «Este lápiz es largo.» «Este lápiz es... corto.»
- «Esta tela es suave.» «Esta piedra es... áspera.»
- «Esta mano está seca.» «Esta mano está... mojada.»
- «Esta goma es ancha.» «Esta goma es... estrecha.»
- «Este libro es grande.» «Este libro es... pequeño.»

Cualidades similares

En otras ocasiones interesará observar cualidades similares:

- «Esta pelota es roja. ¿Veis otras cosas de color rojo?» Pedir que respondan con la estructura completa: «El lápiz rojo, la pelota roja, el jersey rojo...»
- «Estas tijeras son puntiagudas. ¿Veis otros objetos puntiagudos?» «El lápiz es puntiagudo, el pincel es puntiagudo, el punzón es puntiagudo...»
- «Esta caja tiene forma cuadrada. ¿Veis algo cuadrado en la clase?» «La ventana es cuadrada, esta mesa es cuadrada...»

Insistir siempre en la respuesta según el patrón: sustantivo + adjetivo.

Cualidades no físicas y matices

Progresivamente se ampliará el vocabulario hacia otras cualidades relativas a otros sentidos, a personas y acciones (alegre, rápido, agradable...) y se introducirán matices entre los extremos opuestos: mediano, templado, cálido, tibio...

Es importante también la utilización de los adjetivos dentro de frases más amplias, donde adquieren una significación más completa, al mismo tiempo que se le van suministrando al niño modelos de estructuras lingüísticas.

- «El plato caliente estaba sobre la mesa redonda.»
- «El viejo árbol estaba cubierto de hojas secas»...

Cualidades referidas al tamaño

El vocabulario referido a tamaños relativos requiere unas actividades específicas graduadas para su mejor comprensión y utilización:

- Presentar un objeto a los niños: «Esta piedra es grande.» A continuación mostrar otra mayor: «¿Y esta piedra cómo es? Esta piedra es más grande todavía.»

De forma similar se puede hacer con pequeño y más pequeño. Los niños deberán describir el tamaño relativo a varios objetos utilizando los términos: pequeño-grande, más pequeño-más grande.

- Realizar comparaciones entre los tamaños relativos de tres objetos, siguiendo las estructuras: «Es la más grande.» «Es la más pequeña.» «Es más grande que..., pero más pequeña que...»

Estas actividades se pueden realizar con niños de cinco años y siempre partiendo de la observación de la serie:

«Esta taza es la más pequeña.» «Esta taza es más grande que ésta y más pequeña que aquella.» «Esta taza es la más grande.»

- Si la maestra dispone de series de objetos de tamaños diferentes o representados en cartulinas, puede realizar con los niños juegos de utilización del lenguaje relativo a seriaciones:

«Señálame la casa más grande.» «Dame la casa más pequeña.» «Elige una casa más grande que ésta.» «Enséñame una casa más pequeña que ésta, pero más grande que esta otra.» «Señálame todas las que sean más pequeñas que ésta.»

«¿Para qué sirve...?»

La maestra pregunta a los niños: «¿Para qué sirve... (el cuchillo)?»

Los alumnos deben responder con la estructura: «El... (cuchillo) sirve para... (cortar).»

Las respuestas pueden ser variadas, utilizando diversos verbos.

Es importante que respeten la estructura («El... sirve para...») y que la acción nombrada sea adecuada al sujeto que la realiza:

- «¿Para qué sirven los ojos?» - Los ojos sirven para...
- «¿Para qué sirven los pies?» - Los pies sirven para...
- «¿Para qué sirve la nariz?» - La nariz sirve para...
- «¿Para qué sirve la boca?» - La boca sirve para...
- «¿Para qué sirven las orejas?» - Las orejas sirven para...
- «¿Para qué sirve un lápiz?» - Un lápiz sirve para...
- «¿Para qué sirve un coche?» - Un coche sirve para...
- «¿Para qué sirve una pelota?» - Una pelota sirve para...
- «¿Para qué sirve un vaso?» - Un vaso sirve para...
- «¿Para qué sirve el agua?» - El agua sirve para...
- «¿Para qué sirve un flotador?» - Un flotador sirve para...
- «¿Para qué sirve una mesa?» - Una mesa sirve para...
- «¿Para qué sirve un cuchara?» - Una cuchara sirve para...
- «¿Para qué sirve un caballo?» - Un caballo sirve para...
- «¿Para qué sirve una bici?» - Una bici sirve para...
- «¿Para qué sirve una cocina?» - Una cocina sirve para...
- «¿Para qué sirve una pala?» - Una pala sirve para...
- «¿Para qué sirve un sombrero?» - Un sombrero sirve para...
- «¿Para qué sirve un burro?» - Un burro sirve para...
- «¿Para qué sirve una espada?» - Una espada sirve para...
- «¿Para qué sirve una vaca?» - Una vaca sirve para...
- «¿Para qué sirve una cama?» - Una cama sirve para...

«¿Qué hace...?»

Con la estructura anterior el niño debe utilizar el verbo en infinitivo. Para familiarizarse con el manejo del tiempo presente, la maestra mostrará a los niños una lámina o dibujo y hará esta pregunta:

- «¿Qué hace el... (niño)?» - El... (niño juega).
- «¿Qué hace el... (perro)?» - El... (perro come).
- «¿Qué hace la... (señora)?» - La... (señora compra pan).
- «¿Qué hace el guardia?» - El guardia levanta el brazo.
- «¿Qué hace...?»

Se irán nombrando así todas las acciones que aparecen en la lámina junto con el sujeto que las realiza.

Un ejercicio similar se puede hacer sin láminas, preguntando por acciones típicas de determinadas profesiones: «¿Qué hace el sastre?»

«¿Qué puede hacer...?»

Una actividad más compleja consiste en buscar verbos (acciones) que pueda realizar un mismo sujeto:

- «Dime tres cosas que pueda hacer un perro.»
- «Dime tres cosas que pueda hacer una pelota.»
- «Dime tres cosas que pueda hacer un avión.»

La actividad inversa:

- «Dime tres cosas que vuelen.»
- «Dime tres cosas que rueden.»
- «Dime tres cosas que corten...»

«El juego de las órdenes»

Otra actividad en que han de utilizarse correctamente verbos diversos es en «el juego de las órdenes». Se pueden formar equipos y realizar diversas variantes:

- Un jugador del equipo A da una serie de órdenes (no más de tres) a un jugador del equipo B, quien ha de realizarlas correctamente. Por ejemplo: «Levántate y borra la pizarra.» «Pon las manos sobre la cabeza»... del equipo B, quien ha de realizarlas y, después de terminar, expresar en alto las órdenes que recibió. El resto de la clase dirá si las ha realizado correctamente
- Un jugador del equipo A realiza una serie de actividades. El jugador del equipo B ha de observar atentamente y decir en voz alta las órdenes necesarias para que vuelva a repetir exactamente lo que había hecho.
- Un jugador del equipo A da unas órdenes al oído de un jugador del equipo B, quien las realiza. Otro jugador de un tercer equipo C debe averiguar observando las acciones del jugador del equipo B, cuáles han sido las órdenes que ha dado el jugador del equipo A.

«¿Qué otra manera hay de decirlo»

Algunas acciones pueden expresarse mediante frases explicativas o con un verbo preciso. En esta actividad se trata de hallar el verbo que sirve para expresar con claridad una acción.

El profesor preguntará:

«¿De qué otra manera se puede decir?...»

- «hacer paquetes» — Empaquetar.
- «pintar de blanco» — Blanquear.
- «quitar la suciedad» — Limpiar.
- «llenar de manchas (o suciedad)» — Ensuciar.
- «dar luz» — Iluminar.
- «ponerse los zapatos» — Calzarse.
- «ponerse la ropa» — Vestirse.
- «quitar la tapa (o el tapón)» — Destapar.
- «hacer más ancho» — Ensanchar.
- «pintar de colores» — Colorear.
- «hacer más grande» — Aumentar.
- «hacer más pequeño» — Disminuir.
- «hacer más duro» — Endurecer.
- «hacer más suave» — Suavizar.
- «hacer más largo» — Alargar.
- «hacer más corto» — Acortar.
- «hacer más alto» — Elevar.
- «dar vueltas» — girar (voltear).
- «contestar preguntas» — Responder.
- «eliminar errores» — Corregir.
- «poner dentro» — Meter.

Formación de derivados a partir de una situación dramatizada

Primero, la maestra preparará con los alumnos un diálogo, creado mediante sus sugerencias y preguntas a los niños y las respuestas por parte de éstos.

Creado el diálogo, se reparten los distintos papeles entre algunos niños y se dramatiza. Por ejemplo, la maestra puede plantear a los niños: «Un niño está en casa con su mamá; ésta le dice que se ha terminado la fruta y que tiene que salir a comprarla. El niño decide acompañarla.»

Preguntar a los niños: «¿A dónde irán a comprar la fruta?» Los niños responderán, ayudados por la maestra si es necesario, «a la frutería».

La maestra continúa: «En el camino la mamá le puede preguntar al niño si sabe de dónde se obtiene la fruta»; preguntará a los niños: «¿Sabéis de dónde se obtiene la fruta?» «¿De los árboles?» «¿De qué clase de árboles?» «Los árboles que dan frutas se llaman árboles frutales.»

Continúa la maestra: «Llegan a la frutería y la mamá y el niño saludan al señor que vende las frutas»; ahora preguntará a los alumnos: «¿Cómo se le llama al vendedor de frutas?»

La maestra añade: «El niño mira atentamente todas las frutas y el frutero le explica qué clase de frutas vende: "mira, esta frutita rosa que ves aquí se llama fresa, es muy pequeña, pero muy sabrosa, pruébala."»

El niño pregunta al frutero: "¿y esa fruta tan grande (ahora el profesor puede preguntar a los alumnos: «¿Cómo podemos llamar a una fruta muy grande?» Los alumnos responderán, frutaza), esa frutaza, ¿cómo se llama?" El frutero contesta que es una sandía.

La madre le dice al niño: "¿Quieres que compremos esas frutitas pasas que tanto te han gustado?" El niño responde que sí y que además quiere una sandía (la maestra preguntará: «¿Cómo se llama a una fruta que es muy grande?» Los niños responderán) y otras frutas más.

Pagan, se despiden del vendedor y se van hacia casa. En el camino el niño va comentando a su madre que le gustaría tener muchos árboles que den fruta (la maestra preguntará: «¿Cómo se llaman estos árboles?» Los niños responderán), para poder poner una tienda de frutas (la maestra preguntará: «¿Cómo se llaman estas tiendas?» Los niños responderán).

Llegan a casa y la mamá le pide al niño que le ayude a colocar la fruta en su sitio (la maestra preguntará: «¿Cómo se llama el recipiente en el que se pone la fruta?» Los niños responderán). Después, la mamá y el niño deciden que van a dibujar un huerto de árboles frutales y, cerca, una frutería.»

A continuación, tres niños de la clase representarán los distintos personajes: la mamá, el niño y el frutero.

Realizada la interpretación, todos los niños pueden hacer un dibujo sobre el tema representado.

La maestra explicará a sus alumnos que muchas palabras, en nuestro caso: frutal, frutero, frutería, etc., se relacionan con fruta, y les hará darse cuenta que además todas ellas suenan inicialmente igual al pronunciarlas (cinco-seis años).

Formación de derivados con apoyo de láminas

Hacer distintos tipos de láminas; cada una de ellas constará de un dibujo encerrado en un recuadro, que será el modelo a partir del cual se elaborarán todos los demás dibujos para que representen derivados de éste.

La maestra mostrará la lámina y pedirá a los niños que designen el modelo. A continuación les dirá: «Todos los demás dibujos representan cosas que se relacionan con ésta del modelo y que, además, al pronunciarlas suenan inicialmente igual; vamos a nombrarlas.»

Ejemplo: En la lámina que proponemos, la maestra, señalando el dibujo del zapato, preguntará a los niños: «Esto es un...» Los niños responderán: «zapato».

La maestra continuará: «Todos estos otros dibujos que veis se relacionan con zapato; uno representa el lugar donde se venden los zapatos, otro representa al señor que arregla los zapatos, etcétera; además, al nombrarle tienen el mismo sonido inicial, vamos a comprobarlo.»

La maestra va señalando los distintos dibujos y los va designando junto con los niños, haciendo especial énfasis al pronunciar el radical *zapat*. A continuación un solo niño repetirá esta actividad.

Juego de los derivados

Cuando los niños ya están muy familiarizados con las actividades anteriores se pueden plantear ejercicios a modo de juego que aborden directamente la formación de derivados. Por ejemplo, decir tres derivados de una palabra (incluyendo la inicial o matriz).

Los niños, sentados en círculo, irán diciendo cada uno una palabra derivada. Al llegar a la cuarta, si no conocen otro derivado, pueden empezar con nueva palabra. Por ejemplo, la maestra comienza por el niño sentado a su derecha:

«Di palabras que suenen al comienzo igual que:

- Carne, carnicero, carnicería.
- Mar, marino, marinero, marina.
- Pesca, pescado, pescadería, pescadero...»

Otros ejemplos para trabajar derivados:

- Pintor, pintura, pintoresco, pintar, pintado...

- Pan, panadero, panadería, panecillo...
- Pastel, pastelero, pastelería...
- Zapato, zapatero, zapatilla, zapatería...
- Pescado, pescador, pescadería, pescadero, pesca...
- Flor, florecer, floración, floral, floreado, florecido, florero, floristería, florido, florista...
- Baile, bailar, bailotear, bailoteo, bailarín...
- Barco, barquero, barcarola, barcaza...
- Leche, lechero, lechería.
- Señor, señoría, señorial, señorito, señorón...
- Trabajo, trabajador, trabajar, trabajoso...
- Carne, carnicero, carnicería, carnaza...
- Fruta, frutero, frutería, frutos...
- Sol, solear, solana, solar...
- Cocina, cocinar, cocinero...
- Ganado, ganadería, ganadero.
- Libro, librero, librería.

Antónimos: Actividades con ayuda de láminas o dibujos

Con el apoyo de dibujos o tarjetas, y en relación con el vocabulario que se esté trabajando en el centro de interés o en otras áreas, la maestra irá introduciendo la noción de palabras opuestas (que significan lo contrario):

- «Este vaso es grande y este vaso es pequeño.»
- «Pequeño es lo contrario de grande.»
- «Este árbol es alto y este árbol es bajo.»
- «Bajo es lo contrario de alto.»
- «Esta botella está llena y esta botella está vacía.»
- «Vacío es lo contrario de lleno.»

Una vez familiarizado con ciertos antónimos, la maestra enseñará un dibujo y los niños dirán lo que representa, y lo contrario.

Por ejemplo: «Una calle ancha.» «Una calle estrecha.»

Los contrarios pueden referirse a:

- Adjetivos.
- Verbos.
- Adverbios (lejos-cerca; dentro-fuera; arriba-abajo...).
- Sustantivos.

Actividades con apoyo de la mímica

En el caso de los verbos y algunos adjetivos o adverbios, se pueden mimar las acciones, acompañando cada palabra del gesto correspondiente (subir-bajar; entrar-salir; llenar-vaciar; rápido-lento; alegre-triste...).

Un juego atractivo para los niños consiste en formar parejas, y un miembro de cada pareja realizará un gesto o acción. El compañero que está enfrente tiene que decir lo que ha hecho y realizar y nombrar la acción contraria.

Juegos con tarjetas

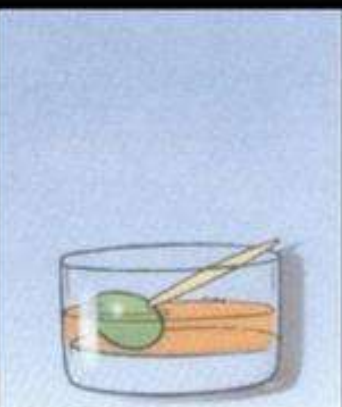
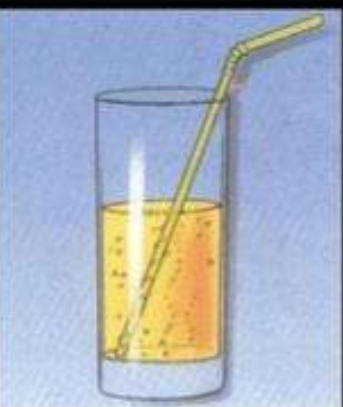
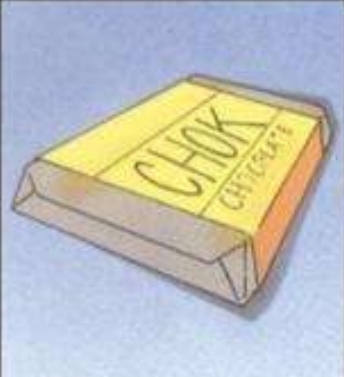
Los niños se colocan sentados en corro. En el centro se ponen dos grupos de tarjetas con dibujos de antónimos. No conviene utilizar más de seis-ocho tarjetas por grupo.

Se designa un niño que coge una tarjeta y se la enseña al que está sentado a su derecha. Éste tiene que buscar, entre las tarjetas que hay en el otro grupo, la que tiene el dibujo correspondiente al opuesto o contrario, mostrarla y decir qué representan ambas tarjetas. La maestra insistirá en la utilización de antónimos al nombrar y describir los dibujos.

TARJETAS DE OPUESTOS

			
despierto	dormido	cobarde	valiente
			
pobre	rico	bueno	malo
			
blanco	negro	feliz	infeliz
			
difícil	fácil	caliente	frío



			
alto	bajo	ancho	estrecho
			
entero	partido	flaco	gordo
			
áspero	suave	tarde	temprano
			
doméstico	salvaje	ligero	pesado



grande



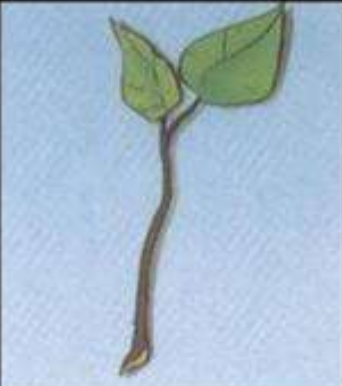
pequeño



contento



triste



fino



grueso



débil



fuerte



llena



vacío



desnudo



vestida



llorar



reír



abajo



arriba

«Dime lo contrario de...»

Con niños de más edad (cinco años) se pueden proponer ya actividades puramente lingüísticas de búsqueda de contrarios, sin apoyos gráficos o gestuales:

«Dime lo contrario de:

- valiente...
- frío...
- encogido...
- bonito...»

Una modalidad consiste en realizar competiciones entre equipos. Formar dos equipos. El primer jugador del equipo A propone una palabra al primer jugador del equipo B, quien deberá decir el contrario y después proponer un nuevo término para el segundo jugador del equipo A... Si no sabe, pierde el punto y continúa el segundo jugador de su equipo. Así hasta terminar todos los jugadores. Gana el equipo que haya dicho más contrarios y tenga más puntos.

Lista de antónimos

Arriba abajo	Abrochar desabrochar	Amanecer anocheecer	Arreglar desarreglar
Encima debajo	Agacharse levantarse	Dulce amargo	Atar desatar
Abrir cerrar	Agarrar soltar	Amigo enemigo	Valiente cobarde
Divertido aburrido	Ágil torpe	Amor odio	Dentro fuera
Empezar acabar	Atacar defender	Ancho estrecho	Barato caro
Acertar equivocarse	Ahorrar gastar	Nuevo viejo	Caliente frío
Adelante atrás	Alegre triste	Encender apagar	Hablar callar
Apretar aflojar	Alto bajo	Aparecer desaparecer	Cansado descansado
Fácil difícil	Claro oscuro	Cómodo incómodo	Comprar vender
Conocido desconocido	Corto largo	Dar recibir	Cuidar descuidar
Fuerte débil	Delgado gordo	Derecho torcido	Cubrirse descubrirse

Hacer deshacer	Inflar desinflar	Orden desorden	Vestir desnudar
Obediente desobediente	Saludo despedida	Tapar destapar	Construir destruir
Cerca lejos	Gigante enano	Unión desunión	Joven viejo
Rápido lento	Perder encontrar	Limpio sucio	Permitido prohibido
Día noche	Estirar encoger	Sano enfermo	Liso rugoso
Entrar salir	Enviar recibir	Claro oscuro	Posible imposible
Feo guapo	Principio fin	Tirante flojo	Llegada salida
Grande pequeño	Guerra paz	Perder encontrar	Llevar traer
Sabio ignorante	Ilusión desilusión	Reír llorar	Real imaginario
Interior exterior	Seco mojado	Ruido silencio	Recordar olvidar
Responder preguntar	Verdad mentira	Visible invisible	Meter sacar
Ir venir	Izquierdo derecho	Movimiento quietud	Mucho poco
Todo nada	Listo tonto	Sí no	Siempre nunca
Luz oscuridad	Ocupado ocioso	Poner quitar	Simpático antipático
Lleno vacío	Sobrar faltar	Seguridad peligro	Junto separado
Suave áspero	Suelo techo	Subir bajar	Último primero

Buscar palabras iguales: Sinónimos

«Vamos a buscar palabras distintas, pero que quieren decir lo mismo:

- Acabar es lo mismo que... terminar,
- Empezar es lo mismo que... comenzar.
- Querer es lo mismo que... amar.
- Andar es lo mismo que... caminar.
- Brillar es lo mismo que... resplandecer.
- Bailar es lo mismo que... danzar.»

Si los niños tienen dificultades en encontrar un sinónimo, se les ayudará por medio de estructuras modélicas.

Por ejemplo: «Vamos a acabar el trabajo», «vamos a... el trabajo». «El recreo va a empezar», «el recreo va a...». "La bicicleta está averiada», «la bicicleta está...».

«Un niño feliz es un niño...» «La luna brilla en el cielo», «la luna... en el cielo».

Cambiar una palabra, sin modificar el significado de la frase

Proponer una frase y pedir que cambien una sola palabra, pero sin modificar el significado.

De qué otra forma se puede decir:

- «Abrió la ventana para airear la habitación.»
- «Abrió la ventana para ventilar la habitación.»
- «Esperó a que abrieran la puerta.»
- «Aguardó a que abrieran la puerta.»
- «Era un sitio muy alto.»
- «Era un sitio muy elevado» (cinco-seis años).

Algunos sinónimos

Abrigar tapar	Acabar terminar	Acudir ir	Afligido triste
Amoroso cariñoso	Anudar atar	Apartar separar.	Aseado limpio
Atareado ocupado	Averiado estropeado	Agradable grato.	Aguardar esperar
Airear ventilar	Alegría júbilo.	Alrededor entorno	Alto elevado
Alumbrar iluminar	Alzar elevar	Allanar alisar	Dueño propietario
Amar querer	Andar caminar	Viejo antiguo	Antojo capricho
Desear apetecer	Apresar capturar	Aromar perfumar	Asar tostar
Asustar espantar	Aula clase	Aumentar crecer	Automóvil coche
Auxilio socorro	Bailar danzar	Bello hermoso	Brillante resplandeciente

Cabaña, choza, Cama, lecho	Cambiar canjear	Cansancio fatiga	Cañería tubería
Cárcel prisión	Lejano, apartado, distante, remoto	Catarro, resfriado, constipado	Feliz, dichoso, afortunado
Cola rabo	Comilón tragón	Compañerismo camaradería	Labrador campesino
Cielo paraíso	Círculo redondel	Concluir terminar, finalizar	Excluir eliminar
Convidar invitar	Coraje valor	Dañar perjudicar	Deber obligación
Corto breve, efímero	Gemido, quejido, lamento	Pelea, riña, combate, batalla	Enflaquecer adelgazar
Conversación, diálogo, charla	Enojar, molestar, fastidiar, irritar.	Embuste, mentira, engaño	Empezar, comenzar, iniciar
Desnudar desvestir	Acusica chivato	Enseñar, instruir, educar	Entero completo
Diferencia desigualdad	Disculpa excusa	Disparar tirar	Juntar reunir
Permitir tolerar	Escoger elegir	Esperar aguardar	Estorbo obstáculo
Fin meta	Generoso desprendido	Laberinto, enredo, maraña	Glotonería gula
Confusión lío	Lugar sitio	Doblar plegar	Gritar chillar
Enviar mandar	Indigestión empacho	Gracia, sal, salero	Gruñir refunfuñar
Hablador charlatán	Hambre apetito	Imaginación fantasía	Indagar averiguar
Infancia niñez	Introducir meter	Joya, alhaja, bisutería	Maceta tiesto
Mandar ordenar	Marido esposo	Pensar reflexionar	Miedo temor
Mondar pelar	Mudar cambiar	Ocultar esconder	Oportunidad ocasión
Portamonedas monedero	Oración, rezo, plegaria	Perdonar, disculpar, excusar	Pedazo, trozo, parte
Pulgar, dedo gordo	Punzar, picar	Rápido, veloz	Raya, línea
Rogar, pedir, suplicar	Sabroso, gustoso	Salto, brinco	Seguir, continuar.
Vergüenza, rubor, sonrojo	Susto, sobresalto, espanto	Semejante, similar, parecido	Victoria, triunfo, Triunfar, ganar, vencer

Silbato pito	Suerte fortuna	Urgencia prisa	Vacilar dudar
Varón hombre	Vuelta giro	Vestido, ropa, prenda	

Parejas de palabras

El modelo de ejercicio-tipo es muy sencillo: la maestra va nombrando palabras y los niños responden (uno a uno) con otra que tenga alguna relación con ellas.

«Dime una palabra que vaya con:

- sombrero (cabeza),
- papel (lápiz),
- mantequilla (pan),
- escuela (libro),
- Luna (estrellas),
- falda (blusa)...

Una variante que se puede realizar con niños mayores es pedirles que, además de decir una palabra asociada, construyan en cada caso una frase en que entren ambas palabras: «El sombrero se pone en la cabeza.» «El pan se unta con mantequilla.»

¿A qué se parece?

Se pretende en este ejercicio estimular la producción oral y la creatividad. No se trata sólo de enumerar palabras aisladas, sino de responder con pequeñas frases o expresiones.

La maestra propone una situación estimulante de partida y pide a los alumnos el máximo de respuestas. Por ejemplo: - «¿A qué se parece un avión volando?»

Posibles respuestas:

- «A una avispa viajera.»
- «A una nube pequeña que se ha escapado.»
- «A un papel perdido en el cielo.»
- «A un lápiz blanco que dibuja formas en la pizarra del cielo.»