

**DISCRIMINACIÓN
FONÉTICA
Y
MEMORIA
AUDITIVA**

INTRODUCCIÓN

Una de las tareas de las y los maestros de audición y lenguaje en los centros es estimular el lenguaje en los niños, sobre todo en los primeros años.

En muchas ocasiones, por falta de horario, es imposible poder atender todas las aulas de infantil. El problema también se da en C.R.A.s grandes o dispersos.

El curso pasado (2004-05), las maestras de Audición y Lenguaje del C.R.A. Alta Ribagorza (María Acín y Aránzazu Ariza) junto con la Orientadora del E.O.E.P. de Graus, Carolina Terrén, decidimos hacer un grupo de trabajo para solventar este problema. Elaboramos un programa de Estimulación del lenguaje para Educación infantil para que las tutoras, pudieran trabajar en sus aulas. Partimos de un libro de Comunicación Lingüística, del M.E.C. para sacar los objetivos, contenidos, actividades... También utilizamos diversos libros utilizados por los logopedas asiduamente.

Los ejercicios, en algunas ocasiones están clasificados por edad. Estos ejercicios dan ideas sobre cómo trabajar, pero por supuesto, de cada apartado podrían sacarse muchísimas más actividades.

Lo ideal sería trabajar todos los días un poquito de cada apartado, pero cada tutor es el que mejor conoce las necesidades de sus alumnos y de cuánto tiempo dispone.

Las maestras de Audición y Lenguaje estamos ahí para cualquier duda o consulta que los tutores quieran hacernos y para prestar el material necesario.

Esperamos que este programa pueda servir a muchos profesionales de la educación e incluso a los papás que quieran jugar con sus hijos en casa favoreciendo su lenguaje.

OBJETIVOS

- **Discriminar e identificar fonemas, aislados o dentro de palabras.**
 1. Discriminar fonemas (vocálicos y consonánticos) aislados.
 2. Identificar fonemas (vocálicos y consonánticos) a comienzo o a final de palabra.
 3. Reconocer palabras que empiezan (o terminan) por un determinado fonema.
 4. Discriminar e identificar fonemas (vocálicos y consonánticos) en medio de palabras.
 5. Discriminar e identificar fonemas en una serie de palabras de sonoridad parecida.

- **Diferenciar e identificar las sílabas que componen una palabra.**
 1. Separar las sílabas de una palabra.
 2. Reconocer palabras que tienen una misma sílaba (inicial, final o en medio).

- **Asociar fonemas (o grupos silábicos) a determinados gestos o grafismos.**
 1. Responder, de acuerdo a un código de gestos o movimientos, a fonemas o grupos fonéticos determinados.
 2. Asociar determinados fonemas o grupos fonéticos con trazos o signos gráficos (de acuerdo a un código inicial).

- **Desarrollar la memoria auditiva.**
 1. Reproducir series de sonidos y fonemas o palabras.
 2. Recordar el sonido que falta en una serie con respecto a otra dada anteriormente.
 3. Identificar el sonido añadido a una serie dada.
 4. Recordar melodías sencillas.

CONTENIDOS

Las actividades propuestas en esta unidad se incluyen en dos grandes bloques temáticos:

- **Discriminación de fonemas** (vocálicos y consonánticos).
- **Memoria auditiva** (de sonidos, melodías, fonemas y palabras).

METODOLOGÍA

La unidad *Discriminación fonética* ha de **trabajarse** estrechamente **asociada** con la unidad de *Fonética y articulación*. Aunque a nivel conceptual puedan considerarse independientes y, para mayor claridad, hayamos presentado estas dos unidades de forma diferenciada, en el uso cotidiano

Programa de Estimulación del lenguaje

del lenguaje y en la práctica del trabajo en el aula ambos aspectos se dan conjuntamente.

Las **actividades** propuestas dentro de esta unidad son **grupales**. Convendrá que el profesor realice al comienzo los ejercicios con toda la clase, a modo de iniciación-explicación colectiva que sirva a los niños para familiarizarse con la actividad. Pero después es necesario un trabajo más detallado y específico en pequeños grupos que permita al profesor observar las dificultades individuales e introducir las modificaciones o correcciones adecuadas a las necesidades de cada niño.

En las primeras actividades, después de la presentación de un fonema, el profesor **enfatizará la pronunciación** de éste, ayudando así a los niños a su discriminación. Progresivamente irá disminuyendo estas ayudas.

Una última consideración general, no debe olvidarse, en la realización de cualquier actividad, que **la recepción auditiva es el primer paso para llegar a la comprensión del lenguaje oral**. Esta vertiente comprensiva ha de estar presente, siempre que sea posible, en todas las actividades.

El trabajo con fonemas o sílabas aisladas ha de dar paso rápidamente a la ejercitación con palabras.

En la elección de grupos fónicos o sílabas a discriminar se intentará buscar **aquellas que posean significados**, así como en la selección de palabras se tendrá en cuenta el **vocabulario de uso común** y del entorno cercano a los niños.

ACTIVIDADES

Discriminar vocales (3 años).

Se dividirá la clase en grupos y se asignará una vocal a cada grupo. Los niños de cada grupo levantarán el brazo cada vez que oigan la vocal que les ha correspondido.

El profesor irá nombrando: I, O, A, E, U, A, I, E, O, A, U... Cada grupo irá levantando el brazo cada vez que oiga su letra.

Sopa de letras (4 años).

Proponer a los niños "buscar" un determinado sonido (fonema) entre los de una serie dada. El profesor irá emitiendo lentamente una serie de sonidos y los niños levantarán el brazo cuando oigan ciertos fonemas; por ejemplo:

/k/, /m/, /p/.

Ejemplo: a, c, m, t, e, b, l, i...

Las primeras veces que se realice la actividad conviene introducir un fonema o dos distintos, para progresivamente ir aumentando su número y similitud, siempre de acuerdo con el fonema o grupo de fonemas que se esté trabajando y los que ya se conocen.

Variante:

Pedir dos respuestas diferentes para dos sonidos concretos; por ejemplo: levantar un brazo al oír *m* y dos brazos al oír *n*.

Discriminar el fonema inicial de las palabras: "¿Cuál es el sonido inicial?" (4 años).

Pedir a los niños que identifiquen el primer sonido de las palabras que oirán a continuación. El profesor va diciendo en alto cada palabra, una a una, y los niños repetirán a continuación el sonido inicial.

Variantes:

- A los tres años se puede realizar esta actividad con fonemas vocálicos.
- El profesor dirá tres palabras y los niños deberán reconocer la que comienza con el fonema objeto de trabajo.

Programa de Estimulación del lenguaje

Discriminación de fonemas iniciales con apoyo visual (4 años).

Presentar a los niños una lámina con numerosos dibujos. El profesor indica un fonema determinado y los niños tendrán que señalar y decir el nombre sólo de los dibujos con el mismo sonido.

Juego de tarjetas (discriminación fonética) (4 años).

Recortar dibujos o fotografías de revistas, periódicos, libros... procurando que en cada recorte quede un solo objeto o ser vivo.

Pegarlos en pequeños cartones o trozos de cartulina.

Clasificar las tarjetas en varios grupos, de acuerdo con el sonido inicial de cada nombre. Procurar que en cada grupo haya tres o cuatro tarjetas e incluir a continuación otra que corresponda a un dibujo cuyo sonido inicial sea diferente.

Entregar cada grupo de tarjetas a un niño. Éste se colocará enfrente de sus compañeros y mostrará cada tarjeta, al mismo tiempo que dice en voz alta su nombre. Después de nombrar todos los dibujos, identificará y separará la tarjeta que corresponde al sonido inicial diferente.

El saco de las palabras (5 años).

Se divide la clase en dos equipos. El profesor dibuja en la pizarra dos bolsas o sacos, uno para cada equipo.

Se propone a los niños: *"Vamos a decir palabras que empiecen por la letra m"* (por ejemplo).

Un niño de cada equipo va diciendo una palabra que empieza por ese sonido. Por cada acierto, el profesor hace una cruz dentro del dibujo del saco de uno u otro equipo.

El juego acaba cuando ya no se les ocurren más palabras, ganando el equipo que más cruces tenga en el saco.

Trabajo sobre fichas (5 años).

La actividad consiste en realizar una ficha de trabajo.

El niño deberá colorear, tachar, rodear... solamente los dibujos cuyo nombre empiece por el mismo sonido inicial que el dibujo del recuadro; por ejemplo, taza (/t/). Se puede escribir la letra correspondiente al fonema.

Variante:

Realizar fichas similares a la anterior atendiendo al sonido final y medio de la palabra.

Discriminar el fonema final de una palabra (4 años).

Programa de Estimulación del lenguaje

El profesor irá diciendo lentamente, una a una, una serie de palabras. Los niños repetirán en cada caso el sonido final.

Variante:

El profesor dirá series de tres-cuatro palabras que terminen en el mismo fonema, excepto una, y los niños deberán averiguar cuál es esta palabra que suena distinta al final.

Discriminar fonemas en medio de una palabra (4 años).

El profesor irá diciendo una serie de palabras, y los niños repetirán el sonido que va en medio de cada palabra. Conviene utilizar palabras de tres fonemas, ya sean monosílabas o bisílabas. Por ejemplo: sol, aro, Ana, mar...

Juegos con el eco (4 años).

Los niños tienen que fijarse en la terminación de la palabra dicha por el profesor, para repetirla como el eco de las montañas. Por ejemplo: pantalón, los niños dirán: *ón, ón*.

Discriminación de fonemas de sonoridad parecida (5 años).

El profesor dirá una serie de palabras que pongan en contraste algunos fonemas de sonoridad parecida. Los niños tendrán que discriminar un fonema determinado, designado por el profesor.

Algunos sonidos que conviene discriminar: "rr-r", "ll-ñ", "j-g", "ñ-n", "b-g".

Buscar el sonido diferente (5 años).

Proponer a los niños que averigüen si los pares de palabras que van a oír son iguales o diferentes. En caso de que sean diferentes, los niños tendrán que repetir las palabras remarcando los sonidos que sean distintos: "vas-gas", "dan-van", "ven-ven", "gol-col", "iba-iba", "mar-mal".

Medir palabras (4 años).

Explicar a los niños que igual que hay unos lápices más largos que otros, existen palabras cortas y palabras largas. No tenemos metro para medir las palabras, pero podemos utilizar golpes o palmadas. Aclarar que cada vez que se emite un sonido es un golpe.

Juego: "De La Habana ha venido un barco..." (4 años).

Se trata de reconocer sonidos y de buscar palabras que empiecen igual. El profesor inicia el juego diciendo: *"De La Habana ha venido un barco cargado*

Programa de Estimulación del lenguaje

de..." (por ejemplo, de marineros). Los niños deberán ir diciendo palabras que empiecen por "ma".

Juego de las palabras encadenadas (5 años).

Un niño nombra una palabra que empieza con un determinado sonido; el siguiente niño tendrá que decir otra palabra que empiece por la misma sílaba con que terminó la palabra que dijo su compañero.

Ejemplo: amigo-goma-mago-gorila-lámina-nata-taza-zapato...

Responder con gestos a distintos fonemas, sílabas o palabras (4 años).

El profesor pedirá a los alumnos que respondan con determinados gestos o movimientos sencillos a ciertos grupos fonéticos, sílabas o palabras.

Por ejemplo: - al oír *ma*: sentarse.

- al oír *na*: levantarse
- al oír *pa*: manos hacia arriba
- al oír *ma*: manos hacia abajo
- al oír *tu*: brazos arriba
- al oír *su*: brazos en cruz
- al oír *azu*: brazos adelante
- al oír *ta*: cerrar los puños
- al oír *tra*: abrirlos

Para mayor motivación, puede presentarse la actividad a los niños diciendo: "*Sois marionetas que vais a moveros según lo ordene el director de la obra, que soy yo*".

El profesor pronunciará lentamente los grupos fonéticos, alterando el orden de su enumeración.

Iniciación al dictado (5 años).

Se trata de que los niños respondan a determinados estímulos fonéticos (sílabas o palabras) con un trazo o signo gráfico, de acuerdo con un código previo.

El profesor emitirá los sonidos y los niños irán trazando al mismo tiempo los grafismos sobre el papel.

Reproducir series de sonidos (3 años).

El profesor emitirá una serie de sonidos que los niños deberán repetir a continuación en el mismo orden.

Se empezará con series de dos, tres sonidos (tres años), para ir ampliando posteriormente el número (nunca superior a seis).

Programa de Estimulación del lenguaje

Los sonidos pueden ser de muy diferentes tipos:

- golpear la mesa, dejar caer un lápiz, correr la silla...
- musicales: tocar el pandero, el triángulo, la flauta...
- naturales: palmadas, silbidos, pitos...

Recordar el sonido que falta (3 años).

El profesor producirá delante de los niños una serie de sonidos, reales u onomatopéyicos, por ejemplo: chucuchú, chips, tam tam... A continuación pedirá a los niños que los repitan y en el mismo orden.

Les propondrá después un cambio: él volverá a repetir la serie incompleta y los niños tendrán que averiguar el sonido que falta.

El nuevo sonido (3 años).

El profesor producirá delante de los niños una serie de sonidos, reales u onomatopéyicos. A continuación pedirá a los niños que los repitan y en el mismo orden. Les propondrá después un cambio: él volverá a repetir la serie, pero introduciendo además un nuevo sonido, y los niños tendrán que indicar el sonido añadido.

Recordar sílabas o palabras (4 años).

Pronunciar tres sílabas o palabras familiares al niño. Pedir a los niños que las repitan en el mismo orden en que el profesor las ha pronunciado. Ir aumentando el número de sílabas o palabras hasta un máximo de seis o siete.

Reproducir series sonoras con intensidades diferentes (4 años).

Recordar primeramente a los niños las diferencias de intensidad (fuerte-débil) de los sonidos. Por ejemplo: el profesor da un golpe fuerte con el tambor, comenta la intensidad fuerte y los niños responden con una palmada fuerte. Golpea después débilmente el tambor y los niños dan una palmada débil.

A continuación el profesor hará distintas combinaciones de golpes fuertes y débiles, y los niños reproducirán con palmadas las mismas intensidades de los sonidos que han oído.

FONÉTICA

y
ARTICULACIÓN

OBJETIVOS

- **Desarrollar la movilidad y agilidad de los órganos bucofaciales que intervienen en la articulación.**
- **Respirar correctamente, con la agilidad y ritmo adecuados para una buena fonación.**
- **Pronunciar correctamente los sonidos del idioma, ya sean aislados o en palabras.**

CONTENIDOS

Los contenidos de esta unidad se distribuyen en cuatro grandes bloques:

- **Motricidad bucofacial** (lengua, labios, mandíbulas y velo del paladar).
- **Respiración** (bucal y nasal).
- **Pronunciación correcta** de fonemas.

Fluidez articulatoria.

METODOLOGÍA

Al realizar las actividades específicas propuestas en esta unidad, el profesor ha de tener en cuenta que **no se trata de llevar a cabo un tratamiento logopédico ni una reeducación.**

El **tiempo dedicado a los ejercicios** de motricidad bucofacial, respiración y correcta pronunciación de fonemas **deberá ser breve.**

Las **actividades** han de presentarse **a modo de juego**, revestidas de un carácter lúdico, y sobre todo **asociadas a los aspectos comprensivos y expresivos del lenguaje.**

El recurso metodológico básico, la técnica de aprendizaje que ha de emplearse fundamentalmente para desarrollar la capacidad articulatoria, es la **imitación.**

Dado que la imitación del profesor es el medio esencial para alcanzar el aprendizaje, será necesario disponer a los niños de forma que puedan observar con claridad al profesor. En **corro** suele ser la mejor disposición, especialmente en las primeras ocasiones en que se realiza una determinada actividad y hasta que los niños se familiaricen con ella.

Es importante **llamar la atención** de los niños **sobre la posición de los órganos fonatorios** al pronunciar cada fonema (que observen al profesor, imiten la colocación y éste corrija, si es necesario).

En función de la edad de los niños y de su familiarización con la actividad, se exigirá grados diferentes en la ejecución de los ejercicios.

ACTIVIDADES

PRAXIAS LINGUALES

- 1- Boca cerrada, poner la lengua a un lado y al otro fingiendo tener un caramelo dentro de la boca.

Programa de Estimulación del lenguaje

- 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.

PRAXIAS LABIALES

- 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.

PRAXIAS DE VELO DEL PALADAR

- 1- Toser
- 2- Bostezar.
- 3- Hacer gárgaras con agua y sin agua.
- 4- Emitir la vocal "a".

PRAXIAS MANDIBULARES

- 1- Abrir y cerrar la boca lentamente.
- 2- Abrir y cerrar la boca rápidamente.
- 3- Masticar con los labios juntos.
- 4- Abrir y cerrar la boca exageradamente imitando a un cantante de ópera.
- 5- Mover la mandíbula de derecha a izquierda, haciendo como que somos payasos.
- 6- Apretar mucho los dientes y aflojarlos después.

RESPIRACIÓN

- 1- Inspiración nasal lenta y profunda, retener el aire y expulsarlo lentamente por la nariz
- 2- Inspiración nasal lenta y profunda, retener el aire y expulsarlo rápidamente por la nariz.
- 3- Inspiración nasal lenta y profunda, retener el aire y expulsarlo en tres o cuatro veces por la nariz.

Programa de Estimulación del lenguaje

- 4- Inspiración nasal lenta y profunda, retener el aire y expulsarlo lentamente por la boca.
- 5- Inspiración nasal lenta y profunda, retener el aire y expulsarlo rápidamente por la boca.
- 6- Inspiración nasal lenta y profunda, retener el aire y expulsarlo en tres o cuatro veces por la boca.
- 7- Oler cosas diferentes.
- 8- Empañar un espejo con la nariz.
- 9- Teniendo la boca cerrada, mover tiras de papel al espirar colocadas delante de la nariz.
- 10- Inspiración nasal larga y profunda haciendo que se quede pegada a la nariz una tira de papel de seda.

SOPLO

- 1- Hinchar globos.
- 1- Hacer pompas de jabón.
- 2- Soplar velas (apagándolas o bien sin llegar a apagarlas).
- 3- Esparcir trocitos de papel sobre una mesa.
- 4- Hacer carreras con bolitas de papel impulsadas con el soplo.
- 5- Soplar sobre muñequitos de cartón o papel fuerte que están delante de él, procurando tumbarlos todos.
- 6- Soplar silbatos, espantasuegras...

IMITACIÓN DE SONIDOS

Proponer a los niños un juego de imitación. Han de reproducir sonidos familiares: "¿Cómo hace...?" "¿Cómo suena...?" Se trata de emitir sonidos onomatopéyicos, que son preparatorios o reforzadores para la articulación de determinados fonemas.

Por ejemplo:

- o la lluvia (clic, clic, clic...)
- o el viento (sssss...)
- o el mar, las olas (boom, boom...)
- o despertador (ring...)
- o bomberos (nino-ni-no-nino...)
- o moto (rum, rum...)
- o tren (chaca, chaca...)
- o campanilla (ti-lim-ti-lim...)
- o silbato (pi-pi-pi...)
- o cohete (chssss...)
- o sonidos de animales: vaca, oveja, gallo...

CORRECTA PRONUNCIACIÓN DE FONEMAS

Cualquier momento puede ser bueno para dedicar unos breves minutos a ejercicios de correcta pronunciación fonética. Pueden realizarse asociados a los ejercicios de motricidad bucofacial y de respiración.

1. Al mismo tiempo que se ejercita la movilidad de las mandíbulas y se colocan los labios en diferentes posiciones, pedir a los niños que emitan el sonido A, el sonido O o el sonido U.
2. Emitir de forma rápida los sonidos A-O-U, modificando rápidamente la articulación.
3. Pasar rápidamente de la articulación de la A a la E y a la I, pronunciando esas vocales.
4. Emitir sonidos vocálicos combinados; AU-AO, AE-AI, OE-OI y UE-UI.
5. Al mismo tiempo que se espira (se suelta el aire por la boca), articular los fonemas P, M, y B frente a una vela.
6. A la vez que se sopla lentamente frente a una vela, articular los sonidos F y V.
7. Articular rápida y repetidamente el fonema T (tt-tt-tt).
8. Articular los fonemas K y G aislados y asociados a vocales.
9. Articular los fonemas C y D aislados y asociados a vocales.
10. Articular el fonema L aislado y asociado a vocales.
11. Articular los fonemas S y CH aislados y asociados a vocales.
12. Articular los fonemas N y LL aislados y asociados a vocales.
13. Articular el fonema J aislado y asociado a vocales.
14. Articular los fonemas R y RR aislados y asociados a vocales.
15. Articular los fonemas Y y Ñ aislados y asociados a vocales.
16. Articular el fonema X aislado y asociado a vocales.

PRONUNCIACIÓN DE SÍLABAS INVERSAS

Se trata de pronunciar correctamente los fonemas consonánticos en sílabas inversas (vocal-consonante). El profesor pronunciará palabras con este tipo de sílabas y los alumnos las repetirán correctamente: isla, aspa, olmo, ermita, árbol... Se pueden utilizar tarjetas con dibujos alusivos, para que el niño, al mismo tiempo que pronuncia cada palabra, muestre la tarjeta correspondiente.

PRONUNCIACIÓN DE PALABRAS CON SÍLABAS CERRADAS O TRABADAS

Programa de Estimulación del lenguaje

Una vez que el niño domina la correcta articulación de cada fonema, conviene entrenar la pronunciación de diversos grupos fónicos: sílabas cerradas (consonante-vocal-consonante) y sílabas abiertas dobles (consonante-consonante-vocal).

RETAHILAS, RIMAS Y TRABALENGUAS.

EXPRESIÓN ORAL

OBJETIVOS

1. Utilizar correctamente en la expresión oral el vocabulario básico adecuado al nivel.

1.1. Pronunciar correctamente palabras relativas a nombres, formar frases con ellas y utilizarlas de forma comprensiva en la expresión oral.

Programa de Estimulación del lenguaje

1.2. Pronunciar correctamente palabras relativas a cualidades, formar frases con ellas y utilizarlas de forma comprensiva en la expresión oral.

1.3. Pronunciar correctamente palabras relativas a acciones, formar frases con ellas y utilizarlas de forma comprensiva en la expresión oral.

1.4. Formar familias de palabras derivadas a partir de una dada.

1.5. Conocer y utilizar palabras antónimas.

1.6. Conocer y utilizar palabras sinónimas.

1.7. Enumerar palabras (aisladas o en frases) de acuerdo a una clase, criterio o un tipo de asociación.

1.8. Enumerar y emplear palabras pertenecientes a una misma familia semántica.

2. Expresar oralmente hechos, ideas, sentimientos y vivencias básicas.

2.1. Realizar descripciones orales de objetos, animales, personas y situaciones.

2.2. Realizar pequeñas narraciones orales (a partir de hechos vividos, relatos oídos, imágenes gráficas o hechos inventados) atendiendo especialmente a la secuencia temporal.

2.3. Expresar oralmente los propios sentimientos y vivencias (alegría, tristeza, amor, ternura, miedo, agrado, desagrado...).

3. Participar en diálogos sencillos y conversaciones grupales:

3.1. Dialogar con el profesor y los compañeros, respetando el turno y siguiendo comprensivamente la conversación.

3.2. Conocer y utilizar fórmulas de «saludo» y «despedida».

3.3. Inventar y representar un pequeño diálogo adecuado a una situación o a unos personajes.

3.4. Representar diálogos telefónicos (iniciación al uso del teléfono).

4. Desarrollar y ampliar las estructuras morfosintácticas, aplicándolas a la expresión oral (sensibilización a las reglas gramaticales).

4.1. Utilizar correctamente las formas singular-plural de los nombres, adjetivos y verbos, y guardar la concordancia de número al formar frases.

4.2. Utilizar correctamente las formas masculina-femenina de los nombres y adjetivos y guardar la concordancia de género al formar frases.

Programa de Estimulación del lenguaje

4.3. Utilizar correctamente las formas o flexiones verbales y guardar la concordancia de tiempo y persona al formar frases.

4.4. Construir estructuras morfosintácticas cada vez más amplias a partir de una dada.

4.5. Ordenar adecuadamente las palabras de una frase para que tengan sentido y transmitan un determinado mensaje.

CONTENIDOS

1. Enriquecimiento del vocabulario utilizado en la expresión oral:

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

2. Expresión oral de mensajes, hechos, sentimientos y vivencias:

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

3. Diálogo y conversación:

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

4. Organización morfosintáctica del lenguaje oral:

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

METODOLOGÍA

Algunas de las tareas principales del profesor en relación con la metodología dirigida al desarrollo de la expresión oral son:

- ❖ **Crear un clima favorable y motivador**, en el que el niño es aceptado con su lenguaje, se encuentra seguro y se eliminan bloqueos e inhibiciones.
- ❖ **Fomentar el intercambio y la comunicación**, ya que es a través de la interacción verbal como se desarrolla el lenguaje.
- ❖ **Potenciar la acción del niño sobre la realidad**, para que a partir de esa actividad construya su propia representación simbólica del mundo y la manifieste externamente por medio del lenguaje.

En este propiciar situaciones de comunicación pueden ser **múltiples los materiales a utilizar y muy diversas las experiencias o proyectos a realizar**.

Cualquier tipo de actividad puede servir de pretexto para impulsar el comportamiento lingüístico. Cuanto más diferentes sean los materiales y recursos empleados, y más variadas las situaciones planteadas, más diversos y ricos serán los modelos lingüísticos que surjan de la actividad.

ACTIVIDADES

VOCABULARIO RELATIVO A NOMBRES

Nombres de cosas que observamos (3 años).

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

Programa de Estimulación del lenguaje

Conviene establecer un turno para que todos los niños participen en nombrar cosas.

La actividad se puede realizar en un principio en el interior del aula, pero también debe hacerse dentro de paseos por el interior del colegio (recreo, pasillos, gimnasio, cocina...) o fuera de él (visita al barrio, al mercado, al parque público...).

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

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

Denominación a partir de láminas (3 años).

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

Denominación a partir de experiencias vividas (4 años).

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

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

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

Para los *nombres de profesiones* podemos empezar preguntando a cada niño en qué trabaja su papá. Obtendremos así una serie de oficios cercanos a los niños que se irá completando progresivamente con otros que indicará el profesor.

Programa de Estimulación del lenguaje

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

Se pueden proponer otras situaciones prácticas:

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

Vocabulario necesario para una dramatización (4 años).

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

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

— Acción de comprar los billetes:

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

- Espera y subida al tren:

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

- Viaje:

- viajeros,
- máquina,
- maquinista,
- vagón,

Programa de Estimulación del lenguaje

- interventor-revisor,
- compartimiento,
- parada...

VOCABULARIO RELATIVO A CUALIDADES.

Cualidades opuestas (3 años).

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

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

Cualidades similares (3 años).

En otras ocasiones interesará observar cualidades similares:

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

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

Cualidades no físicas y matices (3 años).

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

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

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

Programa de Estimulación del lenguaje

Cualidades referidas al tamaño (3 años).

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

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

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

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

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

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

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

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

VOCABULARIO RELATIVO A ACCIONES.

«¿Para qué sirve...?»

El profesor pregunta a los niños: *«¿Para qué sirve... (el cuchillo)?»*

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

Las respuestas pueden ser variadas, utilizando diversos verbos.

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

- *«¿Para qué sirven los ojos?» - Los ojos sirven para...*

- *«¿Para qué sirven los pies?» - Los pies sirven para...*

- *«¿Para qué sirve la nariz?» - La nariz sirve para...*

- *«¿Para qué sirve la boca?» - La boca sirve para...*

Programa de Estimulación del lenguaje

- «¿Para qué sirven las orejas?» - Las orejas sirven para...
- «¿Para qué sirve un lápiz?» - Un lápiz sirve para...
- «¿Para qué sirve un coche?» - Un coche sirve para...
- «¿Para qué sirve una pelota?» - Una pelota sirve para...
- «¿Para qué sirve un vaso?» - Un vaso sirve para...

(Tres-cuatro años.)

- «¿Para qué sirve el agua?» - El agua sirve para...
- «¿Para qué sirve un flotador?» - Un flotador sirve para...
- «¿Para qué sirve una mesa?» - Una mesa sirve para...
- «¿Para qué sirve un cuchara?» - Una cuchara sirve para...
- «¿Para qué sirve un caballo?» - Un caballo sirve para...
- «¿Para qué sirve una bici?» - Una bici sirve para...
- «¿Para qué sirve una cocina?» - Una cocina sirve para...
- «¿Para qué sirve una pala?» - Una pala sirve para...
- «¿Para qué sirve un sombrero?» - Un sombrero sirve para...
- «¿Para qué sirve un burro?» - Un burro sirve para...
- «¿Para qué sirve una espada?» - Una espada sirve para...
- «¿Para qué sirve una vaca?» - Una vaca sirve para...
- «¿Para qué sirve una cama?» - Una cama sirve para...

(Cuatro-cinco años.)

«¿Qué hace...?» (3 años).

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

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

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

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

«¿Qué puede hacer...?» (4 años).

Programa de Estimulación del lenguaje

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

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

La actividad inversa:

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

«El juego de las órdenes» (4 años).

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

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

«¿Qué otra manera hay de decirlo» (4 años).

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

El profesor preguntará:

- «¿De qué otra manera se puede decir?...»
- «hacer paquetes» — Empaquetar.
- «pintar de blanco» — Blanquear.
- «quitar la suciedad» — Limpiar.
- «llenar de manchas (o suciedad)» — Ensuciar.

Programa de Estimulación del lenguaje

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

FAMILIAS DE DERIVADOS

Formación de derivados a partir de una situación dramatizada.

Primero, el profesor preparará con los alumnos un diálogo, creado mediante sus sugerencias y preguntas a los niños y las respuestas por parte de éstos. Creado el diálogo, se reparten los distintos papeles entre algunos niños y se dramatiza.

Por ejemplo, el profesor puede plantear a los niños: *«Un niño está en casa con su mamá; ésta le dice que se ha terminado la fruta y que tiene que salir a comprarla. El niño decide acompañarla.»*

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

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

Programa de Estimulación del lenguaje

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Formación de derivados con apoyo de láminas (4 años).

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

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

Programa de Estimulación del lenguaje

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

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

El profesor va señalando los distintos dibujos y los va *designando junto con* los niños, haciendo especial énfasis al pronunciar el radical *zapat*.

A continuación un solo niño repetirá esta actividad.

Juego de los derivados (4 años).

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

Los niños, sentados en círculo, irán diciendo cada uno una palabra derivada. Al llegar a la cuarta, si no conocen otro derivado, pueden empezar con nueva palabra.

Por ejemplo, el profesor comienza por el niño sentado a su derecha:

«Di palabras que suenen al comienzo igual que:

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

Otros ejemplos para trabajar derivados:

- *Pintor, pintura, pintoresco, pintar, pintado...*
- *Pan, panadero, panadería, panecillo...*
- *Pastel, pastelero, pastelería...*
- *Zapato, zapatero, zapatilla, zapatería...*
- *Pescado, pescador, pescadería, pescadero, pesca...*
- *Flor, florecer, floración, floral, floreado, florecido, florero, floristería, florido, florista...*
- *Baile, bailar, bailotear, bailoteo, bailarín...*
- *Barco, barquero, barcarola, barcaza...*
- *Leche, lechero, lechería.*
- *Señor, señoría, señorial, señorito, señorón...*
- *Trabajo, trabajador, trabajar, trabajoso...*

Programa de Estimulación del lenguaje

- Carne*, carnicero, carnicería, carnada...
- Fruta*, frutero, frutería, frutos...
- Sol*, solear, solana, solar...
- *Cocina*, cocinar, cocinero...
- *Ganado*, ganadería, ganadero.
- Libro*, librero, librería.

ANTÓNIMOS

Actividades con ayuda de láminas o dibujos (4 años).

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

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

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

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

Los contrarios pueden referirse a:

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

Actividades con apoyo de la mímica (4 años).

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

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

Juegos con tarjetas (4 años).

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

Se designa un niño que coge una tarjeta y se la enseña al que está sentado a su derecha. Éste tiene que buscar, entre las tarjetas que hay en el otro

Programa de Estimulación del lenguaje

grupo, la que tiene el dibujo correspondiente al opuesto o contrario, mostrarla y decir qué representan ambas tarjetas. El profesor insistirá en la utilización de antónimos al nombrar y describir los dibujos.

«Dime lo contrario de...» (5 años).

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

«Dime lo contrario de:

- valiente...

-frío...

- encogido...

-bonito...»

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

Lista de antónimos

Arriba, abajo (*).	Encima, debajo (*).	Abrir, cerrar (*).
Divertido, aburrido.	Empezar, acabar.	Acertar, equivocarse.
Adelante, atrás. (*)	Apretar, aflojar.	Abrochar, desabrochar
Agacharse, levantarse (*).	Agarrar, soltar (*).	Ágil, torpe,
Atacar, defender.	Ahorrar, gastar.	Alegre, triste (*).
Alto, bajo (*).	Amanecer, anochecer.	Dulce, amargo (*).
Amigo, enemigo (*).	Amor, odio.	Ancho, estrecho (*).
Nuevo, viejo (*).	Encender, apagar (*).	Aparecer, desaparecer.
Arreglar, desarreglar.	Atar, desatar (*).	Valiente, cobarde.
Dentro, fuera (*).	Barato, caro.	Caliente, frío (*).
Hablar, callar.	Cansado, descansado.	Fácil, difícil (*).
Claro, oscuro (*).	Cómodo, incómodo.	Comprar, vender.
Conocido, desconocido.	Corto, largo (*).	Cuidar, descuidar.
Dar, recibir (*).	Fuerte, débil (*).	Delgado, gordo (*).
Derecho, torcido.	Cubrirse, descubrirse.	Hacer, deshacer.
Inflar, desinflar.	Orden, desorden.	Vestir, desnudar.
Obediente, desobediente.	Saludo, despedida.	Tapar, destapar.
Construir, destruir.	Cerca, lejos.	Gigante, enano.
Unión, desunión.	Día, noche (*).	Estirar, encoger.

Programa de Estimulación del lenguaje

Sano, enfermo.	Entrar, salir (*).	Enviar, recibir.
Feo, guapo (*).	Principio, fin.	Tirante, flojo.
Grande, pequeño (*).	Guerra, paz.	Perder, encontrar.
Sabio, ignorante.	Ilusión, desilusión.	Interior, exterior.
Visible, invisible.	Ir, venir (*).	Izquierdo, derecho.
Joven, viejo.	Rápido, lento.	Limpio, sucio (*).
Liso, rugoso.	Listo, tonto (*).	Luz, oscuridad.
Claro, oscuro (*).	Llegada, salida.	Lleno, vacío (*).
Llevar, traer (*).	Reír, llorar (*).	Seco, mojado (*).
Recordar, olvidar.	Verdad, mentira.	Meter, sacar.
Movimiento, quietud.	Mucho, poco (*).	Todo, nada (*).
Sí, no (*).	Siempre, nunca.	Ocupado, ocioso.
Perder, encontrar.	Permitido, prohibido.	Poner, quitar (*).
Posible, imposible.	Real, imaginario.	Responder, preguntar.
Ruido, silencio.	Seguridad, peligro.	Junto, separado.
Simpático, antipático.	Sobrar, faltar (*).	Suave, áspero.
Suelo, techo.	Subir, bajar (*).	Último, primero.

Nota: Los que tienen (*) son los más fáciles de aprender.

SINÓNIMOS

Buscar palabras iguales (4 años).

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

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

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

Por ejemplo: *«Vamos a acabar el trabajo», «vamos a... el trabajo». «El recreo va a empezar», «el recreo va a...». "La bicicleta está averiada», «la bicicleta está...». «Un niño feliz es un niño..." «La luna brilla en el cielo», «la luna... en el cielo».*

Cambiar una palabra, sin modificar el significado de la frase.

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

Programa de Estimulación del lenguaje

De qué otra forma se puede decir:

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

Algunos sinónimos

Abrigar, tapar.	Acabar, terminar (*).	Acudir, ir.
Afligido, triste.	Amoroso, cariñoso (*).	Anudar, atar.
Apartar, separar.	Aseado, limpio.	Atareado, ocupado.
Averiado, estropeado (*).	Agradable, grato.	Aguardar, esperar (*).
Airear, ventilar.	Alegría, júbilo.	Alrededor, entorno.
Alto, elevado.	Alumbrar, iluminar.	Alzar, elevar.
Allanar, alisar.	Dueño, propietario.	Amar, querer (*).
Andar, caminar (*).	Viejo, antiguo (*).	Antojo, capricho.
Desear, apetecer.	Apresar, capturar.	Aromar, perfumar.
Asar, tostar.	Asustar, espantar (*).	Aula, clase (*).
Aumentar, crecer.	Automóvil, coche (*).	Auxilio, socorro.
Bailar, danzar (*).	Bello, hermoso (*).	
Brillante, resplandeciente, reluciente (*).		
Cabaña, choza,	Cama, lecho.	Cambiar, canjear.
Cansancio, fatiga.	Cañería, tubería.	Cárcel, prisión.
Catarro, constipado, resfriado.		
Cielo, paraíso.	Círculo, redondel (*).	Cola, rabo.
Comilón, tragón.	Compañerismo, camaradería.	
Concluir, terminar.	Convidar, invitar (*).	Coraje, valor.
Conversación, coloquio, diálogo, charla.		
Corto, breve.	Dañar, perjudicar.	Deber, obligación.
Acusica, chivato.	Desnudar, desvestir (*).	Diferencia, desigualdad.
Disculpa, excusa.	Disparar, tirar.	Juntar, reunir (*).

Programa de Estimulación del lenguaje

Laberinto, enredo, maraña, confusión, lío.

Labrador, campesino.

Lejano, apartado, distante, remoto.

Pelea, riña, combate, batalla (*).

Lugar, sitio. Doblar, plegar (*).

Embuste, mentira, engaño (*).

Empezar, comenzar, iniciar (*).

Enflaquecer, adelgazar.

Enojar, molestar, fastidiar, irritar.

Enseñar, instruir, educar.

Entero, completo (*). Enviar, mandar (*). Escoger, elegir (*).

Esperar, aguardar (*). Estorbo, obstáculo. Excluir, eliminar.

Feliz, dichoso, afortunado (*). Fin, meta.

Gemido, quejido, lamento.

Generoso, desprendido. Glotonería, gula. Gracia, sal, salero.

Gritar, chillar (*). Gruñir, refunfuñar. Hablador, charlatán (*).

Hambre, apetito. Imaginación, fantasía. Indagar, averiguar.

Indigestión, empacho. Infancia, niñez. Introducir, meter.

Joya, alhaja. Maceta, tiesto. Mandar, ordenar (*).

Marido, esposo. Pensar, reflexionar. Miedo, temor (*).

Mondar, pelar. Mudar, cambiar. Ocultar, esconder (*).

Oportunidad, ocasión. Oración, rezo, plegaria. Pedazo, trozo, parte (*).

Perdonar, disculpar, excusar. Permitir, tolerar. Portamonedas, monedero.

Pulgar, dedo gordo (*). Punzar, picar. Rápido, veloz (*).

Raya, línea (*). Rogar, pedir, suplicar. Sabroso, gustoso.

Salto, brinco. Seguir, continuar.

Semejante, similar, parecido (*).

Susto, sobresalto, espanto.

Silbato, pito (*). Suerte, fortuna. Urgencia, prisa (*).

Vacilar, dudar. Varón, hombre. Vuelta, giro.

Vergüenza, rubor, sonrojo. Vestido, ropa (*). Victoria, triunfo (*).

Triunfar, ganar, vencer (*).

Nota: Los que tienen (*) son los más fáciles de aprender.

ASOCIACIÓN DE PALABRAS

Parejas de palabras (4 años).

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

«Dime una palabra que vaya con:

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

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

«¿A qué se parece?» (5 años).

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

El profesor propone una situación estimulante de partida y pide a los alumnos el máximo de respuestas.

Por ejemplo:

- «¿A qué se parece un avión volando?»

Posibles respuestas:

- «A una avispa viajera.»

Programa de Estimulación del lenguaje

- «A una nube pequeñita que se ha escapado.»
- «A un papel perdido en el cielo.»
- «A un lápiz blanco que dibuja formas en la pizarra del cielo.»
- «¿A qué se parece un plato de sopa?»

Posibles respuestas:

- «Un lago caliente.»
- «Un cuenco con tesoros.»
- «Un espejo reluciente.»

ANÁLISIS DE CONCEPTOS

Enumeraciones relativas a una palabra clave (5 años).

- «Dime seis cosas de la escuela» (puede referirse tanto a las personas, los objetos, las acciones que en ella se realizan, la función que cumple, etc.).
- «Dime siete elementos de un coche» (aquí tiene que enumerar componentes y no funciones).
- «Dime cinco actividades que se pueden realizar en una granja» (ha de referirse a acciones o utilización de la granja).
- «Dime seis características de esta mesa» (puede referirse tanto a propiedades físicas como a las funciones que cumple: «es alargada, de madera, de color verde, tiene cajones, está colocada en el centro de la clase y sirve para escribir-trabajar sobre ella»).
- «Dime siete cosas referidas a las vacaciones de verano»

«Qué cosas cogerías para...» (5 años).

Un ejercicio en el que las posibilidades de respuestas quedan un poco menos limitadas consiste en proponer unas situaciones y preguntar a los niños qué cosas necesitarían en tales circunstancias.

Por ejemplo:

- «¿Qué cosas cogeríais para ir de excursión a la montaña?»
- «¿Qué cosas cogeríais para ir a jugar a la calle?»
- «¿Qué cosas cogeríais para hacer un vestido a la muñeca?»
- «¿Qué cosas cogeríais para preparar el desayuno?»
- «¿Qué cosas cogeríais para preparar un pastel?»
- «¿Qué cosas cogeríais para organizar una fiesta de carnaval?»

FAMILIAS SEMÁNTICAS

«Buscar nombres» (4 años).

Programa de Estimulación del lenguaje

Familiarizado el niño con este tipo de actividades a partir de láminas, le podemos proponer directamente ejercicios de formación de familias semánticas.

Por ejemplo:

- «Buscar nombres de animales que vivan en el mar.»
- «Buscar nombres de instrumentos musicales.»
- «Buscar nombres de edificios.»
- «Buscar nombres de plantas.»
- "Buscar nombres de profesiones.»
- -Buscar nombres de cosas que sirven para viajar.»
- -Buscar nombres de cosas que se puedan comer.»

Averiguar la familia semántica y buscar un nuevo elemento (5 años).

Proponer a los niños nombres pertenecientes a una misma familia semántica y pedirles que averigüen ésta y digan una nueva palabra de ella.

Por ejemplo: *"En qué se parecen»:*

- «leche, zumo, agua, vino» (alimentos para beber);
- «lunes, jueves, domingo, martes» (días de la semana);
- «tambor, flauta, guitarra, piano» (instrumentos musicales);
- «perro, gato, caballo» (animales que viven en la tierra);
- «cuchillo, hacha, tijeras» (instrumentos para cortar);

La actividad se puede realizar también con apoyo gráfico de dibujos.

Series de palabras (5 años).

Proponer a los niños series de tres palabras: dos pertenecen a una misma clase o categoría, y la otra no. Preguntar qué palabra no se relaciona con las otras y por qué (la razón dada ha de incluir la clase a que pertenecen los otros dos términos):

- *florero*-cuchillo-cuchara (instrumentos para comer);
- azul-amarillo-*pera* (colores del arco iris);
- carpintero-*estrella*-zapatero (profesiones);
- *bufanda*-papel-lápiz (instrumentos para escribir);
- rosa-clavel-*gato* (flores);
- mesa-silla-*bicicleta* (muebles);
- *tren*-tijeras-automóvil (medios de locomoción).

Buscar semejanzas y diferencias (5 años).

Proponer pares de palabras, pertenecientes a la misma clase pero a dos subcategorías distintas, y pedir a los niños que comparen los dos términos estableciendo semejanzas y diferencias. El profesor ayudará a los niños, si no surgen espontáneamente las respuestas correctas, mediante preguntas

Programa de Estimulación del lenguaje

dirigidas que orienten a la búsqueda de la clase común a la que pertenecen y a la identificación de los rasgos diferenciadores que hacen que se incluyan en subfamilias diferentes.

Por ejemplo:

- *«En qué se parecen y en qué se diferencian»:*

- *«¿un bañador y una bufanda?»* (ambas son prendas de vestir, una para el calor y otra para el frío);
- *«¿un calcetín y un guante?»* (ambas son prendas de vestir, una se coloca en el pie y otra en la mano);
- *«¿un pastel y patatas fritas?»* (ambos se refieren a cosas para comer -alimentos-, una dulce y otra salada);
- *«¿una casa y un hospital?»* (ambos se refieren a edificios, uno para vivir familias y otro para curar enfermos);
- *«¿un pez espada y un pájaro carpintero?»* (ambos son animales, uno vive en el agua -es un pez- y el otro vive desplazándose por el aire -ave—, uno nada y otro vuela);
- *«¿un coche y una moto?»* (ambos son medios de transporte terrestre, pero uno tiene cuatro ruedas y otro dos).

DESCRIPCIONES ORALES CON OBJETOS

Manipulación seguida de descripción (3 años).

Presentar a toda la clase un objeto. Los niños lo verán, lo tocarán, escucharán los sonidos que produce, olerán si desprende algún aroma, comprobarán a qué sabe (si es un alimento o se puede chupar...). Luego deberán describir el objeto, incluyendo el mayor número posible de características y siguiendo los pasos antes citados. Si es necesario, el profesor les apoyará por medio de preguntas.

«Cuéntame cómo es...» (3 años).

Proponer a los niños esta situación:

«Imaginaros que esta mañana no he podido venir a clase, pero que me habéis llamado por teléfono y queréis contarme:

- *cómo es la falda (o el pantalón que lleváis puesto);*
- *qué juguete tenéis en la mano;*
- *qué hay encima de mi mesa...»*

Pedir sucesivamente a cada niño que cuente cómo es su falda (o su juguete, o...). Completar entre todos la descripción.

«¿Qué llevabas puesto?» (3 años).

Pedir a cada niño observe bien sus ropas y se fije en cómo va vestido. A continuación recoger a cada niño una prenda o un elemento de vestir

Programa de Estimulación del lenguaje

(chaqueta, cinturón, zapato, cinta del pelo...) y esconderlos en una caja, sin que puedan verse. Conviene que haya objetos repetidos de cada clase para que no se puedan identificar sólo con la denominación.

Cada niño tendrá que hacer una descripción correcta de su prenda para poder rescatarla. Aunque parece una tarea sencilla, en un primer momento presenta serias dificultades a los niños, que no están entrenados en fijar su atención sobre las características que diferencian una prenda de las demás. Según la edad y la familiarización con la actividad, se les exigirá o no un mayor grado de detalle en la descripción: *«Es una chaqueta de lana, color rojo y con botones blancos.»*

«La caja de las sorpresas» (3 años).

El profesor colocará en una caja diversos objetos (juguetes, prendas, elementos de la clase...). Los niños se situarán en círculo. El profesor sacará uno de los objetos y pedirá a los niños que lo observen bien. A continuación lo guardará en la caja y elegirá a un alumno, quien habrá de describir el objeto lo más detalladamente que pueda.

DESCRIPCIONES ORALES DE ANIMALES

Descripción con apoyo de láminas (3 años).

Después de observar una foto o dibujo del animal, los niños deberán expresar algunos rasgos característicos:

- *«Es un elefante. Es un animal muy grande. Tiene cuatro patas, enormes orejas y una larga trompa. Tiene la piel de color gris (o blanco...).»*
- *«Es una jirafa. Es un animal con cuatro patas, un cuello muy largo y cabeza y orejas pequeñas. Su piel es de color..., con manchas...»*

Además de las descripciones con apoyo visual (fotos, láminas o dibujos) en el mismo momento que se realizan, se pueden efectuar actividades semejantes a las expuestas en el apartado «Descripciones orales con objetos».

DESCRIPCIONES ORALES DE PERSONAS

«¿Cómo soy yo?» (4 años).

Pedir a cada niño que realice la descripción de sí mismo como si estuviera delante de un espejo (si lo hay en la clase puede -debe- utilizar y realizar la descripción mientras se observa en él).

El juego de los detectives (4 años).

Programa de Estimulación del lenguaje

Proponer a los niños hacer de detectives: tienen que buscar a un niño que se ha perdido, conociendo los datos de su descripción. Se elegirán sucesivamente dos niños. Uno es el detective y el otro es quien le hace el encargo de buscar al niño perdido: *«Detective, detective: se ha perdido un niño y sé que está en esta clase. ¿Me ayuda a buscarlo?» «¿Y cómo es? ¿Cómo va vestido?»*

«Es delgado, pelirrojo y de ojos castaños. Lleva un pantalón...» Quien efectúa el encargo debe hacer la descripción de uno de los niños de la clase y el detective debe averiguar quién es.

En esta actividad comprobarán los niños la necesidad de dar datos suficientes en la descripción de una persona, para lograr su identificación, y cómo es necesario aportar, junto a los rasgos generales, algún detalle distintivo o específico.

Para mayor motivación de los niños se puede utilizar un disfraz o un elemento distintivo de los detectives que aparecen en las novelas policíacas clásicas: un gabán y un sombrero; una pipa y un sombrero; una lupa y una gorra... El niño que interprete cada vez el papel de detective se colocará estas prendas distintivas y después se las pasará al siguiente.

El juego de los presentadores (4 años).

Proponer a los niños hacer de presentadores de radio (o de televisión, o de espectáculos). Han de presentar a los concursantes o participantes en el programa a todos los oyentes o espectadores.

Elegir dos niños. Uno hará de presentador y otro de participante.

El presentador, quien tendrá en la mano un palo u objeto a modo de micrófono para diferenciarlo, deberá hacer la descripción del personaje que va a presentar.

Por ejemplo:

- *«El próximo concursante es (o «tenemos ahora con nosotros», «va a participar ahora»...) un niño moreno, de cinco años, alto, que lleva un pantalón azul...»*

En esta actividad se puede iniciar un esbozo de retrato psíquico:

- *«Es un niño sonriente y alegre.»*

- *«Es rápido corriendo y muy aficionado al fútbol.»*

- *«Es trabajador y ordenado»..., con lo que además le servirá al profesor para conocer la imagen que ante los demás compañeros tiene el niño que es presentado.*

Descripción de retratos (5 años).

Preparar y llevar a la clase fotografías o dibujos realistas de diversas personas (niños, ancianos, jóvenes, señoras..., de diferentes naciones, grupos étnicos, clases sociales, etc.).

Programa de Estimulación del lenguaje

Conviene, sobre todo en un primer momento, que tengan rasgos distintivos muy diferenciados, que llamen la atención a los niños, para facilitar la descripción.

El profesor mostrará una fotografía o dibujo y preguntará a un niño: «*¿Qué ves aquí?*» «*¿Quién es?*»

Por medio de preguntas irá orientando o completando la enumeración de los rasgos característicos de la persona.

Actividad complementaria:

Se puede completar la actividad anterior pidiendo a los niños que, después de realizar la descripción de la persona, inventen una narración en la que intervenga como protagonista o personaje principal.

DESCRIPCIÓN DE SITUACIONES CON APOYO VISUAL

«¿Qué ves?» (3 años)

Presentar la lámina a los niños y pedirles que la observen bien.

Se puede hacer una primera descripción rápida de la lámina en su conjunto para analizar posteriormente cada objeto o hacerlo de forma detallada, zona por zona, con las relaciones espaciales existentes entre ellas, y volver, por último, a retomar la lámina en su conjunto y realizar anotaciones de carácter más general y abstracto (deducidas de los elementos aislados observados).

En realidad es una actividad síntesis, en la que el niño aplica el vocabulario de nombres, acciones, animales o personas. Se trata ahora de relacionar todos estos elementos en función de la escena o situación global.

Estos ejercicios se pueden realizar en todas las edades, es necesario solamente adecuar el tipo de dibujo o escena sobre el que se va a trabajar y graduar adecuadamente el número y la dificultad de las preguntas. En unos primeros momentos el profesor puede ayudar, «dirigir» al alumno por medio de preguntas o de iniciación de frases que el niño deberá completar.

Por ejemplo:

«*¿Qué hace el niño?*» «*El niño está...*»

«*¿Qué es esto?*» «*Esto es un...*» «*Es de color...*» «*Tiene forma...*» «*¿Para qué sirve?*»

«Busca el error» (4 años).

Una variante, atractiva para los niños, es el comentario de láminas o dibujos incompletos o con errores. Los niños han de observar el dibujo, identificar lo que está mal o lo que falta, explicar en que consiste el error y cómo estaría correcto el dibujo. La búsqueda del error o absurdo sirve de estímulo para la posterior descripción y explicación; por ejemplo, dibujos de:

Programa de Estimulación del lenguaje

- Una cara a la que le falta un ojo, la nariz o una oreja.
- Un coche sin ruedas, o sin faros, o sin volante...
- Un niño que escribe con una regla.
- Un jardinero regando con una pala.

Proyecciones (5 años).

Otra modalidad de apoyo visual son las diapositivas o las proyecciones de cine. Han de ser muy breves y estar muy relacionadas con el mundo de los niños. Si no es así, fácilmente se distraen y olvidan con rapidez lo visto. Las proyecciones se prestan más a desarrollar la expresión narrativa que la descriptiva, pero también es importante que, además de narrar la acción, identifiquen las características de los personajes y de los lugares y describan sus cualidades.

RELATO DE HECHOS VIVIDOS

«Tiempo para hablar»

Los niños relatan de forma espontánea las cosas que les suceden o en las que han participado.

«Puesta en común» al terminar la clase

Al igual que los primeros momentos después de la llegada al colegio se prestan a comentar con los niños cómo se encuentran y si les ha sucedido algo o tienen alguna novedad que contar, los últimos minutos del día pueden dedicarse a revisar entre todos lo que se ha hecho en el día y qué acontecimientos han sucedido. Este momento puede aprovecharse para reforzar aspectos relativos a la narración oral.

Cada día, tres o cuatro niños contarán a los demás compañeros cuál ha sido su actividad a lo largo de la jornada. Conviene ayudarles con preguntas para que no se queden siempre en las mismas frases rutinarias: «Leí un cuento», «jugué con mis amigos». Hacerles precisar qué cuento ha sido, con quién han jugado, dónde, a qué juego...; si hizo un dibujo, preguntarle sobre lo que ha dibujado, si lo coloreó, con qué colores, etcétera. De esta forma los niños se van acostumbrando a ir incluyendo, de modo espontáneo, más datos en sus narraciones.

NARRACIÓN ORAL A PARTIR DE UN CUENTO

Narraciones a partir de un relato oral

En el primer caso, el profesor cuenta la historia (ya sea conocida o inventada), dramatizándola en el grado que crea conveniente: cambiando de voz en función de los personajes, enfatizando la entonación de las frases,

Programa de Estimulación del lenguaje

introduciendo silencios en determinados momentos para mantener la atención de los niños y aumentar los aspectos emotivos, incluyendo sonidos adecuados a la acción a modo de ruidos de fondo (el galopar del caballo, la lluvia, el tic-tac del reloj, la llamada a la puerta...). En ocasiones, la narración del profesor puede ser sustituida por la audición de un cuento grabado.

A continuación se pueden realizar diversas actividades:

Actividad 1 (3 años).

El profesor realiza preguntas a los niños sobre la historia que han escuchado para asegurar su comprensión y reforzar su secuenciación temporal. Por ejemplo, después de narrar el cuento clásico de «Caperucita roja», el profesor les hará preguntas similares a éstas:

- «¿Cómo se llama la niña de este cuento?»
- «¿Por qué tenía ese nombre?»
- «¿Qué le mandó hacer su mamá?»
- «¿Qué ocurrió en el camino?»
- «¿Quiénes pasaban por allí?»
- «¿Cómo termina la historia?»...

Las preguntas también se pueden ir intercalando a lo largo de la narración.

Después que se ha trabajado colectivamente la historia, se pide a un niño que la narre toda completa, desde el principio hasta el final.

Actividad 2: (4 años)

Después de contar un relato y seguir un proceso similar al expuesto en la actividad 1, el profesor pedirá a otro niño que narre otra vez la historia, pero cambiando el final (u otro elemento del cuento: el protagonista, el lugar...).

Actividad 3: (4 años)

Narrar un cuento conocido cometiendo equivocaciones. El profesor cuenta una historia conocida, pero advierte que ese día no se acuerda bien. Si se equivoca, los niños deben avisarle y corregir su error. De esta forma los niños construirán la historia junto con el profesor y se convierten en narradores.

Actividad 4: (4 años)

El profesor inicia la narración de una historia, pero la deja incompleta. Los niños deben continuarla y terminarla inventando el final. Por ejemplo: «Un cerdito va paseando por el campo con papá cerdo y mamá cerda. El cerdito lo pasa muy bien jugando con las mariposas, los pájaros, las ardillas y las liebres, pero, sin darse cuenta, se va alejando de sus papas. En un momento se da cuenta de que ya no los ve, está sólo... ¿Qué hará?»

Programa de Estimulación del lenguaje

Actividad 5: (4 años)

Proponer un personaje y un lugar o ambiente para que los niños inventen toda la historia.

Por ejemplo: *«Había una vez un pastor que cuidaba un rebaño de ovejas. Estaban en el campo. ¿Qué ocurrió?» «Era una fiesta de cumpleaños. Cuca, una niña de cinco años, y su amiga Isabel, estaban invitadas. ¿Qué pasó?»*

En esta invención de relatos el protagonista puede ser el mismo niño, resultando así con más aliciente la actividad... *«Tú eras un explorador que iba por la selva y corrías muchas aventuras», o «Yo era un delincuente y tú un policía que me detenías. ¿Qué pasó?»*

Narraciones a partir de un cuento

Cuando el profesor lee el cuento delante de los niños se despierta el interés por el lenguaje escrito y, como consecuencia, la motivación para la lectura

Las actividades que el profesor puede proponer son diversas:

Narración con apoyo de ilustraciones (4 años).

Los niños escuchan el cuento que les lee el profesor y al mismo tiempo observan las imágenes que les va mostrando.

A continuación el profesor realizará preguntas para asegurar la comprensión de lo leído. Pedir, por último, a un niño que vuelva a narrar el cuento, *dándole el libro* para que las ilustraciones le ayuden a recordar el relato y organizar la secuencia temporal de forma correcta. Si es necesario, el profesor orientará al niño en su narración por medio de preguntas: *«¿Qué cuento es?» «¿De qué personaje trata?» «¿Qué pasó primero?» «¿Y después?» «¿Y por último?»*

Un cuento de casa (4 años).

Pedir a los niños que lleven un cuento de su casa y con el que estén familiarizados. El profesor elegirá cada día uno y lo leerá a toda la clase. A continuación pedirá al niño que lo ha traído que lo vuelva a contar a sus compañeros, ya que él lo conoce y se lo sabe muy bien. Este recurso puede ser muy útil con niños que tienen problemas para contar historias o son más tímidos. Al relatar un cuento que les es familiar encuentran más facilidad para superar el bloqueo.

Programa de Estimulación del lenguaje

NARRACIÓN ORAL A PARTIR DE UNA LÁMINA O SECUENCIA

Cuentos de imágenes (3 años).

Se trata de elegir uno de los numerosos cuentos de imágenes que existen en el mercado editorial y contar una historia a partir de él.

El profesor va presentando a los niños las imágenes y contando una historia relativa a lo que allí se representa. A partir de los dibujos va interpretando y expresando en voz alta lo que allí sucede: de qué personajes se trata, qué ocurre al principio, qué pasa después, cómo finaliza la historia. Al terminar, invita a un niño a contarla toda.

Elaborar narraciones a partir de un dibujo o lámina (4 años).

Presentar a los niños una tarjeta o lámina donde está representada una situación o algo que le ha pasado a algún personaje.

Por medio de preguntas y respuestas irán construyendo colectivamente un relato:

- «¿Quién es ese personaje?» «¿Qué sucede?»
- «¿Qué pudo pasar antes?» «¿Qué ocurrirá después?»
- «¿Cómo se solucionó?»

El profesor debe insistir en la *secuenciación temporal*, ya que es este elemento el que diferenciará esencialmente esta actividad de la mera descripción de una acción representada gráficamente.

Cuando ya están los alumnos familiarizados con esta tarea, puede pedir que distintos niños elaboren historias diferentes para un mismo dibujo o lámina, pudiendo de esta manera cada uno expresar sus gustos, preocupaciones, deseos, etc.

Creación de una historia a partir de unas viñetas o secuencias temporales (4 años).

Preparar historietas gráficas, preferiblemente divididas en tres o cuatro secuencias temporales.

Deben ser lo suficientemente claras y atractivas para estimular a los niños a crear una historia.

Los dibujos tipo comic o tebeo suelen servir muy bien a estos fines. Presentar a los niños las viñetas que representan una historia. Pedirles que interpreten lo que allí ven y elaboren una historia. Si es necesario, ayudarles con preguntas. Insistir en la correcta utilización de los verbos y, sobre todo, en los nexos que establecen la correcta ordenación temporal: «Al comienzo, después, a continuación, por último, al final...»

Variantes:

Programa de Estimulación del lenguaje

- Presentar cada viñeta o secuencia temporal en tarjetas independientes y entregarlas desordenadas a los niños, quienes deberán descubrir el orden adecuado de los dibujos, colocarlos y después contar lo que sucede en las viñetas.
- Pedir a los niños que ellos mismos construyan su historia gráfica y después narren oralmente lo que allí sucede. Es necesario papel, folio dividido en cuatro partes iguales mediante dos líneas perpendiculares.

EXPRESIÓN ORAL DE SENTIMIENTOS Y VIVENCIAS

«La cara habla» (4 años).

Proponer un juego: *«Todos tenemos una cara, unos más bonita, otros menos; unos más grande, otros más pequeña... Pero nuestra cara no está siempre igual, cambia si estamos alegres, enfadados, tristes, cansados...*

Vamos a jugar a poner caras distintas según las cosas que nos pasen y cómo nos sentimos.»

Elegir un niño, a Juan, por ejemplo, pedirle que se imagine una situación y ponga la cara adecuada.

Con todos los demás niños iniciar una conversación sobre sus sentimientos.

- *«¿Quién es capaz de averiguar lo que está sintiendo Juan? Parece que está triste.»*

«¿Estás triste, Juan? ¿Te sientes a gusto? ¿Tienes ganas de llorar? ¿Por qué estás triste? ¿Qué cosas te ponen triste? ¿Qué haces cuando estás triste? ¿Qué te ayuda cuando estás triste?...»

Al principio será el profesor quien prácticamente lleve la conversación, pero en seguida los compañeros tomarán la iniciativa y participarán, implicándose ellos mismos de situaciones similares a las que expresa Juan.

El juego de las máscaras (4 años).

Preparar dibujos o máscaras que representen caras alegres, tristes preocupadas, enfadas, con miedo...

Mostrar una cara. Preguntar por el sentimiento que manifiesta e iniciar una conversación:

- *«¿Cómo os parece que se siente este niño? ¿Por qué? (está llorando, tiene los ojos bajos, la boca tiene una mueca triste...).*

- *«Os habéis sentido tristes alguna vez? Vamos a poner todos cara triste.*

- *«¿Cuándo te has sentido triste? ¿Te has sentido triste hace poco? ¿Por qué?»*

- *«¿Lloras cuando estás triste? ¿Qué otras cosas hacéis cuando os sentís tristes?»*

- *«¿Cómo ayudarías a un amigo que estuviera triste?»*

- *«¿Qué podéis hacer para evitar que esté triste?»»*

Programa de Estimulación del lenguaje

Actividad : (4 años).

Poner grabaciones musicales, por ejemplo, «La sinfonía de la primavera», «La sinfonía del Nuevo Mundo», «El canto a la alegría», y dejar que los niños hagan libremente lo que quieran mientras escuchan (proponerles que se muevan por la clase con libertad, haciendo los movimientos que quieran).

A continuación preguntar a los niños qué les ha sugerido la música, qué sentían al escucharla, qué movimientos han hecho y qué querían expresar con ellos; si se han sentido a gusto, etc.

DIÁLOGO

Conversación libre (4 años).

Las actividades más sencillas en relación con la conversación son las de preguntas y respuestas (responder a las preguntas del profesor y otros compañeros), y que pueden ser consultadas dentro de la unidad de *Comprensión oral*.

Las cosas que les suceden a los niños son situaciones privilegiadas para provocar una conversación dinámica libre, que les estimule a expresarse. Los temas pueden surgir espontáneamente o ser provocados por el profesor.

Cosas que les pueden suceder:

- El cumpleaños de un niño. Éste trae golosinas para todos.
- Lo que pasa en el recreo.
- Una niña llora porque otra no quiere ser su amiga.
- A José María le tiraron una piedra.
- A Marta le persiguió la pandilla de Carlos.
- Esta misma pandilla ha estado castigada por molestar a las niñas.
- A Carlos su papá le ha hecho una mesa para su cuarto.
- Que la mamá de Antonio ha tenido un bebé.
- Que a Susana le mordió un perro.
- Que Jorge ha traído una nave espacial.
- Que a una oveja le ha nacido un corderito.
- El trabajo de sus padres.
- El vídeo que han visto, etc. (cuatro-seis años).

Cosas que pasan y que les pueden interesar:

- Hay tormenta.
- Llueve mucho. Los paraguas.
- Las hojas que caen en otoño.
- Una avispa, un pájaro o un gato han entrado en la clase.
- Visitas al zoo, a una granja, a los bomberos. (Antes y después.)
- La tortuga, el pájaro, los gusanos de seda que han traído los niños.

Programa de Estimulación del lenguaje

- La flor que ha brotado en una planta.
- La fiesta que se prepara o celebra en el colegio.
- El mercado de los miércoles, etc.

Un elemento que ha de estar siempre presente es el respeto a la persona que habla, esperando cada uno el turno para participar.

Diálogos para una situación (4 años).

Ejemplos de situaciones hipotéticas que pueden estimular la creación de narraciones en las que el diálogo tiene una importancia especial y el niño interviene como protagonista, son:

- *«Imagínate que viene a vivir contigo un niño de otro planeta. No conoce la Tierra en que vivimos, ni nuestras costumbres. ¿Qué harías con él? ¿Cómo hablarías? ¿Qué le contarías?»*
- *¿Qué pasaría si el perro que tenemos en casa empezara a hablar? ¿Qué cosas crees que te preguntaría? ¿Tú, que le contarías?*
- *«Un niño se encuentra con su abuelo después de varios años en que no se han visto. ¿Cómo se saludarían? ¿Qué cosas tendrían ganas de conocer el uno del otro?»*
- *«En el verano has estado de vacaciones en la playa (o en la montaña). A la vuelta te encuentras con un amigo. ¿Qué le contarías?»*

Diálogos para una aromatización (4 años).

Las dramatizaciones son también un buen medio para estimular la creación de diálogos. Permiten además la participación de todo el grupo: unos preparan el desarrollo de la acción con los diálogos pertinentes; otros serán los actores que realizarán la representación, pudiendo introducir variantes en los diálogos siempre que no alteren su sentido; y los demás ayudarán en la preparación de los elementos materiales necesarios: trajes, escenarios, etcétera.

El diálogo de la dramatización también puede ser una tarea de creación colectiva de todo el grupo. De cualquier forma, lo importante es trabajarlo desde el punto de vista lingüístico y dejarlo establecido antes de la dramatización propiamente dicha.

Ejemplos de dramatizaciones:

- Un niño se pierde en la calle. Van apareciendo distintos personajes a los que el niño tiene que pedir ayuda: otros niños, una señora, un guardia urbano, él entra en una tienda, etc.

Programa de Estimulación del lenguaje

- Una niña quiere convencer a otra para que juegue con ella a las mamas. Luego tienen que ponerse de acuerdo para ver quién hace de mamá y quién de hija. Juegan.
- Un niño quiere que otro le cambie una canica por un lápiz; tienen que preguntarse por qué quieren cambiar una cosa por la otra, para qué lo quieren, qué van a hacer con lo que consigan, etc.
- Conversaciones entre animales; cada niño representa el papel de un animal, por ejemplo: un perro, un gato, un ratón, etc. El profesor les da el guión: un gato persigue a un ratón, pero se encuentra con el perro, que le ladra; el ratón se escapa; el perro y el gato se quedan discutiendo, etc.
- Dramatización de conversaciones que se producen en una tienda, etc.

DIÁLOGOS TELEFÓNICOS

Actividad 1:

Cada teléfono tiene un número. Para poder hablar con una persona hay que marcar el número de su teléfono.

En relación a este objetivo, se puede iniciar una conversación con todo el grupo:

- *«¿Sabéis para qué es necesario conocer el número de teléfono de vuestra casa? ¿En qué ocasiones os puede ser útil conocer vuestro número de teléfono? ¿Si os perdierais, sabríais decir a un guardia o a otra persona mayor que le pidierais ayuda, el número de vuestro teléfono para que llamara a vuestros padres?» «Y si necesitarais dar un recado a vuestros padres desde el colegio o desde casa de un amigo?»*

Pedirles que traigan apuntado de su casa el número de teléfono.

Con niños mayores (cinco y medio-seis años) puede proponérseles aprender su propio número de teléfono.

Cada niño dirá en alto su nombre y leerá su teléfono: *«Soy..., mi teléfono es...»*

El profesor le ayudará en aquellos casos que no identifique correctamente los números y apuntará todos los teléfonos en un listín.

Con dos teléfonos de juguete que haya en la clase, o que se han traído los niños con este fin, jugar a hacer llamadas. Un teléfono lo tendrá el profesor y el otro estará en el centro del grupo o en un lugar designado de la clase.

El profesor cogerá su listín, consultará y, al mismo tiempo que va marcando, dirá: *«Llamo al número...»* (decir el número de teléfono de un niño de la clase, nombrando cada cifra: *siete, dos, cinco...*).

Repetir de nuevo el número. Si el niño al que pertenece no lo identifica como propio, insistir diciendo: *«Llamo al número..., a casa de... (Carlos, Juan).»*

Programa de Estimulación del lenguaje

El niño al que corresponde el número se levantará y cogerá el teléfono.

Los niños de Infantil no aprenden un número de siete cifras con facilidad y rapidez, pero si se repite varias veces, ensayando y repitiendo las llamadas en diversas ocasiones, muchos niños sí llegan a memorizar el número completo o en parte. No hay peligro de que se aburran, ya que el mensaje o contenido de la llamada puede variar cada vez y, además, a los niños les resulta divertido usar el teléfono.

Con los niños pequeños (cuatro-cinco años) se utilizarán sólo las tres o cuatro primeras cifras de su teléfono, que habrán de memorizar y reconocer como propias. El objetivo fundamental de saber que cada teléfono tiene un número diferente y que para hablar con una persona hay que marcar su número particular, queda ya iniciado.

Actividad 2:

Cuando alguien marca nuestro número de teléfono suena una llamada intermitente. Al oír esta señal acústica hay que coger el aparato auricular, descolgarlo y responder.

El niño cuyo teléfono ha sido nombrado antes en alto por el profesor, después de coger el aparato telefónico, deberá responder a la llamada. Si no se le ocurre nada qué decir, preguntar a todo el grupo por formas usuales de responder a una llamada telefónica y de saludar al coger el teléfono: *«Buenos días; dígame.» «Sí, diga.» «Soy..., ¿qué desea?» «Es la escuela...; dígame.» «Es la casa de...; dígame»...*

Actividad 3:

Una vez que el niño ha contestado a la llamada, el profesor puede iniciar el diálogo.

Para ello hará preguntas tales como: *«Soy..., quién eres tú? ¿Está tu papá en casa?... ¿Cuándo volverá?... ¿Podría, por favor, dejarle un recado?...»*

Si el profesor conoce algún suceso o acontecimiento familiar puede preguntar por él: *«Quería preguntar por el abuelo, ¿cómo se encuentra hoy?, ¿mejora de su enfermedad?...»* o *«Me he enterado del nacimiento de un nuevo hermano, ¿cómo esta? ¿Qué nombre le vais a poner?...»* o *«Ayer no viniste al colegio, creo que tuviste un pequeño accidente. ¿Qué te pasó?»*

Se trata de proponer situaciones y preguntas familiares y cercanas a la experiencia cotidiana del niño para que responda y hable con facilidad.

Presentar finalmente modelos de despedida: *«Muchas gracias, adiós.» «Hasta pronto.» «Un saludo.» «Adiós, un beso»...*, y mostrar al grupo la forma correcta de colgar el teléfono y colocar todo el aparato.

Actividad 4:

Programa de Estimulación del lenguaje

A los niños también les gusta llamar ellos directamente por teléfono. Deben conocer el número de la persona con la que desean hablar y marcar correctamente las cifras. En este sentido, indicarles que el dedo ha de conducir el disco desde el número que corresponda hasta el tope y después *volver* hasta la posición inicial.

Utilizando teléfonos de juguete, proponer a sucesivas parejas de niños que establezcan un diálogo ante toda la clase. Se pueden aprovechar estos tipos de diálogos para que los niños se familiaricen con expresiones de tipo afirmativo, interrogativo y exclamativo, discriminen sus entonaciones diferentes y modulen a su vez adecuadamente el tono de voz en función de la intención del mensaje.

SENSIBILIZACIÓN AL NÚMERO GRAMATICAL (SINGULAR-PLURAL)

Concordancia de número: adjetivo-sustantivo (4 años)

Actividades con los niños:

- El profesor, delante de todo el grupo de la clase, llama a un niño para que vaya a su lado. Les dice a todos: *«Este es Carlos. Carlos es un niño. Juan, Pedro, Antonio... (citar nombres de niños de la clase), también son niños. Aquí, a mi lado, sólo está un niño; pero ahí estáis sentados varios (muchos) niños. ¿Qué puedo hacer para que a mi lado haya más de un niño?»*

Los niños responderán que llame a más niños o irán directamente hacia el profesor. Después de pedir a algunos niños que vayan a su mesa, dirá: *«Ahora ya no hay un solo niño, hay varios niños, unos niños, a mi lado.»* -

A continuación pedirá a un niño que se sitúe junto al encerado, junto a la puerta, etc. Preguntar: *«¿Cuántos niños hay junto a la puerta?»* Llamar a más niños para que se sitúen en los mismos sitios. *«¿Ahora, hay uno o varios niños?»* Insistir para que en las respuestas los niños utilicen las estructuras: *«Hay un niño.»* *«Están unos niños»...*

Variante:

Dibujar tres círculos pequeños y uno más grande en el suelo de la clase. En cada círculo pequeño se coloca a un solo niño, y en el grande, a varios. El profesor va preguntando a los demás: *«¿Cuántos niños hay aquí?»* Deberán responder de acuerdo a la estructura: *«Hay un niño.»* *«Hay unos (varios) niños.»*

«La caja de las sorpresas» (4 años).

Programa de Estimulación del lenguaje

Disponer en una caja grande de una serie de objetos pequeños, algunos repetidos, como: canicas, caramelos, globos, un cochecito, una muñeca, etc.

El profesor meterá la mano para extraer uno o varios objetos, los enseñará a los alumnos y preguntará a éstos: «*¿Qué tengo en la mano?*» Los alumnos deberán responder empleando «un», «una», «unos», «unas».

Por ejemplo: *un* globo, *unas* canicas, *un* coche, *unos* globos, *unos* caramelos, etc.

También puede realizarse la actividad a la inversa.

Con la caja preparada con objetos, el profesor llamará a cada alumno y le ordenará que le dé alguna cosa de las que hay dentro de la caja, teniendo el niño que mostrarla a continuación a sus compañeros:

«*Saca un globo.*» «*Dame unas canicas.*» «*Quiero un caramelo.*» «*Dame unos globos*»...

Con apoyo gráfico (4 años)

Presentar a los niños tarjetas con dibujos de una o varias cosas repetidas. Preguntar: «*¿Qué hay en el dibujo?*» Los niños deben responder empleando: *un-unos-una-unas*.

Por ejemplo, dibujos de: un helado, unos lápices, unas sillas, un nido, una cama, unas hojas, unos pasteles, una casa, etc.

Con niños mayores (cinco años), volver a mostrar los dibujos y pedir que digan una característica de cada objeto, siguiendo la estructura: «Un helado blanco.» «Unos lápices cortos.» «Unas sillas bajas»... Se trata de incluir adjetivos que deben concordar con el sustantivo.

Concordancia de número entre sujeto y predicado (4 años).

Formar frases a partir de dibujos con acciones realizadas por uno o varios sujetos.

Mostrar una a una las tarjetas o láminas y pedir cada vez a un niño que diga una frase. El profesor insistirá en los problemas de concordancia de número entre sujeto y predicado:

- «Unas niñas juegan al corro.»
- «Un caballo salta la cerca.»

Completar frases (4 años).

Proponer frases incompletas (sólo con el sujeto) que los niños deben completar libremente. Uno a uno, el profesor pedirá a cada niño que forme una frase empezando por las palabras que él propone:

Por ejemplo, «*los árboles...*»:

- «*Los árboles crecen en el bosque.*»
- «*Los árboles tienen muchas hojas.*»
- «*Los árboles son plantas.*»
- «*Los árboles miran al cielo.*»

Programa de Estimulación del lenguaje

- «Las aves...»

- «La lluvia...»

Realizar también la actividad a la inversa: completar los sujetos de unos predicados dados. Por ejemplo, «canta», «van», «comen»...:

Canta

- «El pájaro canta.»

- «La niña canta.»

- «El actor canta.»

- «El canario canta.»

- «El tenor canta»...

Van

- «Los niños van al parque.»

- «Las aves van por el cielo.»

- «Los jinetes van a caballo.»

- «Los animales van al bosque.»

- «Los animales van al río»...

Cambiar el número (5 años).

El profesor propone una frase. Los niños deben formar nuevas frases, cambiando el número del sujeto y del predicado:

- El...; los...; Un...; unos...

Por ejemplo:

- «El gato anda por el tejado.» («Los gatos andan por el tejado.»)

- «La flor era de color rojo.» («Las flores eran de color rojo.»)

- Un coche viajaba por la autopista.» («Unos coches viajaban por la autopista.»)

Observación:

Insistir en la correcta pronunciación de la s final en los plurales.

SENSIBILIZACIÓN AL GRAMATICAL (MASCULINO-FEMENINO)

Actividad 1: (4 años).

El profesor elige a un niño y a una niña de la clase. Dirigiéndose a todo el grupo dirá: «El es *un niño*; ella es *una niña*."»

Después irá señalando a cada uno de ellos para preguntarles: "¿Tú qué eres?" Los niños responderán con la frase: «Yo soy un niño» o «yo soy una niña.»

Programa de Estimulación del lenguaje

A continuación, y de forma asociada a tareas de observación y descripción, les pedirá que cada uno diga una cualidad física suya, siguiendo la estructura:

- «*Soy un niño alto.*»
- «*Soy un niño moreno.*»
- «*Soy un niño delgado.*»
- «*Soy una niña rubia.*»
- «*Soy una niña alta.*»
- «*Soy una niño baja.*»

El profesor atenderá a la concordancia del sustantivo con sus determinantes (artículo-adjetivo),

En las primeras frases conviene enfatizar el artículo *un-una* y las terminaciones en o y en a.

En caso de error, no corregir directamente, sino proponerle al niño la oposición del modelo correcto y del incorrecto para que él elija.

Actividad 2: (4 años).

Formar parejas compuestas por un niño y una niña. Cada uno debe decir una o varias características de su compañero, siguiendo la estructura:

- «Es un niño...»
- «Es una niña...»

Actividad 3: (5 años).

Preparar dos cartulinas grandes donde se habrán dibujado dos cosas de color rojo, una del género masculino y otra del género femenino. (Si los niños son mayores -cinco-seis años-, se pueden escribir además las palabras *rojo-roja.*)

Mostrar las tarjetas a los niños y nombrar los dibujos. Por ejemplo:

- «El coche rojo.»
- «La rosa roja.»

Colocarlas en dos sitios diferentes de la clase.

Pedir a los niños que digan otras cosas de la clase de color rojo, siguiendo la estructura artículo-sustantivo-adjetivo, y deberán colocarse junto al cartel de rojo o roja, según corresponda:

- «El lápiz rojo.»
- «El libro rojo.»
- «El tubo rojo.»
- «El juguete rojo»...
- «La falda roja.»
- «La flor roja.»
- «La mesa roja.»
- «La pared roja»...

Programa de Estimulación del lenguaje

Actividad 4: (5 años).

Dibujos con personas de ambos sexos que representan oficios o profesiones. Mostrar los dibujos y preguntar: «¿Quién es?» El profesor atenderá preferentemente a la correcta utilización del artículo y del género:

- «Un cocinero.»
- «Un enfermero.»
- «Un pescadero.»
- «Un maestro.»
- «Una cocinera.»
- «Una enfermera.»
- «Una pescadera.»
- «Una maestra.»

El profesor debe tener especial cuidado en no proponer dibujos de profesiones que poseen irregularidades en la formación del masculino-femenino y no siguen la regla general de cambio de género.

Actividad 5: (5 años).

El profesor propone una frase. Los niños deben inventar nuevas oraciones cambiando sólo el sujeto y respetando la alternancia «la»-«el» al comienzo de la frase (sujeto de género masculino o femenino).

Por ejemplo:

- «La regla está en el cajón.»
- «El lápiz está en el cajón.»
- «La goma está en el cajón.»
- «El...»

SENSIBILIZACIÓN A LA CONCORDANCIA VERBAL DE TIEMPO Y PERSONA

Concordancia de persona: «yo-tú-él»

Actividad 1: (5 años)

Trazar tres círculos en el suelo de la clase. Situar en cada uno de ellos a un niño. Pedir a otro compañero que dé tres consignas de acciones que puedan ser realizadas sin salir del círculo, señalando cada uno de ellos. Después de realizar las acciones, cada niño situado en el círculo tendrá que expresar oralmente lo que han hecho los tres, utilizando la estructura: «Yo..., tú..., él... + presente.»

Por ejemplo: El niño A dice: «Yo subo el brazo, tú cierras los ojos, él sube la pierna.»

Programa de Estimulación del lenguaje

El niño B dirá: «Yo cierro los ojos, tú subes el *brazo*, él sube la pierna.»

El niño C dirá: «Yo subo la pierna, tú subes el brazo, él cierra los ojos.»

Los niños comprobarán así el significado relativo, referido a cada caso de los pronombres personales.

La misma actividad puede realizarse eligiendo cada niño situado en el círculo lo que quiere hacer y expresándolo después. Si en vez de un niño en cada círculo se colocan varios, se ejercita el uso del plural: nosotros-vosotros-ellos.

Actividad 2: (5 años)

Preguntar a un niño:

- «¿Qué haces cuando vas a casa por la tarde?»

- «¿Qué haces por la mañana en el colegio?»...

Proponer como modelo la estructura «yo + presente»:

- «Yo juego.»

- «Yo meriendo.»

- «Yo salgo a la calle.»

- «Yo veo la televisión.»

- «Yo leo cuentos»...

El profesor repetirá las mismas frases en segunda persona:

- «Tú juegas.»

- «Tu meriendas»...

Preguntar a otro niño: «¿Qué hace Juan (el nombre del niño anteriormente interrogado) por la tarde?»:

- «El juega.» «El merienda.» «El sale a la calle»...

Concordancia de tiempos verbales

Actividad 1: (5 años)

Construir frases en el mismo tiempo que otra dada y con el mismo sujeto.

El profesor dice una frase en cualquier tiempo (pasado, presente o futuro).

El niño tiene que decir otra que tenga el mismo verbo y sin modificar el tiempo.

Por ejemplo:

- Prof.: «Ayer *corrí* mucho por el campo.»

- Niño: «El domingo *corrí* por el parque.»

- Prof.: «Hoy *estoy* cansado.»

- Niño: «Hoy *estoy* alegre.»

- Prof.: «Mañana *iré* al mercado.»

- Niño: «Mañana *iré* al médico.»

- Prof.: «Antes *fui* al jardín.»

Programa de Estimulación del lenguaje

- Niño: «*Ayer fui a visitar un museo*»...

Actividad 2: (5 años)

Completar frases que incluyen indicadores temporales con la forma adecuada de un verbo dado:

-«*Ayer... al campo; hoy... al colegio; mañana... al cine*» (*ir*).

-«*Antes... un bebé; ahora... un niño; después... un muchacho*» (*ser*).

Actividad 3: (5 años)

Completar frases siguiendo la concordancia obligada por un verbo inicial:

- «*El jarrón se cayó y se...*»

- «*Iremos a la playa y nos... en el agua.*»

- «*Vamos al jardín y... a la pelota.*»

Actividad 4: (5 años).

Contestar a preguntas relacionadas con acciones situadas en el tiempo:

- «*¿Qué hiciste ayer?*»

- «*¿Mañana, qué harás?*»

- «*¿Ahora, qué estás haciendo?*»

- «*¿Cómo eras antes?*»

- «*¿Cómo eres ahora?*»

- «*¿Cómo serás después, más tarde?*»...

Actividad 5: (5 años).

Las narraciones de sucesos a partir de viñetas organizadas en secuencias temporales son actividades que se prestan fácilmente a trabajar las flexiones verbales. Con sus preguntas, el profesor conducirá al niño desde sus primeras expresiones espontáneas a la utilización de tiempos verbales pasados (pretérito perfecto, imperfecto, anterior...) y futuros.

En el caso de las formas irregulares que el niño no conoce o no utiliza bien, no deben corregirse directamente los errores («*rompido, escrito...*»), sino aprovechar la ocasión para proporcionarle el modelo correcto, empleando nosotros la formulación adecuada en la misma estructura utilizada por el niño (a modo de *feedback* correctivo). Niño: «*El gato ha roto el plato.*» Profesor: «*Así que el gato ha roto el plato. ¿Qué más pasó?*»

AMPLIACIÓN DE ESTRUCTURAS MORFOSINTÁCTICAS

Programa de Estimulación del lenguaje

Actividad 1: (4 años)

Ejercicios de construcción de frases:

El siguiente ejemplo está tomado del libro «El niño que habla», de Marcos Monfort y Adoración Juárez.

Se parte de la realización progresiva de un dibujo, como en el ejemplo siguiente:

- «¿Qué es?
- ¡Un elefante!

- ¿Cómo es el elefante?
- Muy gordo.
- Vamos a decirlo todo junto (se enseñan los dibujos).
- Un elefante muy gordo.

- ¿Qué hace el elefante muy gordo?
- Se come una flor.
- Ahora todo junto...
- Un elefante muy gordo se come una flor.

- ¿Cuándo lo hace?
- Por la noche.
- Otra vez, todo lo que hemos dicho... (Se designa con el dedo las distintas partes del dibujo en el orden: elefante, flor, luna.)
- Un elefante muy gordo se come una flor por la noche.
- Ahora de otra forma. (Se designan los dibujos en el orden luna, elefante, flor.)
- Por la noche, un elefante muy gordo se come una flor.

- ¿Dónde se come la flor el elefante?
- Debajo de una palmera.

(Según el orden en que vamos a designar los dibujos, los niños van a decir):

"Por la noche, un elefante muy gordo se come una flor debajo de la palmera", o "debajo de la palmera, por la noche, un elefante muy gordo se come una flor", o "debajo de la palmera, un elefante muy gordo se come una flor por la noche..."»

Programa de Estimulación del lenguaje

Actividad 2: (4 años)

A partir de un elemento de la clase propuesto por el profesor o un niño, invitar a los alumnos a crear frases cada vez más amplias. Por ejemplo:

- «La puerta.»
- «La puerta de la clase.»
- «Cierra la puerta de la clase.»
- «Ahora cierra la puerta de la clase.»
- «Ahora cierra con cuidado la puerta de la clase.»

Actividad 3: (5 años).

Sin apoyo gráfico, sólo con la ayuda de preguntas del profesor, crear también actividades lingüísticas de construcción de frases más complejas. Por ejemplo:

- «Un ratón»..., *¿cómo es?*
- «Un ratón bigotudo»..., *¿qué hace?*
- «Un ratón bigotudo corre»..., *¿dónde?*
- «Un ratón bigotudo corre por la habitación»..., *¿para qué?*
- «Un ratón bigotudo corre por la habitación buscando el queso.»

Otro ejemplo:

- «Un amigo»..., *¿quién?*
- «Un amigo de papá»..., *¿qué hizo?*
- «Un amigo de papá vino»..., *¿a dónde?*
- «Un amigo de papá vino a casa»..., *¿cuándo?*
- «Un amigo de papá vino a casa ayer»..., *¿para qué?*
- «Un amigo de papá vino a casa ayer a cenar.»

Cuando el niño está familiarizado con estas actividades se pueden trabajar estructuras más amplias, con más de una oración unidas por relaciones de coordinación o subordinación:

- «La bola.»
- «La bola roja.»
- «La bola roja cayó.»
- «La bola roja cayó de la mesa.»
- «La bola roja cayó de la mesa y rodó.»
- «La bola roja cayó de la mesa y rodó veloz.»
- «La bola roja cayó de la mesa y rodó veloz por el suelo.»
- «La bola roja cayó de la mesa y rodó veloz por el suelo hasta la puerta.»

ORDENACIÓN DE LAS PALABRAS EN LA FRASE

Actividad 1: (4 años).

Buscar entre dibujos el correspondiente a la frase escuchada:

- «*El perro corre tras el gato.*»
- «*Juan habla a Elena.*»
- «*El niño miraba al abuelo.*»
- «*El caballo arrastraba al jinete*»...

Actividad 2: (4 años).

Realizar secuencias de órdenes en la misma sucesión temporal:

- «*Ve al mueble y coge el lápiz.*»
- «*Coge el lápiz y ve al mueble.*»
- «*Cierra la puerta y abre el libro.*»
- «*Ponte de pie y enseña las manos.*»
- «*Enseña las manos y ponte de pie.*»

DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

Programa de Estimulación del lenguaje

OBJETIVOS

1. **Ser capaz de guardar silencio atentamente.**
 - 1.1. Diferenciar el ruido del silencio, señalando características diferentes de situaciones ruidosas y silenciosas
 - 1.2. Callar y percibir algún sonido que se haya provocado.
 - 1.3. Callar y escuchar el sonido de la respiración (u otros sonidos corporales o muy débiles).
 - 1.4. Guardar silencio atento para escuchar mejor a otros.

2. **Percibir semejanzas y diferencias entre sonidos usuales.**
 - 2.1. Distinguir entre los sonidos de la calle y los del aula.
 - 2.2. Diferenciar sonidos ambientales usuales, asociándolos con el entorno en que se producen.
 - 2.3. Distinguir sonidos cotidianos producidos por el ser humano: los sonidos de las palmadas y pisadas del profesor o de un compañero, toses, risas, lloros, voces, etc.

3. **Identificar sonidos usuales de la naturaleza, de animales, de objetos, hechos y fenómenos de la vida diaria y humanos.**
 - 3.1. Reconocer el sonido producido por objetos de uso frecuente.
 - 3.2. Reconocer los sonidos de los animales domésticos y del entorno (una moto, un coche, un avión, una sierra mecánica, sirenas...).
 - 3.3. Reconocer el sonido de algunos instrumentos musicales.
 - 3.4. Identificar el sonido del viento, lluvia, trueno...
 - 3.5. Identificar por el tono la voz de adultos, compañeros, niños(as).
 - 3.6. Reconocer por el tono de voz distintos estados de ánimo, sentido de los mensajes, tipo de llamada, etc.
 - 3.7. Distinguir el sonido que produce un mismo objeto al chocar con otros distintos.
 - 3.8. Oír una serie de sonidos, identificar el que es igual a uno dado.

4. **Discriminar sonidos atendiendo al criterio de intensidad.**
 - 4.1. Dada una serie de sonidos, discriminar su intensidad (fuerte-débil)
 - 4.2. Asociar sonidos fuertes o débiles con respuestas (motoras o verbales) de igual (o contraria) intensidad.
 - 4.3. Discriminar y asociar sonidos de igual intensidad.

CONTENIDOS

Las actividades de este bloque se agrupan en torno a tres ejes de contenidos:

Aprender a atender y escuchar.

Para percibir sonidos hemos de centrar y dirigir previamente nuestras capacidades hacia un tipo de estimulación, prescindiendo de otras.

Esta disposición a la "escucha" es esencial para recibir con claridad los estímulos sonoros sin las perturbaciones de otros estímulos o las oscilaciones derivadas de un cambio constante del foco de atención. Se trata de que el niño centre su atención en los estímulos sonoros adecuados, evitando la dispersión de las múltiples estimulaciones que recibe y sin distraerse por los ruidos de fondo de la clase.

Sensibilización al sonido

Es la base de todas las actividades de percepción auditiva. El niño se acostumbra y aprende a escuchar los diversos sonidos, se hace "impresionable" a la estimulación sonora, es decir, se "abre" a los distintos tipos de sonido y capta las diversas tonalidades.

Discriminar.

Es distinguir las propiedades de los sonidos, atendiendo a las características de cualidad e intensidad. Mediante los ejercicios de discriminación el niño distingue e identifica un sonido concreto de entre un conjunto de sonidos, siendo ese sonido aislado el que se convierte en centro de interés (discriminación figura-fondo).

METODOLOGÍA

Todas las actividades de este bloque pueden realizarse con el conjunto de la clase o en pequeños grupos de 6 a 8 alumnos/as.

Programa de Estimulación del lenguaje

Situación inicial: los niños estarán sentados y en disposición de escuchar. Siempre que sea posible, se dispondrá a los **niños sentados sobre el suelo** y en forma de círculo u óvalo.

La profesora debe estar muy atenta al **nivel de concentración** con que el grupo realiza la tarea, para cambiar de actividad tan pronto como observe los primeros síntomas de dispersión y cansancio.

Al principio, en las primeras actividades y cuando los niños no estén familiarizados con los sonidos que van a discriminar, **se procurará emitir los sonidos con cierta intensidad** para **progresivamente acostumbrar** a los niños a percibir y discriminar **sonidos débiles**.

La metodología general para el entrenamiento de la percepción auditiva será casi siempre similar. Se tratará, primero, de que los niños escuchen el sonido (ya sea aislado o en el contexto de una narración o juego dramático) para analizarlo, describirlo e identificarlo, y pasar después a comentar la fuente que lo produce (objeto, persona...) y el ambiente o marco en que se da con más frecuencia (calle, campo...)

En los casos en que sea necesario se puede **ayudar** a los niños en sus realizaciones **con apoyos visuales**, bien porque el tipo de actividad lo requiere, bien porque el grupo muestra dificultad para comprender o realizar la tarea propuesta.

Las actividades con los ojos tapados solamente conviene realizarlas si los niños no manifiestan resistencia a ello. Algunos pueden tener miedo y sentir ansiedad, produciéndose el consiguiente bloqueo ante la actividad. En general, antes de los cinco años no conviene utilizar este recurso.

Se debe prestar especial atención a los niños que nunca, o muy pocas veces, participan de las actividades auditivas o que cometen frecuentes errores: puede tratarse de niños con algún déficit auditivo (consultar con la maestra de audición y lenguaje).

ACTIVIDADES

El sonido mágico: (3 años)

Realización: con toda la clase. Se explicará a los niños al comienzo de la jornada y se pondrá en práctica cuatro o cinco veces a lo largo de la mañana.

Programa de Estimulación del lenguaje

Desarrollo: se propone a los niños jugar al "sonido mágico". Es un sonido que tiene poder de hacer mandar callar, y siempre que lo oigan quiere decir silencio. Los niños tendrán que actuar en consecuencia: podrán seguir trabajando, pero estando callados y escuchando. Una vez que son capaces de guardar silencio, la profesora llamará su atención para que se fijen en la ausencia de ruidos, y les ayudará a observar los cambios y diferencias entre las situaciones antes y después de producirse el "sonido mágico": antes, mayor ruido, no pueden oír ciertos sonidos, mayores dificultades para trabajar...; después, se perciben sonidos que antes no se oían (respiración, viento...), hay mayor tranquilidad...

Conviene elegir un sonido concreto: el de una campanilla, una palmada, un golpe sobre la mesa...), y no variarlo, para que los niños se acostumbren a él.

Hablar y callar: (3 años)

La finalidad de la actividad es desarrollar el autocontrol del niño de forma que sea capaz de, en un momento dado, callar y guardar silencio al oír un estímulo auditivo.

Los niños estarán sentados en su sitio habitual, sin hacer ninguna otra actividad.

Pediremos a los niños que hablen entre ellos, en voz normal; pero a una señal dada (palmada, instrumento musical, orden verbal...) deberán callar inmediatamente. Repetir el ejercicio cuatro o cinco veces.

Debemos exigir a los niños mayor rapidez de percepción sonora y el cumplimiento efectivo de la respuesta pedida: callar y guardar silencio.

Se puede motivar a los niños presentando la actividad como un juego en el que "nos quedamos mudos", "se nos han acabado las pilas"...

Los sonidos frente al silencio: (4 años)

Se realizará con toda la clase, preferentemente en círculo.

Pediremos a los niños que hagan ruido. Luego les invitaremos a comentar lo que ha ocurrido, y llamaremos su atención sobre qué ruidos han oído y qué han tenido que hacer para que se produzcan; se llegará a la conclusión de que han tenido que hablar, moverse o tirar objetos.

Se les pide a continuación que no se muevan nada y que tampoco hablen durante un pequeño espacio de tiempo. Se les preguntará: "¿Habéis oído algún ruido dentro de la clase? ¿Por qué? ¿Qué estabais haciendo? ¿De fuera de la clase, se ha oído algún sonido?..."

Variantes:

-Los niños estarán en silencio. Haremos ruidos agradables y desagradables, fuertes y débiles. Entre cada sonido, dejaremos un pequeño intervalo de silencio, para que también sea escuchado.

Programa de Estimulación del lenguaje

-Los niños comentarán qué ruidos han oído, cuáles han gustado y cuales no, si prefieren el silencio a determinados ruidos...

Oír el silencio:(4 años)

Los niños estarán sentados en círculo. Les invitaremos a participar en el "juego de la siesta". Simular que es la hora de la siesta y estamos todos quietos, durmiendo. Centrar su atención en escuchar el silencio ("no hay ruidos", "no se escucha casi nada", "estamos en silencio").

Un niño, designado previamente, deberá levantarse con mucho cuidado y dar una vuelta por la clase sin hacer ningún ruido, de puntillas. Todos los demás seguirán dormidos, atentos al silencio. Si se oye algún sonido, producido por el compañero que está dando la vuelta por la clase, se despiertan todos de la siesta y termina el juego.

Repetir el juego con cuatro o cinco participantes distintos.

Variante:

-**Juego del jefe indio.** Los niños estarán sentados en círculo y en silencio. Uno de los niños será el gran jefe indio. Estará sentado en el centro del círculo con los ojos tapados. Delante de él tendrá un objeto. La maestra, designará a uno de los niños del círculo para que intente quitar el objeto al jefe indio sin que lo oiga y volver a su sitio con él. El silencio deberá ser absoluto, porque el jefe indio debe indicar con el dedo hacia donde oye ruido. Si señala la dirección del "ladrón" porque ha hecho ruido, el jefe indio gana el juego.

Escuchar los sonidos de la clase: (3 años)

Pedir a los niños que escuchen, con cierto silencio, los sonidos que se producen dentro de la clase, de forma natural. Escucharán durante varios segundos y después se comentará lo que han oído.

Después, la profesora producirá una serie de sonidos: mover una silla, golpear con una regla sobre la mesa, dejar caer un lápiz, abrir o cerrar la ventana, arrugar un papel, golpear con los nudillos sobre la mesa o la puerta, pasar hojas...

Los niños adivinarán qué ha provocado el sonido.

Escuchar los sonidos de la calle:(3 años)

Pedir a los niños que escuchen, en silencio, los ruidos que hay en ese momento, fijando su atención en los sonidos que provienen de fuera de la clase. Luego se comentará qué ha escuchado cada uno. Aprovecharemos para comentar con los alumnos cómo los sonidos nos informan de lo que sucede a nuestro alrededor, y nos aportan datos sobre el medio físico y social.

Programa de Estimulación del lenguaje

Sensibilización a los sonidos ambientales más conocidos: (4 años)

Los niños estarán sentados en círculo. Pondremos la grabación de sonidos, comenzando por aquellos sonidos más familiares al niño y más próximos a su medio. Los niños la escuchan y comentan los sonidos que han oído, sus características, de dónde proceden y quién los emite. Las grabaciones las pondremos más de una vez, para que los niños vayan reconociendo, en cada ocasión, mayor número de sonidos.

Sensibilización a los distintos tonos de voz: (3 años)

Propondremos a los niños un juego de adivinanzas. El profesor imita distintos tipos de voz (la voz de un niño, un señor, una anciana, etc...) y diversos tonos de voz, que expresan mandato, súplica, asombro, duda, etc. Los niños deben descubrir a quién corresponde el tipo de voz o qué quiere expresar cada voz determinada.

Variantes:

-Una vez que se ha realizado con éxito la actividad anterior y los niños están familiarizados con los mensajes que implican los diferentes tonos de voz, pueden ser ellos solos los creadores del juego.

-Improvisar una dramatización sencilla en torno a una situación familiar para el niño (por ejemplo, un cumpleaños con asistencia de los abuelos, papás y hermanos, compra en el supermercado...) Repartiremos los papeles entre los niños, insistiendo en la consigna de que su tono de voz deberá ser adecuado al personaje y situación que representa (adulto, niño, alegría, petición, pregunta...).

"¿Qué otros sonidos hacemos con la garganta?": (3 años)

Además de la voz, el ser humano emite con su garganta otra gran cantidad de sonidos de significación diversa.

El profesor empezará presentando sonidos relativos a estados de ánimo: risas, llanto, suspiros; o a quejidos o lamentos; o sonidos relacionados con los catarros: toses-estornudos... Otros ejemplos de sonidos:

Siseo, chistar, hipo, gárgaras, bostezos...

Variantes:

Programa de Estimulación del lenguaje

- El profesor inventará una historia en la que sucesivamente vayan apareciendo la mayoría de los sonidos antes trabajados, y los niños deberán emitir el sonido correspondiente, a modo de dramatización.

-Con los niños distribuidos en corro, con los ojos cerrados, el profesor designará a un niño para que emita un sonido, y los demás deberán identificarlo: tos, lloro, suspiro...

Ejemplo de narración en la que se incluyen y presentan diversos sonidos, en este caso producidos por el ser humano.

EL ENANO PAQUITO

«En un bosque muy, muy lejano, vivía un enanito, que se llamaba Paquita. Se había construido una casita muy linda en el hueco que un pájaro carpintero había hecho para él. Todos sabéis que el pájaro carpintero hace agujeros en los árboles.

Todos los animales del bosque eran amiguitos suyos.

Una preciosa mañana de primavera llamo a todos los animalitos y les dijo:

-¡Je, je, je! Os he invitado a todos porque quiero enseñaros muchos ruidos que los enanitos sabemos hacer con nuestro propio cuerpo.

Todos los animalitos se pusieron muy contentos y, pidiendo al enanito que empezara cuanto antes, se sentaron a su alrededor. El enano Paquito comenzó su exhibición:

—Vosotros, como no tenéis manos, que sólo tenéis alitas o patas —y algunos, como tú, serpiente, ni eso—, no podéis hacer estos ruidos. Por ejemplo, dar palmas, o tocar palillos, o golpearos los labios con los dedos.

Todos los animalitos lo intentaban, pero, claro, era imposible. La paloma movía sus alitas, el mono trataba de aplaudir, el león no podía ni llevar su zarpa a la boca. Contentos y orgullosos de la habilidad de su amiguito, el enano Paquito, le pidieron que hiciera algo con los piecillos.

El enano Paquito, muy ufano, comenzó a caminar y luego a correr.

Los ruidos que el enanito hacía, volvían locos de contento a todos los animalitos.

-¡Bueno, bueno! ¿Queréis que haga ahora algo con la garganta?...

Todos a una contestaron que sí. Que no se aburrían, que todo era muy divertido.

El enanito Paquito se sentía cada vez más orgulloso y comenzó a reír, a toser y a carraspear. Con la boca y la nariz les enseñó a soplar, a suspirar, a chistar, a silbar y a bostezar.

Todos estaban muy contentos. El enano Paquito no cabía en sí de gozo. Le aplaudían, estaban como locos de alegría.

Pero, de pronto, el más orgulloso de todos los amiguitos, el señor León, dijo al enanito:

Programa de Estimulación del lenguaje

-Paquito, y con los ojos, ¿no sabes hacer cositas?

Todos quedaron expectantes. El enano se quedó pensativo. Pero como se creía muy listo, contestó:

-¡Ya está! Claro que sí. Puedo llorar. Y el enanito se puso a llorar,

-¿Que os ha parecido?

Pero, ¡oh, sorpresa! La alegría de sus amiguitos se había convertido en tristeza, y empezaron todos a desfilar, tratando de dejarle solo. La tristeza y el llanto no les gusta a los animales.

Ante la posibilidad de quedarse solo, el no Paquito comenzó a reír y a reír.

-¡Volved!, ¡Volved! Ya no lloraré más. ¡Venid conmigo! No me dejéis solo.

Y así fue. Todos los animalitos volvieron a jugar con Paquito, nunca, nunca más, volvió el enanito a llorar.

Las manos y los pies también hablan:

Pondremos a la clase en corro o con los alumnos dispuestos en dos hileras enfrentados cara a cara.

Comentar con los niños como con nuestro cuerpo podemos emitir muchos sonidos. Al igual que no hay dos voces iguales, no hay dos pares de manos o dos pares de pies que produzcan el mismo sonido. El profesor mostrará cómo es el ruido que hace con los pies al andar. Se desplazará por la clase, variando la intensidad de las pisadas y llamando la atención de los niños sobre los sonidos que se producen.

A continuación invitar a los niños que escuchen el sonido de las palmadas y observen las diferencias con el sonido de las pisadas.

Haremos que los niños anden por la clase y den palmadas. Les propondremos que con los ojos cerrados deben descubrir de quien son las palmadas o pisadas que oirán a continuación (si del profesor o de un compañero elegido para jugar).

En una primera fase, hacer hincapié en la correcta diferenciación entre palmadas y pisadas. Cuando este objetivo este logrado, y con niños de cinco años, afinar en la identificación de cada uno de los emisores.

Sonidos para una película: (4 años)

Los niños estarán sentados en su sitio habitual o en un corro en el suelo.

Propondremos a los niños un juego. Se trata de ayudar a hacer una película. Las escenas ya están grabadas, pero no tienen sonido, es «cine mudo». Deben, entre todos, realizar los sonidos adecuados a cada situación:

— «Un personaje está llorando, ¿qué haces cuando lloras?

— La protagonista se ríe divertida, ¿qué haces cuando ríes?

- Un señor sale de la casa y coge el coche, ¿qué hace un coche cuando arranca?

— Hay un gato en el jardín, ¿qué hace un gato cuando maúlla?

Programa de Estimulación del lenguaje

- Están comiendo y el niño pequeño se atraganta y tose, ¿qué haces cuando tienes tos?
- Es de noche y los niños tienen que dormir, la mamá les manda callar, ¿qué haces para pedir silencio y callar?...»

Los sonidos de las cosas:(3 años)

Actividad para realizar con toda la clase dispuesta en círculo.

Material; pelota, papeles, lápiz, silla, silbato, pandero, flauta, campana, triángulo, etc.

El profesor produce, a la vista de los niños, una serie de diferentes sonidos. Los niños observan y escuchan, A continuación el profesor reproduce estos sonidos y los niños deben identificar cada uno de ellos, sin observar el objeto que los produjo. Tipos de sonidos:

- Ambientales: arrugar un papel, botar la pelota, arrastrar una silla, abrir una puerta, golpear con un lápiz sobre la mesa, rasgar papel con la mano, golpear una copa o botella, caída de objetos sobre el suelo, etc.;
- De instrumentos musicales: silbato, flauta, pandero, etc.;
- Onomatopéyicos: sonido del tren, de la campana, del teléfono, etc.;
- Con el propio cuerpo: pitos, palmas, estornudo, etc.

Conviene empezar con tres o cuatro sonidos muy familiares (tres años) e ir aumentando el número y dificultad de los sonidos a discriminar a medida que los niños se van familiarizando con la actividad y van interiorizando los sonidos (cuatro a seis años). Se repetirá en numerosas sesiones, variando los sonidos a discriminar.

Variantes:

- Esta actividad se puede realizar de diversas formas;
 - Con el profesor vuelto de espaldas al emitir el sonido, los niños deben nombrar el objeto que lo produjo.
 - Los niños tienen los ojos cerrados, o tapados, y deben nombrar el objeto que el profesor hizo sonar (cinco años).
 - Un alumno, designado por el profesor o de acuerdo a un determinado orden, debe tornar y mostrar a sus compañeros el objeto que ha producido el sonido.
 - Un alumno produce los sonidos y los demás los identifican.
- El profesor emite un sonido, sin que los niños vean el objeto que lo produce. Un niño repetirá, en cada ocasión, un sonido similar, eligiendo el objeto adecuado de entre los que hay en la mesa o en la clase.

Programa de Estimulación del lenguaje

Juego por parejas:(4 años)

Los niños se han de dividir por parejas, y en cada pareja uno de los miembros ha de vendarse los ojos.

Una vez que todos los niños de la clase saben qué pareja le corresponde y tienen los ojos vendados aquellos a quienes les ha tocado, se asigna a cada pareja un sonido (perro, gato, despertador, silbato, tren, moto, etc.).

Los niños se distribuyen por toda la clase. A una indicación del profesor, un niño emite su sonido asignado (la onomatopeya); su compañero, con los ojos vendados, tiene que desplazarse hasta él, orientándose por el sonido a través de la clase, y éste le quitará la venda.

Este juego no sólo desarrolla la discriminación de sonidos, sino también la «localización de sonidos» (cinco-seis años).

Al son de la música: (3 años)

Material necesario: dos o tres instrumentos musicales distintos (pandero, tambor, triángulo, maracas...).

Se trata de pedir a los niños que den respuestas motoras diferentes a cada uno de los sonidos musicales que van a oír. Por ejemplo, el profesor golpea de forma indistinta un pandero y un tambor; cuando suene el tambor, los niños se desplazarán libremente por la clase dando pasos largos, y cuando suene el pandero, caminarán dando pasos cortos.

Conviene empezar con dos instrumentos (tres-cuatro años) y sólo ampliar a tres cuando ya están familiarizados con la actividad y sean niños mayores (cinco-seis años), ya que, como toda utilización de códigos, implica un cierto grado de simbolización. Pueden variarse los instrumentos musicales y las respuestas exigidas (movimientos de piernas, de brazos, de piernas y brazos juntos, etc.).

Discriminación auditiva con apoyo visual (onomatopeyas):(3 años)

Material: láminas de onomatopeyas.

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

A continuación el profesor pone una cinta con 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.

Adivinar voces:(4 años)

Programa de Estimulación del lenguaje

Esta actividad conviene realizarla con grupos pequeños, unos ocho-diez niños.

El profesor/a 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. El profesor, 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 magnetofónicas.

El profesor llevará a la clase la cinta grabada con 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 en marcha la cinta grabada. Cada niño irá levantando la mano según va reconociendo su voz.

Las cosas hablan:(4 años)

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 el profesor 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

Programa de Estimulación del lenguaje

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 puede 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:(5 años)

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

El profesor 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), el profesor dejará una serie sobre su mesa y distribuirá la otra entre los niños. El profesor 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 el profesor.

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 del profesor, tapadas por un cartón que haga de pantalla. El otro grupo de botellas estará en la mesa donde estén los niños. El profesor golpeará una botella, y un niño distinto cada vez repetirá el mismo sonido en su grupo de botellas.

Sonidos fuertes y débiles: (3 años)

El profesor/a ejecutará sonidos de intensidades fuertes y débiles (palmadas, golpes de la mano sobre la rodilla, golpes con el pie en el suelo, etcétera). Comentará oralmente la diferencia entre fuerte y débil; con los pequeños, acompañará 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.

Programa de Estimulación del lenguaje

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").

El profesor 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 el profesor. Los demás le corregirán si se equivoca (cuatro-seis años).

Variante:

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

Palabras fuertes y débiles:(4 años)

Pedir a los niños que escuchen con atención y después comenten qué han notado.

El profesor 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 el profesor 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.

Juego de la lluvia: (4 años)

Programa de Estimulación del lenguaje

El profesor 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, el profesor elegirá un niño, quien vuelto de espaldas tendrá que decir si llueve o cae chaparrón, en función de los sonidos que produce el profesor.

Dramatización: (4 años)

El profesor 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 del profesor; 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 el profesor 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 esta 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 numero 1 (cinco-seis años).

Buscar pareja: (4 años)

- 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 numero 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.

El profesor 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.

Programa de Estimulación del lenguaje

Variantes:

- La segunda serie de botes se puede repartir entre el grupo pequeño de alumnos. Después que el profesor 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 el profesor.

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.

COMPRENSIÓN ORAL

OBJETIVOS

1. Adquirir el vocabulario básico adecuado al nivel.

- 1.1. Reconocer el significado de palabras que se refieran a nombres.
- 1.2. Reconocer el significado básico de palabras referidas a acciones.
- 1.3. Reconocer el significado de palabras que se refieran a cualidades y que se presentan asociadas a nombres o a acciones.

2. Seguir comprensivamente exposiciones orales sencillas.

- 2.1. Comprender y realizar órdenes orales, sencillos encargos, instrucciones verbales, etc., que impliquen una o varias acciones sucesivas.
- 2.2. Comprender expresiones de supervivencia (¡alto!, ¡cuidado!, ¡cierra!, ¡corre!, ¡agáchate!, ¡salta!...) y actuar en consecuencia.
- 2.3. Identificar un objeto, animal o persona conocidos a partir de su descripción oral.
- 2.4. Identificar errores, situaciones imposibles y absurdos o elementos equivocados que aparecen en un mensaje.
- 2.5. Comprender el significado de acertijos y adivinanzas (relativos a objetos o fenómenos conocidos por el niño).
- 2.6. Comprender breves relatos o narraciones transmitidos oralmente y responder a preguntas relativas a los personajes que intervienen en la acción (lugar en que transcurre, tiempo, secuencia...).
- 2.7. Comprender las distintas intenciones que puede tener un mensaje según la entonación de la frase.

3. Comprender las relaciones semánticas existentes entre las palabras y los distintos matices que puede adquirir su significado.

- 3.1. Identificar palabras que pertenecen a una misma familia semántica y agrupar-categorizar palabras en familias semánticas.
- 3.2. Reconocer y comprender palabras sinónimas.
- 3.3. Reconocer y comprender palabras antónimas.
- 3.4. Comprender el significado de aumentativos y diminutivos.
- 3.5. Asociar palabras que guardan una relación lógica, ya sea de similitud, complementariedad, pertenencia a la misma clase o categoría, etc.
- 3.6. Comprender que una palabra puede tener distintos significados y diferenciar éstos según el contexto (vino, gato, muñeca...).

CONTENIDOS

Programa de Estimulación del lenguaje

1. Enriquecimiento del vocabulario

- Denominación de:
 - nombres de objetos, animales y personas;
 - acciones,
 - cualidades.

2. Comprensión de mensajes orales:

- Ordenes, encargos, instrucciones...
- Expresiones de supervivencia.
- Descripciones.
- Narraciones.
- Diferentes entonaciones.

3. Relaciones semánticas:

- Categorización en familias semánticas.
- Sinónimos.
- Antónimos.
- Aumentativos y diminutivos.
- Palabras polisémicas.

METODOLOGÍA

El enriquecimiento del vocabulario del niño está directamente vinculado a las experiencias de su vida diaria.

Es el medio social en que vive el niño el que determina su vocabulario; el cual ira dominando progresivamente mediante mecanismos de *impregnación e imitación directa*.

Programa de Estimulación del lenguaje

La escuela cumple el papel fundamental de compensar los posibles déficits lingüísticos del entorno en que vive el niño y de proporcionar experiencias o situaciones que amplíen el léxico.

Para cumplir esta misión el profesor ha de partir del vocabulario que ya posee el niño y proponerle su participación activa en nuevas situaciones. Es a través de nuevas experiencias y vivencias como el niño siente la necesidad de adquirir palabras también nuevas para poder comunicarlas a los demás.

En cada situación o actividad el profesor presentará modelos correctos para cada término o palabra. El significado del término está estrechamente ligado en un primer momento con el contexto en que ha sido utilizado. Después, en un segundo paso, el profesor mostrará el empleo del término en contextos muy diferenciados, para llegar a la generalización del concepto y a su comprensión más profunda.

La **adquisición del vocabulario** se realiza así por integración-asimilación de las palabras en situaciones diferentes, por repeticiones sucesivas de la asociación del término o significante con el referente o significado.

Los **recursos** empleados por el profesor pueden ser muy diversos: trabajos lingüísticos sobre láminas o con objetos del aula; conversaciones semidirigidas; representación mímica o mediante dibujos de las nuevas palabras; juegos de familias semánticas o de sinónimos o antónimos; completar frases; responder a preguntas de contestación inequívoca, reproducir patrones lingüísticos variando las palabras..

Las **sesiones** dedicadas a la comprensión oral no deben ser muy largas en tiempo y generalmente se complementarán con los aspectos expresivos.

El léxico que se trabaja en las actividades de comprensión solo debe estar limitado por la capacidad y el interés del niño. No debemos tener miedo de introducir un número excesivo de términos, siempre que respondan a una demanda real del niño surgida de la situación propuesta. Ni debemos caer en un lenguaje infantilizado por adaptarse al nivel y conocimiento del niño.

ACTIVIDADES

VOCABULARIO BÁSICO DE NOMBRES

- Las actividades aquí propuestas se repetirán a lo largo de todo el curso.
- La preparación del vocabulario mínimo de cada sesión debe realizarse previamente por el profesor y en conexión con los centros de interés.

Programa de Estimulación del lenguaje

- Material a utilizar son: dibujos, láminas, objetos del entorno e incluso las visitas programadas con esta finalidad a lugares fuera de la escuela, juegos de asociación o «lotos».

Denominación a partir de láminas: (3 años)

El profesor mostrara el objeto, animal o persona (ya sea de forma real o en una lámina, dibujo, diapositiva, etc.) y dirá su nombre, señalándolo ("Esto es..."). Proponer después la actividad inversa: el profesor dirá un nombre y un niño irá señalando el objeto, animal o cosa a que se refiere.

El cesto de las sorpresas: (3 años)

Prepararemos y meteremos en un cesto objetos (ya sean reales o reproducción-juguete-miniatura), todos ellos relacionados con el tema cuyo vocabulario se vaya a trabajar.

Por ejemplo:

- Cosas que utilizamos para el aseo personal (jabón, colonia, peine, pasta de dientes, cepillo de dientes, polvos de talco).
- Frutos secos y legumbres (almendras, avellanas, nueces, cacahuetes, judías, garbanzos, lentejas...).
- Animales domésticos (pequeños juguetes de plástico: gallina, gato, perro, vaca, cerdo, burro...).

El profesor ira mostrando uno a uno los objetos, diciendo el nombre, y se establecerá una conversación sobre ellos, en la que los niños, espontáneamente, compongan frases con esos nombres.

Juegos de asociaciones o «lotos»: (3 años)

Con los cartones o tarjetas de los juegos de asociaciones o "lotos" se pueden realizar diversos juegos:

- Colocados los niños en corro, y después que se ha trabajado inicialmente todos juntos el vocabulario del tema, situar el montón de cartones o dibujos en el centro. Llamar uno a uno a los niños. El profesor dirá un nombre y el niño tendrá que buscar el dibujo correspondiente, enseñarlo a los demás y volver a dejarlo.
- Colocados, también en corro, repartir entre los niños los cartones o dibujos, a modo de una baraja y de forma que cada uno tenga tres. El profesor irá diciendo un nombre cada vez, y el niño que tenga el dibujo correspondiente lo dejara en el centro; gana el niño que primero se queda sin cartones.

Conversación colectiva a partir de un tema: (3 años)

Programa de Estimulación del lenguaje

Iniciar una conversación libre sobre el tema relativo al vocabulario programado. A partir de la expresión espontánea del niño, y mediante preguntas muy precisas del profesor, llegar a la adquisición y comprensión del vocabulario cada vez más preciso y ajustado.

VOCABULARIO BÁSICO DE ACCIONES

Acciones realizadas en la clase: (3 años)

El primer medio para la ampliación del vocabulario relativo a acciones lo constituyen la diversidad de actividades realizadas por los niños en la clase y que son nombradas por el profesor en sus consignas, órdenes o exposiciones:

«Hablar, decir, callar, escuchar, mirar, oír, ver, tocar, oler, gustar, probar, colocar, dejar, coger, situar, poner, tomar, traer, pasar, buscar, ir, venir, volver, salir, entrar, abrir, cerrar, subir, bajar, doblar, estirar, guardar, cuidar, tapar, señalar, pedir, dar, quitar, lavar, mojar, secar, sacar, meter, afilar, escribir, borrar, pintar, dibujar, colorear, modelar, recortar, rasgar, pinchar, picar, pegar, coser, vestir, desvestir, abrochar, desabrochar, atar, desatar, hacer, deshacer, anudar, desanudar, apretar, aflojar, arrugar, tumbar, tirar, romper, andar, parar, saltar, brotar, levantar, girar, clavar, golpear, llenar, vaciar, medir, pesar, preguntar, responder, llamar, visitar, comprar, leer, juntar, reunir, extender, ordenar, desordenar, escoger, jugar, cantar, recitar, chillar, pitar...»

A partir de este vocabulario de uso cotidiano en la clase, y referido a acciones que el propio niño realiza, el profesor puede introducir progresivamente nuevos verbos, cada vez más precisos:

- «introducir», en vez de «meter»;
- «extraer», en vez de «sacar»;
- «regresar», en vez de «volver»;
- «reparar», en vez de «arreglar», etc.

Representación mímica de acciones: (3 años)

La adquisición del vocabulario relativo a acciones (y también de profesiones u oficios) se facilita mediante la asociación del nombre de la acción y su ejecución o su representación a través de la mímica.

El profesor dice nombres de acciones, y un niño designado, realizará la acción o la representación mediante gestos.

Lenguaje y acción aparecen así unidos, para pasar después a asociar la designación de una acción y su representación gráfica; así, por ejemplo, la acción de «volar» se puede mostrar unida a dibujos de un helicóptero, un

Programa de Estimulación del lenguaje

águila, una cometa volando: «el avión vuela», «el helicóptero vuela», «el águila vuela», «la cometa vuela», etc.

Actividades con láminas: (3 años)

Son necesarias ilustraciones con escenas en que haya animación, diversidad de acciones. También son útiles las secuencias temporales que narran una historia. El profesor dirigirá la atención sobre lo que ocurre en la lámina y las acciones que realizan los personajes: «¿Qué sucede en la lámina?»; «¿qué hace el...?»; «¿qué pasó después...?»

Introducirá así el vocabulario de las acciones representadas.

Juegos de asociación o «lotos»: (3 años)

Con juegos de «lotos» o tarjetas con dibujos preparadas por el profesor se pueden realizar juegos similares a los expuestos en la actividad anterior: «Vocabulario básico de nombres».

Debe procurarse que el sujeto no sea la pista que pueda decidir la elección del dibujo, sin prestar atención al verbo o acción. Esto se puede evitar no personificando al sujeto: *"busca un dibujo con algo o alguien nadando" (entrando, volando, pescando...)*, o bien, repitiendo el mismo personaje en diversos dibujos: *"el pájaro come", "el pájaro vuela", "el pájaro canta", "el pájaro bebe".... "Dame el cartón del pájaro que vuela."*

Dramatización: (4 años)

Para la adquisición de determinado vocabulario de acciones se puede utilizar el recurso de la dramatización; por ejemplo, en el caso de los sonidos producidos por los animales.

Una vez que los niños conocen y discriminan los sonidos (y sus onomatopeyas) que emiten los animales más conocidos (domésticos o no), el profesor propone representar la vida en una granja. Entre todos decidirán el reparto de los personajes y las acciones que van a representar. La única condición es que cada animal tiene su propia forma de "hablar", que hay que respetar. Se introducen así los verbos específicos: *"los perros ladran», «los gatos maúllan», "las gallinas cacarean"...*

A lo largo de la escenificación el profesor utilizará repetidamente estos verbos: *"se oía mugir..."; "entraron graznando..."; "mientras piaban, iban andando..."; "rebuznaba levantando la cabeza..."*, etc.

Cada niño deberá intervenir cuando oiga el verbo correspondiente a su animal.

Variante:

También se pueden realizar juegos con «lotos» y tarjetas con dibujos de animales. Cada niño deberá elegir la tarjeta correspondiente al sonido que

Programa de Estimulación del lenguaje

indique el profesor: *"busca el animal que relincha"; "el animal que croa"; "el animal que cacarea..."*

Insistir en el verbo, sin identificar el sujeto, para que el niño no elija fijándose sólo en el animal, que ya conoce, sin atender a la palabra que designa su sonido característico: en las primeras ocasiones, y con niños pequeños (dos-cuatro años), sí conviene proponerles todo el modelo completo para consolidar la asociación animal-sonido (*«busca el gallo que cacarea»; «dame el caballo que relincha»; «veo una rana croar, dámela»...*

Verbos relativos a operaciones psíquicas: (4 años)

Las acciones de tipo psíquico, no materializadas físicamente, también han de estar presentes en el vocabulario usual propuesto como mínimo.

A través del contexto de la frase, de gestos externos que las acompañan, efectos que producen, dramatización de las situaciones en que están presentes, etc., el niño adquiere la comprensión de acciones tales como: *«pensar, imaginar, sentir, aprender, saber, entender, conocer, querer, recordar, comprender, analizar, investigar, descubrir, dudar, olvidar, soñar, aburrirse, divertirse...».*

El profesor utilizará también, como recurso fundamental, el empleo de sinónimos o frases explicativas para que los niños comprendan el significado de esos verbos relativos a acciones psíquicas: *«el rey dudaba»; «el rey no sabía qué hacer, si... o...»; «el rey no estaba seguro y no se decidía»...*

Denominación de cualidades percibidas por la vista

El material básico lo constituyen las cosas presentes en el aula o que pueden observarse desde ella. También pueden utilizarse láminas.

El profesor presentará modelos expresivos y dirigirá preguntas encaminadas a la correcta comprensión del vocabulario utilizado para la denominación de las cualidades que se observan por la vista.

Además de la ejercitación lingüística, las actividades aquí expuestas contribuyen al desarrollo sensorial y del pensamiento lógico-matemático.

Las variantes pueden ser numerosas.

La bolsa de los regalos (3 años):

Programa de Estimulación del lenguaje

Preparar en una cesta o bolsa una serie de juguetes u objetos. Con los niños situados en corro, pedir a cada uno que coja un juguete sin mirar.

- *"Vamos a ver qué le ha tocado hoy a cada niño:*

Pedro tiene un coche verde. María ha cogido una caja llena de pinturas.

Berta tiene una pelota redonda. Antonio ha tomado un bolo de madera.

A María le ha correspondido un pincel grueso. Isabel tiene una goma blanda..."

Cuando han intervenido todos los niños, pedirles que vuelvan a dejar todas las cosas en un montón.

«Cuando habéis cogido antes, sin mirar, no sabíais lo que os iba a corresponder. Ahora sí vamos a mirar para saber lo que tenéis que coger:

- Juan coge una cosa que sea redonda. Pedro elige un objeto de madera. María toma algo que sea blando...»

Según la edad de los niños y su nivel de vocabulario, se puede aumentar la complejidad del ejercicio incluyendo dos o más cualidades que deba cumplir el objeto elegido: *«Una cosa de madera, azul y grande» (cinco-seis años).*

Realizar órdenes que incluyen la comprensión de cualidades (3 años):

El profesor pedirá a los niños que den una respuesta motora diferente según posean o no diversas cualidades referidas a ellos mismos, por ejemplo:

- *"Marta tiene el pelo largo. Los niños con pelo largo se situaran en la ventana, y los niños con pelo corto, al lado de la puerta."*

- *"María lleva una chaqueta roja, Los niños con alguna prenda roja levantarán la mano."*

- *"La camisa de Juan lleva botones redondos. Los niños con camisas de botones redondos se pondrán de pie."*

Juego de las adivinanzas: "¿Qué es?" (3 años):

Identificar objetos de la clase que cumplen una propiedad o poseen una cualidad determinada:

- *«Es alargado y sirve para escribir.»*

- *"Es de madera y tiene cuatro patas.»*

- *«Son de piel y se colocan en los pies.»*

- *"Es un objeto de metal y sirve para abrir la puerta.»*

- *"Es de color verde y se lleva sobre el cuerpo...»*

Programa de Estimulación del lenguaje

No se trata de identificar el nombre exacto de un objeto (la denominación), sino que el niño aplique correctamente el contenido de las frases, señalando el o los objetos que cumplen las propiedades.

Si, además, dice el nombre, se combina la comprensión con la expresión. En este sentido, conviene que el profesor ponga ejemplos que puedan servir para diversos objetos presentes en la clase, favoreciendo así procesos de abstracción y generalización.

Actividades de vocabulario con apoyo de láminas (3 años):

El profesor dispondrá de una o varias laminas o cartones con dibujos. Pedirá a los niños que señalen los dibujos que responden a determinadas características, por ejemplo:

- *"Señala lo que tiene forma cuadrada.»*
- *"Señala lo que es más alto.»*
- *"Señala los objetos de superficie áspera.»*
- *"Señala el objeto de color amarillo.»*
- *"Señala el animal que es más gordo.»*
- *"Señala el animal que anda rápido.»*
- *"Señala la ventana que está abierta...»*

Resultan muy interesantes los ejercicios en que se plantea una situación de oposición o comparación entre dos láminas: *"¿Qué diferencias hay entre las dos láminas? ¿Qué semejanzas? ¿Qué cosas hay en los dos dibujos?...»*

DENOMINACIÓN DE CUALIDADES CON AYUDA DEL TACTO, DEL GUSTO Y DEL OLFATO

- Las actividades han de programarse en estrecha conexión temporal con los ejercicios de desarrollo sensorial (pueden englobarse en una misma sesión).
- Es necesario preparar previamente el material, sobre todo el relacionado con los sentidos del gusto y del olfato, ya que es más específico; caramelos, alimentos (chocolate, galletas, patatas fritas...), colonia, café, alcohol, flores...

A partir de la observación y manipulación del material, el niño aprenderá el nombre de personas, animales, objetos y de sus cualidades.

Las variantes pueden ser numerosísimas.

Programa de Estimulación del lenguaje

Cómo son las cosas: (3 años)

Preparar una caja o cesto con objetos que posean cualidades claramente perceptibles por el tacto: formas regulares, tamaños grande y pequeño, texturas diferenciadas (suave-áspero, liso-rugoso...).

El profesor irá mostrando objetos y nombrando una cualidad, preferiblemente en un sistema de oposición: *"la lija es áspera, la seda es suave"*, *"esta piedra es lisa, esta otra piedra es rugosa"*; *"esta canica es grande, esta canica es pequeña"*...

Los objetos irán pasando por las manos de todos los niños para que puedan percibir sus características táctiles.

A continuación, llamar a un niño. Con los ojos tapados, deberá elegir objetos siguiendo la consigna dada por el profesor:

- *«Dame un objeto áspero.»*
- *«Busca una cosa que tenga la superficie rugosa.»*
- *«Saca un objeto de forma cuadrada»...*

Cómo son mis compañeros: (4 años)

Un niño, con los ojos tapados, toca y explora a otro compañero para ir respondiendo a las preguntas del profesor:

- *«¿Tiene el pelo largo o corto?»*
- *«¿Viste camiseta o camisa con cuello?»*
- *«¿Lleva zapatos o playeras?»*
- *«¿Lleva vestido, falda o pantalón?»...*

Las cosas de clase: (4 años)

Un niño, con los ojos tapados, va tocando y explorando objetos de la clase que el profesor sitúa sobre una mesa (o se lo da directamente). Irá respondiendo a las preguntas del profesor:

- *«¿Es duro o blando?»*
- *«¿Ligero o pesado?»*
- *«¿Liso o rugoso?»*
- *«¿Su forma es redonda o cuadrada?»*
- *«¿Es de metal o de madera?»...*

Cómo huelen las cosas: (3 años)

Un niño, con los ojos tapados, ha de identificar por sus olores característicos determinados productos situados en una caja o sobre la

Programa de Estimulación del lenguaje

mesa, y cuyo nombre le indica el profesor: café, colonia, flores, alcohol, vinagre...

El profesor ampliará también una serie de preguntas:

- «¿Huele bien o mal?»
- «¿El olor es fuerte o flojo?»
- «¿A qué otros productos &e parece por el olor?»...

Cómo saben las cosas: (3 años)

La actividad es similar a la realizada con el olfato. El niño, con los ojos tapados, ha de identificar, por sus sabores característicos, determinados productos que el profesor le da, indicando al mismo tiempo sus nombres: chocolate, pan, galleta, terrón de azúcar, almendra, patata frita...

Al igual que con los olores, el profesor podrá realizar una serie de preguntas para ampliar las denominaciones relacionadas con los sabores:

- «¿Sabe bien o mal?»
- «¿Es un sabor dulce o salado?»
- «¿Es un sabor fuerte o suave?»
- «¿A qué otros productos de sabor salado (o dulce) se parece?»...

Utilizando caramelos o gominolas de sabores muy diversos, dar a probar uno y preguntar por su sabor (utilizando una estructura de oposición):

- «¿Sabe a fresa o a menta?»
- «¿Es de pina o de limón?»
- «¿Sabe a naranja o a limón?»...

Todos los ejercicios anteriores pueden realizarse con los ojos abiertos y utilizando preguntas sencillas, desde los tres años. Con niños de más edad pueden incluirse otras alternativas o mayores matices en las preguntas.

COMPRENSIÓN DEL VOCABULARIO USUAL

Seleccionar la respuesta correcta: (5 años)

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

- «¿Que cosa es blanda, pero no es una golosina?:
 - un chicle;
 - un almohadón;
 - un taco de madera.»
- «¿Qué cosa corta, pero no es de cristal?:
 - una botella;
 - un vaso roto;

Programa de Estimulación del lenguaje

- *una hoja de papel duro.»*
- *«¿Qué cosa es rápida, aunque no tiene pies ni patas?:*
 - *un niño;*
 - *un galgo;*
 - *un avión.»*
- *«¿Cuál baila sin tener pies?:*
 - *un niño;*
 - *la peonza;*
 - *una bailarina.»*
- *«¿Qué cosa no tiene hojas?:*
 - *un árbol;*
 - *un libro;*
 - *un lápiz.»*
- *«¿Qué animal de éstos tiene pelo?:*
 - *el gato;*
 - *la serpiente;*
 - *el pez», etc.*

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

Concurso de preguntas y respuestas: (4 años)

Se trata de responder a preguntas sencillas sobre fenómenos cotidianos y que el profesor formula a los niños. Enunciaremos las preguntas de forma que el niño sólo tenga que responder sí o no.

En general, son ejercicios que se realizan con la finalidad de comprobar la adquisición del vocabulario trabajado en relación a un tema, y sobre el que ya se han efectuado actividades diversas, o con objeto de hacer síntesis o repaso final con toda la clase («puesta en común»).

Ejemplos del tipo de preguntas que puede formular el profesor:

- *«¿Tienes dos ojos?»*
- *«¿Tienes dos cabezas?»*
- *«¿Hay bufandas que se ponen en los pies?» (tres-cuatro años).*
- *«¿Hay animales en el zoológico?»*
- *«¿Tenemos vacaciones en verano?»*

Programa de Estimulación del lenguaje

- «*¿Es dulce un caramelo?*»
- «*¿Vas al colegio todos los días?*»
- «*¿Vuelan los peces?*»
- «*¿Tiemblas cuando tienes frío?*», etc. (cuatro-cinco años).
- «*¿Pueden vivir los peces sin agua?*»
- «*¿Hace calor en invierno?*»
- «*¿Hace casas el jardinero?*»
- «*¿Viven los pájaros en el agua?*»
- «*¿Apagan el fuego los bomberos?*»
- «*¿Tienes los brazos delante de la tripa?*» (cinco-seis años).

En caso de que la contestación sea negativa, se puede ampliar la actividad con el lenguaje expresivo, pidiendo al niño que explique cuál es la contestación correcta y formule la razón.

COMPRENSIÓN DE ÓRDENES ORALES

Ejecución de órdenes: (4 años)

El profesor da una sencilla orden que el niño debe realizar:

- «*Ponte debajo de la mesa.*»
- «*Cierra la puerta.*»
- «*Dibuja una flor en la pizarra.*»
- «*Quita el vestido a esta muñeca.*»
- «*Trae las tizas situadas en la pizarra.*»
- «*Pon tus manos sobre la cabeza.*»
- «*Súbete de rodillas sobre la silla*» (tres-cuatro años).

Una vez ejecutada, el niño puede expresar de nuevo la acción:

- «*He cerrado la puerta.*»
- «*He colocado los lápices*»...

Serie de órdenes: (4 años)

El profesor propone una secuencia de órdenes que el niño ha de realizar en la misma sucesión en que han sido nombradas. Primero dará dos órdenes:

- «*Tócate la oreja y luego la nariz.*»
- «*Ve a la puerta y ábrela.*»
- «*Coge tu cuaderno y déjalo sobre el estante.*»
- «*Trae el cuento y ábrelo por la primera página*» (cuatro-cinco años).

Después, más de dos órdenes:

- «*Camina hacia la puerta, golpea tres veces y siéntate sobre esa silla.*»
- «*Ve a la esquina de la clase, coge la papelera y saca un papel.*»

Programa de Estimulación del lenguaje

- «*Tócate la frente, los ojos y la boca*» (cinco-seis años).

Cuanto más larga es la secuencia, más interviene la memoria verbal, además de la comprensión.

Realización de órdenes, teniendo en cuenta los pasos, elementos o resultados anteriores: (5 años)

Se trata de que el niño efectúe ciertos dibujos siguiendo ordenes concretas, Los dibujos dirigidos en la pizarra son muy útiles, no sólo para la comprensión de denominaciones específicas (nombres de objetos o seres), sino especialmente para comprobar la comprensión de los nexos que relacionan las palabras.

Por ejemplo, se pide al primer niño que pinte un árbol en la pizarra; al segundo, un pájaro sobre el árbol; al tercero, que dibuje un sol a la izquierda del pájaro; al cuarto, un perro debajo del árbol; al quinto, una valla a la derecha del perro; al sexto, una nube por encima del árbol y de la valla; al séptimo, una flor cerca del árbol, pero lejos de la valla...

El mismo ejercicio puede realizarse dentro de una red o cuadrícula.

Esta disposición es especialmente indicada cuando se quieren trabajar los nexos que indican las posiciones relativas en el espacio:

- "*En el centro, pinta un barco. A la derecha, un sol. Debajo del sol, una mariposa. Al lado de la mariposa, un gato. A la izquierda del gato y debajo del barco, una cartera...*"

COMPRESIÓN DE MENSAJES RELACIONADOS CON LA SUPERVIVENCIA

Palabras que mandan: (3 años)

El profesor propondrá a los niños que se muevan libremente por la clase. Cuando oigan una orden, tendrán que actuar rápidamente en consecuencia.

El que no la cumpla quedará eliminado.

- «*¡Alto! ¡Cuidado! ¡Atención! ¡Basta! ¡Quieto!* (deben pararse y quedar inmóviles).

- «*¡Corre!*»

- «*¡Salta!*»

- «*¡Agáchate!*»

- «*¡Quital!*»

- «*¡Cierra!*»

- «*¡Siguel!*»

- «*¡Adelante!*»...

Programa de Estimulación del lenguaje

El profesor irá combinando las órdenes de forma que evite un clima excesivamente agitado o con riesgo de encontronazos o golpes entre los niños.

Variantes:

- Un niño sustituirá al profesor en la tarea de dar las órdenes.
- En el patio del colegio se puede preparar un pequeño camino con obstáculos: una caja vacía, una papelera, una silla, una cuerda colocada a la altura de la cintura de los niños y atada a dos barras, de un árbol, de una verja, etc.

Vendar los ojos a un niño, quien deberá seguir el camino con ayuda de las indicaciones verbales que le dé el profesor (u otro compañero): «¡Adelante! ¡Sigue! ¡Cuidado! ¡Sigue! ¡Alto! ¡Vuelve atrás! ¡Sigue! ¡Vuelve atrás!»...

COMPRENSIÓN DE DESCRIPCIONES Y EXPOSICIONES SIMPLES (IDENTIFICACIÓN DE OBJETOS O SERES POR SU DESCRIPCIÓN ORAL)

Descripción de objetos de la clase: (3 años)

El profesor comenzará por presentar a los niños descripciones reales de elementos presentes en la clase o en el entorno cercano y que el niño puede observar. En estas descripciones, junto a los elementos esenciales que definen el objeto, se incluyen las notas adjetivas presentes en cada caso concreto.

- Por ejemplo: «*Es blanda, redonda, de color azul y sirve para botar*» («la pelota», que en este caso es blanda y azul).
- «*Es rectangular, pequeña, de madera, de color verde, tiene cuatro patas, se utiliza para trabajar y escribir*» («la mesa de los alumnos»).

Descripción de objetos no presentes: (4 años)

En un segundo momento, y con niños de más edad, se pueden realizar descripciones inventadas, referidas a elementos no presentes, por lo que han de recoger los elementos esenciales de la definición (de forma similar a los acertijos o adivinanzas).

La actividad se puede presentar a modo del juego "Vejo, veo".

El profesor dirá, por ejemplo: «*Vejo, veo, una cosa de metal, alargada y terminada en pico, con dos agujeros para meter los dedos y que sirve para cortar. ¿Qué es?*» (las tijeras).

También puede inventar la descripción uno de los niños y que sus compañeros averigüen a qué se refiere.

COMPRENSIÓN DE ERRORES O ABSURDOS

Programa de Estimulación del lenguaje

¿Cuál es el absurdo?: (4 años)

Expresiones lingüísticamente correctas pueden ser erróneas o imposibles en la realidad. La comprensión del absurdo o de la equivocación es un paso más en el lenguaje receptivo.

Se trata de presentar a los niños situaciones imposibles, acciones equivocadas o errores en la descripción de objetos o seres. Por ejemplo:

- *"Había un gato con cuernos."*
- *"El oso se sube a los nidos."*
- *"Los coches andan sobre patines."*
- *"Los gatos vuelan."*
- *"Los árboles tienen brazos."*
- *"Una zanahoria azul."*
- *"La cama estaba en el baño."*
- *"Sirvió la leche en el sombrero"*
- *"Cuando tengo calor me pongo el abrigo"*
- *"Una señora cose el carbón"*
- *"Los peces caminan."*
- *"Lloro cuando estoy alegre"...*

Las frases erróneas se mezclarán con otras ajustadas a la realidad.

Los niños tendrán que exclamar o gritar cada vez que el profesor diga una frase falsa o errónea, y éste les preguntará por qué, en qué consiste la falsedad. El profesor podrá dirigir preguntas para asegurarse de la comprensión de todos los términos de la frase y presentar los modelos de mensajes correctos:

- *«Un gato tiene bigotes y orejas, no cuernos. Cuernos tienen los toros, las vacas, los carneros, los ciervos.»*
- *«Un oso no puede subirse a lo alto de las ramas de los árboles, donde están los nidos. Los nidos los construyen los pájaros (las aves) en las ramas de los árboles.»*
- *«Un coche tiene ruedas, no patines. Los patines tienen ruedas pequeñas y se ponen generalmente debajo de los pies.»*
- *«Un árbol tiene ramas. Los brazos son una parte del cuerpo de las personas.»*

COMPRENSIÓN DE ACERTIJOS Y ADIVINANZAS

Adivinanzas: (4 años)

El profesor dice en alto la adivinanza o el acertijo y los niños han de descubrir el objeto o ser al que hace referencia.

Variantes:

Programa de Estimulación del lenguaje

- En vez de responder en alto, cada niño dibujará en un papel la solución de la adivinanza.
- Formar los equipos. Por turnos, deberán averiguar acertijos o adivinanzas. Gana el equipo que dé más respuestas concretas.
- Pedir a un solo niño que diga la respuesta o la adivinanza y que explique a continuación cómo la ha averiguado y el significado de cada frase.

Comprensión de pequeños relatos o narraciones: (3 años)

Una actividad del agrado de los niños y con la que están muy familiarizados es oír cuentos. Las narraciones o pequeños relatos que el profesor cuenta en clase pueden ser aprovechados para una profundización y ampliación del lenguaje, tanto en los aspectos relativos al enriquecimiento del vocabulario como al aumento y mayor complejidad de la organización morfosintáctica. La destreza de escuchar relatos comprensivamente engloba varios aspectos:

- la comprensión del vocabulario o denominaciones empleadas;
- una adecuada estructuración temporal, con una correcta secuenciación de las acciones;
- una sensibilización a las normas gramaticales y estructuras morfosintácticas, y
- una memoria verbal, que permite conservar los elementos del relato y sus conexiones.

El profesor lee el cuento, mostrará al mismo tiempo las ilustraciones, reforzando así el mensaje oral y practicando la lectura de imágenes y símbolos gráficos.

Después de contar o leer a los niños un breve relato, el profesor puede iniciar un diálogo con toda la clase para comprobar la comprensión de lo que han oído y el análisis correcto del relato por parte de los alumnos.

Las preguntas estarán relacionadas en cada caso con el tipo de narración y su contenido. Pero básicamente serán similares a éstas:

- «¿Quiénes intervienen? ¿Quién es el principal personaje? ¿Cómo son?»
- «¿Qué hacen? ¿Qué ocurre en la historia? ¿Cuándo fue? ¿Dónde tuvo lugar? ¿Por qué sucedió?»
- «¿Que ocurrió primero?, ¿y a continuación?, ¿y después?, ¿y por último? ¿Cuál es el final?»

Variantes:

- Después de oír el relato, los niños escenificarán y dramatizarán el mismo. Uno de los niños hará de narrador y elegirá a los que han de intervenir representando a los personajes.

Observación:

Conviene tener muy presente, a la hora de la narración oral, que además de los aspectos comprensivos del lenguaje presentes en todo cuento, el profesor está proporcionando modelos fonéticos correctos y que es uno de

Programa de Estimulación del lenguaje

los medios idóneos para enfatizar la entonación y mostrar a los niños la importancia de modular la voz según el mensaje que se quiera transmitir.

Comprensión de la entonación: (4 años)

Explicar a los niños que con las mismas palabras podemos expresar situaciones muy diferentes, y para ello las pronunciamos de una forma distinta.

Poner ejemplos y dramatizarlos:

- "Pan. Es pan" (afirmación),
- ¿Pan? ¿Es pan? ¿Quieres pan? (pregunta),
- ¡Pan! ¡Es pan! ¡Qué sorpresa, es pan! (asombro).
- ¡Pan! ¡Quiero pan! ¡Tráeme pan! (orden o petición).
- «Cae agua» (afirmación). «¿Cae agua?» (pregunta). «¡Cae agua!» (exclamación).
- "Viene mañana- (afirmación). "¡Viene mañana!» (exclamación).
¿Viene mañana?» (pregunta). «¡Ven mañana!» (orden o petición).
- «Trae un juguete- (afirmación). «¿Trae un juguete?» (pregunta). «¡Trae un juguete!» (asombro). ¡Trae un juguete!» (orden o petición),

Después de dramatizarlas, comentar diversas situaciones en que se pronunciaría cada frase. Cuando ya están familiarizados con las entonaciones, el profesor pronunciara una frase, con una entonación muy marcada, y presentará dos situaciones para que los niños elijan la adecuada según la entonación.

Por ejemplo:

- La mamá dice: ¿se ha roto el jarrón?
 - cuando esta recogiendo los trozos del jarrón.
 - cuando entra rápidamente después de oír un ruido.
- El niño dice: ¡Pasteles!
 - cuando en una fiesta entra la mamá con una bandeja de pasteles;
 - cuando quiere saber si van a traer pasteles para el postre.

Variantes:

• El profesor pronuncia una frase. Los niños responderán con un gesto diferente según la entonación sea de sorpresa, pregunta, afirmación o mandato:

- Sorpresa = levantar los brazos en alto, a modo de señal de alegría.
- Mandato = levantar la mano y señalar con el Índice.
- Pregunta = mover la cabeza hacia los lados levantando las cejas.
- Afirmación = mover la cabeza hacia adelante, en señal de afirmación.

• Señalar tres lugares diferentes en la clase. En cada uno poner un cartel que represente:

Programa de Estimulación del lenguaje

- la entonación exclamativa [¡]
- la entonación interrogativa [¿]
- la entonación exhortativa [.]

Poner un ejemplo de frase que corresponda a cada entonación.

El profesor irá diciendo el nombre de un niño y a continuación pronunciará una frase. El niño tendrá que situarse al lado del cartel que corresponda al tono de la frase.

RELACIONES SEMÁNTICAS

Formación de familias semánticas a partir de láminas o dibujos: (3 años)

Inicialmente se pueden realizar estas actividades con apoyo gráfico.

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

Una vez que el niño ha dado la respuesta, se le pide que explique su elección: «¿Por qué... no se parece a los otros dibujos?»

La explicación permite ir conduciendo el razonamiento del niño desde unas primeras respuestas más intuitivas, y que hacen relación a aspectos menos esenciales de la definición del concepto, hasta llegar a una conceptualización y categorización de orden lógico, que trasciende los datos meramente perceptivos.

Agrupar palabras en familias semánticas: (4 años)

Formar dos (o tres grupos) de niños. A cada grupo se asigna una familia semántica (por ejemplo: frutas, herramientas o animales). El profesor dirá nombres que pertenecen a alguna de esas familias de palabras (y otros ajenos a ellas). Cuando ya están familiarizados con la actividad, cada grupo hará una cruz en la pizarra por cada nombre que le corresponda.

Por ejemplo: «Martillo, pera, serrucho, león, mariposa, manzana, tortuga...»

Con niños de más edad y familiarizados con la actividad, se puede complicar con subfamilias:

- «Muebles o instrumentos que suelen hallarse en la cocina, en el cuarto de baño o en el dormitorio.»
- «Animales que nadan, vuelan o andan.»
- «Animales con cuatro patas, con dos patas y sin patas.»

Averigua qué palabra no pertenece a la familia: (5 años)

El profesor dirá palabras (por ejemplo, cuatro) de una familia y otra que no lo es. Los niños deberán descubrir ésta y explicar la exclusión.

Por ejemplo: «rosa, clavel, gato, amapola, geranio».

Programa de Estimulación del lenguaje

Los niños deberán decir «gato» (todos los nombres corresponden a flores, menos *gato*, que es un animal).

Palabras mezcladas: (5 años)

El profesor advierte que va a decir una serie de palabras, y entre ellas, mezclados, términos pertenecientes a una familia semántica, nombres de «oficios» (por ejemplo). Cada vez que oigan un oficio deberán dar una respuesta motora (levantar la mano, dar un pequeño golpe sobre la mesa, dar un paso hacia adelante, etc.).

SINÓNIMOS

El enriquecimiento del vocabulario con términos sinónimos es una tarea progresiva y que se debe realizar de forma continua a través de todas las actividades. El profesor no debe limitar su vocabulario al que utilizan los niños en su lenguaje espontáneo, sino que, a partir de las experiencias infantiles, ampliará y utilizará sinónimos:

De esta forma, y sin que prácticamente lo perciban los niños, van adquiriendo nuevos términos para contar sus experiencias y expresar cada vez con más precisión lo que hacen, lo que piensan y lo que sienten.

Buscar la pareja: (4 años)

El profesor forma 2 equipos. En el equipo A, el profesor distribuye un término a cada niño. Al equipo B, sin conocer los términos del equipo A, les reparte también sus palabras, cada una sinónima de otra de las del grupo A. Se trata de formar las parejas de sinónimos:

- El primer niño del equipo A dice en voz alta su término; el miembro del equipo B que tiene el sinónimo da un paso adelante y emite, también en voz alta, el sinónimo. Si no reconoce su término como sinónimo puede ser ayudado por los otros miembros del equipo. Así hasta formar todas las parejas de sinónimos.

Ejemplo:

- cansado-fatigado;
- feliz-dichoso;
- tristeza-pena;
- brillante-resplandeciente;
- espanto-terror;
- acabar-terminar.

ANTÓNIMOS

Programa de Estimulación del lenguaje

El enriquecimiento del vocabulario con antónimos sigue un camino paralelo al de los sinónimos. Primeramente, el niño irá adquiriendo la comprensión de antónimos que designen acciones (abro-cierro, entro-salgo, subo-bajo, aparezco-desaparezco...), y más tarde los relativos a cualidades, siendo más difíciles los sustantivos antónimos (a no ser que estén directamente vinculados a verbos, como en el caso de «entrada»-«salida»).

Formar parejas de opuestos: (4 años)

Se forman dos equipos (A y B). A los miembros del equipo A se les asigna una serie de palabras, y a los del equipo B, otra serie, en que cada término es antónimo de uno de los de la serie A.

Cada niño del equipo A dice en voz alta su término, y el niño del equipo B que tiene el antónimo ha de dar un paso adelante y decir el suyo, formándose así todas las parejas de antónimos:

Por ejemplo:

- lleno-vacío;
- ancho-estrecho;
- apretar-aflojar;
- gordo-flaco.

Se puede alternar el equipo que empieza.

Otra variante es que, una vez repartidas las palabras, se reúnan los dos equipos y entre todos formen las parejas de antónimos.

AUMENTATIVOS Y DIMINUTIVOS

Librito-librazo: (4 años)

El profesor presenta a los niños *un libro*, por ejemplo, y les preguntará qué es; responderán fácilmente: un libro.

A continuación se les muestra un libro pequeño, bastante reducido: "*¿Qué es?*". Dirán: "*un libro pequeño*"; si insistimos: "*¿de qué otra forma se puede nombrar?*", el mismo niño que respondió u otro compañero aportará otra respuesta: "*librito*".

El profesor reforzará el hallazgo repitiendo la estructura completa: "*un libro pequeño es un librito*" (o "*un librito es un libro pequeño*").

A continuación se muestra un libro grande y se sigue un proceso similar: "*¿Y esto, qué es?*": "*Un libro (muy) grande o un librazo.*"

El profesor insistirá en reforzar la estructura completa: «*Un libro grande es un librazo.*» De esta forma el alumno llega fácilmente a la comprensión y utilización de aumentativos y diminutivos y a considerarlos como conceptos relativos (están en función de otro término con el que se comparan).

¿Qué es...? (4 años):

Programa de Estimulación del lenguaje

Una vez que los alumnos están familiarizados con los ejercicios realizados con el apoyo del material delante, pueden pasar a ejecutar actividades puramente lingüísticas. Por ejemplo, presentar estructuras que contengan aumentativos o diminutivos. Preguntar:

- *"Un perrito es un perro... pequeño."*
- *"Una casaza es una casa... grande."*
- *"Una hojita es una hoja..."*
- *"Una barcaza es una barca..."*
- *"Un cochazo es un coche..."*
- *"Un arbolillo es un árbol..."*

- *"Un portalón es un portal..."*
- *"Un zapatón es un zapato..."*
- *"Una ventanita es una ventana..."*
- *"Un cucharón es una cuchara..."*

A lo largo de la actividad se pueden ir mezclando los diversos sufijos con valor aumentativo o diminutivo (teniendo siempre presente los de mayor frecuencia de uso).

PALABRAS RELACIONADAS

Actividades con apoyo gráfico: (4 años)

En la pizarra, o en una ficha de trabajo, se presentan al niño dos series de dibujos en dos columnas. El niño tendrá que trazar una raya asociando los dibujos que poseen alguna relación. Para insistir en el aspecto lingüístico y evitar problemas de interpretación de los dibujos, antes de establecer las correspondencias conviene «leer» los mismos y nombrar los que aparecen en cada columna. Después que el niño ha establecido la relación se puede iniciar un diálogo, pidiéndole que explique cada asociación. Se une así el aspecto comprensivo y expresivo del lenguaje y se podrán ofrecer a los alumnos nuevos modelos lingüísticos y *feedback* correctivos a partir de su propio lenguaje.

«Lotos» o juegos de asociación: (4 años)

Otra variante es utilizar juegos de «lotos» existentes en el mercado o creados por el propio profesor. El niño tendrá primero que nombrar cada dibujo y luego asociarlos por parejas.

Se puede realizar el juego con dos equipos, distribuyendo las piezas entre los miembros de cada uno. Cada jugador del equipo A levantará su pieza, y el del equipo B que tenga la pareja correspondiente la mostrará y explicará la asociación.

Hacer un mural: (4 años)

Programa de Estimulación del lenguaje

El profesor preparará una cartulina grande, en la que pegará, en el lado izquierdo y en vertical, recortes de revistas con dibujos o fotografías. Formará un equipo de seis u ocho alumnos y les repartirá otros tantos recortes con dibujos asociados con los anteriores. Cada niño tendrá que pegar su recorte al lado del que le corresponde en el mural, diciendo los nombres y explicando la asociación.

PALABRAS POLISÉMICAS

Palabras "múltiples": (5 años)

Un ejemplo cercano al niño es la palabra *muñeca*. El profesor dirá dos frases en que aparezca esta palabra en sus dos significados:

- "Coloca la *muñeca* en el estante."
- "Puedes romperte la *muñeca* al saltar."

Entre todos los niños comentarán el sentido de cada frase y de la palabra *muñeca*.

Proponer a los niños un juego. El profesor dirá una serie de frases en las que haya palabras con más de un significado, y los niños deberán elegir, entre dos alternativas, el dibujo correspondiente a cada una. Por ejemplo:

- Me duele la *muñeca*.
- La *muñeca* estaba rota en el suelo.
- Colocó el *gato* al lado de la rueda,
- El *gato* se había subido al coche.
- Echamos las *cartas* al buzón.
- Juan repartía las *cartas*.

RITMO
y
ENTONACIÓN

OBJETIVOS

1. Dominar el tono de voz y modularla:

- 1.1. Pronunciar una misma frase con diferentes intensidades.
- 1.2. Pronunciar una misma frase con diferentes intenciones y entonación.
- 1.3. Expresar distintos mensajes, intenciones, sentimientos (modalidades de interrogación, admiración, orden, súplica, petición, enfado, contento...) mediante la entonación.

2. Controlar el ritmo de expresión oral:

- 2.1. Separar oralmente y contar las sílabas de una palabra.
- 2.2. Separar oralmente y contar las palabras de una frase.
- 2.3. Seguir y mantener distintos ritmos de expresión oral.
- 2.4. Recitar en grupo, adaptándose al ritmo de expresión del profesor o del conjunto.

3. Recitar poemas e interpretar canciones con el ritmo y la entonación adecuados, adaptándose al grupo.

- 3.1. Interpretar canciones, asociándolas a determinados gestos o movimientos.
- 3.2. Interpretar canciones populares.
- 3.3. Memorizar y recitar sencillas poesías, de forma individual y colectiva.

CONTENIDOS

Modulación de la voz y entonación de la frase:

Programa de Estimulación del lenguaje

- Intensidad de las palabras.
- Entonación de las oraciones:
 - enunciativas;
 - interrogativas, y
 - exclamativas.

Ritmo y expresión oral. Adaptación a ritmos diferentes:

- Pronunciación separada de las sílabas de una palabra.
- Separación de las palabras de una oración.
- Adaptación a ritmos diferentes y seguimientos de un ritmo grupal.

Recitación de poesías e interpretación de canciones populares.

- Presentar previamente el poema: su significado, su relación con la experiencia y la situación didáctica de los alumnos, la intención del autor...
- Transmitir y sentir el poema como una obra bella. Este descubrimiento del poema como algo bello, modelo que invita a recreaciones, es fundamental para que el niño realice con gusto estas actividades y se identifique con la riqueza y sentido del poema.

Material

Será necesario disponer de magnetófono o casete y de cintas grabadas para poder realizar audiciones de poemas, canciones, pequeñas obras de teatro, etc. También habrá que preparar cintas vírgenes, para grabar la voz de los niños.

METODOLOGÍA

Desde el punto de vista metodológico será básico tener siempre presente la **vertiente lúdica** y estética que ha de revestir el entrenamiento de esos aspectos de la pronunciación.

Para el niño ha de ser un placer, una diversión, las actividades-juegos de modulación de la voz: controlar su intensidad y ritmo, variar su entonación, expresar matices con ésta... Placer, tanto en la producción de esa voz modulada como en su recepción, en su escucha.

Programa de Estimulación del lenguaje

Un recurso metodológico importante y esencial, con relación a los objetivos de este bloque, es la **audición de grabaciones de poemas realizadas por actores o poetas que recitan su propia obra**. De esta forma los niños entran en contacto directo con modelos de lenguaje poético y de expresión oral fuertemente impregnados de esos aspectos rítmicos y de entonación. Se desarrolla también el hábito de escucha activa y la interiorización del lenguaje (el mensaje del poema se recibe, se siente como especialmente dirigido a la persona que lo lee o escucha).

El **uso del magnetófono** para grabar la voz del niño y que él mismo pueda comprobar su grado de modulación, es también otro recurso básico para las actividades de recitación.

Estas actividades serán **realizadas colectivamente**, no sólo en el sentido de que todos los niños están presentes y uno a uno van actuando delante de los demás, sino que en la mayoría de las ocasiones participarán todos los niños al tiempo (recitando, cantando o midiendo el ritmo de las palabras con palmadas, etc.).

Para lograr el interés del niño, conectar con su experiencia personal y comunicar la singularidad y belleza de cada poema, de forma que la actividad última de esta unidad (recitación de poemas) sea un deleite para el niño, habrá que prestar especial atención a crear un ambiente o clima adecuado en el aula. El entorno físico se preparará de manera que facilite y propicie el que los alumnos sientan y conecten con el mensaje del poema.

La disposición de los niños **sentados en círculo**, un fondo musical a tono con el poema, la decoración del aula, o algunos elementos gráficos (murales, láminas...) que sugieran o apoyen el mensaje..., son algunos de los medios que puede utilizar el profesor para preparar la ambientación adecuada.

ACTIVIDADES

Conviene que los niños estén sentados, de forma que vean al profesor y a los demás compañeros (en círculo o corro).

- Debe buscarse un momento sin grandes ruidos en el exterior del aula.

«El volumen de la radio»: (4 años)

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

Programa de Estimulación del lenguaje

el volumen: la voz puede salir muy fuerte o débil (imitar ante la clase las dos intensidades).

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

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.

La voz se adapta a las situaciones: (4 años)

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 el profesor en clase, en una puesta en común?*» (voz normal).

Programa de Estimulación del lenguaje

- *«¿Y sí 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).*

Una frase-distintas frases:(4 años)

El profesor 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: (5 años)

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
- significa orden-mandato.

Elegir tres niños de la clase, que se situarán cada uno dentro de un círculo. Los compañeros, según señale el profesor, 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.

Cómo dirías...:(4 años)

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...

Programa de Estimulación del lenguaje

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

Somos actores:(4 años)

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.

Medir palabras: (5 años)

• Con palmadas: cada vez que emitimos un sonido damos, al mismo tiempo, una palmada. El profesor 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-rró

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

Palabras iguales (5 años):

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 (5 años):

Programa de Estimulación del lenguaje

Cada palabra pronunciada se asociará con una palmada:

- la mesa está puesta

x x x x

Primero dirá el profesor 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: (4 años)

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

El profesor 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 como 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).

POESÍAS Y CANCIONES

Canciones populares

Las canciones populares y el recitado de poemas son actividades idóneas para realizar con toda la clase.

Las canciones populares son un excelente medio para perfeccionar la expresión oral. El cuidado en la entonación y el ritmo son los aspectos básicos desde el punto de vista de la pronunciación, además del enriquecimiento del vocabulario y el desarrollo de la memorización.

El proceso de aprendizaje es siempre más o menos similar:

- El profesor lee una o dos veces la canción completa, enfatizando la entonación.
- Se comenta brevemente el contenido.

Programa de Estimulación del lenguaje

- Se repite la canción por tramos, memorizando cada uno de ellos.
- Terminados todos los tramos, se repite la canción entera nuevamente, cuidando el ritmo y la armonía del conjunto.

En el aprendizaje de canciones se ejercita también la comprensión del lenguaje gestual y otros muchos aspectos. Los niños deben comprender y realizar las señales que indica el profesor en las canciones: respirar; empezar; seguir y mantener el ritmo; mantener el tono; terminar cuando todos; cuidar la dicción y articulación, etc.

Poesías

Para el aprendizaje de poesías se sigue un proceso similar al expuesto para la memorización de canciones populares:

- El profesor lee una o dos veces el poema entero.
- Explicación y comentario sobre el contenido o lo que quiere expresar el poeta. Hay que asegurarse de que todos los alumnos conocen el significado de las palabras incluidas en el poema. Esta actividad contribuye en gran medida al enriquecimiento y perfeccionamiento del vocabulario,
- Memorización por tramos de la poesía, repitiendo los dos primeros versos, los dos siguientes, y así sucesivamente hasta el final.
- Recitar el poema entero, cuidando muy especialmente la dicción, la entonación y la expresividad.

En este proceso el profesor puede motivar a los niños y facilitar la tarea de memorizar asociando gestos. Para ayudar a comprender el sentido del poema puede recurrirse a la dramatización o el dibujo, en el que el niño trata de expresar sus propias vivencias relativas al poema.

ÍNDICE

-Discriminación Fonética y Fonológica	pg. 1
• Introducción	pg. 2
• Objetivos	pg. 3
• Contenidos	pg. 4
• Metodología	pg. 5
• Actividades	pg. 6
-Fonética y Articulación	pg. 11
• Objetivos	pg. 12
• Contenidos	pg. 13
• Metodología	pg. 14

Programa de Estimulación del lenguaje

• Actividades.....	pg.15
-Expresión Oral	pg.19
• Objetivos.....	pg.20
• Contenidos.....	pg.22
• Metodología.....	pg.23
• Actividades.....	pg.24
-Discriminación Auditiva	pg.65
• Objetivos.....	pg.66
• Contenidos.....	pg.67
• Metodología.....	pg.68
• Actividades.....	pg.69
-Comprensión Oral	
• Objetivos.....	pg.82
• Contenidos.....	pg.83
• Metodología.....	pg.84
• Actividades.....	pg.85
-Ritmo y Entonación	pg.106
• Objetivos.....	pg.107
• Contenidos.....	pg.108
• Metodología.....	pg.109
• Actividades.....	pg.110