

ACTIVIDADES PARA LA ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE




¡TODO VA A SALIR BIEN!



Hola, soy Conchi, maestra de A. L. en el Colegio o como decís, la “logopeda”. Espero que todos estéis bien de salud, porque eso es ahora lo más importante. Os dejo 14 actividades con sus diferentes variantes para que vayáis realizando con vuestros hijos e hijas y poder contribuir en el desarrollo y estimulación de su lenguaje.

ACTIVIDAD I: “SIMÓN DICE”




- Este juego fomenta que los niños desarrollen la comprensión y les ayudará a iniciarse en el manejo de sencillas órdenes. Organiza pequeños juegos en los que ellos tendrán que ejecutar la orden que des. Por ejemplo: tocar las diferentes partes del cuerpo según se vayan nombrando (Simón dice: “*tocarse la nariz*”).
- Si quieres ver un ejemplo, pincha en  <https://www.youtube.com/watch?v=vGb-V3xBmjA>
- Variantes:
 - Realizar el juego a la inversa. Nuestro hijo/a será Simón y nosotros obedecemos.
 - Nombrar objetos de diferentes formas (Simón dice: “*nombramos algo redondo*”) colores, frutas ,...

Unas veces será tocar (comprensión) y otras nombrar (expresión).

ACTIVIDAD 2: “VEO, VEO”



- El primer jugador dice “Veo-Veo”, el otro responde “¿Qué ves?”. El primer jugador responde: “Una cosita”. Se responde “¿Qué cosita es?”. El primero contesta, por ejemplo: “Empieza por LA-. Hay que averiguar de qué objeto se trata. Cuando el niño ya domine las sílabas se puede realizar utilizando letras, por ejemplo: “Empieza por L-”.
- Si quieres ver un ejemplo pincha en  <https://www.youtube.com/watch?v=v5wG-URNBR0>

ACTIVIDAD 3: “PALABRAS ENCADENADAS”

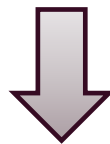


- El primer jugador dice una palabra, por ejemplo PLANTA. El otro jugador debe decir una palabra que comience por la sílaba final de la palabra dicha (en este caso, por TA, como TAZA) y así sucesivamente: ZAPATO, TOMATE....
- Si quieres ver un ejemplo pincha en  <https://www.youtube.com/watch?v=8ntlrMS3iiY>

ACTIVIDAD 4: “TODOS DE LA MISMA FAMILIA”



- La primer persona dice una palabra, por ejemplo (OSO) otra señala la categoría a la que pertenece (ANIMALES), y a continuación cada uno va diciendo palabras de dicha categoría (VACA, GATO...)
- Variante: se pueden realizar después subcategorías (animales domésticos, salvajes, acuáticos, pájaros...)



- Si quieres ver un ejemplo pincha en

<https://www.youtube.com/watch?v=EQMF9JhdMB0>

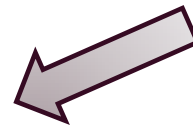
<https://www.gramaticas.net/2012/05/ejemplos-de-campos-semanticos.html>

ACTIVIDAD 5: “BUSCA EL INTRUSO”

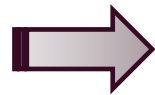


- Para este juego podéis usar las capturas de pantalla del enlace de abajo. Se trata de que el niño/a diga el nombre de todos los dibujos e identificar el intruso.

http://www.arasaac.org/materiales.php?id_material=68

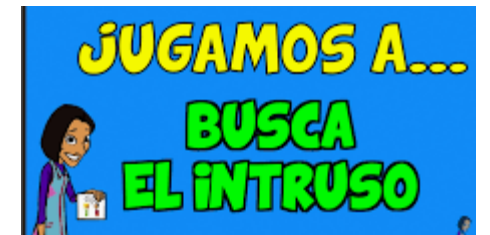


- Aquí tienes otros ejemplos



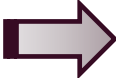



<https://www.youtube.com/watch?v=-7P7uy7ZXiA>

<https://www.youtube.com/watch?v=i4YokDkfDYI>



ACTIVIDAD 6: “QUIÉN ES QUIÉN”




- Se trata de ir haciendo preguntas para adivinar el personaje (animal u objeto) de nuestro rival.
- Igualmente podéis descargar uno de animales en  http://www.arasaac.org/materiales.php?id_material=2035
- En este ejemplo jugamos a las profesiones, puedes usarlo parándolo antes de que salga la respuesta en el video, pincha en  <https://www.youtube.com/watch?v=L4QQJEmDHcE>
 - Otros ejemplos en  <https://www.youtube.com/watch?v=BN0SoJdvHgo>
- Puedes jugar online en  <https://adivina.io/>



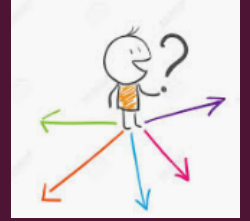
ACTIVIDAD 7: “TERMINO LAS FRASES”



- En este juego el niño/a completará frases sencillas iniciadas por el adulto que permitan adivinar su final:
 - Cuando tengo frío me pongo el
 - Para encender el fuego necesito
- Puedes jugar pinchando en  <https://www.youtube.com/watch?v=ABNgbYjPk8k>
- Hay más material dentro de este otro enlace. Entra en el apartado de categorías destacadas, elige la categoría que desees y después haz “clic” en láminas. <https://www.soyvisual.org/>



ACTIVIDAD 8: “¿DÓNDE ESTÁ?”



- Este juego debe realizarse delante de una lámina o en una habitación en la que haya muchos objetos. El primer jugador dice: “Está abajo a la derecha, ¿Qué cosa es, que tu no la ves?”. El otro jugador debe adivinar el objeto. El que lo acierta hace otra pregunta, pudiendo decir: “Está arriba a la izquierda...”, “Está al lado de una cosa que sirve para...”, “Está en un rincón cerca del que hay...”



Aprovecha para trabajar todos los conceptos espaciales (arriba, abajo, al lado, cerca, lejos...)

- Pueden servirte las laminas del ejercicio anterior  <https://www.soyvisual.org/>

- Más materiales si pinchas sobre esta imagen



ACTIVIDAD 9: “DE LA HABANA...”



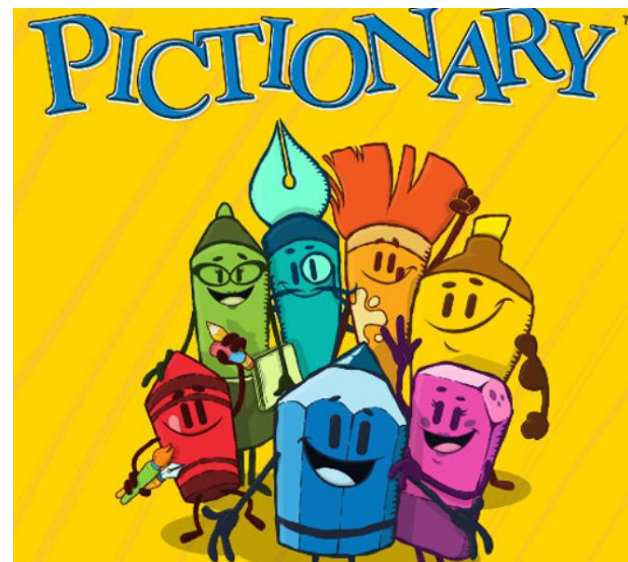
- El primer jugador dice, por ejemplo “De la Habana ha venido un barco cargado de PATATAS” y a continuación hay que ir diciendo palabras que comiencen por PA. Por ejemplo: “ pan, pasteles, pantalones, etc.”
- Variantes:
 - Puede hacerse cambiando las vocales en el orden PA, PE, PI, PO y PU. Por ejemplo: “patatas, pepinos, pistachos, pomelos, puerros, etc.”
 - Canciones / Cuentos acumulativos. Pincha en la imagen para ir a la canción.



ACTIVIDAD 9: “PICTIONARY”



- El juego consiste en dibujar y dar pistas de forma oral, pero sin decir la palabra.
- Aquí os dejo dos enlaces de Pictionary (o similares) online:
 - <https://letsdraw.it/es/>
 - <https://www.mundijuegos.com/multijugador/pictiomatic/>
 - <https://www.jueguitos.org/habilidad/pictionary/>



ACTIVIDAD 10: “LAS 20 PREGUNTAS”



- Consiste en pensar en un objeto y que las otras personas realicen preguntas. La consigna es que quién responde debe hacerlo únicamente contestando SI o NO. (Tipo al comercializado Hedbanz).
- Pincha en la imagen y verás una pequeña muestra del juego Hedbanz.



ACTIVIDAD I I: “TRIVIAL”



- Las normas del juego son las mismas que las del trivial tradicional. Seguidamente os dejo dos enlaces a dos tipos diferentes:

- **Trivial léxico - semántico**, para trabajar el aprendizaje y refuerzo del vocabulario mediante juegos léxicos y semánticos.

http://www.arasaac.org/materiales.php?id_material=2225

- **Trivial fonológico**, para trabajar la conciencia fonémica, silábica, intrasilábica y léxica de una forma lúdica.

http://www.arasaac.org/materiales.php?id_material=2146&product_id=cnV0YV9jZXN0bzI6b25hX2Rlc2Nhcmdhcy9tYXRlcmlhbGVzLzlxNDYvSnVIZ29fVHJpdmlhbF9mb25vbG9naWNvLnBkZg%3D%3D&buscador=I

ACTIVIDAD 12: “ENCUENTRA EL ELEMENTO COMÚN”

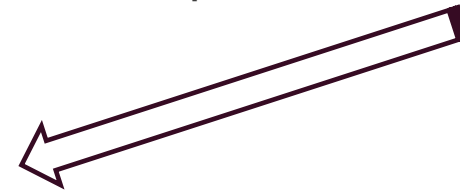


- Juego Dobble para encontrar el elemento común entre distintas tarjetas con pictogramas relacionados. A partir de estos juegos, trabajamos la discriminación visual, la concentración, los reflejos y el vocabulario.
 - Pincha aquí para ver las normas. <https://abcdeele.com/wp-content/uploads/2017/03/Instrucciones-dobble-spot-it-abcdeEle.pdf>
 - Pincha aquí para descargar los archivo de cartas.
 - http://www.arasaac.org/zona_descargas/materiales/2253/Encuentra_el_elemento_comun_Frutas.pdf
 - http://www.arasaac.org/zona_descargas/materiales/1920/Juego_Elemento_comun_Transportes_6_elementos.pdf
 - http://www.arasaac.org/zona_descargas/materiales/1918/Juego_Elemento_comun_Frutas_y_Postres_6_elementos.pdf
 - http://www.arasaac.org/zona_descargas/materiales/1918/Juego_Elemento_comun_Alimentos_8_elementos.pdf
 - http://www.arasaac.org/zona_descargas/materiales/1918/Juego_Elemento_comun_Primer_y_Segundo_plato_6_elementos.pdf
 - file:///C:/Users/equipo/Downloads/Encuentra_el_elemento_comun_material_escolar.pdf

ACTIVIDAD 13: “DADOS MÁGICOS”



- La dinámica del juego es muy sencilla: decimos “*Érase una vez...*”, lanzamos los dados cuenta historias y contamos una historia con todos los elementos que salgan en los dados. Si pinchas sobre la imagen se ve un video explicativo de cómo hacer los cubos.



- Aquí os dejo el enlace para descargar las láminas con diferentes cubos para armar.
 - <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/09/cubo-para-contar-historias-objetos-1.pdf>
 - <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/09/cubo-para-contar-historias-medios-de-transporte-1.pdf>
 - <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/09/cubo-para-contar-historias-lugares-1.pdf>
 - <https://blog.cosasmolonas.com/wp-content/uploads/2017/09/dado-historias.pdf>

ACTIVIDAD 14: “TALLER DE CUENTOS”



- En esta actividad podemos leer, inventar o escuchar en cualquier dispositivo y/o aplicación un cuento. Al finalizar podemos realizar diferentes actividades:
 - Realizar un resumen, dibujo y/o una manualidad con plastilina.
 - Preguntas sobre el cuento.
 - Realizar una dramatización del cuento.

Aquí os dejo el enlace para ver cuentacuentos desde YouTube.

