

RECURSOS PER ESTIMULAR EL LENGUATGE

RECURSOS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE

Paraules de Color Verd

 paraulesdecolorverd@gmail.com

 Paraules de color verd

 @paraulesdecolor





CATALÀ



LECTURA DE CONTES

ABANS DE COMENÇAR

Mirem la imatge de la portada i llegim el títol.

Pensem sobre què pot anar la història...

On Tindrà lloc?

Qui serà el protagonista?

DURANT LA LECTURA

Plantegem hipòtesis a mesura que anem llegint.

Emfatitzem en les emocions i en situacions rellevants



Canvis de veu

Onomatopeies

Gestos



ABANS DE LLEGIR EL FINAL

Imaginem com acabarà la història.

Què penses que passarà?

Com t'agradaria que acabés?

Fem preguntes perquè pensin una mica.

Hi ha fum!

- Què està passant?
- A qui hauran de trucar?

Plora...

- Què li haurà passat?
- I tu, quan plores, què necessites dels altres?
- Com l'ajudaries?

A L'ACABAR LA LECTURA

Ens inventem un nou final.



Absurd

Terrorífic

Intrigant

Divertit

Màgic

Fruites, animals marins, mobles, sabors de gelat, objectes que serveixin per tallar, dibuixos animats, coses de color vermell, coses que oloren bé,...

DIR PARAULES D'UN CAMP SEMÀNTIC CONCRET

Paraules que tinguin el so MMM: mussol, motxilla, suma,...

DIR PARAULES QUE COMENCIN O QUE TINGUIN UN SO



JOCs PER ESTIMULAR EL LLENGUATGE - I

DIR PARAULES D'UN CAMP SEMÀNTIC QUE COMENCIN O QUE TINGUIN UN SO CONCRET

Noms de nena que comencin per A: Anna, Alba, Aina, Abril, Alicia,...

TOCAR OBJECTES DE CASA QUE AL SEU NOM TINGUIN UN SO CONCRET

VEIG-VEIG



A la sala, a la cuina, mirant per la finestra, des del balcó o amb imatges que surtin a una revista.

Coses que tinguin el so T: tomàquet, taula, tovallola, tisores,...



Escriu una paraula o fes un dibuix a un paper i enganxa'l amb cinta adhesiva al front del teu fill/a. Ell o ella haurà de fer el mateix amb tu. Per torns, feu una pregunta cadascú per endevinar qui sou.

Compte! Només es podrà respondre SÍ/NO/NO SÉ a les preguntes plantejades.



És un ésser viu?

Oloro bé?

En Simó diu que saltem a peu coix!

Un/a jugador/a assumeix el paper de «Simó». Haurà de donar ordres a la resta de participants dient «En Simó diu...» a l'inici de cada ordre.

QUI SÓC?

JOCS PER ESTIMULAR EL LLENGUATGE - 2

EN SIMÓ DIU

LA CAIXA DELS CONTES



Ompliu una caixeta amb joguines petites, objectes petits o imatges de revistes. Agafeu a l'atzar 3 o 4 elements i inventeu una història amb ells. Cadascú pot inventar el seu conte o bé es pot fer una història entre totes!

És un mitjà de transport

Pot arribar fins la lluna!



QUÈ TINC AL CAP?



Un participant pensa una paraula. Deurà donar pistes perquè els altres l'endevinin.



Un participant diu una paraula. El següent diu la paraula que ha dit el primer i altra nova.

Opció 1: Diem només l'última paraula i n'afegim una nova.

Opció 2: Diem totes les paraules anteriors i n'afegim una nova.

Així successivament fins que algú s'equivoqui o no recordi les paraules anteriors.

PARAULES ENCADENADES

Canta cançons populars que siguin repetitives amb els més petits. És important fer canvis de veu i ajudar-se dels gestos!

Sol, Solet!

CANÇONS INFANTILS

En Joan petit quan balla...

JOC PER ESTIMULAR EL LLENGUATGE - 3

STOP!

Ompliu una graella amb diferents camp semàntics (noms, animals, aliments,...). Dieu una lletra i penseu una paraula per cada grup. Qui ompli la graella abans guanya!

EL/LA REI/NA I EL DIBUIXANT

Un participant fa de rei/na i l'altre de dibuixant. El/la rei/na pensa alguna cosa (un animal, un paisatge,...) i li dona ordres al dibuixant perquè, sense saber-ho, acabi fent el dibuix que està pensant.





CASTELLANO



LECTURA DE CUENTOS

ANTES DE EMPEZAR

Miramos la imagen de la portada i leemos el título.

Pensamos sobre qué puede ir la historia...

¿Quién será el protagonista?

¿Dónde pasará?

DURANTE LA LECTURA

Planteamos hipótesis a medida que vamos leyendo.

Enfatizamos en las emociones y situaciones relevantes



Cambios de voz

Onomatopeyas

Gestos

Hacemos preguntas para que piensen un poco.

¡Hay humo!
- ¿Qué está pasando?
- ¿A quién deberán llamar?

ANTES DE LEER EL FINAL

Imaginamos cómo terminará la historia.

¿Qué piensas que pasará?

¿Cómo te gustaría que terminara?

Llora...
- ¿Qué le habrá pasado?
- Tú, cuando lloras, ¿qué necesitas de los demás?
- ¿Cómo lo ayudarías?

AL TERMINAR LA LECTURA

Nos inventamos un nuevo final.



Absurdo

Terrorífico

Intrigante

Divertido

Mágico



Frutas, animales marinos, muebles, sabores de helado, objetos que sirvan para cortar, dibujos animados, cosas de color rojo, cosas que huelan bien,...

DECIR PALABRAS DE UN CAMPO SEMÁNTICO CONCRETO

Palabras que tengan el sonido MMM: mochila, suma, marioneta,...

DECIR PALABRAS QUE EMPIECEN O QUE TENGAN UN SONIDO



JUEGOS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE - I

DECIR PALABRAS DE UN CAMPO SEMÁNTICO QUE EMPIECEN O QUE TENGAN UN SONIDO CONCRETO

Nombres de chica que empiecen por A: Ana, Alba, Aina, Abril, Alicia,...

VEO-VEO



En el comedor, en la cocina, mirando por la ventana, desde el balcón o con imágenes que salgan en una revista.

TOCAR OBJETOS DE CASA QUE EN SU NOMBRE TENGAN UN SONIDO CONCRETO

Cosas que tengan el sonido T: tomate, toalla, tijeras,...



Escribe una palabra o haz un dibujo en un papel y engánchalo con cinta adhesiva en la frente de tu hijo/a. El o ella deberá hacer lo mismo contigo. Por turnos, haced una pregunta cada uno para adivinar quienes sois. ¡Cuidado! Únicamente se podrá responder SÍ/NO/NO SÉ a las preguntas planteadas.



¿Es un ser vivo?

¿Huele bien?

¡Simón dice que saltamos a la pata coja!

Un/a jugador/a asume el papel de «Simón». Deberá dar órdenes al resto de participantes diciendo «Simón dice...» al inicio de cada orden.

¿QUIÉN SOY?

JUEGOS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE - 2

SIMÓN DICE

LA CAJA DE LAS HISTORIAS

Llenad una cajita con juguetes, objetos pequeños o imágenes de revista. Coged 3 o 4 al azar e inventad una historia con ellos. Cada participante puede inventar su cuento a podéis crear una historia entre todos.



¿QUÉ TENGO EN LA CABEZA?

Un participante piensa una palabra. Deberá dar pistas para que el resto la adivine.



Es un medio de transporte

Puede llegar hasta la luna



Un participante dice una palabra. El siguiente dice la palabra que ha dicho el primero y otra nueva.

Opción 1: Decir la última palabra y añadir una nueva.

Opción 2: Decir todas las palabras anteriores y añadir una nueva.

Así sucesivamente hasta que alguien se equivoque o no se acuerde de las palabras anteriores..

Cantar canciones populares que sean repetitivas con los/as más pequeños/as. Es importante hacer cambios de voz y ayudarse de gestos.

PALABRAS ENCADENADAS

CANCIONES INFANTILES

Cinco lobitos...

JUEGOS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE - 3

¡STOP!

Llenad una tabla con diferentes campos semánticos (nombres, animales, alimentos,...). Decid una letra y pensad una palabra para cada grupo.

¡Quién lleve la tabla antes, gana!

EL/LA REY/REINA Y EL DIBUJANTE

Un participante es rey o reina y el otro el dibujante. El/la rey o reina piensa una cosa (un animal, un paisaje,...) y le da órdenes al dibujante para que, sin saberlo, haga el dibujo que está pensando.

