

Discriminación auditiva con apoyo visual (onomatopeyas)

Material: láminas de onomatopeyas.

La maestra presenta a los niños una lámina y al mismo tiempo que señala la figura dirá: «Vamos a ver cómo hace...» La maestra, junto con los niños, emitirá el sonido.

A continuación la maestra pone grabaciones de sonidos de animales o los produce él mismo. Dirá a los niños: «Escuchad con atención, porque vamos a descubrir quién hace el sonido.»

Al aparecer cada uno de los sonidos, los niños irán diciendo a quién corresponde. Deben ser sonidos ambientales, a los que el niño ya esté sensibilizado, o pertenecientes a contextos conocidos.

Las cosas hablan

Es indispensable crear un clima de silencio en el aula que permita percibir con facilidad los sonidos, ayudando así a su discriminación.

- Material necesario, lápiz o bolígrafo; botella frasco de cristal; taco, caja o juguete de madera; libro, y caja o cualquier otro objeto de metal.

Dispuestos los niños de forma que puedan observar los objetos que tiene la maestra sobre su mesa, o en cualquier otra, iniciar una conversación sobre los sonidos que producen los objetos: cada uno emite sonidos diferentes, al igual que los animales "hablan" de forma diferente. Pero también cada objeto emite sonidos muy diversos en función de los otros objetos con los que choca o se pone en contacto.

Mostrar a los niños los sonidos distintos que pueden producir un lápiz o bolígrafo al chocar con un objeto de cristal (botella o frasco), con uno de madera, con uno de metal y con un libro. Comentar las características de los sonidos, con qué los asocian, qué les sugieren...

Volver a emitir los sonidos, pidiendo a los niños que permanezcan con los ojos cerrados y que identifiquen los objetos que se han golpeado.

Variantes:

Elegir un niño, que se pondrá de espaldas a la mesa donde, están situados los objetos. Deberá averiguar tras oír el sonido, que objeto ha sido golpeado por el bolígrafo o lápiz.

Buscar pareja

Actividad para realizar en pequeños grupos (unos seis niños).

La maestra debe disponer de una serie de pares de botes o latas cerrados (con tapa). En cada par se meten objetos, en cantidad similar, que producen sonidos diferentes: piedrecitas, canicas, gomas, garbanzos, clips, arena, etc.

Una vez dispuestas las dos series de latas o botes (habrá dos latas o botes por cada tipo de objeto), la maestra dejará una serie sobre su mesa y distribuirá la otra entre los niños. La maestra agita un bote o lata y los niños tendrán que descubrir cuál de las suyas tiene el mismo sonido (cuatro-seis años). Cada niño que tiene una lata o bote lo agitará y dirá si es el mismo sonido o no que el emitido por la maestra.

Variante:

Una actividad similar se puede realizar con tres pares de botellas iguales. Un par estará vacío; otro, lleno de agua, y el último, con agua hasta la mitad. Primeramente el profesor mostrará cómo suena cada botella al golpearla con una cuchara, para que los niños perciban las diferencias de los sonidos. Después, un grupo de botellas estará en la mesa de la maestra, tapadas por un cartón que haga de pantalla. El otro grupo de botellas estará en la mesa donde estén los niños. La maestra golpeará una botella, y un niño distinto cada vez repetirá el mismo sonido en su grupo de botellas.

Sonidos fuertes y débiles

La maestra ejecutará sonidos de intensidades fuertes y débiles (palmadas, golpes de la mano sobre la rodilla, golpes con el pie en el suelo, etcétera). Comentaré oralmente la diferencia entre fuerte y débil; con los pequeños, acompañaré la explicación con el gesto: el sonido fuerte se asociará con un gesto de movimiento amplio y enérgico; el sonido débil, con un movimiento ligero y suave.

A continuación pedirá a los niños que cuando oigan un sonido fuerte den una respuesta (por ejemplo, ponerse de pie, levantar los brazos, dar una palmada, etcétera, o simplemente decir «fuerte» oralmente), y cuando oigan un sonido débil emitan otra respuesta distinta (agacharse, dar un golpe con el pie en el suelo, chistar, o decir «débil").

La maestra podrá realizar múltiples variantes al producir los sonidos:

- Ejecutar sonidos fuertes y débiles bien diferenciados y separados por algún tiempo de silencio.

- Ejecutarlos alternando fuerte-débil con menor transición de silencio (cuatro-cinco años).
- Alternar fuerte y débil sin interrupción (cinco-seis años).
- Alternar fuerte y débil con menor intensidad en ambos contrastes (cinco-seis años).
- Alternar dos instrumentos, por ejemplo, el triángulo y el tambor y en estas modalidades:
 - el tambor suena fuerte; el triángulo, débil;
 - el triángulo, fuerte; el tambor, débil;
 - el triángulo y el tambor, fuerte; » el triángulo y el tambor, débil;
 - producir los sonidos a la vista de los niños (tres-cinco años);
 - producir los sonidos sin que los niños vean (cinco-seis años);
 - un niño produce los sonidos, según su iniciativa, los demás responden, y
 - un niño produce los sonidos fuertes o débiles, según le ordene la maestra. Los demás le corregirán si se equivoca (cuatro-seis años).

Variante:

La maestra produce sonidos fuertes y débiles, golpeando un tambor, por ejemplo, y los niños responden dando una palmada de igual intensidad.

Palabras fuertes y débiles

Pedir a los niños que escuchen con atención y después comenten qué han notado. La maestra dirá una frase, por ejemplo: «Esta tarde saldremos al jardín.» Pronunciará la palabra «tarde» con intensidad débil, y la palabra «jardín» con intensidad fuerte.

Invitará a los niños que comenten las diferencias observadas. Proponer a los niños que en las siguientes frases que diga la maestra averigüen cuáles son las palabras que ha pronunciado con intensidad más débil y cuáles son las de intensidad fuerte, repitiéndolas con la misma intensidad con que han sido pronunciadas.

Adivinar voces

Esta actividad conviene realizarla con grupos pequeños, unos ocho-diez niños. La maestra hará una pregunta a cada niño. Puede utilizar cualquier tema (no importa tanto el contenido como el acto físico de hablar).

A continuación llamará la atención de los niños sobre las diferencias de voz de cada uno. Todas las voces son diferentes y nos sirven de referencia para identificar a cada persona.

Un niño, con los ojos cerrados, debe adivinar quién es el compañero que le ha llamado por su nombre. La maestra, mediante un gesto, habrá previamente indicado quién debe hablar.

La voz de una persona también cambia, en cierta medida según el estado de ánimo, el cansancio, etc. Por ejemplo, si estamos alegres, descansados, vamos a hacer algo que nos gusta..., hablamos distinto que cuando estamos enfadados. La voz humana adquiere también matices diferentes en función del mensaje que transmite, de la finalidad: mandato, súplica...

Variantes:

- Con los niños mayores (cinco-seis años) se puede hacer cambiar la posición de éstos (sin que el que está con los ojos tapados se dé cuenta), para que la orientación espacial no sea ayuda en la identificación de la voz.
- Reconocimiento de la propia voz y la de los demás a través de grabaciones.

La maestra grabará las voces de los niños. Les explicará cómo podemos conocernos a nosotros mismos y a los demás por el tono de voz («cada uno tiene su propio tono») sin necesidad de vernos. Podemos saber quién nos llama por teléfono aunque no nos diga su nombre. A continuación se pone la grabación. Cada niño irá levantando la mano según va reconociendo su voz.

Juego de la lluvia

La maestra imita el sonido de la lluvia dando un golpe suave con un dedo de una mano sobre la palma de la otra («esta lloviznando»). Progresivamente va dando el golpe con dos, tres y cuatro dedos («cae un chaparrón. »).

Los niños tienen que descubrir cuándo está lloviznando o cuando cae el chaparrón, asociando llovizna a sonido débil, y chaparrón a sonido fuerte. Después que toda la clase se ha familiarizado con la actividad, la maestra elegirá un niño, quien vuelto de espaldas tendrá que decir si llueve o cae chaparrón, en función de los sonidos que produce la maestra.

Dramatización

La maestra propone a los niños, sentados en círculo, hacer una representación de teatro en la que todos van a intervenir.

Irán actuando por parejas, según la indicación de la maestra; mientras actúa una pareja, el resto seguirá la representación y aplaudirá fuerte si la actuación ha resultado bien, o muy débil si no lo han hecho de forma correcta.

En cada pareja, el papel del niño número 1 consistirá en llamar al niño número 2 por su nombre, con una intensidad fuerte o débil, según le indique la maestra o según su iniciativa. El niño número 2 le debe contestar: "aquí estoy» con la misma intensidad de voz.

Variantes:

- A medida que los niños se van acostumbrando a esta actividad se puede ampliar el número de parejas, y realizarla con los ojos vendados. El niño que está con los ojos vendados debe reconocer la voz de su pareja, entre las diversas posibles, y responder con la misma intensidad (cinco-seis años).
- El niño número 2 contesta con una intensidad de voz contraria a la del otro niño número 1 (cinco-seis años).

Buscar pareja

- Conviene realizar la actividad con pequeños grupos (seis-ocho niños).
 - Material necesario: botes opacos o latas; piedras, garbanzos o judías.
- Disponer dos series de botes opacos y meter en cada par el mismo número de objetos para producir sonidos; por ejemplo: en el primer par, una piedrecita en cada bote; en el segundo par, cinco piedrecitas; en el tercer par, doce piedrecitas, y en el cuarto par, veinticinco piedrecitas. La cantidad de piedras hará que suenen más o menos fuerte, moviéndolos con fuerzas semejantes. La maestra se quedará con una serie de botes y dejará la otra para los niños. Agitará un bote, y el niño designado tendrá que buscar y agitar el que tiene el sonido igual de fuerte.

Variantes:

- La segunda serie de botes se puede repartir entre el grupo pequeño de alumnos. Después que la maestra ha hecho sonar un bote, el niño que tenga el otro bote similar, el del mismo par, también lo hará sonar.
- Se formarán dos grupos de niños, con tantos miembros como botes disponga la maestra.

Repartirá una serie de botes al primer grupo y otra al segundo (sin que sea conocido el orden en que han sido metidas las piedras). Cada niño del primer grupo hará sonar su bote, y el compañero del segundo grupo que tenga el que suena igual, lo agitará también.

Descubrir las posibilidades sonoras de los objetos

Instrumentos: papeles diversos. ¿Qué podemos hacer con un papel? Arrugarlo, cortarlo, desarrugarlo... y con papeles de periódico, de seda, ondulado...

Utilizar la música como estimulación para una actividad

Instrumentos: Varias melodías y ritmos. Utilizar la música en algunas actividades escolares como la psicomotricidad, la plástica, la grafomotricidad...

Representar diversos sonidos grabados

Instrumentos: cinta de sonidos grabados, hojas de papel y colores. Pintar uno de cuatro sonidos escuchados (pueden ser animales, instrumentos musicales...).

Iniciar la adecuación a ritmos rápidos y lentos

Instrumentos: metrónomo o cinta grabada. Caminaremos todos siguiendo los golpes que marca este instrumento. Tenemos que ir muy deprisa y despacio.

Aprender a oír sonidos reales

Instrumentos: Varios instrumentos musicales: pandereta, flauta, triángulo... Se pretende que los niños se familiaricen con los instrumentos musicales, los hagan sonar, los examinen y saquen espontáneamente sus potencialidades.

Experimentar sonidos de percusión

Instrumentos: Botes de metal cumplimentados de bolas, piedrecitas, etc.

Experimentar sonidos frotados

Instrumentos: Varios materiales para fregar: botellas de anís, cajas de cerillas, cartón ondulado, rallador...

Experimentar sonidos soplad

Instrumentos: diversos materiales para soplar: globos, una manguera de regar, papel cogido por los extremos.

Distinguir la calidad sonora: fuerte-débil

Instrumentos: Radio. Subir el volumen al máximo y al mínimo.

Aplicar la percepción fuerte-débil a instrumentos

Instrumentos: pandero y tamboril.

Discriminar la intensidad sonora sin ayuda visual

Instrumentos: pandero y tamboril.

Aplicar la percepción grave-agudo instrumentos

Instrumentos: flauta dulce, pandero. Discriminación de alturas (sonidos altos y bajos).

Discriminar la altura sonora sin ayuda visual

Instrumentos: triángulo y tambor. Distinción de grave-agudo sin ayuda visual. Cuando se sienta el sonido del triángulo que es alto nos ponemos de puntillas y levantamos los brazos. Y si escuchamos el tambor que es un sonido más bajo nos ponemos replegados.

Discriminación de onomatopeyas sin ayuda visual

Instrumentos: cuerpo. Imitación de sonidos. Con los ojos tapados cada niño imitará un sonido o ruido con la boca y los demás podrán adivinar de qué se trata.

Ejecutar sonidos vocalizados

Instrumentos: voz humana. Onomatopeyas de una ambulancia: ninonino, la sirena de una fábrica iiiiiiiiiIIIIIIIIIIIIIIIIII la bocina de los barcos uuuUUUUuuuuuuu.

Comparar sonidos semejantes

Instrumentos: Objetos sonoros de todas las clases. Clasificación del material sonoro en función de su naturaleza: sonidos de metal, de madera, de vidrio, de plástico, de papel, de goma.

Comparar sonidos en función de sus posibilidades acústicas

Instrumentos: Papeles. Clasificación del material sonoro en función de la forma sonora: papel cortado, desgarrado, sacudir, arrugado, etc.

Desarrollar y consolidar la memoria auditiva

Instrumentos: tambor, maracas, silbato, pandero, triángulos... Ordenar los sonidos de timbres distintos y similares.

Asociar grabaciones sonoras en imágenes

Instrumentos: cinta grabada con sonidos producidos por el propio cuerpo, de objetos, de elementos naturales, de animales, de instrumentos, etc.

Iniciarse en la discriminación fondo-figura auditivos

Instrumentos: grabaciones de dos imágenes sonoras superpuestas.

Afianzar la audición de canciones

Instrumentos: Grabaciones y voz humana. Canciones infantiles, de la tele, populares, etc.

Representar la duración sonora

Instrumentos: flauta, tambor, rotuladores y pegatinas. Representar icónicamente largo con una raya y corto con una pegatina.

Introducir la adecuación a ritmos rápidos

Instrumentos: Metrónomo o cinta grabada. Sentimos este ritmo que es rápido y saltamos y nos movemos al compás que nos marca.

Reproducir frases rítmicas

Instrumentos: Caja china. Escuchar y repetir el ritmo con palmadas.

Inventar frases rítmicas

Instrumentos: Panderero. Cada niño puede inventar un ritmo y los demás lo repetirán con palmadas.

La voz se adapta a las situaciones

Proponer situaciones que generalmente implican el uso de una determinada intensidad de voz. Los niños deberán decir una misma frase adaptándola, en su intensidad, a la situación.

Por ejemplo: «Hoy es jueves» será la frase. Llamar a un niño. Proponerle: «¿Cómo dirías la frase si estás en clase, todos los niños trabajando y te pregunta un compañero qué día es hoy?» (voz débil).

Continuar así con otros niños:

- «¿Y si estás en el jardín y desde lejos te preguntan?» (voz fuerte).
- «¿Y si te pregunta la maestra en clase, en una puesta en común?» (voz normal).
- «¿Y si vas a llamar a tu hermano, que está dormido y no le gusta que le despierten de forma brusca?» (voz débil).
- «¿Y si estás en el cine (o en la iglesia) y no puedes molestar a los que están al lado?» (voz débil).

El volumen de la radio

Preguntar a los niños si en casa tienen un aparato de radio o transistor. Comentar con ellos su funcionamiento. Destacar cómo, entre los mandos que posee el aparato, siempre hay una clavija, botón o interruptor que controla el volumen: la voz puede salir muy fuerte o débil (imitar ante la clase las dos intensidades).



Proponerles «el juego de la radio»: la maestra manejará el mando del volumen y los niños hablarán con una intensidad de voz adecuada a las indicaciones de la maestra.

Por ejemplo: «Vamos a conectar la radio, están dando las noticias relativas al tiempo y el locutor dice: «Hoy el día amaneció soleado (o nublado, o lluvioso). Vosotros haréis de locutor y daréis las noticias meteorológicas. Preparados, giro el interruptor y comienza a oírse débilmente la voz... (Los niños repetirán muy flojo:

"Hoy el día amaneció soleado"). Se oye flojo, voy a poner el volumen un poco más alto... (Los niños repetirán la frase con el sonido más fuerte), un poco más alto (mayor intensidad todavía). ¡Ah! Me había olvidado que están durmiendo en la habitación de al lado. Voy a bajar la radio. A ver cómo suena ahora (los niños volverán a decir la frase con intensidad más débil), un poco más flojo (frase como un susurro)...»

Repetir varias veces la actividad cambiando el tipo de programa radiofónico y las situaciones que obligan a cambiar el volumen de la voz.

Variantes:

- Elegir un niño que haga de locutor y otro para que maneje el mando del volumen. El niño-locutor contará a toda la clase una noticia (la que quiera: algo que le ha pasado, que oyó en la radio...); según vaya informando, deberá seguir las indicaciones que le da su compañero y adaptar la intensidad de su voz (débil- más fuerte- más fuerte- más flojo...).
- Al principio, y con niños pequeños, se puede empezar diferenciando tres grados de intensidad: flojo, normal y fuerte. Progresivamente se introducirán más matices (susurro, débil, menos débil, normal, fuerte y más fuerte).

No conviene incluir en la actividad el grito (chillido), que además de una intensidad fuerte de voz tiene generalmente otro mensaje o intención.

Una frase-distintas frases

La maestra dirá una frase y comentará la entonación con que se pronuncia en relación con el contexto en que se produce.

Por ejemplo: la frase "Está lloviendo" se puede pronunciar:

- de forma afirmativa: "Miró por la ventana y dijo: Está lloviendo";
- de forma interrogativa: "El cielo estaba oscuro y preguntó: ¿Está lloviendo?»;
- de forma exclamativa, alegre: "Estaban jugando en el jardín cuando empezaron a caer gotas del cielo: ¡Está lloviendo!, gritaron los niños»,
- de forma exclamativa, triste, enfadada: "Esa mañana no podrían ir a la playa: ¡Está lloviendo!, dijo el niño."

Proponer situaciones similares a estas y pedir, cada vez a un niño, que repita la frase con la entonación adecuada.

Los tres círculos

Dibujar tres círculos en el suelo de la clase. En cada círculo poner un símbolo o cartel. Por ejemplo:

- ? significa pregunta o duda;
- ¡ significa exclamación, y
- ü significa orden-mandato.

Elegir tres niños de la clase, que se situarán cada uno dentro de un círculo. Los compañeros, según señale la maestra, irán diciendo una frase, en tono afirmativo. Los niños colocados en los círculos irán repitiendo las frases, cada uno con la entonación que le corresponde y según indica el cartel.

Somos actores

Realizar dramatizaciones en torno a una situación o tema. Diferenciar roles entre los personajes que intervienen: el mandón, el alegre, el triste, el dubitativo, miedoso, el sumiso... Enfatizar las entonaciones de cada participante, que han de ajustarse el papel que representan.

Cómo dirías...

Formar cinco parejas de niños. En cada pareja, uno de los niños propondrá una situación, y el otro deberá decir una frase con la entonación adecuada, ante toda la clase.

Por ejemplo:

- Se ha roto un juguete y se lo vas a contar a su mamá.
- No sabes cómo se abre una caja y lo preguntas.
- Ha empezado a soplar el viento, ves que se va a cerrar de golpe la ventana y avisas rápido a un compañero.
- Es tu cumpleaños, te han regalado muchas cosas, y al llegar a clase lo cuentas a tus compañeros...

En cada una de estas situaciones el niño tiene libertad para elaborar la frase, decir más o menos cosas, pero la maestra atenderá especialmente, y corregirá en caso necesario, la entonación.

Medir palabras

- Con palmadas: cada vez que emitimos un sonido damos, al mismo tiempo, una palmada. La maestra pronuncia palabras, separando ligeramente las sílabas y asociando cada sílaba con una palmada:

- ma-le-ta;
- ga-to;
- ma-ri-po-sa;
- tra-je;
- cam-pa-na;
- mar;
- cam-po;
- ves-ti-do...

A continuación pedirá a los niños que le acompañen. Presenta la palabra y los niños la repiten, separando las sílabas y dando palmadas.

Se puede hacer igual dando golpes sobre la mesa, en el muslo, con el pie sobre el suelo...

- Con rayas en la pizarra: cada sílaba se traza una raya en la pizarra (o una barra vertical): som-bre-ro, me-lón, ca-ra-me-lo, ta-rro

Ir llamando a los niños para que tracen las rayas en la pizarra.

Palabras iguales

Decir palabras que tengan el mismo número de sílabas que otra dada. Para contar las sílabas y comprobar que tienen igual número, utilizar el sistema de rayas, o formar parejas de niños: cada niño dirá en alto una palabra, y tendrán que juntar las manos derechas respectivas (a modo de choque) cada vez que pronuncien una sílaba. Así comprobarán si una de las palabras tiene igual o más sílabas que la otra.

Variante:

Esta actividad puede realizarse también de forma individual mediante fichas.

Contar con palmadas las palabras de una oración

Cada palabra pronunciada se asociará con una palmada:

- la mesa está puesta

x x x x

Primero dirá la maestra la oración, después la repetirán los alumnos, dando palmadas con cada palabra. Finalmente contarán las palabras.

Cuando ya estén familiarizados con la actividad, se preguntará niño a niño. En vez de palmadas se pueden dar también golpes sobre la mesa, sobre el suelo, con el lápiz, etc.

El juego de las pilas

Para controlar los aspectos relativos al ritmo se puede proponer inicialmente el juego de las pilas».

La maestra presenta la situación a los niños:

"Las pilas del transistor que hemos traído a clase están muy gastadas. Las voces se oyen de una forma distinta, más lenta. Vamos a ver cómo suena (hacer como que se mueve el interruptor y comenzar a recitar de forma lenta; elegir una poesía o juego popular que los niños ya sepan de memoria).

Ahora seréis vosotros los que habléis por el transistor, voy a ponerlo en marcha, pero recordar que las pilas están muy gastadas (comenzar a recitar con los niños lentamente la misma poesía o juego).

Vamos a cambiar las pilas para que suene más rápidamente. Ahora con pilas nuevas irá bastante rápido (volver a recitar la poesía a un ritmo un poco más rápido que el normal).»

Variante:

El tocadiscos no está bien conectado y rueda a más o menos revoluciones de las normales. Pedir a un niño que nos cuente algo hablando muy despacio (como con menos revoluciones) o muy deprisa (como con mas revoluciones de las normales).

CUENTOS

LINGÜÍSTICOS

EDUCACIÓN VALORES



UN OSITO DIFERENTE: LA AUTOESTIMA

Al osito Nicolás le gustaba acompañar a su padre al bosque y con las virutas de leña imitar el gran bigote de su abuelo, sonreír viendo al señor erizo revolcarse en la tierra, mirar como caen las hojas de los árboles...



Un día de otoño que Nicolás acompañaba a su padre al bosque, hacía mucho viento y las hojas se caían de los árboles formando alfombras amarillas en el suelo, el viento de repente comenzó a hacerse más y más fuerte y comenzaron a caer las primeras gotas de lluvia. A lo lejos vieron una cueva, las ramas de los árboles se movían como si fueran los brazos de un gigante y Nicolás se asustó mucho. Por fin llegaron a la cueva y cuando se estaban calentando apareció un oso muy, muy grande que tenía los pelos de punta y los dientes un poco grandes.

El osito y su padre no pudieron ocultar su asombro y por fin Nicolás con la voz muy bajita y muerto de miedo se atrevió a preguntar: ¿Este señor es de verdad un oso?

Nuestro oso grandullón que se llamaba Roberto, y que se dirigía a ellos, con su guitarra colgada al hombro y una amplia sonrisa, se quedó paralizado, mirando hacia abajo y sin saber qué decir.

Mientras las lágrimas grandes se le caían de los ojos, pensaba que todos tenían que considerarle siempre feo y, o bien, se asustaban y huían de él, o bien, y nuestro amiguito no sabía qué era peor, empezaban a reírse y a decir en alto uno a uno sus defectos, que si no sabía andar bien, que si era muy gordo, que si tenía los ojos muy juntos...

Ya desde chiquitito se había acostumbrado a que todos lo miraran como un bicho auténticamente raro, sus amiguitos de guardería, sus compañeros de fútbol,... pero no por ello, su corazón que lo tenía grande, grande dejaba de sufrir por ello. Así, ya se disponía a abandonar la cueva, porque el tiempo parecía que estaba mejorando, cuando el señor Renato, el papá de Nicolás, cogiéndole cariñosamente por los hombros, le invitó a compartir la merienda con ellos. Roberto no podía creérselo y no dejaba de sonreír y de hacer piruetas.

Nicolás se acurrucó al lado de su padre porque seguía sintiendo miedo. Y cuando Roberto quiso cogerle la mano, la rechazó. Roberto no dijo nada y siguió contándoles unos cuentos tan bonitos, unas historias tan fantásticas hasta que poco a poco, el osito Nicolás, emocionado y contento, iba acercándose al oso Roberto hasta acabar sentado en sus rodillas y acariciando sus pelos de erizo.

Nicolás había encontrado, de verdad, un amigo muy divertido.

1. EXPRESIÓN ORAL.

1. Comentar por qué no gustaba el oso Roberto a los demás osos.
2. ¿Qué ocurre cuándo nos desprecian o hablan mal de nosotros? ¿Alguno de vosotros se ha sentido alguna vez como el oso Roberto?
3. ¿Qué hubiera ocurrido si en lugar de criticar al oso Roberto le hubieran querido como amigo?
4. Dime tres cosas que te hayan gustado mucho del oso Roberto.
5. Representación del cuento: el/la maestra hará de narrador, y los niños y niñas intervendrán en los diálogos de los personajes que representan.

6. Dada una lista de dibujos con actividades de la vida cotidiana (atarse los zapatos, comer solo, vestirse, bailar, jugar con los compañeros, compartir los juguetes, gritar...) cada niño seleccionará tres actividades que realiza mejor y otras tres que realiza peor, verbalizándolas delante de sus compañeros.

7. Sentados los niños en círculo, irán diciendo a la vez que botan una pelota, una cualidad positiva del compañero que tienen al lado.

8. Los niños dibujarán cada uno dentro de un marco su retrato y comentarán después cómo es cada uno y qué tiene de especial. Se conversará sobre las diferencias entre las personas tanto en niños como en adultos.

2. FONOLOGÍA

a. Motricidad bucofacial.

a.1 ¿El papá de Roberto con qué trabajaba? (realizar las vibraciones con la lengua imitando el sonido de la motosierra).

a.2 ¿Qué hacía Nicolás con la viruta de la leña? (sostener con el labio superior un lápiz imitando el bigote de su padre)

a.3 ¿Cómo se sentía Roberto cuando le miraban con miedo? (expresión de tristeza)

a.4 ¿Cómo se sentía al principio Nicolás cuando vio al oso Roberto? (cara de asustado)

a.5 ¿Dónde acompañó Nicolás a su padre? (al bosque, chasqueo de la lengua imitando el sonido de las hojas secas)

a.6 ¿Qué es lo que empezó a hacer de repente? (viento: soplo fuerte)

a.7 ¿Cómo se revolvía en la tierra el señor erizo? (redondeo de los labios)

b. Discriminación auditiva y auditivo-fonética.

b.1 Decir una serie de palabras: masa, pera, oso, pisa, asa, coso, roso, oso, dorso, oso, poso, piso, oso, aso, uso, oso. Cada vez que aparezca la palabra oso los niños se relamen, se tocan la nariz, se levantan, se sientan, dan saltos, zapatean, levantan los brazos... Esta misma actividad se hará con las palabras OTOÑO, HOJAS, BOSQUE.

b.2 Juego del eco: utilizar los nombres relativos al otoño: hojas, viento, nube, lluvia, paraguas,

Se hace el eco con el último sonido. Ejemplo: hoja-aaaaaa

b.3 Juego de los sonidos onomatopéyicos.

- La motosierra de papá oso: br,r,r,r.
- Saltar de las ranas en el agua: croac, croa
- Chapoteo de las hojas en los charcos: chac, chac.
- Pisada de las hojas secas: crac, crac.
- Caída de las gotas de lluvia: plaf. plaf.

b.4. Juego de las rimas. ¿Verdad que osito y patito suenan igual al final? Ahora vamos a completar lo que yo os diga con otra palabra que suene igual

- a. El osito comilón se comió un
- b. La mamá osa caza una.....
- c. En otoño hace frío y no me baño en el
- d. El papá oso cocinaba y la mamá osa.....
- e. Los ositos dormían y sus padres.....

3. MORFOSINTAXIS

a. Verbos.

- a.1. Buscaremos tres cosas que pueda hacer el papá oso en la casa.
- a.2. Buscaremos tres cosas que puedan hacer el osito Nicolás en la cueva
- a.3. Buscaremos tres cosas que pueda hacer el oso Roberto con su guitarra.

b. Sujetos

- b.1. Diremos tres cosas que se puedan mover en el bosque
- b.2. Diremos tres cosas que se puedan mojar cuando llueve
- b.3. Diremos tres cosas que se puedan oler en el bosque.
- b.4. Diremos tres cosas que se puedan oír en el bosque.

c. Complementos.

- c.1 Diremos tres sitios donde nos podremos resguardar de la lluvia.
- c.2 Diremos tres sitios por donde podamos pase
- c.3 Diremos tres sitios donde pueden caer las hojas secas.

d. Utilización de nexos.

El osito Nicolás
No se puede asustar,
Aunque Roberto sea grande
Muy, muy, muy grande
La mamá que lo vio
del susto se cayó.
Y papá oso que comía
De ella mucho se reía.

e. Forma Frases con estas parejas de palabras:

oso- bosque
Hojas-viento
lluvia-paraguas
motosierra-leña.
cueva- árboles.
papá-pastel.

f. Adjetivos.

¿cómo era el oso Roberto?
¿cómo estaba el erizo?
¿cómo estaba la cueva?
¿cómo era el viento?
¿cómo estaban las hojas?
¿cómo estaba la casita de los osos?
¿cómo era el osito Nicolás?

g. Con las palabras oso y cueva inventa un cuento.

h. Por medio de la mímica, los niños deben realizar las siguientes acciones: abrazar, sonreír, soplar, acariciar, asustarse,.

i. Estando los niños en corro realizan sucesivamente las siguientes acciones:

- dar un abrazo al compañero
- freír un huevo
- serrar el tronco
- refugiarse de la lluvia.
- Jugar a la pelota.
- Salir de la cueva
- Asomarse a la puerta.
- Soplar las velas.

Cada uno utiliza después, el pronombre yo para decir la acción que realiza:

- Yo frío un huevo.
- Yo juego a la comba

Después estas acciones las realiza uno solo y los niños uno a uno irán utilizando el pronombre tú para expresar la acción que haga.

- Tú frías un huevo
- Tú juegas a la comba.

Así hasta terminar todas las acciones y todos los niños. Para utilizar el pronombre El uno de los niños se sale del corro que realiza la acción para que cada uno de los niños utilice este pronombre y dirán:

- El fríe un huevo.
- El juega a la comba.

Así hasta terminar todas las acciones.

4. SEMÁNTICA.

1. Puestos los niños en fila, al decir nombres de una determinada categoría (expresiones de agrado) darán un paso hacia delante, si se nombran palabras de otra categoría (animales) los niños darán un paso hacia atrás.

2. Los niños irán diciendo palabras relacionadas con el otoño.

3. Juegos de contrarios. Hacer descubrir el concepto a base de usar adjetivos calificativos.

- Este oso es muy alto y este es muy...
- EL oso Roberto está despeinado y el osito Nicolás está...
- El oso Roberto está triste y el osito Nicolás está.
- El papá del osito Nicolás habla mucho y el oso Roberto habla...
- Esta cueva es muy grande y esta cueva es muy...

4. Asociar conceptos por complementación.

- Cuándo tienen hambre los ositos ¿qué hacen?
- Cuándo están tristes ¿qué hacen?
- Cuándo están aburridos ¿qué hacen?
- Cuándo necesitan cariño ¿qué hacen?

5. Juegos de asociación.

El maestro/ maestra dirá la primera parte de la frase y los niños la completarán.

- Si al osito le decimos guapo.....
- Si al osito se le quiere mucho.....
- Si al osito le reñimos siempre.....
- Si el osito desordena los juguetes.....
- Si el osito se enfada con su hermano.....
- Si el osito se ríe mucho.....
- Si sueña el osito con un juguete.....

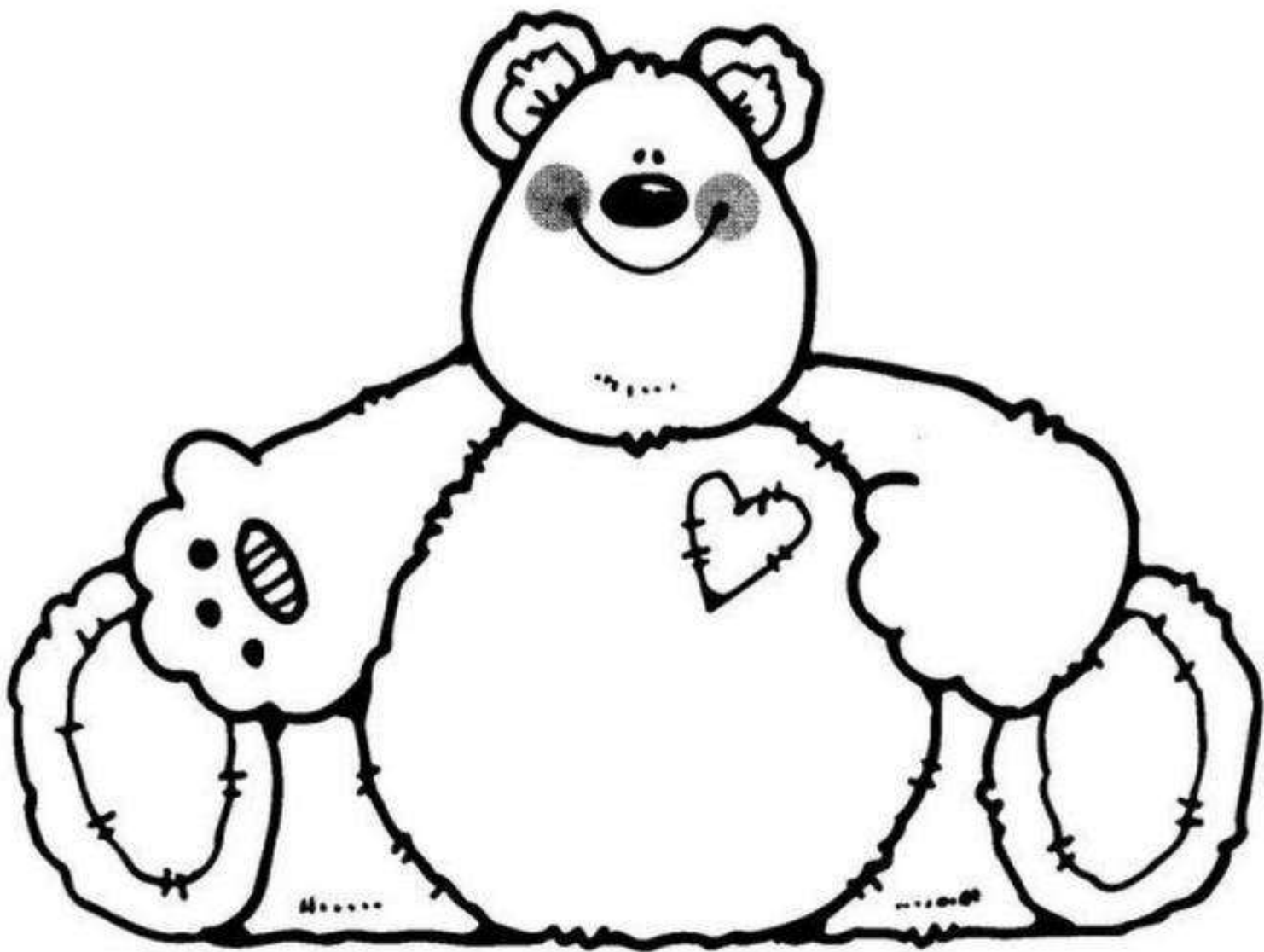
6. Decir palabras de la misma familia.

- Alegre (estados de ánimo)
- Oso (animales).
- Jabón (aseo)
- Falda (prendas de vestir)
- Melón (frutas)

7. Se disponen frente a los niños una serie de objetos que hay en la clase y en primer lugar, para que entiendan el juego, se les dice que lo vayan cogiendo de uno en uno pero sin denominarlo directamente.

Ejemplo:

- Coge lo que sirve para escribir
- Coge lo que sirve para picar
- Coge lo que sirve para recortar
- Coge lo que sirve para colorear
- Coge lo que sirve para sacar punta



PODEMOS SER AMIGOS: LA COMUNICACIÓN

En el bosque del osito Nicolás, vivía también el osito Vozarrón que tenía mucha fuerza y también la mano muy larga, no sabía pedir bien las cosas y no escuchaba a los demás.

Siempre quería que se hiciera lo que él quería y punto. Sus compañeros, incluido el osito Nicolás, le temían y no se atrevían a llevarle la contraria.

A pesar de su comportamiento, sus padres le mimaban mucho y el día de su cumpleaños le organizaron una fiesta preciosa y le regalaron una bicicleta con pedales.

Vozarrón aprovechó el regalo de sus padres para ir por ahí tratando de atropellar a sus amigos. Los amigos tomaban muchas veces sus atropellos a broma porque no podían acabar de creerse de que verdaderamente el oso Vozarrón pretendiera atropellarlos.

Un día intentando atropellar con la rueda de delante al osito Nicolás, tropezó con un escalón, se cayó de la bici y se golpeó la cabeza con el suelo, quedándose inconsciente.

El osito Nicolás al ver al oso Vozarrón tirado y sangrando por la herida de la cabeza, empezó a correr rápidamente pidiendo ayuda, para que cuanto antes llegara la ambulancia para poder auxiliarlo.

Mientras Vozarrón estuvo en la cama, recuperándose de la caída, el osito Nicolás no se separaba de él, compartía con él sus juguetes, le contaba las historias de la escuela, le hacía reír con sus chistes...

Poco a poco, Vozarrón se fue volviendo menos agresivo y más amable con los otros osos, porque el osito Nicolás le había enseñado algo muy importante: para tener amigos hay que saber comunicarse bien con ellos, saber escucharles y ser cariñosos.

1. EXPRESIÓN ORAL.

1. ¿Por qué Vozarrón no tenía amigos?
2. ¿Cómo trataba Vozarrón a sus compañeros?
3. ¿Qué le hizo cambiar a Vozarrón?
4. ¿Cómo tenemos que comportarnos si queremos tener amigos?
5. Decir quién es nuestro mejor amigo y por qué.
6. Expresar distintos sentimientos sólo con gestos: alegría, dolor, pena, hambre...
7. Diremos una frase primero con gesto y voz agresiva y otra con voz y gesto amable.
8. Se dirán características iguales y diferentes de las personas de distinta raza y tendrán que decir si están o no de acuerdo.
 - a) Todos podemos aprender muchas cosas.
 - b) Todos somos igual de altos y tenemos los ojos azules.
 - c) Las casa de todos los niños y niñas son iguales.
 - d) A todos los niños y niñas nos gustaría que hubiere paz en el mundo.
9. Los niños irán diciendo dadas una serie de frases, cuáles necesitan o no necesitan para sentirse felices.
 - e) Tener muchos juguetes.
 - f) Que le quieran sus padres.
 - g) Jugar en el recreo
 - h) Jugar con la videoconsola, etc.
10. Sentados en círculo, salen dos niños al mismo y expresarán lo que les hace iguales y los que les hace diferente. Así con todos los niños. Primero características físicas, después de carácter. Después, todos en círculo, hablarán de las características que tienen comunes.
11. Se pone música de baile. Cuando la música se pare tendrán que besar y abrazar al compañero con el que se crucen en ese momento.

2. FONOLOGÍA.

a. Juegos de discriminación auditiva.

a) Andar mientras tocamos palmas, quedarse quietos cuando paremos las palmas.

b) Adaptarse al ritmo de las palmas.

a. Andar despacio

b. Andar deprisa.

c. Correr

d. Etc.

c) Si suenan las palmas se tocan las orejas

Si suenan pitos se tocan los hombros

Si suenan pisadas se tocarán la cintura.

d) Bailar deprisa si cantamos con el sonido “ooooo” y despacio si decimos “iiiiii”. Realizar el mismo ejercicio con una canción rápida o lenta.

e) Saliendo todos del mismo sitio, andarán mientras dure el sonido y ganará el que llegue antes al otro extremo (pollito inglés).

f) Juego de las estatuas. Cuando cantamos nos desplazamos libremente: saltando, bailando... Cuando acaba la canción se quedarán como estatuas y sólo moverán la parte del cuerpo nombrada. Pueden formar grupos. Canción (partes del cuerpo) ej.: “arriba está la cabeza, abajo tengo los pies...”

g) Si el sonido es alto o fuerte nos ponemos estirados como gigantes. Si es bajo o débil nos agachamos como enanitos.

h) Cada niño pronuncia una parte del cuerpo en voz alta. Si contiene el sonido al que aludimos lo repite toda la clase; si no, pasa al siguiente niño.

3. MORFOSINTAXIS

1. Busca tres cosas que pueda hacer un ojo, una mano y una boca.

2. Decir tres partes del cuerpo que puedan doblarse y abrirse.

3. Comprender sucesión de órdenes:

e. Pide en tono amable algo a tu compañero y dale las gracias.

f. Empuja a un compañero y pídele perdón.

g. Sonríe a tu compañero y salúdale con la mano

h. Discute con tu compañero y pídele perdón.

4. Construye frases describiendo al oso Vozarrón.

¿Cómo es?Ej. Es alto y rubio.

¿Qué come?

¿Cómo habla?.....

5. Canción.

El osito peleón se metió en un cajón

Reñía y presumía pero nadie le quería

Pasó por allí un ratón y se puso bravucón

Y el ratón que le contó su historia de campeón

6. Seguir nuestras órdenes.

Un niño toma la salida y le damos las órdenes que debe seguir hasta llegar a la meta. Ej.: Camina hasta que alguien te grite, da un salto atrás cuando te hable amablemente, medio giro si te riñen...

7. Partir de dos palabras para hacer un cuento corto: amable y niño

4. SEMÁNTICA

1. Juego “y si...”

Preguntar a los niños “y si las personas habláramos con los ojos” ¿y si nos riéramos con las manos? ¿y si contáramos nuestros problemas a la pared? ¿y si nos peleáramos a todas horas?

2. Inventar otro final para el cuento e inventar un título nuevo.

3. Inventar letras de canciones relacionadas con la comunicación.

4. Dibujar distintas expresiones de la cara con las que nos podemos comunicar.

5. Dar una serie de dibujos en una lámina en la que todos los dibujos se parezcan menos uno.

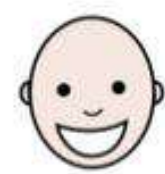
6. Jugamos a las adivinanzas cuentos y canciones.

POEMA: En mi cara
En mi cara redondita
tengo ojos y nariz
y también una boquita
para hablar y para reír.
Con mis ojos veo todo
con mi nariz hago ¡atchís!
y con mi boca como
palomitas de maíz.

En mi  redondita,

tengo   y 

y también una 

para  y para 

con mis   veo todo,

con mi  hago 

y con mi  



de maíz.

RODOLFO EL MALEDUCADO: LA EDUCACIÓN

Llegó el invierno y hacía mucho, mucho frío, las ramas de los árboles se cubrían de nieve y el color blanco invadía todo el bosque.

El osito Nicolás al despertarse se puso muy contento al ver que todo estaba cubierto de nieve. Rápidamente desayunó un buen tazón de leche caliente y tostadas con miel y se fue rápidamente para la calle.



Allí estaban ya todos sus amigos jugando con la nieve, haciendo bolas y tirándoselas unos a otros. Así se divertían, muy contentos y entretenidos cuando llegó Rodolfo, un oso de esos exigentes que piensa que todo el mundo les debe algo. Llegó muy alborotado y le dijo al osito Nicolás:

“Dame tu bufanda que se la voy a poner a mi muñeco de nieve” y antes que el osito se diera cuenta salió corriendo con la bufanda de Nicolás en las manos. El osito Nicolás se quedó cabizbajo, sin saber qué hacer o qué decir pero siguió jugando aunque ya no tenía las mismas ganas de seguir tirando bolitas de nieve a sus amigos.

Un rato después cuando nuestros amiguitos se encontraban calentándose las manos en el fuego, volvió el oso Vozarrón y al osito Ismael le dijo:

“Dame tus guantes que se los voy a poner a mi muñeco de nieve”

Y antes de que el osito Ismael se diera cuenta ya se llevaba los guantes rápido y veloz.

El osito Ismael también se quedó triste porque no entendía el por qué se portaba así y no pedía las cosas de una manera más amable.

Cuando el oso Vozarrón se cansó de jugar solo con su muñeco de nieve, se acercó a los otros osos para jugar con ellos. Cuál no sería su sorpresa cuando se encontró con que todos los ositos se alejaban de él, que intentaba hablarles y los demás no le escuchaban.

Preocupado y solo iba andando cuando se encontró con el osito Nicolás que había ido a merendar a su casa, y le preguntó:

-“Los amiguitos del parque no quieren jugar conmigo, sabes tú por qué”.

-Te has olvidado de ser educado, Vozarrón, le contestó el osito.

-¡Qué tontería es esa! Respondió Vozarrón malhumorado.

-Ni a Ismael ni a mí nos has pedido los guantes por favor, ni nos has dado las gracias.

Aunque no quiso reconocerlo delante del oso Nicolás, volvió a casa cabizbajo y se acostó pensando en las palabras de Nicolás.

Al día siguiente, en el recreo, Vozarrón se dirige a sus amigos y les dice:

-Por favor, puedo jugar a la pelota.

Todos sus amigos se ponen muy contentos y le dicen que sí., quedándose muy sorprendidos, cuando el oso vozarrón con la voz muy alegre les responde.

-Gracias.

El papá de Vozarrón, que pasaba por allí, se quedó muy sorprendido y muy feliz y le preguntó al osito Nicolás.

-¿Qué le pasa a Nicolás que da las gracias y pide las cosas por favor?

-Porque se ha dado cuenta de que todo funciona mucho mejor con gracias y por favor.

1. EXPRESIÓN ORAL

1. Imaginar situaciones en las que poner en práctica las diferentes fórmulas de cortesía.

Un niño/a entrando en clase: Buenos días.

Un niño/a que pide un lápiz a otro: Por favor

Un niño/a que agradece un favor: Gracias.

Un niño/a en pijama a punto de acostarse: Buenas noches.

2. Imaginar situaciones para pedir disculpas a los demás por un error cometido. Buscaremos situaciones que se producen en la escuela por las que tenemos que pedir disculpas.

3. El maestro/a les dice a los niños que nos ha llegado un mensaje en una botella que hay que descifrar y dar sentido: Un papá que no saluda, ni se ríe, ni abraza, ni sueña.

Preguntas: ¿es que los papás no saludan? ¿Tu papá está siempre serio? ¿Cuándo se ríe tu papá? ¿Te abraza tu papá por las noches antes de acostarte? ¿y cuando viene de la calle? ...

4. Sentados los alumnos y alumnas en círculo, el profesor dirá una acción relacionada con las habilidades sociales y dirán si la acción es correcta o no lo es.

- Antes de entrar hay que llamar a la puerta.
- Para pedir algo no es conveniente hacerlo por favor
- Sólo se da las gracias cuando te dan dinero
- Hay que saludar al entrar en el colegio.
- No hace falta pedir perdón si se molesta a alguien.
- El suelo del colegio puedo llenarlo de papeles

5. Dada una lista de dibujos cada niño rodea las cosas que más le gustan hacer tanto solo como con ayuda.

6. Sentados en círculo, se les pide que digan su nombre y lo que ya saben hacer. Me llamo..... y ya sé hacer...

7. Dados a los niños un recortable rojo y otro verde, la profesora dirá frases que expresen actividades, los niños levantarán su recortable rojo o verde según la actividad les guste o no.

8. Asamblea: se hablará sobre el espacio reservado que cada uno tiene en la escuela (su sitio, su percha...) y en su casa (su dormitorio, sus juguetes...). Puesta en común en la que los niños dicen actividades que realizan en su grupo familiar.

1. FONOLOGÍA

a. Juegos de discriminación auditiva.

1. Andar mientras se toca ligeramente el pandero y quedarse quieto cuando dejamos de tocarlo.

2. Moverse muy deprisa imitando la caída de la nieve si se tocan los cascabeles y muy despacio si se toca el triángulo.

3. Tirar una pelota de trapo a un niño que está cerca o está lejos según el sonido sea corto o largo.

4. Decir una serie de palabras sin sentido y cada vez que se diga sueño tiene que estirar los brazos. Ej: tepe, catu, rete, sueño, mopo, tolo. Rito, sueño, muño, buto...

5. Jugar con la nieve. Si se dice plaf los niños tienen que imitar el lanzamiento de las bolas de nieve y si se dice rum, intentar arrancar el coche.

6. Tocar dos instrumentos en el mismo orden que la maestra, habiendo estado esta de espaldas mientras los tocaba.

7. Jugar a quién piensa primero. Se hacen dos grupos, al primero se le muestra un dibujo de un sapo y al segundo de sopa. Cada vez que se saque la tarjeta el grupo al que le corresponda el dibujo da un paso hacia delante. Gana el que por tocarle dar el paso, pisa al compañero de enfrente.

8. Decir palabras que terminen igual que: gracias, sonrisa, educado, muñeco, bufanda.

9. Decir palabras que empiecen por la misma sílaba que: adiós, hola, buenos días, gracias, por favor, hasta pronto, lo siento.

10. Añade sílabas al final

Gra.....cias
Por fa.....vor
Lo sien.....to
Hasta pron.....to
Buenos dí.....as
Buenas no.....ches.

11. Invertir sílabas. Pasos:

- a. Se dice una palabra contando las sílabas con palmadas
- b. Se pinta en la pizarra una cruz por cada palmada
X X
Ejemplo: go – ma / mago
Ahora se dice al revés empezando por aquí (se señala la última cruz).
Ejemplos: vaca- rosa-carro-tarro-boca-late-sopa-.

12. Juego del eco.

Se dicen palabras relacionadas con las normas de cortesía y se hace el eco con el último sonido. Ejemplo: holaaaaa

13. Buscar nombres de animales, personas o cosas que empiecen por una letra la cual se alargará. Ejemplo: aaaaaa.....migo

14. Juego de sonidos onomatopéyicos:

- a. motosierra - rrrru
- b. sonido de las bolas de la nieve al caer.....plafplaf
- c. caída de la lluvia.....pumpum
- d. El despertador.....tic tac

3. MORFOSINTAXIS

a. VERBOS

- c. Buscarán tres formas de despedirse
- d. Buscarán tres formas de saludar
- e. Buscarán tres formas de dar las gracias
- f. Buscarán tres formas de pedir disculpas.

b. SUJETOS

- Dirán tres prendas de ropa que nos pongamos en invierno.
- Dirán tres cosas que sean blandas como la nieve.
- Dirán tres cosas que se pueden encontrar en un bosque.

c. COMPLEMENTOS

- Dirán tres sitios donde hay que estar en silencio
- Dirán tres sitios donde hay que pedir permiso para entrar
- Dirán tres sitios donde no hay nieve.

d. Comprensión de órdenes compuestas por dos proposiciones

- Dale un beso al niño que esté más serio de la clase.
- Pide una goma a tu compañero de al lado y dale las gracias.
- Coge el abrigo más largo que está en la percha.
- Abraza al compañero más alto de la clase.
- Siéntate en la silla que está al lado del armario.

e. Sucesión de órdenes.

- Quítate los zapatos y corre por la clase.
- Cierra el cuaderno, súbete encima de la silla y canta una canción
- Tócate la nariz y ponte la mano encima de la cabeza.
- Levántate, abre la puerta y sal al pasillo.
- Saca la lengua, ponte en cuclillas y levanta una mano.
- Coge el libro grande, cierra los ojos y abre la boca.

f. Seguir nuestras explicaciones orales.

Un niño toma la salida y le damos las órdenes que debe seguir.

Por ejemplo: avanza hacia delante, párate, mira hacia la ventana, colócate detrás del aro que está cerca de la pared....

g. Pedir a los niños que coloquen cosas en la pizarra precisando su colocación

Ejemplo: la maestra traza un rectángulo en la pizarra con nueve partes y en la del centro coloca al oso Nicolás. A continuación se le van dando las siguientes órdenes a los niños:

- Coloca al oso Ismael despidiéndose debajo del osito Nicolás.
- Coloca al oso Vozarrón saludando al lado del osito Nicolás.
- Coloca al oso Ismael sonriendo encima del oso Vozarrón
- Coloca al oso Roberto pidiendo debajo del oso Vozarrón
- Coloca al osito Nicolás leyendo detrás del oso Ismael
- Coloca al oso Ismael sentando debajo de la nube
- Coloca al oso Vozarrón cosiendo encima de la montaña
- Coloca al oso Ismael hablando detrás del árbol

Después los niños deben mandarse unos a otros coger uno de estos dibujos con la prohibición de nombrarlos directamente. Ejemplo: Coge al oso que se está despidiendo

h. Busca el error que hay en estas frases:

Cuando me dicen buenos días es de noche.

Cuando me insultan yo sonrío

Cuando me saludan no contesto

Cuando digo hola me dicen que lo sienten

4. SEMÁNTICA

1. Decir fórmulas de cortesía sin repetir las que se han dicho.

2. Partir de un concepto global como abrigo y que los niños vayan enumerando sus elementos: bolsillos, cuello, botones...

3. Se hacen dos grupos con los niños de la clase y se le da a un grupo: adjetivos, verbos o adverbios y al otro grupo el contrario. Los niños tienen que buscar su pareja en el otro grupo de compañeros y formar parejas de contrarios.

Llorar reír
Hablar callar
Maleducado educado
Gritar susurrar
Abrazar pegar

4. Juegos de semejanza por el uso.

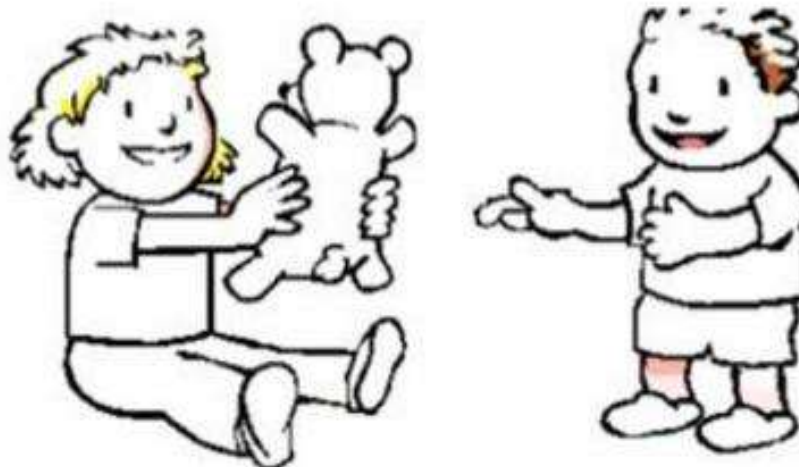
Ejemplo: un paraguas y un impermeable no son iguales pero se parecen.
¿En qué?

- a. Un león y un oso
- b. Una estufa y un calefactor
- c. Una bota y una zapatilla
- d. Una taza y un vaso.
- 6. Jugar a pienso en...

Un niño piensa, por ejemplo, en una fórmula de cortesía, que le dirá al maestro. Los demás niños tienen que adivinar lo que piensa haciendo preguntas a las que sólo puede contestar con un sí o un no.

HAY QUE SER EDUCADOS

¿Qué debe decir la niña para ser educada? Colorea la opción correcta y después el dibujo.



Perdón

Gracias

Por favor

EL ROMPECABEZAS SUCIO: SOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Al osito Nicolás y al osito Ismael siempre le han gustado las mismas cosas, ya desde pequeñitos cuando sus mamás los llevaban en el cochecito se enamoraban de los mismos juguetes. Lo mismo les pasa ahora en el colegio. Si Nicolás coge un camión Ismael no tarda nada en querer quitárselo.



Si Ismael está jugando con el tren, rápido y veloz va Nicolás a quitarle el juguete Siempre igual.

1. ¡Yo lo he cogido primero! dice uno de ellos
2. ¡No, es mío! dice el otro.

Y así se pasan las clases peleándose por los juguetes. La maestra termina enfadándose con ellos y los dos quedándose sin poder jugar. Así llegó el día que trajeron a la clase un rompecabezas nuevo y, cómo no, Ismael y Nicolás se enamoraron de él. Cuando iba Nicolás a cogerle rápidamente Ismael tiraba de él para no permitirle. La maestra enfadada les dijo:

-Me parece que ninguno de los dos va a poder jugar con el rompecabezas hasta que no aprendáis a compartirlo.

Así un día tras otro los dos ositos miraban el rompecabezas con muchísimas ganas sin poder cogerlo, hasta que al fin Ismael no pudiéndose contener lo coge muy despacito, no dándose cuenta de que la maestra estaba observándole. Por su parte, el oso Nicolás, que también le había visto cogerlo va muy presuroso a ver qué está pasando.

El osito Ismael, al ver que no puede jugar con el rompecabezas empieza a llorar y le pregunta a la

maestra: ¿Qué puedo hacer para poder jugar con el rompecabezas?

La maestra les propone que lo compartan y que jueguen los dos juntos con el rompecabezas.

- ¿Te parece bien? Le pregunta Ismael a Nicolás
- A mí, sí ¿y a ti?
- También, ¡qué guay!

Y así se les ve a Nicolás e Ismael muy contentos e ilusionados jugando con su rompecabezas.

1. EXPRESIÓN ORAL.

1. ¿Qué hacéis vosotros cuando varios queréis el mismo juguete?
2. ¿Cómo os ayuda la maestra a solucionar la pelea?
3. En el cuento ¿qué hacen Nicolás e Ismael para poder jugar con el rompecabezas?
4. Hacemos un circuito con aros, mesas, tablas levantadas por ladrillos...que cada uno de los niños tendrá que ir superando. Al finalizarlo, recibirán el aplauso de sus compañeros por haber pasado por todos los obstáculos y haberlos superado.
5. Cada niño comentará algo que quiera conseguir o algo que va a intentar hacer mejor en ese día o esa semana. Dibujarán en un espacio en blanco una acción que todavía no sepan hacer bien. Escribirán o dirán después cuál es su meta.

2. FONOLOGÍA

1. Discriminación auditiva.

- a. Hacer el sonido de las gotas de agua que caen de la ducha, con un dedo, dos dedos o toda la palma, según el ritmo que marquemos con un instrumento.

1º dedo.....toc.....toc.

2º dedo.....toctoc.....toctoc

3º dedo.....toctoctoc.....toctoctoc

Toda la palma.

b. Dividido el cuerpo en cabeza, tronco y extremidades, con tres sonidos diferentes se lavarán la parte del cuerpo, según el instrumento que toquemos, escenificándolos.

Cabeza.....cascabeles.

Tronco.....pandero.

Extremidades.....caja china.

c. Por parejas, cogidos de la mano, se desplazarán a la patita coja, mientras suena la música. Cuando paramos se cambia de pareja y de "patita"

d. Se forman tres grupos de alumnos/as.

- Un grupo jugará al tren cuando oiga el sonido del pandero.
- Otro grupo jugará con las pelotas al oír los triángulos
- El último grupo jugará con cuerdas al sonido de las panderetas.

e. Imitar los sonidos que oímos y escenificarlos:

Grabamos distintos sonidos: risas, llantos, ronquidos, estornudos, silbidos, maullidos, ladridos, suspiros, etc.

3. MORFOSINTAXIS

1. Pintar tres alimentos que se puedan compartir. Ejemplo: bocadillo, cerezas y pasteles.

2. Decir tres sitios donde se puedan colocar los juguetes. Ejemplo: en la estantería, en el armario, en el juguetero.

3. Decir tres sitios donde no se pueden colocar los juguetes. Ejemplo: el cuarto de baño, el suelo, en la caja de pinturas.

4. Decir tres acciones que podemos realizar después de comer. Ejemplo: recoger la mesa, lavarse las manos, cepillarse los dientes.

5. Comprender órdenes compuestas por dos proposiciones. Ejemplo:

- Coge el jabón y lávate las manos.
- Devuelve el juguete a tu compañero y dale las gracias
- Saluda a tu compañero y ofrécele tu juguete.
- Discúlpate con tu compañero y dale un abrazo.

6. Comprender sucesión de órdenes. Ejemplo:

- a. Cierra la boca y mastica despacio.
- b. Lávate las manos y sécate con la toalla.
- c. Límpiarte la boca y bebe despacio.
- d. Cepíllate el pelo y ponte la horquilla.

7. Construir frases.

- ¿Qué es?
- Cómo es? (dibujar una manzana roja)
- ¿Para qué sirve? (una boca con una manzana)
- ¿Dónde está? (se dibuja un manzano)

4. SEMÁNTICA.

1. Hacer ejercicios de preguntas y respuestas.

- Ejemplo: ¿cuándo solemos enfadarnos con nuestros compañeros?
- ¿Qué solemos decir por las mañanas al entrar en clase?
 - ¿Qué les preguntamos a nuestros compañeros cuando le vemos tristes?
 - ¿Dónde tenemos que colocar los juguetes después de jugar con ellos .

2. Ejercicios de contrarios

Descubrir el concepto contrario a partir de frases utilizando el adjetivo calificativo.

Ejemplo: Este niño está muy sucio y este está.....

Este hombre está enfadado y este hombre está.....

Este hombre está aburrido y éste está.....

Esta mujer está tranquila y esta está.....

3. Asociar dibujos que no son iguales pero representan el mismo concepto.

Ejemplo: Una pastilla de jabón- bote de jabón líquido.

Un pan de molde – un bollo de pan.

Una botella de leche- caja de tetrabrik de leche.

Tableta de chocolate- batido de chocolate.

2. Juego de semejanza por la forma.

Ejemplo: Cepillo- peine

Toalla – servilleta

Pepino – zanahoria.

Rosquillas -gafas.

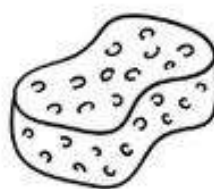
Pelota – naranja

3. Jugamos a las adivinanzas

I- Muchos dientes y no mastico
Muchos dientes y el pelo te aviso.



II- ¿Qué cosa es?
Saca espuma
Quita manchas
Y te limpia la piel



III- Un líquido es
Limpia las cosas
Y calma la sed
¿Qué es?

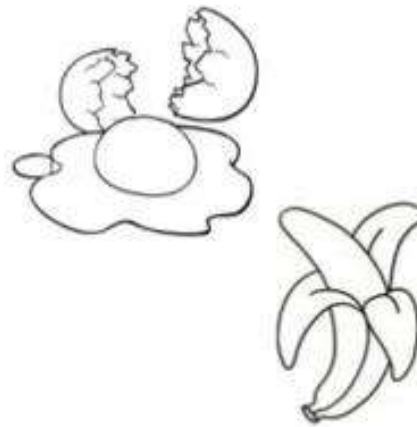


IV- Colocada está en lo alto
Agua caliente echa mucha
Es la...

V- Choco me llamo de nombre
Late mi corazón
El que no sepa mi nombre
es un gran borricón.



VI- Entre dos paredes blancas
Hay una flor amarilla
Que se puede presentar
A la reina de Castilla.



VI- Oro parece
Plata no es
El que no lo adivina
Tonto es.

4. Jugar a pienso en un...

La maestra piensa en una cosa que está en la nevera.
Los niños tienen que adivinar en que piensa la profesora a través de las preguntas que le formula pero sin decir el nombre de la cosa.
Ejemplo: ¿Es cuadrado? ¿huele bien? ¿qué color tiene? ¿se puede mezclar con algo?

5. Detrás de un biombo, la maestra realiza alguna acción relacionada con la **resolución de conflictos** (expresión de molestia, reconciliación, etc) a la vista de un solo niño. Después los niños deben adivinar lo que escenifica su compañero, este sólo debe contestar las preguntas que le formulen los demás con SÍ o NO.

6. Hacer historias equivocadas

Si estoy discutiendo siempre tendré muchos amigos.
Nicolás que me quería me dio un pescozón.
Cuando gritamos los amigos nos hacen más caso.
Si sonrío todos dirán que estoy muy triste

7. Juego “ y si “.

Preguntamos a los niños: Y si la sonrisa no existiera ¿Qué pasaría?
Y si viviéramos en el país de las peleas ¿Qué pasaría?

UN REGALO MUY MUY ESPECIAL: AUTOCONTROL

Aquel Día el osito Nicolás se había levantado muy temprano porque era su fiesta de cumpleaños y estaba muy nervioso. Bostezando entró en la colina para desayunar.

Papá oso estaba preparando la tarta de chocolate que olía muy bien. El osito Nicolás se empeñaba en probarla y papá oso un poco enfadado le mandó que se fueran a dar un paseo.



Como no sabía qué hacer se fue a buscar a su amigo Ismael que estaba pescando en el río. Hacía un sol radiante y el aire soplaba levemente.

Muy cansado llegó al río y se sentó a pescar con su amigo. Por fin picó un pez y Nicolás e Ismael empezaron a gritar alborozados, pero cuál sería su sorpresa cuando comprobaron que el pez que era muy grande tiraba de ellos hacia el agua. La camisa de Nicolás se había quedado enganchada a la caña por lo que era incapaz de soltarla y comprobaba aterrado como el pez le llevaba hasta el fondo.

Ismael, ni corto ni perezoso, cogió una cuerda que había en la cesta de la pesca y rápido y veloz la ató a la cintura de su amigo hasta que consiguió rescatarle y traerle a la superficie. ¡Qué feliz se sentían los dos amigos abrazándose y riéndose juntos después del miedo que habían pasado!

Nicolás se sentía tan contento por el comportamiento de su amigo que no sabía cómo agradecerse porque Ismael se había arriesgado para poder salvarlo. ¡Qué memoria! con tanto ajetreo casi se había olvidado que era su cumpleaños.

Recogieron todo rápidamente y regresaron a casa. ¡Cuál no sería su sorpresa cuando se encontraron a todos sus amiguitos esperándose.

Allí estaba el búho con su avión, la ardilla con su coche de bomberos, la lechuza con su balón de reglamento y el cuco con su raqueta de tenis. Pero nuestro amigo Nicolás miraba y sonreía a su amigo Ismael de quien había recibido un regalo muy muy especial.

1. EXPRESIÓN ORAL.

1. Comentad entre todos cuál creéis que es el regalo tan especial del que habla el cuento.
2. Si un compañero vuestro se siente mal ¿cómo intentaríais ayudarlo?
3. Representamos el cuento por medio de mímica. Después se dramatizará asignando personajes para cada uno de los animales. El profesor hará de narrador y los niños representarán los diálogos.

2. FONOLOGÍA.

1. Jugar a los pajaritos con un lenguaje inventado. Si se dicen dan tienen que volar, si se dice cruz tienen que picotear, si se dice blum tienen que hacer su nido con el pico.
2. Buscar palabras que empiecen por la última sílaba de las propuestas
Ejemplo: ruido, calor, camiseta, pájaro, mariposa, zorro, rosa...
3. Andar en cucullas si la maestra toca los cascabeles y saltitos si se toca el triángulo.
4. Decir una palabra sin sentido y cada vez que se diga una determinada, los niños tienen que levantarse de su silla. Ejemplo: coche: Rote, coche, poche, sote, coche, plote, drote, coche, coche, ñote, fote, chote.
5. Tirar una pelota de trapo a un niño que esté cerca o lejos según el sonido sea corto o largo.
6. Formar palabras a partir de un fonema inicial. Invención de los niños y niñas. Si yo digo /j/ puedo añadirle otros sonidos para decir algo o nombrar alguna cosa.

7. Compara sonidos a final de palabra. ¿En qué se parece estas dos palabras que voy a decir? :

amistaddd.....generosidaddd

cañaaa.....jarraaaa

reirrrr.....salir

canciónnn.....pantalón

8. Trabalenguas.

La osa va corriendo

Detrás de una mariposa

Y se cayó en una fosa

¡Pobre osa, que se quedó sin mariposa!

En el bosque hay un oso

Orejoso, mimoso, lloroso y miedoso

Y sus hijitos son

Orejosos, mimosos, llorosos y miedosos.

Si el oso no fuera

Orejoso, mimoso, lloroso y miedoso

Sus hijitos no serían

Orejosos, mimosos, llorosos y miedosos.

3. MORFOSINTAXIS.

1. Juego del dime, dime.

Sentados en corro harán sonar dos veces sus palmas al tiempo que dicen dime, dime.

El/ la maestra señalando a un niño preguntará:

¿Quién moja? Y contestarán la lluvia

¿Quién sopla?

¿Quiénes se caen en otoño?

¿Qué me pongo si tengo frío

2. Juego de atención.

En el centro del círculo se colocarán cuatro objetos. Los niños observarán e irán verbalizando las cosas que ven. Después se taparán los ojos y soplarán con fuerza simulando ser el viento que se lleva alguno de los objetos observados (aquí se esconde un objeto).

A una orden todos abrirán los ojos y deben decir qué objeto se llevó el viento. A medida que se crea conveniente ir aumentando el número de objetos.

3. Hablar como...

a. Cuando alguien se quema al comer la sopa muy caliente

b. Con la boca llena de agua.

c. Comiendo un polvorón.

4. Corregir errores.

Se dirán una serie de frases con los elementos desordenados y los niños tendrán que ordenarlo.

- a. grande El era pez
- b. cayó río al Nicolás
- c. cumpleaños Nicolás Era el
- d. Ismael Nicolás salvó a

5. La profesora primero y después los niños, irán haciendo distintas acciones mediante gestos y los niños tendrán que verbalizarlas. Ejemplos: volar, beber, oler, tomar el sol, saltar, nadar, pintar, etc.

6. Los niños completarán frases iniciadas por el profesor.

Hoy es el cumpleaños de
Nicolás fue a pescar con.....
El pez que pescaron era muy.....
En el cumpleaños estaban todos sus.....
Nicolás se sentía muy

7. Juego de ¿cómo puede ser?

Ejemplos: ¿cómo puede ser la amistad? ¿y las nubes? ¿y el río? ¿y los cumpleaños? ¿Y los caramelos?

8. Juego de ¿dónde se puede hacer?

- a. ¿Dónde se pueden coger rosas?
- b. ¿Dónde se puede pescar?
- c. ¿Dónde se puede comprar un helado?
- d. ¿Dónde nos podemos sentar?
- e. ¿Dónde nos podemos bañar?

4. SEMÁNTICA.

1. Formar familias semánticas.

2. Cuando nombremos animales, andaremos hacia adelante, si nombramos sentimientos, se anda hacia atrás.

-Animales: abeja, búho, ardilla, jilguero, lechuza, cigüeña, cuco, golondrina, mariposa.

-Sentimientos: amor, alegría, amistad, generosidad, enfado, tristeza, egoísmo, compañerismo.

2. los niños van diciendo rápidamente en círculo una palabra de una familia semántica determinada.

3. Juegos por asociación. El/ la maestra dirá la primera parte de una frase y los niños la completarán.

Ejemplo: Si a una flor la ponemos piernas....

Si a una flor la ponemos boca.....

Si a una flor la ponemos nariz.....

Si a una flor le ponemos ruedas.....

4. Juegos de semejanza por el uso.

Ejemplos:

La rosa y el clavel no son iguales pero se parecen en...

La mariposa y el jilguero...

Un naranjo y un peral...

Una silla y un sillón....

5. Juego de semejanza por la forma.

a. ¿A qué se parece una rueda?

b. ¿A qué se parece una caña?

c. ¿A qué se parece una tarta?

d. ¿A qué se parece una vela?

e. ¿A qué se parece una galleta?

6. Jugar a ¿qué ha hecho, qué ha hecho?

Detrás de un biombo, el/la maestra realiza algo a la vista de un solo niño. Ejemplo: llorar, reír, saludar, abrazar... Después los niños deben adivinar lo que ha hecho la maestra con preguntas a las cuales el niño/a sólo puede contestar con sí o no.

7. Inventamos otro final para el cuento.

8. Jugar a pienso en un...

El maestro/a piensa en una cosa relacionada con la primavera, por ejemplo las flores. Los niños tienen que adivinar en que piensa la maestra, haciendo preguntas pero sin decir el nombre de las cosas.

9. Juego de las comparaciones:como.....

Utilizar este juego para intentar que hagan imágenes comparativas.

Ejemplo: Érase una flor blanca, blanca como..... y otra negra, negra como.....

Érase una vez una tarta buena, buena como..... y otra mala, mala, como...

10. Juego: "Qué pasaría si..."

a. Si los niños se pelearan siempre

b. Si viviéramos en el agua.

c. Si los peces fueran de chocolate

d. Si de la ducha cayeran caramelos.

11. Adivinanzas

En verano no te sirvo
En invierno te soy fiel
Para los pobres no existo
Para los ricos de piel.



Hoy cuando me levanté
Puse uno en cada pie
Como no son los zapatos
Di tú que puede ser



Guardado en invierno,
Lo luzco en verano
Es mi único traje
en sitios de baño



Protegemos diez hermanitos
Que viven en el mismo bosque
Pero cinco en cada mano.



Volando en el aire
Y besando las flores
Se pasa su vida
de luz y colores.



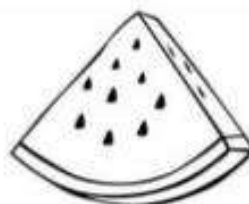
Verde me crié
Amarillo me cortaron
Y en verano
Al molino me llevaron



Arbolito peladito
Que amarillo y triste estás
Pero no te preocupes
que esta estación pasará.



Verde por fuera
Roja por dentro
Con pepitas negras
En el mismo centro
La como en verano
Y me llena por dentro.



EL SALUDO DE MI AMIGA: LA EMPATÍA

Por fin llega el verano. Hace mucho calor. El oso Nicolás se levanta bostezando. A lo lejos se oye la moto del señor cartero y Nicolás sale a esperarlo a la puerta. El osito Nicolás y su hermana Clara quieren abrir la carta impacientes para ver lo que pone. En ese momento llega mamá osa y termina con la discusión ¡qué alegría!



Mamá les cuenta que pasarán unos días en la playa con sus tíos de Huebva. Después de desayunar empiezan a hacer la maleta. La abren y meten todo lo que encuentran en su armario: bañadores, camisetas, chanclas, pantalones cortos...

A la mañana siguiente comienzan el viaje y Clara y Nicolás, a través de las ventanillas, observan asombrados todo lo que a su paso van viendo. Pronto oirán el sonido del mar y podrán disfrutar del sol y la playa.

Al llegar, sus tíos y primos les reciben muy contentos excepto su prima Micaela que ni siquiera les da un beso. Nicolás se acerca a ella pero ella se retira y no quiere abrazarlo. Los dos ositos se quedan asombrados pero no dicen nada.

Micaela no quería abrazar a sus primos porque se sentía muy sola y desgraciada. Pensaba en sus primos a quienes veía tan guapos y simpáticos, y ella, por el contrario, se sentía tan poquita cosa...

Le preguntaba a su mamá ¿por qué no soy yo como el osito Nicolás que tiene muchos amigos? O cómo la prima Clara que es tan simpática y divertida y nos hace reír siempre con sus historias.

Su mamá le contestaba haciéndole ver todo lo que valía: su sonrisa que era como un chorro de luz, sus movimientos de ojos que admiraban todos sus amigos, su generosidad con todos los animales del bosque...Micaela se sentía al momento un poquito más tranquila, pero al poco tiempo volvía otra vez a sentirse la osa más desgraciada de la playa. Hasta que un día...

Un día que Micaela daba vueltas por la playa, sin saber muy bien qué hacer, al llegar a su sitio comprobó que todos se habían marchado dejándola sola, ¡cuál no sería su tristeza al comprobar lo que ella había dicho siempre! Nadie la quería.

Empezó a llorar sin saber qué hacer y al enjuagarse las lágrimas vio cómo estaba completamente rodeada de todos sus amigos del bosque y de la playa. ¡Se le había olvidado que era su cumpleaños! Micaela estaba emocionada... ¡Le habían preparado una fiesta sorpresa! Y mientras todos le cantaban el cumpleaños feliz se sintió la osa más afortunada del mundo.

1. EXPRESIÓN ORAL

1. ¿Por qué se sentía triste Micaela?
2. ¿Tú cuándo te sientes triste?
3. ¿Por qué quería ser como el osito Nicolás?
4. Vamos a recordar todas las cualidades que la mamá de Micaela veía en ella.
5. Dinámica de grupo. Diremos tres cualidades del compañero/a que tengamos al lado. También diremos tres cualidades nuestras.

6. Vamos a equivocarnos y ver que no pasa nada: hablamos al revés, dibujamos con la otra mano, nos tropezamos con la alfombra, me ensucio las manos...

2. FONOLOGÍA.

a Discriminación auditiva

1. Bailar muy deprisa si se tocan los cascabeles y muy despacio si se toca el pandero.

2. Pintar en la pizarra rayas más o menos largas dependiendo de la duración del sonido

3. Imitar distintos animales según el sonido sea más agudo o más grave.

4. Decir una serie de palabras sin sentido y cada vez que se diga osa se tocarán nariz con la mano. Ej: losa, tosa, dosa, osa, mosa, osa, bosa, osa, chosa, nosa, osa, ñosa.

5. Decir el nombre de una cosa y los niños dirán palabras que terminen igual.

Ejemplo:

Calor motor

Cartero maletero

Carta tarta

Playa toalla

Maleta paleta

Armario canario

Vacaciones canciones

6. Los niños dirán palabras que empiecen por la misma sílaba que una dada.

Ejemplo:

Comer cosa

Zapatilla zanahoria

Melón mesa

Sandía sandalia

Peras perro

Ensalada encima

7. Juego del eco. Utilizar palabras relacionadas con el verano y se hace el eco con el último sonido. Ejemplo: sollllllll

Sombrilla, bañador, chanclas, playa, helado, arena, abanico, melón.

8. Buscar nombres de prendas de vestir que se utilicen en verano que empiecen por una letra dada que se alargará.

Ejemplo: chchchchanclas

Bbbbbb, cccccc, gggggg

3. MORFOSINTAXIS

1. Por medio de la mímica el maestro o la maestra realizan las siguientes acciones: nadar, broncearse, cantar, oler, pasear, reírse. Los niños deben adivinar la acción.
2. Pronombres posesivos.
Meter objetos personales de los niños en una caja. Los iremos sacando de uno en uno y preguntaremos ¿de quién es esto?
3. Igual que el anterior pero el que saca el objeto es uno de los niños y dirá ¿este objeto es tuyo? y ¿saldrá el nuevo?
4. Pronombres personales.
Estando los niños en corro:
Un alumno hace una acción (ejemplo: saltar) y dice “yo...”
Un alumno hace una acción y los demás dicen “tú...”
Ante láminas o tarjetas de acciones responderán “él...”
5. Seguir nuestras explicaciones orales.
Estamos en la playa, un grupo de cinco niños toman la salida y le damos las órdenes que debe seguir: andar despacito por la arena porque hace mucho calor, hay bastantes piedrecitas y tenemos que andar de puntillas, entras en el agua pero está muy fría y te sales rápidamente, te tumbas en la arena y te pones a tomar el sol ...
6. Utilizar los nexos “antes que”, “después que”...
Se reparten cartas con los dibujos a un grupo de niños que lo irá colocando en función de lo que diga la maestra.
Ejemplo: el niño está en la playa. Antes de ir a la playa se ha cepillado los dientes en su casa. Después de estar en la playa vuelve a su casa y mira la tele. Antes de mirar la tele, cena...
7. Partiremos de las palabras siguientes: playa, bañador, calor, helado, etc. Para que los niños digan frases oralmente.
8. Buscar verbos.
 - Buscaremos tres cosas que se puedan hacer en la piscina.
 - Buscarán tres cosas que se pueden hacer si hay tormenta.
 - Buscaremos tres cosas que se pueden hacer si nos hacemos una herida en la playa.
9. Buscar objetos.
 - Pintar tres cosas que se puedan hacer en la piscina.
 - Pintar tres cosas que no se pueden hacer en la piscina.

10. Buscar complementos.

- Decir tres sitios donde podamos bañarnos.
- Decir tres sitios donde no hay agua.
- Decir tres sitios donde se puedan guardar los helados.

4. SEMÁNTICA

1. A partir de un concepto global, los niños deben enumerar un número determinado de sus elementos.

Ejemplo: di cosas que se lleven a la playa (piscina) en verano. Di actividades que realices en verano.

2. Ejercicios de preguntas y respuestas.

- ¿Dónde se pueden encontrar una sombrilla y una toalla?
- ¿Dónde se pueden encontrar un cepillo de dientes y un peine?
- ¿Dónde se pueden encontrar una cuchara y un plato?
- ¿Dónde se pueden encontrar un lápiz y una goma?
- ¿Dónde se pueden encontrar un pijama y unos calcetines?

3. Adivinar conceptos que el/ la maestra ha definido.

Ejemplo:

- Hace calor, vamos a la playa, compramos helado...(verano)
- Es de tela, tiene varillas y se utiliza cuando llueve...(paraguas)
- Tienen cristales, se usan en verano y son oscuras...(gafas de sol)
- Es dulce, muy frío y a los niños les gusta mucho en verano...(helado)
- Tiene hojas, hay ruidos y da sombra...(árbol)
- Se pone en la cabeza, es de lana y nos quita el frío...(gorro)
- Son de goma, se ponen en los pies, pisamos los charcos y no nos mojamos...(botas)

4. Ejercicios de contrarios. Hacer descubrir el concepto a partir de frases utilizando adjetivos calificativos.

Ejemplos:

Este helado está muy rico (gesto de relamerse) y éste está muy...

Este día es muy caluroso (gesto de limpiarse el sudor) y éste es muy...

Esa sombrilla es muy grande (gesto) y ésta es muy...

Este coche es muy rápido (representar la rapidez con las manos) y éste es muy...

5. Asociar conceptos por complementariedad.

- Cuando tenemos calor ¿qué hacemos?
- Cuando tenemos sed ¿qué hacemos?
- Cuando estamos cansados ¿qué hacemos?
- Cuando tenemos hambre ¿qué hacemos?
- Cuando vamos a la playa ¿qué hacemos?
- Cuando estamos aburridos ¿qué hacemos?
- Cuando estamos en el colegio ¿qué hacemos?
- Cuando nos duele algo ¿qué hacemos?

6. Ejercicios de asociación. La maestra dirá la primera parte de una frase y los niños la completarán.

Ejemplos:

Si a mi flotador le pongo boca ...

Niño: se ríe y llora.

-Si a mi flotador le pongo piernas...

-Si a mi flotador le pongo alas ...

-Si a mi flotador le pongo manos...

-Si a mi flotador le pongo ojos ...

-Si a mi flotador le pongo ruedas ...

-Si a mi flotador le pongo pelos...

7. Juego de semejanzas.

Ejemplo:

-Bañador bikini

-Helado granizada

-Autobús coche

-Pelota raqueta

-Chanclas zapatillas



PRAXIAS

BUCOFONATORIAS

PRAXIAS LABIALES



Potenciar la presión labial

- Tensiones y distensiones de los labios.
- ¿Sabéis cuáles son las puertas de la casita donde vive la lengua? Pues son los labios. Los labios además tienen muy buenos porteros, si ellos no quieren no entra nadie.
- Veréis, apretamos los labios fuerte, fuerte y probamos a meter un dedo a través de ellos: no pueden pasar.
- Ahora dejamos de apretar, quedan sueltos: y el dedo pasa tranquilamente.

Potenciar la elasticidad labial

Instrumentos: labios, campanilla, espejo.

- Extensiones labiales.
- Vamos a jugar con los labios.
- Estamos muy serios, muy serios. Nuestros labios están juntos para indicar nuestra seriedad. Pero toca la campanilla, y mientras suena, sonreímos. Deja de sonar la campanilla y nos ponemos otra vez muy serios.
- ¡Ah!, pero este juego tiene un truco: El que enseña los dientes o sigue sonriendo cuando cesa la campanilla, va a pagar una prenda.

Potenciar la separación labial

- Implosiones suaves de los labios.
- Nuestros amigos los labios saben hacer ruiditos, por ejemplo, saben imitar una gotita de agua cayendo en el fregadero o en un cubo.
- Fijaos: nos mojamos los labios y los separamos muy suavemente, sacando un poco de aire hacia fuera. ¡Eso es, muy bien!
- Ahora los abrimos y cerramos deprisa, haciendo lo mismo. ¡Estupendo!
- Si ahora cerramos los ojos y escuchamos, parecerá que está lloviendo.

Potenciar la implosión labial

- Implosiones fuertes de los labios.
- ¿Quién sabe dar besos? ¿Todos? ¡Muy bien!
- Vamos a dar besos al aire, ¡A ver quién los da más fuertes y sonoros!

Potenciar la movilidad labial

- Plegamiento y extensión labial.
- Os voy a contar el cuento de los tres cerditos....
- Y ahora que ya sabemos qué les pasó a los cerditos, vamos a imitar su hocico, haciendo morritos con nuestros labios. Eso es, se sacan los labios hacia arriba hasta tocar la nariz. ¡Muy bien! Tenemos una clase de cerditos muy graciosos.

Potenciar la relajación labial

- Masajes labiales.
- Los labios están cansados y vamos a ayudarlos a descansar; ¿Sabéis cómo? pues dándoles suaves masajes con los dientes.
- Primero los dientes de arriba rascan el labio de abajo.
- Después los dientes de abajo, rascan el labio de arriba. ¡Qué descanso!.

Nota: estos ejercicios los realiza primero la maestra, para que el niño o niña, vea la forma y lo imite

¡Ay qué risa!

El niño extiende los labios, enseñando los dientes.

La moto

Se pide que vibre los labios como una moto.



Escondamos a los labios

El niño mete los labios hasta que no se vea ninguno de sus bordes.

La pasita arrugada

El niño arruga los labios y los extiende rápidamente

Besitos

Se le indica que tire besos al aire.

El baile de los labios

Se le indica que frunza los labios para decir “u” y luego los estire para decir “i” con más velocidad cada vez.

Explotan los labios

El niño junta los labios apretándolos y los suelta rápidamente como diciendo “p”.

Pegaditos, pegaditos

El maestro sostiene juntos los labios del niño mientras este trata de abrirlos.

Haciendo como viejito

El niño frunce los labios y los mueve de un lado para otro.

El caracol

Se da un masaje a los labios del niño en forma circular como la forma del caracol.

- Proyectar los labios unidos, seguidamente estirar la boca como si fuéramos a sonreír.
- Realizar el ejercicio anterior pero con los labios entreabiertos.
- Morderse el labio inferior con los dientes superiores y a la inversa.

1. Sostener una pajita, un pito o cualquier otro objeto sólo con los labios.
2. Rápidos movimientos de unión y separación de los labios articulando el sonido /p/.

1. Descender el labio superior hasta cubrir el borde de los incisivos y luego elevarlo hasta descubrir la encía.
2. Elevar el labio superior y descender el inferior para que se vean los dientes y las encías
3. Pasar de forma rápida y continuada de un sonido vocálico a otro.

- 1- Apretar fuerte los labios y aflojar.
- 2- Extender y encoger los labios.
- 3- Dar besos fuertes y sonoros.
- 4- Morder con los incisivos superiores el labio inferior y viceversa.
- 5- Aguantar un lápiz horizontalmente entre la nariz y el labio superior.

- 1.- Imitar beso y sonrisa, con los labios juntos.
- 2.- Adelante y atrás, con los labios separados enseñando los dientes.
- 3.- Esconder los labios y sacarlos en posición de reposo.
- 4.- Chupar el labio superior con el inferior.
- 5.- Chupar el labio inferior con el superior.
- 6.- Con los incisivos superiores morder el labio inferior.
- 7.- Con los incisivos inferiores morder el labio superior.
- 8.- Imitar la posición labial de las vocales.
- 9.- Distender la comisura de un lado y del otro, alternativamente.
- 10.- Vibración de labios.

- 1.- Apretar y aflojar los labios sin abrir la boca.
- 2.- Proyectar los labios unidos seguidamente, manteniéndolos unidos, estirar la boca como si fuéramos a sonreír.
- 3.- Sostener una pajita, un pito o cualquier otro objeto sólo con los labios.

- 1.- Separar ligeramente y juntar los labios con rapidez.
- 2.- Morderse el labio inferior con los dientes superiores y a la inversa.
- 3.- Rápidos movimientos de unión y separación de los labios articulando el sonido /p/.

- 1.-Descender el labio superior hasta cubrir el borde de los incisivos y luego elevarlo hasta descubrir la encía.
- 2.-Elevar el labio superior y descender el inferior para que se vean los dientes y las encías.
- 3.-Pasar de forma rápida y continuada de un sonidos vocálico a otro.

¿Sabéis cuáles son las puertas de la caseta donde vive la lengua? Pues son los labios, y además tienen un buen portero, si ellos no quieren no entra nadie. Apretamos con fuerza los labios y probamos de entrar un dedo: no puede pasar. Ahora dejamos de pulsar y el dedo pasa tranquilo.

Potenciar la elasticidad labial

Instrumentos: Labios y campanilla. Juntar los labios (estamos muy serios), pero cuando toca la campanilla sonreímos dulcemente.

Potenciar la separación y implosión labial

Instrumentos: los labios. Nos mojamos los labios y los separamos muy suavemente, sacando un poco de aire hacia fuera. Después haremos besos al aire (fuertes y sonoros).

Potenciar la movilidad labial

Instrumentos: Labios. Imitamos el morro de los cerditos, con los labios hacia afuera hasta tocar la nariz.

Potenciar la relajación labial

Instrumentos: Labios y dientes. Los labios están cansados y los ayudaremos a descansar, dándoles suaves masajes con los dientes, como si nos raspásemos los labios con los dientes.

Favorecer la prensión labial

Instrumentos: Labios, caramelo. Organizaremos un concurso. Dejaré un caramelo encima de su mesa y delante de cada uno. Con las manos detrás, debe levantar el caramelo con la ayuda de los labios, pulsándolo y cogiéndolo sólo con los labios.

Favorecer la presión labial

Instrumentos: Labios y dedo índice. Haremos fuerza con los labios sobre el dedo. Colocamos el dedo índice horizontalmente sobre el labio inferior y abrimos y cerramos la boca presionando el más fuerte que podamos.

Favorecer la máxima amplitud labial

Instrumentos: boca y labios. Articular las vocales / a /; / o /; / u /. Primero abriremos al máximo los labios y decimos: "aaaaaaaaaaaaa". Ahora pondremos los labios en forma de redonda y decimos: "oooooooooooooooooooo". Y por último, cerraremos los labios todo lo que podamos y decimos: "uuuuuuuuuuuuuuuuuuu"

Favorecer la explosión labial

Instrumentos: Boca, labios y manos. Con la boca y los labios podemos hacer grandes explosiones. Llenamos la boca de aire, hinchamos bien las mejillas y con las manos puestas fuertemente encima de ellas, haremos una explosión de aire.

Favorecer la elasticidad labial

Instrumentos: Labios y boca. Jugaremos a los abuelos. Los niños hacen de ancianos y como no tienen dientes, lo harán escondiéndolos detrás de los labios.

Afianzar la elasticidad labial

Instrumentos: Labios y dedos. Nos estiraremos los labios colocando cada dedo pequeño en cada uno de sus extremos.

Favorecer la tensión de los labios

Dispararemos el labio inferior, relajado, con los dedos, provocando pequeñas implosiones sonoras. Después podemos hacer lo mismo con el labio superior.

Favorecer la vibración múltiple de los labios

Instrumentos: labios, boca y lengua. Imitaremos el ruido de las motos con los labios.

Favorecer la relajación de los labios

Aprender a darse pequeños masajes en los labios con los dedos: masajes circulares, pellizcos suaves, masajes transversales. Siempre primero en un labio y luego en el contrario.

Favorecer el equilibrio labial

Aguantar objetos con los labios.

PRAXIAS LINGUALES



CIRCUITOS DE PRAXIAS

Se realizarán praxias a modo de juego. Se pondrán en un panel o en el suelo dibujos de praxias. EL alumnado tendrá que ir realizando las praxias de ese circuito. Otro modo sería jugar con el alumnado a tirar un dado de praxias y realizar la praxia que le toque.

OCA DE PRAXIAS

A modo de juego de la oca, se elaborará un tablero en el que casillas con praxias, con un inicio y un final. Mediante un dado que indique números, el alumnado jugará a ir realizando praxias hasta llegar al final. Ganará el que antes llegué a la casilla final.

- 1- Boca cerrada, poner la lengua a un lado y al otro fingiendo tener un caramelo dentro de la boca.
- 2- Abrir la boca sacando la lengua y moverla hacia arriba y hacia abajo.
- 3- Doblar la lengua hacia arriba y morderla con los dientes, y doblar la lengua hacia abajo mordiéndola también con los dientes.
- 4- Relamerse los labios con la lengua.
- 5- Chasquear la lengua.
- 6- Sacar la punta de la lengua y llevarla desde una comisura de los labios a otra.
- 7- Sacar un poco la lengua y morderla ligeramente.

- 1.- Sacar la lengua lo máximo posible y volverla dentro de la boca en movimientos repetidos a distintos ritmos.
- 2.- La punta de la lengua, se lleva de un salto de una comisura labial a la otra al ritmo que se marque, evitando los movimientos asociados.
- 3.- Descubrir semicírculos apoyando y deslizando la punta de la lengua sobre el labio superior de una comisura a la otra.

- 1.-Sacar la lengua al máximo posible y mantenerla inmóvil en posición horizontal.
- 2.-Describir semicírculos apoyando y deslizando la punta de la lengua en el labio inferior de una comisura a otra.
- 3.-Movimientos rápidos de salida y entrada de la lengua, vibrando el labio superior.

Movimientos internos de la lengua

- 1.-Con la boca abierta pasar la lengua por el borde de los incisivos superiores, describiendo cada vez un arco mayor, que abarque también el borde de los caninos y los premolares. Repetirlo igual para los inferiores.
- 2.-Pasar la punta de la lengua por el centro del paladar, de atrás hacia delante y a la inversa, con la boca cerrada y abierta.

Movimientos internos

- 1.- Dirigir la lengua a los lados de la boca apoyando la punta en la cara interna de las mejillas.
- 2.- Realizar movimientos verticales de la lengua, tocando con ella la parte posterior de los incisivos superiores e inferiores. Primero con la boca abierta y luego cerrada.
- 3.- Deslizar la lengua con las puntas entre los dientes y el labio inferior y describir un semicírculo. Repetir igual con la parte superior.

Movimientos externos

1. Describir semicírculos apoyando y deslizando la punta de la lengua sobre el labio superior de una comisura a la otra.
2. Movimientos giratorios de la lengua siguiendo toda la superficie de los labios. Primero en una dirección y luego en otra.
3. Movimientos rápidos de salida y entrada de la lengua, vibrando el labio superior.

Movimientos internos

1. Deslizar la lengua con la punta entre los dientes y el labio inferior y describir un semicírculo. Repetir igual con la parte superior.
2. Movimiento giratorio de la lengua con la punta entre los labios, realizado primero en un sentido y luego en otro.
3. Pasar la punta de la lengua por el centro del paladar, de atrás hacia delante y a la inversa, con la boca cerrada y abierta.

Coreografía musical

- Movimientos corporales asociados a movimientos linguales y a música
- Lengua abajo- nos agachamos
- Lengua arriba. Subimos
- Varias veces hasta que cambie la música
- Lengua hacia el lado derecho, cuerpo se mueve hacia ese lado,
- Lengua hacia el lado izquierdo, cuerpo se mueve hacia ese lado
- Cambio de la música.
- Lamer el labio de arriba, mover cintura hacia el lado derecho o izquierdo dependiendo de la direccionalidad de la lengua.
- Lamer el labio de abajo, mover la cintura hacia el lado derecho o izquierdo dependiendo de la direccionalidad de la lengua y el cuerpo ligeramente agachado.
- Cambio de música.
- Lengua hacia los dientes de arriba y hacia los dientes de abajo. Movimiento alternativo de pies y manos como si fuéramos soldados.
- Cambio de música
- Lengua abajo. Brazos con fuerza hacia abajo.
- Lengua arriba. Brazos con fuerza hacia arriba
- Cambio de música.
- Lengua dentro de la boca como un caramelo, en el lado derecho y en el izquierdo. Acompañada de movimientos alternativos de cabeza hacia un lado u otro.
- Cambio de música.
- Movimiento de lengua por fuera alrededor de los labios. Acompañada de movimiento de cintura como si bailáramos con el hula-hoop. Cambia el giro de lengua, cambio el giro de cintura.



- 1.- Sacar y meter la lengua, manteniendo la boca abierta.
- 2.- Lengua arriba y abajo, manteniendo la boca abierta.
- 3.- Llevar la lengua de un lado a otro, tocando las comisuras.
- 4.- Con la punta de la lengua empujar una mejilla y otra, alternativamente.
- 5.- Lengua arriba y abajo, detrás de los incisivos superiores e inferiores.
- 6.- Chupar, con la punta de la lengua, el labio superior en ambas direcciones.
- 7.- Chupar, con la punta de la lengua, el labio inferior en ambas direcciones.
- 8.- Chupar, alternativamente, el labio superior e inferior con un movimiento rotatorio amplio.
- 9.- Con la boca entreabierta dejar la lengua ancha y relajada y estrecha y tensa.
- 10.- Vibración de lengua, haciendo pedorretas.

Movilidad lingual (extensión)

- Profesor/a y niños/as sentados en círculo.
- ¿Os habéis fijado que en nuestra cara (se pasa el profesor/a la mano por la cara) hay una casita (pequeña detención en la boca)? Sí, claro, es la boca, abrirla... y en ella vive una señora muy importante: es la lengua. Pero la señora lengua, está cansada y aburrida de estar sola; ¿la sacamos a dar un paseo? Si, ¿verdad? pues bien vamos a sacar la lengua todo lo que podamos y la vamos a mover, para que salude a las lenguas de los otros niños/as... Pedirles que la saquen lo más posible, pero dejarles hacer los movimientos libremente.
- Lamer un poco de azúcar en una hoja, mano, etc.

Controlar la movilidad lingual (extensión lingual)

- Sentados en círculo.
- Hoy hace mucho frío y la señora lengua sólo puede asomarse a la ventana de su casa, porque tiene miedo a resfriarse. Pero asoma la puntita entre los labios y saluda a sus amigas (movimientos libres con la punta de la lengua).

Potenciar los movimientos linguales rítmicos

- Sentados en círculo.
- Hoy hace mucho viento, pero la señora lengua quiere salir a dar un paseo, se asoma... pero se asusta con el viento y se vuelve a encerrar. (Continuar con el ejercicio, vuelve a salir se vuelve a meter, etc. Trabajarlo en días sucesivos, hasta lograr que la lengua salga y entre en la boca con movimientos rítmicos sin abrir los labios).
- La profesor/a puede acompañar con palmadas para ayudar a marcar el ritmo.

Potenciar los movimientos laterales de la lengua

- La señora lengua ha decidido barrer el polvo de su balcón. Estaba lleno de polvo. Nosotros le ayudamos a hacerlo, así que con la boca entreabierta, vamos paseando la lengua de un extremo de los labios a otro varias veces.
- Nota: para motivarles se les puede ir pasando un chupa-chups de un extremo al otro de la boca y después de unos minutos en los que le den lametones, sin introducirlo en la boca, dejarles que se lo coman libremente.

Favorecer el equilibrio lingual

- Inmovilización de la lengua sin apoyo.
- La señora lengua fue al circo y aprendió muchos equilibrios que quiere practicar. No creáis que son fáciles, pero ella es muy arriesgada.
- Se abre la boca, la lengua sale lentamente de ella, se estira lo más que puede, permanece unos momentos quieta, sin temblar, y regresa a la boca despacio, sin tocar los dientes. ¡Bravo, es una artista y lo ha conseguido!

Favorecer el equilibrio lingual con movimientos ascendentes

- Equilibrio lingual con soporte superior.
- Y ahora ¡más difícil todavía! La lengua quiere tocar la nariz ¿Lo conseguirá? Vamos a probarlo.
- Cuando alcance la nariz, permanecerá unos instantes quieta, guardando el equilibrio. Después, regresará a la boca y aplaudiremos muy fuerte su proeza.

Favorecer el equilibrio lingual con movimientos descendentes

- Equilibrio lingual con soporte inferior.
- Pero esta lengua es muy atrevida. En el circo aprendió también otro equilibrio: Tocar la barbilla. Dejemos que lo haga, seguro que puede.
- Sale de la boca, baja por la barba hasta llegar al extremo de la barbilla. ¡Lo ha conseguido! Se merece un aplauso.

Potenciar la tonicidad lingual

- Colocación correcta de la lengua.
- La señora lengua está muy cansada, muy cansada. Vamos a dejar que se vaya a dormir.
- Para ello le ayudaremos a colocarse echada sobre el paladar, ¡eso es! que toda la lengua toque todo el paladar y la puntita de la lengua toque los dientes de arriba. ¿A ver cómo lo hacéis? ¡Bien! ¡Bien!
- Ahora en esta postura, cerramos la boca: Los dientes, los labios y nos apoyamos encima de la mesa para descansar un poquito.
- Yo iré pasando para ver si tenéis la lengua muy bien puesta en su camita, pues de lo contrario no podrá descansar.

Favorecer la alternativa tensión-relax lingual

- Comprobación de la elasticidad lingual.
- Después de haber tratado tanto nuestra lengua, nos hemos dado cuenta de que es muy blanda. Por esto están guardándola unos centinelas muy duros y rígidos, los dientes, que vigilan para que no se le haga daño. Pero si les pedimos a los dientes que nos ayuden a comprender qué blanda es la lengua, lo harán con mucho gusto.
- Veréis, los dientes muerden muy suave y muy despacio la puntita de la lengua, luego por el medio, después por atrás. ¡Qué blandita es! ¿Verdad?



Potenciar el control tónico de los movimientos linguales

- Movimientos linguales semicirculares sobre dientes superiores.
- Los dientes son amigos de la lengua, por eso la señora lengua los visita suavemente sobre ellos, como acariciándolos.
- Veamos, hoy ha ido a ver a los dientes del piso de arriba: Buenos días. Hola, señora lengua. Pase, pase, vaya pasando. Y la lengua pasa suavemente con su puntita por el borde de las muelas, de los dientes delanteros, y sigue con las muelas del otro lado. Luego va y vuelve, varias veces. Una vez que ha salido de casa tiene que aprovechar la ocasión.

Vivenciar la sensibilidad lingual

- Movimientos linguales semicirculares sobre los dientes inferiores.
- Hoy la señora lengua decide ir a visitar los dientes del piso de abajo.
- Primero da pequeños golpecitos sobre las muelas, espera un poco y ¡por fin! le abren. Buenas tardes. Hola señora lengua, le estábamos esperando. Y la lengua se pasea por las muelas, los colmillos, los dientes delanteros, y otra vez los colmillos, las muelas y va y viene, aunque le cuesta un poquito más caminar por el piso de abajo, pues le parece que los dientes son más cortantes. Pero como son buenos amigos, disfrutan mucho y luego, ya de noche, se despiden.

Potenciar la fuerza lingual

- Desplazamientos de contacto con el paladar.
- Ha llegado otro día de hacer limpieza.
- La señora lengua sale a la calle, compra una escoba, la toma bien sujeta en su punta y empieza a barrer. Nosotros podemos ver cómo lo hace en el espejo, o mirando a nuestro compañero: Fija la punta en los dientes de arriba y con fuerza va limpiando de saliva todo el paladar hasta el fondo, y así una, dos, tres veces... ¡claro, es muy limpia! Cuando ha terminado, se cierra la boca y la lengua se pone a descansar en su camita.



Vencer resistencias con fuerza lingual

- Presión lingual sobre una resistencia mandibular.
 - La señora lengua fue al parque y aprendió a hacer el gorila, y ahora, ¡lo imita con una facilidad...!
 - Pone toda su masa entre los dientes y el labio de abajo y mueve la mandíbula.
- ¡Qué divertido! Si le ayudamos con las manos y los brazos todavía pareceremos más gorilas. Y ¿Qué os parece si jugamos a los gorilas o a Tarzán y los monos?
- Pues salimos al patio y podéis hacerlo.

Asociar la fuerza a la movilidad lingual

Instrumentos: lengua, carrillos, caramelos.

- Movimientos internos y desplazamientos laterales.
- ¿Qué os parece? me estoy comiendo un caramelo. Sí, claro, tengo un bulto en el carrillo, y ahora me lo cambio de lado.
- ¿Cómo podemos saber si tengo un caramelo? ¡Ah, claro! abriendo la boca. Bien, ¿y qué? No, no tengo nada. Pero la señora lengua me ha ayudado a engañaros.
- ¡A ver si sabéis vosotros engañarme también! Al que me engañe mejor haciendo el caramelo le daré yo un caramelo de verdad.

Potenciar la movilidad lingual

Dentro de la caseta hay una señora que es la dueña de esta casa, la lengua; está cansada y aburrida de estar a oscuras. Sacar la lengua a pasear fuera de la boca. Saludar con la lengua a las otras sus compañeras.

Controlar la movilidad lingual

Hace mucho frío, la señora lengua sólo puede sacar un poco la cabeza por la ventanilla de su casa porque tiene miedo a resfriarse. Pero saca la cabecita entre los labios y saluda a sus amigas.

Potenciar los movimientos linguales rítmicos

La señora lengua ha decidido ir al parque a saltar a la comba. Sale y entra en la boca con movimientos rítmicos, sin abrir los labios. Se puede acompañar dando palmadas.

Potenciar los movimientos laterales

La señora lengua ha decidido barrer su balcón. Estaba lleno de polvo. Nosotros le ayudamos teniendo la boca entreabierta, vamos pasando la lengua de un extremo al otro de los labios varias veces.

Favorecer el equilibrio lingual

La señora lengua fue al circo y aprendió muchos equilibrios que quiere practicar. Abrir la boca, sacar la lengua lentamente, se estira tanto como puede, se queda unos momentos quieta, sin temblar, y retorna a la boca poco a poco, sin tocar los dientes.

Favorecer el equilibrio lingual con movimientos ascendentes

La señora lengua quiere tocar la nariz.

Favorecer el equilibrio lingual con movimientos descendentes

La señora lengua fue al circo y aprendió también otro equilibrio: tocarse la barbilla.

Potenciar la tonicidad lingual

La señora lengua está muy cansada y se acuesta: le ayudaremos a colocar en acostada sobre el paladar y ahora en esta postura, cerramos la boca.

Favorecer la alternativa tensión-relajación lingual

Los dientes muerden muy suavemente y muy poco a poco la puntita de la lengua, después, por medio, más tarde, por detrás.

Vivenciar la sensibilidad lingual

Movimientos linguales semicirculares sobre los dientes inferiores y superiores. "La señora lengua decide ir a visitar los dientes del piso de abajo y de arriba. Primero mujer pequeños golpecitos sobre las muelas y luego pasea por la boca, los colmillos y los dientes de delante.

Potenciar la fuerza lingual

Desplazamientos de contacto con el paladar. "La señora lengua compra una escoba y comienza a limpiar con saliva todo el paladar con la punta de la lengua".

Asociar la fuerza a la movilidad lingual

Instrumentos: lengua y muelas. Movimientos internos y desplazamientos laterales (caramelo). "La señora lengua me ayudará a engañaros, ¿quién será quien me engañe mejor haciendo el caramelo?".

- 1.- Apretar y aflojar los labios sin abrir la boca.
- 2.- Mascar 10 veces.
- 3.- Abrir y cerrar la boca deprisa.
- 4.- Abrir y cerrar la boca despacio.
- 5.- Sacar la lengua lo máximo que se pueda.
- 6.- Sacar la lengua lo mínimo posible, asomando solo la punta entre los labios.

- 1.-Abrir la boca despacio y cerrarla rápido.
- 2.-Abrir la boca rápido y cerrarla despacio.
- 3.- Morder el labio inferior con los dientes superiores y viceversa.
- 4.- Abrir la boca, sacar la lengua y meter la lengua cerrando la boca.
- 5.- Abrir la boca, sacar la lengua y llevarla a la izquierda y luego a la derecha.

- 1.- Realizar rápidos movimientos de unión y separación de los labios, articulando papapapapapa.
- 2.- Articulación de la /a-o-u/ y de la /a-e-i/ exagerando el movimiento de los labios.
- 3.-Proyectar los labios unidos hacia afuera y sonreír.
- 4.- Sacar la lengua despacio y meterla deprisa.
- 5.-Sacar la lengua rápido y meterla rápido. 6.-Abrir la boca, sacar la lengua y llevarla hacia arriba y hacia abajo.

Haciendo como las serpientes

Se indica al niño que saque y mueva la lengua de derecha a izquierda sucesivamente.

Haciendo como el sapito

Se indica al niño que saque y meta la lengua en rápida sucesión.

Saludando y escondiéndose

Se indica al niño que extienda la lengua tan lejos como sea posible y rápidamente la meta a la boca.

No te muevas lengua

Se indica al niño que saque la lengua y tenerla inmóvil durante un minuto, repetir la acción hasta 5 veces.

La lengüita abejita

Se indica al niño que mueva la lengua en círculo, alrededor de los labios untados de miel.

Comiendo mi bombón invisible

Se indica al niño que empuje con la lengua, la mejilla derecha y con la mejilla izquierda.

Pinocho

Se indica al niño que trate de tocar la nariz con la punta de la lengua.

El resbaladero

Se indica al niño que se toque la barbilla con la punta de la lengua.



La lengua bailadora

Se indica al niño que sacuda la lengua rápidamente.

El parabrisas

Se indica al niño que pase la punta de la lengua por el velo del paladar sucesivamente.



- La punta de la lengua se lleva de un salto de una comisura labial a otra, al ritmo que se marque, evitando los movimientos asociados.
- Movimiento vertical de la lengua, subiéndola y bajándola, y apoyando la punta en el centro del labio superior y del inferior respectivamente, manteniendo el movimiento a distintos ritmos.
- Describir semicírculos, apoyando y deslizando la punta de la lengua en el labio inferior de una comisura a otra.

Movimientos internos

- Realizar movimientos verticales de la lengua tocando con ella la parte posterior de los incisivos superiores e inferiores. Primero con la boca abierta, y luego repetirlo con la boca cerrada.
- Nuevos movimientos verticales, situando, la punta de la lengua entre los incisivos y el labio superior e inferior sucesivamente.

1. Sujetar la lengua dentro de la boca doblada hacia arriba y mantenerla sujeta por los incisivos superiores, y desde esta postura impulsarla con fuerza hacia fuera.
2. Sacar la lengua ligeramente y mantenerla ancha y delgada de forma que toque las dos comisuras de la boca, y luego ponerla gruesa y estrecha en movimientos sucesivos.
3. Sacar la lengua inicialmente como en el ejercicio anterior y doblarla juntando sus bordes laterales, formando un canal longitudinal

Movimientos internos

1. Pasar la punta de la lengua por los alvéolos superiores e inferiores
2. Doblar la lengua hacia arriba y hacia atrás, manteniéndola sujeta entre los incisivos y realizarlo igualmente doblándola hacia abajo y hacia atrás.
3. Con la punta de la lengua dirigida hacia el paladar, iniciar movimientos de choque contra los incisivos superiores, que terminen con la salida de la lengua entre los labios.



- 1- Boca cerrada, poner la lengua a un lado y al otro fingiendo tener un caramelo dentro de la boca.
- 2- Abrir la boca sacando la lengua y moverla hacia arriba y hacia abajo.
- 3- Doblar la lengua hacia arriba y morderla con los dientes, y doblar la lengua hacia abajo mordiéndola también con los dientes.
- 4- Relamerse los labios con la lengua.
- 5- Chasquear la lengua.
- 6- Sacar la punta de la lengua y llevarla desde una comisura de los labios a otra.
- 7- Sacar un poco la lengua y morderla ligeramente.

- 1.- Sacar la lengua lo mínimo posible, manteniendo los labios relajados sin abrir la boca, de forma que sólo aparezca la punta entre los labios.
- 2.- Movimiento vertical de la lengua, subiéndola y bajándola, apoyando la punta en el centro del labio superior y del inferior respectivamente, manteniendo el movimiento a distintos ritmos.
- 3.- Movimientos giratorios de la lengua siguiendo toda la superficie de los labios. Primero en una dirección y luego en la otra.

Movimientos internos

- 1.- Imitar con la lengua como si estuviéramos chupando un chupa-chups.
- 2.- Nuevos movimientos verticales, situando la punta de la lengua entre los incisivos y el labio superior e inferior sucesivamente.
- 3.- Movimientos giratorios de la lengua con la punta entre los labios. Realizarlo primero en un sentido y luego en otro.

Afianzar la movilidad lingual

Nuestra amiga lengua ha decidido pasearse por la acera de arriba y de abajo, junto a la puerta de su casa.

Favorecer la elasticidad lingual

La señora lengua se fue al gimnasio y aprendió muchos de ejercicios, como doblarse hacia arriba con la ayuda de los dientes.