

Jugar con el lenguaje

**Propuesta de juegos para
la enseñanza del lenguaje**

Jugar con el lenguaje-1

Buscar en el diccionario.

Buscar en el diccionario las palabras desconocidas o aquellas que presenten mayor dificultad de cada lectura seleccionada.

Jugar con el lenguaje-2

Fichero de palabras.

Repartir las palabras que habéis buscado en el diccionario y elaborar una ficha con cada una de ellas. Creación de un fichero de palabras.

Jugar con el lenguaje-3

Realizar un mural en forma de árbol.

Recortar en cartulina hojas, escribir en cada hoja una palabra, su definición y una oración con dicha palabra. Pegarla en el árbol.

Jugar con el lenguaje-4

Juguemos a ampliar nuestro vocabulario.

De las palabras que estamos estudiando elegimos una. Un niño sale de la clase. Los demás compañeros se ponen de acuerdo en la palabra que pretenden que adivine el compañero que ha salido. Se le hace entrar y puede comenzar a pedir pistas hasta adivinar de qué palabra se trata.

Jugar con el lenguaje-5

Percepción auditiva: ¿Qué palabra han dicho?

Dividimos la clase en grupos. A cada grupo le damos una palabra sin que se enteren los demás. El grupo la divide en sílabas y cada miembro del grupo se queda con una. A la señal

Jugar con el lenguaje-6

Memoria visual: El retrato.

Uno de los niños sale de la clase y el resto se ponen de acuerdo en un personaje o compañero/a de la clase. Entra el que ~~había salido y ha de ir preguntando hasta~~

Jugar con el lenguaje-7

Memoria visual: Izquierda - derecha.

D1F B4M S7G J10Ñ A2H L5E
U8X Q11P O3R N6C Z9I T12V

El maestro dicta la siguiente palabra: "2 izquierda, 4 derecha, 9 derecha, 7 derecha, 3 izquierda. AMIGO".

Luego se pedirá a cada niño que vaya dictando alguna de las palabras que estemos trabajando en el tema.

Jugar con el lenguaje-8

Pronunciación, expresión, memoria: El eco.

Elegimos las palabras del tema que mayor dificultad planteen a la hora de su pronunciación. El maestro la dirá en voz alta y los niños habrán de repetirla.

Haremos el ejercicio varias veces comenzando a cámara lenta y terminando a la mayor velocidad posible.

Jugar con el lenguaje-9

Pronunciación, expresión, memoria auditiva:
Aumentamos las palabras.

Un niño dirá una frase corta y el compañero siguiente repetirá la misma frase aumentando una palabra.

Cuando un niño considere la frase acabada dirá punto y seguido y comenzará otra, así hasta completar un texto.

Jugar con el lenguaje-10

Pronunciación, expresión, memoria auditiva:
Atentos al disparate.

Se leen unas cuantas frases sacadas de la lectura con algunos disparates incluidos. Los niños deberán detectar dónde está el error, repetir la frase completa y subsanar el error cometido anteriormente.

Jugar con el lenguaje-11

Pronunciación, expresión, memoria auditiva:
Trabalenguas.

Recogemos algún trabalenguas en el que aparezca alguna de las palabras que estamos trabajando. Si no lo encontramos podemos crear trabalenguas nosotros mismos con las palabras elegidas.

Jugar con el lenguaje-12

Pronunciación, expresión, memoria auditiva:
Poemas y canciones.

Pediremos a los niños que recojan poemas y canciones en los que aparezcan algunas de las palabras estudiadas en el tema. Crearemos un archivo sonoro con los poemas y canciones que seamos capaces de recopilar.

Jugar con el lenguaje-13

Poesía y prosa.

Para discriminar el poema de la prosa y que capten el ritmo y la rima, leeremos un poema en otra lengua (aunque no lo entiendan).

Ejemplo: "Italia bella mostratri gentile e i figli tuoi non li abbandonare senno ne vanno tutti ni Brasile non si ricordan piu di retornare".

Jugar con el lenguaje-14

Pronunciación, expresión, memoria auditiva:
Los coros I.

Cogeremos un texto, poema o canción. Lo dividiremos entre los grupos de la clase. La primera línea o verso la leeremos en voz muy baja, la segunda en voz normal, la tercera en tono fuerte, la cuarta... Una vez distribuido y preparado jugaremos a directores de orquesta e iremos dando entrada a un grupo o a otro.

Jugar con el lenguaje-15

Pronunc., expresión, memoria audit.: Los coros II.

Elegiremos textos adecuados para que el maestro haga de director y el resto de compañeros de coro. Ejemplo:

Maestro: ¿Quién tiene sangre?
Coro: ¡Sangre, sangre!
M: ¿Tiene una cabra sangre?
C: ¡Sangre, sangre!
M: ¿Tiene una piedra sangre?
C: Mudo.

La gracia está en alternar seres animados y no animados. Otro texto podría ser "La Muralla" de N. Guillén.

Jugar con el lenguaje-16

Pronunciación, expresión, memoria auditiva:
Preguntas incongruentes.

Trataremos de buscar respuestas a preguntas congruentes o incongruentes y las iremos escribiendo para poder formar un texto.

Ejemplo:

- ¿Qué hacías ayer por la calle vestido de rey?
- ¿Qué te pasó cuando caíste al pozo?
- ¿Por qué llevas un zapato y una zapatilla?
- ¿Por qué llevas la olla en la cabeza?

Jugar con el lenguaje-17

Juego teatral.

El chiste.

Dividiremos la clase en grupos y cada grupo traerá preparado en forma de diálogo un chiste y deberán representarlo en clase. También iremos preparando un fichero para estos juegos teatrales.

Jugar con el lenguaje-18

Juego teatral.

Hablemos un minuto.

En una cartulina escribiremos dos palabras en cada una. Se le dirá a un niño que elija una cartulina y sobre lo que le sugiera una de las dos palabras que ha leído deberá hablar durante un minuto.

Jugar con el lenguaje-19

Juego teatral: Explica – adivina.

Dividiremos la clase en parejas. Cada pareja elaborará una lista de 10 palabras sobre el campo semántico que le hayamos adjudicado. Recogeremos todas las listas y a continuación irán saliendo las distintas parejas y deberán explicar cada una de las palabras de la lista que le toque, esta lista naturalmente no puede ser la de ellos.

Gana la pareja que más palabras adivine en menos tiempo.

Jugar con el lenguaje-20

Juego teatral: El saco de las palabras.

El maestro hace como si llevara un saco en la espalda y empieza a repartir palabras – pueden ser sacadas del tema que estamos estudiando o del archivo de palabras de la clase – , los niños deben decir una frase con la palabra que le toque. A continuación jugaremos con las distintas frases e intentaremos formar un texto. ¡Puede ser disparatado!

Jugar con el lenguaje-21

Juego teatral: Lectores especiales.

Cogeremos un texto de unas 50 palabras del libro que estemos leyendo o sacado del periódico.

Pediremos a un niño que lo lea normalmente. El siguiente lo leerá como un inglés, como un comentarista deportivo, como un italiano, como un viejo, como un maestro de infantil, como un corredor que acaba de llegar a la meta...

Jugar con el lenguaje-22

Juego teatral: El texto mágico.

Cogemos una cartulina sin nada escrito y doblada por la mitad, para que nadie observe que no tiene contenido alguno.

Pediremos a un niño que venga a leer la noticia. Si se queda sin decir nada lo animaremos: "Vaya hombre no te acuerdas de leer, a ver si hay alguien que quiera leerlo..."

Jugar con el lenguaje-23

El juego de las parejas.

En Lengua podemos emparejar palabras sinónimas, antónimas, palabras que rimen... En Matemáticas operaciones y resultados... En C. Del Medio alimentos, animales...

Para poder llevarlo a cabo es necesario preparar fichas en cartulina -tamaño naipes- y hacer unas 20 parejas por cada tema a trabajar.

Jugar con el lenguaje-24

Presentar un libro.

Da muy buen resultado, de cara a la animación a la lectura, presentar un libro con entusiasmo, leer algún pasaje y ofrecerlo a algún alumno que se interese. Así comenzaremos una cadena de préstamos.

Jugar con el lenguaje-25

La Biblioteca.

Los maestros no lo sabemos todo y por esto mostraremos a los niños de dónde sacamos información. Hay que ir a la Biblioteca para coger todos los libros relacionados con algún tema que vayamos a trabajar.

Jugar con el lenguaje-26

Velocidad lectora: ejercicios.

- Proponer a los niños/as que lean la primera y la última palabra de cada línea (gimnasia horizontal).
- Que lean la primera palabra de cada línea (gimnasia vertical).
- Que busquen rápidamente una palabra determinada en un texto.
- Que anoten cuántas veces se repite una palabra en un texto.
- Leer un poema, pero al decir cada verso hay que mirar a los compañeros (anticipación).

Jugar con el lenguaje-27

Listado de palabras.

Prepararemos un listado de palabras numerándolo (el nº de palabras puede variar según la edad 10, 20, 30...): 1.- mercado 2.- gimnasia 3...

Pediremos que busquen una palabra y el primero que la encuentre que diga el nº que tiene. Preguntaremos a los más rápidos los "trucos" (sistema de búsqueda) que han utilizado y así daremos pistas a los más lentos.

Podemos decirles que construyan una frase con las palabras 6 y 20 (rapidez lectora e improvisación).

Jugar con el lenguaje-28

Comprensión lectora: reconstrucción de un poema.

Recortaremos el poema verso a verso y a cada niño le daremos uno. Después cada grupo deberá recomponer su poema y leerlo en voz alta (cada niño leerá el verso que le ha tocado).

Podemos darle otro orden (si se puede) y jugar con el poema.

Pediremos que lo memoricen y lo escenifiquen. Por ejemplo: se sientan todos y se van levantando conforme les toque recitar.

Jugar con el lenguaje-29

Trueque de párrafos.

Se prepara un cuento corto o una lectura. La recortaremos por párrafos, los desordenaremos y pediremos a los niños/as (distribuidos por grupos) que los ordenen. Comprobaremos si el orden es correcto cuando al grupo le toque hacer su lectura.

Jugar con el lenguaje-30

Trueque de líneas.

Recortaremos títulos de noticias (línea a línea) del periódico y los mezclaremos. Ellos deberán ordenar los títulos correctamente y adjudicarlos a su correspondiente noticia.

Jugar con el lenguaje-31

Acertar la palabra que se define.

Buscamos las definiciones de las palabras que estamos trabajando y después los niños tendrán que adivinar de qué palabra se trata al escuchar su definición.

Ej.- Ave que imita la voz humana.

Podemos hacer una variante del ejercicio anterior dando para cada definición varias respuestas, siendo una la verdadera.

Jugar con el lenguaje-32

Realización de un dibujo.

Pediremos a los alumnos que **redacten un texto** donde se explique detalladamente la realización de un dibujo con el fin de que el compañero pueda **realizar el dibujo** descrito. Una vez que estén los textos terminados se intercambian los textos y se realizan los dibujos.

Luego se compara texto y dibujo y se comentan los fallos, que pueden ser debidos a malas interpretaciones lectoras o a mala redacción.

Jugar con el lenguaje-33

Ha caído una mancha.

Se trata de recomponer un anuncio, un mensaje, un texto..., en el que ha caído una mancha y sólo se ve parte del mismo.

Para ello recortaremos de un periódico o revista unos titulares, frases o textos y mancharemos algunas letras o palabras.

Jugar con el lenguaje-34

Frases partidas en horizontal.

Prepararemos varios titulares de revistas, periódicos..., procurando escoger diferentes tipos de letra. Los recortaremos por la mitad horizontalmente. Se pedirá a los niños que los recompongan y los lean. Después preguntaremos:

- ¿qué parte se descifra primero la posterior o la inferior?
- ¿en qué parte se hallan los rasgos más significativos de la lectura?

Jugar con el lenguaje-35

Completar textos.

Se trata de completar textos a los que se le han suprimido palabras sueltas.

Ejemplo:

1.- Había una vez un al que le gustaban mucho los trajes hermosos, y sólo pensaba en del mejor modo posible.

Jugar con el lenguaje-36

Tableros lógicos.

Se trata de que a través de la lectura de unas frases los niños averigüen unos datos no dados directamente. Es decir que tengan que reflexionar, eliminar y estructurar la información

Ej: Son tres hermanos, hay que averiguar su nombre, la edad que tienen y el deporte que practican. Los datos los colocaremos en un casillero.

- | | |
|--|---|
| . Teresa es la mayor. | . El que tiene 8 años es el niño. |
| . La de 9 años practica la natación. | . María tiene un año más que Juan |
| . El monopatín no lo practican los hermanos. | . La niña de 13 años juega al baloncesto. |

Jugar con el lenguaje-37

Corregir los disparates.

Ejemplo:

. Escribir estas frases correctamente:

- 1.- Los días de la semana son seis: lunes, junio, miércoles, jueves, viernes, Santiago y domingo.
- 2.- ...

Jugar con el lenguaje-38

Elegir la palabra correcta.

Se dan unas frases en las que de vez en cuando aparecen dos posibilidades de elección de palabras y los niños han de leer la correcta.

Ejemplo:

“Era durante una (carrera, guerra) y todos huían frente al (enemigo, compañero). Un labrador fue a la (tienda, cuadra) y dijo a su caballo:

- Sígueme o los (amigos, enemigos) te cogerán”.

Jugar con el lenguaje-39

Jugar con el lenguaje-40

