

ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ORAL (ESCUCHAR, HABLAR Y CONVERSAR) EN EDUCACIÓN PRIMARIA.

Con estas actividades pretendemos principalmente estimular la imaginación y, con ello, el deseo de expresarse oralmente (hablar) y de escuchar. Son actividades aplicables a los tres ciclos de Primaria, aunque variando, lógicamente el grado de dificultad y de orientación o ayuda por parte del profesor. Muchas de estas actividades pueden realizarse de forma escrita, todo dependerá del criterio del profesor.

- *Iniciar una narración*

Por ejemplo: lo que hace al salir del colegio, un día que llovió mucho; lo que hace cuando come; lo que hace en el recreo; un día en casa; como se juega al escondite...

- *Resumir cuentos y lecturas (contar todo, pero solo lo esencial).*
- *Iniciarse en la técnica del debate.*

Eligiendo entre todos un tema apropiado de decisión y que genere posturas diferentes entre los alumnos y alumnas, por ejemplo, “las normas de esta escuela”; eligiendo la figura del moderador y agrupándose en los bandos fijados de antemano, por ejemplo, en este caso, “ay que endurecer las normas”, mejor seguimos como estábamos pero añadiendo algo más”; respetar las normas del uso de palabra y de pedida del turno,...

+Narrar una película, sin decir el título y adivinar cuál es. +Iniciación al diálogo (primero, dos, tres, cuatro personajes y luego más personajes).

Cada alumno podrá ponerse en un papel. Por ejemplo: entre dos compañeros de clase, un taxista y su cliente, un tendero y cliente, marido y mujer, padre e hijo que ha suspendido, madre e hijo por la mañana antes del colegio.

- Elegir una palabra, por ejemplo, “agua” y narrar alguna historia o sensaciones que les produzca.
- Trabajar con la afinidad de sonidos, con palabras, por ejemplo, que empiecen por “cla”; que acaben en “ión”; que rimen con “rastrillo”, etc.
- Trabajar con afinidades o campos semánticos: materiales (piedra, mármol, ladrillo, etc.); animales domésticos,...
- Contar diferentes y novedosos usos que pueda tener...un paraguas, un cubo, etc.
- Las parejas imaginativas.

Se le pide a un niño/a que escriba una palabra en la pizarra, mientras, otro se tapa los ojos.

Cuando todos han visto la palabra que ha escrito su compañero, se borra esa palabra, y el niño/a que se tapó los ojos sale a la pizarra y escribe otra al azar. Este juego preparatorio crea un clima de motivación y atención a la actividad.

Hay que tener en cuenta que para que el juego surta efecto tiene que haber una cierta diferencia semántica entre las dos palabras. Así por

ejemplo: Las palabras “perro y gato” no serían una buena pareja. Si ocurriera esto, convendría cambiar de pareja. Un ejemplo de buena pareja, podría ser: oso-motocicleta.

La forma de trabajar con estas parejas, podría ser:

Narrar libremente historias que contengan las dos palabras.

Establecer relaciones entre las palabras colocando, por ejemplo, preposiciones: El oso con la motocicleta, el oso de la motocicleta, el oso sobre la motocicleta,...

- *¿Y si...?*

En esta actividad, nuestros alumnos inventan preguntas, escogiendo al azar un sujeto y un predicado. Por ejemplo:

- *¿Qué pasaría si...?*

Si vas en un avión y aterrizas en la Luna; si una mañana al levantarnos hubieran desaparecido las plantas; si al llegar al colegio hubieran desaparecido los maestros...

Para darle más interés a sus historias, se les puede sugerir que comenten: escoger protagonistas, reacciones de los mismos, incidentes...

- *Los prefijos y sufijos deformantes.*

Esta actividad consiste en deformar las palabras para estimular la expresión oral. Una buena manera de deformar una palabra es

poniéndole un prefijo o sufijo arbitrario. Nuestros alumnos/as, una vez formada la nueva palabra, la definen y cuentan historias. Por ejemplo:

Semi-perro (mitad hombre y mitad perro). Super-lámpara (ilumina la mitad de España).

Otra manera de trabajarlos, es hacer dos tablas, una de prefijos y otra de sustantivos y unirlos al azar.

- *El error divertido.*

Se pueden utilizar los errores de los niños, bien ortográficos o semánticos para inventar objetos y definir para qué sirven. Por ejemplo: pajaro, toche, trast...

- *Grabando resúmenes.*

Grabamos los resúmenes breves que nuestros alumnos expongan sobre un texto (descripción, relato, diálogo, poesía, noticia del periódico,...). Escuchamos, posteriormente las grabaciones para ver si los resúmenes han seleccionado los datos más relevantes.

- *Recital en clase*

Memorizar poemas de diferente duración, tradicionales o no, incluso inventado, y hacer, entre todos, un recital en clase, valorando la entonación, el ritmo, la originalidad,... Para realizar esta actividad, nuestros alumnos pueden venir a clase disfrazados para meterse más en el papel. Por ejemplo: si el poema es sobre un pirata, disfrazarse de ese personaje.

- *Inventando historias.*

Para este juego, necesitamos preparar varias tarjetas de cartulina con sustantivos, verbos y adjetivos. A continuación, las distribuimos al azar en varias mesas de la clase (que serán los rincones). A una señal del maestro, los niños por grupos, deben ir a cada rincón, leer las tarjetas que les han tocado e inventar una historia en un tiempo límite que, más tarde, será contada al resto de la clase, escrita o leída. Finalmente, se votarán las narraciones más originales, imaginativas, bien estructuradas (gramaticalmente hablando), con mayor riqueza de vocabulario,.... Por ejemplo en las tarjetas les puede tocar: hipopótamo, ciudad, reciente, matrimonio,...

- *Alargar frases.*

Comenzaremos con una frase y sucesivamente, cada alumno/a tendrá que recordar todas las palabras que se han dicho hasta su turno y añadir una más. El juego se interrumpirá cuando alguien se equivoque al recordar como iba la frase. Entonces, se puede volver a comenzar con una frase nueva.

Por ejemplo: El perro de mi amigo... El perro de mi amigo muerde... El perro de mi amigo muerde cuando... *+Palabras tabú.*

Colocamos dentro de una caja de zapatos, varios papelitos (uno por cada alumno/a), donde aparezcan el nombre a describir (animal, objeto, personaje, planta,...) y dos o tres palabras “tabú” que el niño/a no puede pronunciar a la hora de describirlo. Por ejemplo_

Raúl-ni “futbolista”, ni “fútbol”. Peine-ni “peinarse”, ni “pelo”.

Por turnos, deben describir el nombre, sin decir, las palabras “tabú” y el resto de la clase, debe adivinar de qué se trata.

- *Concurso de chistes, rimas humorísticas, adivinanzas, canciones,...*

En este juego distribuimos entre nuestros alumnos/as tarjetas variadas con sustantivos, adjetivos, pronombres, preposiciones, conjunciones, verbos,... que forman parte de oraciones, pero que las entregaremos desordenadas.

Por ejemplo: -El mejor amigo de mi primo es su perro Skip. -María sabe hacer increíbles inventos y originales utensilios para su casa.

Cada alumno/a tendrá una tarjeta y se moverán por la clase o el patio desordenadamente. A una señal del maestro/a, tienen un tiempo límite para agruparse según lo que diga el maestro/a. Por ejemplo:

“Nombres propios” (Skip, Julio, María). “Palabras llanas” (increíbles, utensilios),... “Artículos” (él, la)... “Preposiciones” (de, para),...

“Adjetivos” (mejor, increíble, originales)... “Nombres comunes” (perro, amigo, primo),...

“Frasas enteras” (con la correcta concordancia),...

Con esta actividad, además de trabajar la comprensión oral, se desarrolla la competencia en comunicativa y lingüística a nivel gramatical y semántico.

ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA (LECTURA) EN PRIMARIA.

Con estas actividades pretendemos principalmente estimular el gusto por la lectura y mejorar la capacidad de comprensión lectora, a través de actividades lúdicas y recreativas que estimulen la creatividad, aplicables en los tres ciclos de Primaria, aunque variando, lógicamente el grado de dificultad y de orientación o ayuda por parte del profesor.

+Recortar titulares de periódicos y mezclarlos para obtener noticias absurdas o divertidas.

También se puede realizar recortando y pegando trozos de texto de diferentes revistas que luego habrá que leer y comentar en clase. Por ejemplo: un perro antidroga, huye a Francia con el dinero.

+Colorín, colorado...

A continuación, se incluyen una serie de juegos divertidos para animar a la lectura, estimular la comprensión lectora y la comprensión y expresión oral.

- . a) *Equivocando cuentos.* Se trata de cambiar los personajes o situaciones de la historia. Un ejemplo “Érase una vez una niña que se llamaba Caperucita Verde...”.
- . b) *La extraña pareja.* Son parejas extrañas (en las que uno de uno de los términos es un grupo de palabras) originadas a partir de cuentos tradicionales. Por ejemplo: los tres cerditos, casita de paja, de palo, de ladrillo, lobo // coche de policía o de

bomberos. Se puede utilizar cualquier palabra que se les ocurra e incorporarla al cuento original, dramatizándolo incluso.

c) Estos cuentos están locos.

Se trata de invertir los roles de los personajes del cuento de forma premeditada. Por ejemplo: Caperucita Roja es mala y el lobo bueno... Con esta inversión de papeles, podemos conseguir el punto de partida de una narración libre.

- . *d) ¿Qué sucede después?* Continuar los cuentos, con continuaciones disparatadas o no, por ejemplo: Los tres cerditos, se hicieron constructores, hicieron muchos pisos en la playa y se forraron. ¿Cómo fue el matrimonio de Cenicienta después de casarse con el príncipe?
- . *e) Mezcla de cuentos.* Se mezclan elementos de distintos cuentos, Ejemplo: El lobo ataca a Cenicienta, el Gato con Botas ayuda a Caperucita Roja, etc.
- . *f) Copiar cuentos.* Se trata de copiar la estructura de los cuentos, pero inventando otros personajes, relaciones y situaciones entre ellos, dejando vagar la imaginación.

+Imágenes en cartulinas.

Se escogen figuras e imágenes de distintas revistas o cómics y se pegan en cartulinas. Se van sacando las cartulinas e inventando una historia tomando como marco de referencia las imágenes que aparecen

en ellas. Cada niño podrá representar la carta que le tocó.

+Lectura cronometrada.

Se divide a la clase por equipos, a cada equipo se le entregan varias preguntas de textos de diferentes tipos (humorísticos, periodísticos, poemas, cuentos,...) Por turnos,

cada miembro del equipo lee un fragmento, cuya lectura es cronometrada por el profesor con un cronometro. Al final se les hace dos o tres preguntas sobre el mismo para comprobar el nivel de comprensión lectora. Gana el equipo que menos tarde en leer y que más entienda la lectura. Todos los equipos deben pasar por los mismos textos para que no haya disputas sobre si uno u otro era más fácil para uno u otro equipo.

ACTIVIDADES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ESCRITA (ESCRIBIR) EN PRIMARIA.

Con este tipo de actividades pretendemos principalmente mejorar la destreza de la escritura, tanto a nivel ortográfico como léxico y gramatical, planteando una serie de actividades motivadoras para nuestro alumnado por su carácter más lúdico, no tan reglado. Aplicables en los tres ciclos de Primaria, aunque variando, lógicamente el grado de dificultad y de orientación o ayuda por parte del profesor.

Además, en los dos apartados anteriores, referidos a la comprensión y expresión oral y la lectura, podemos encontrar también muchas actividades que pueden realizarse de forma escrita, dependiendo del criterio del maestro y adaptándolas a la edad de nuestros alumnos.

Algunos ejercicios cortos que servirán de entrenamiento previo a las actividades pueden ser:

- Formar frases con nombres, adjetivos y verbos concordando tiempos y personas.
- Trabajar contestando e inventando preguntas utilizando: ¿qué?, ¿cuánto?, ¿cuándo?, ¿cómo?, ¿dónde?, ¿por qué? porque...
- Escribir varias frases con la misma palabra.
- Calificar con dos, tres, cuatro,...adjetivos.
- Construir frases con distinto número de palabras.
- Ordenar frases desordenadas.
- Cambiar el orden de las palabras de una frase.
- Alargar frases todo lo posible.
- Uso de antónimos y sinónimos (primero sustituyendo palabras, luego podrán utilizarse directamente, sin sustitución).
- Inventar frases partiendo de dibujos o ilustraciones...
- Uso de comparaciones (primero, se comparan cosas concretas, luego se pasará a comparar cosas abstractas). Por ejemplo:
- Ojos verdes como... / pastel dulce como... / toro negro... / sábana

blanca... / camisa roja... / labios fríos... / puerta pesada... / ojos grandes... / habitación oscura... / niña hermosa... / perro pequeño... / hombre valiente... / reloj ruidoso... / cara limpia...

- Poner título a escenas, lecturas; cambiar el título a cuentos.
- Escribir sobre historietas gráficas, cómics, cuentos,...que hayan leído.

- Describir objetos, animales y personas (también carácter, gustos, cualidades, forma de vestir...). *+Escribir imaginativamente.*

Nuestros alumnos y alumnas deben imaginar que son, por ejemplo, un león de la selva, un deportista famoso, un conductor de ambulancia, una lombriz de tierra, el ser más horrible, el más guapo, el más travieso, el más alto,... y escribir sobre ello.

+Completar refranes populares Con las letras o palabras que falten. Por ejemplo: “_____ **vale** _____ **en mano que** _____ **volando**”. *+Mi ayudante personal.* Los alumnos realizarán una lectura inicial de un texto (narración, diálogo, poesía, cuento,...) y se apuntarán las palabras cuyo significado ignoran. El profesor repartirá las

palabras entre los alumnos y alumnas para que las busquen en el diccionario y expongan los significados a los compañeros y compañeras.

+Palabras o frases condicionadas.

Pedir a los alumnos que escriban oraciones o palabras que cumplan determinadas condiciones, por ejemplo:

“Oración de ocho palabras con un nombre colectivo y una palabra esdrújula” “Palabra llana que lleve “m” antes de “b”.

+El dictado disparado.

En esta actividad, el profesor entrega a los alumnos y alumnas una hoja donde aparezca un dictado hecho con faltas de ortografía, escritas a propósito. Nuestros alumnos deben actuar de profesores, corrigiendo las faltas y explicando la regla ortográfica.