

Jugamos y nos comunicamos: Programa para la prevención de los trastornos del lenguaje oral a través de la educación en valores.

Alicia Jiménez García

"C.P. Manuel Pacheco"
Badajoz

Índice

1. Justificación del Proyecto	51
2. Metodología	52
3. Objetivos generales	53
4. Objetivos específicos	54
5. Contenidos	54
6. Unidad didáctica I : La autoestima	59
a.Cuento: Un osito diferente.	59
b.Expresión oral	60
c.Fonología	60
d.Morfosintaxis	61
e.Semántica	64
7. Unidad didáctica II: La comunicación	66
a.Cuento: Podemos ser amigos	66
b.Expresión oral	66
c.Fonología	67
d.Morfosintaxis	68
d.Semántica	69
8. Unidad didáctica III: La educación	70
a.Cuento: Rodolfo, el maleducado	70
b.Expresión oral	71
c.Fonología	72
d.Morfosintaxis	74
e.Semántica	75
9. Unidad didáctica IV: Resolución de conflictos	77
a.Cuento: El rompecabezas sucio	77
b.Expresión oral	78
c.Fonología	78
d.Morfosintaxis	79
e.Semántica	80
10. Unidad didáctica V: Autocontrol emocional	83
a.Cuento: Un regalo muy, muy especial	83
b.Expresión oral	83
c.Fonología	84
d.Morfosintaxis	85
e.Semántica	86
11. Unidad didáctica VI: La empatía	90
a.Cuento: El saludo de mi amiga	90
b.Expresión oral	91
c.Fonología	91
d.Morfosintaxis	92
e.Semántica	93

JUGAMOS Y NOS COMUNICAMOS: UN PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LOS TRASTORNOS DEL LENGUAJE ORAL A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN EN VALORES.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El Colegio Público Manuel Pacheco se encuentra ubicado en la barriada Suerte de Saavedra situado en las afueras de la ciudad de Badajoz. La barriada tiene 9000 habitantes aproximadamente y su procedencia es muy variada. En un principio fue un barrio conformado por personas trabajadoras(obreros no cualificados) , en el año 1988 se produce un primer realojo que no cambió significativamente el perfil social y cultural de la barriada pero posteriormente se realizan otros dos realojos, entre los años 99 y 02, aunque este proceso no ha terminado en la actualidad. Es importante señalar que estas últimas llegadas de población nueva sí han significado un cambio importante en la realidad Suerte de Saavedra.

Así, ha aumentado el tráfico y consumo de drogas y estupefacientes, el aumento de población desempleada y del analfabetismo funcional y real.

Como consecuencia de toda esta nueva realidad social y cultural, a pesar de las diferencias que siempre existen en las familias y entre los niños y niñas que acuden al colegio, podemos señalar como características generales unos determinados déficits sociales que dan lugar a una determinada realidad escolar:

Por un lado nos encontramos con absentismo escolar, muchas veces admitido por los padres, escasos hábitos de estudio, dificultades en la expresión oral, escasa afición por la lectura y faltas de alternativas de ocio.

Por el otro, escasez de habilidades sociales, escasa valoración de la educación como vía de desarrollo personal y promoción social, careciendo los niños , en muchos casos, de modelos de identificación adecuada en su familia y a la vez con gran aumento de la diversidad étnica de los escolares, que está provocando contradicciones en la Comunidad Educativa, fundamentalmente en las familias.

Lo cual se refleja en los alumnos en una autoestima muy baja, impulsividad, inquietud, nerviosismo, falta de atención, desmotivación por la escuela, por el aprendizaje... dejadez...irresponsabilidad en los estudios, absentismo escolar. olvido, destrozo, pérdida, , suciedad...de los materiales escolares propios y del aula.

Ante esta problemática social y cultural el planteamiento que nos hicimos desde el Centro como uno de los ejes fundamentales de nuestro Proyecto Educativo fue el trabajo sobre la educación en valores de una manera sistemática, como medio para favorecer el acceso al currículo, ya que a, nuestro alumnado, falto de estas mínimas habilidades emocionales y sociales le resulta mucho más complicado poder seguir de

forma normalizada su proceso formativo. Este trabajo sistemático sobre las habilidades emocionales y las habilidades sociales, comienza en la Educación Infantil y va, dentro de las áreas que se trabajan normalmente en el aula, ampliándose a los tres ciclos de Educación Primaria.

Aunque es agradable pensar en las historias personales positivas de autoestima, que nos llegan a la escuela, no podemos olvidarnos de otras historias de niños con una baja autoestima, debido a circunstancias personales o sociales propias o de sus familias; la realidad es que a la escuela también llegan niños así y es su labor ofrecerles todo el clima, el ambiente y el apoyo humano que precisan para que puedan mejorar su baja autoestima y su falta de habilidades sociales para que así puedan ir avanzando en su desarrollo personal y social.

Por otra parte, las competencias lingüísticas, las referidas al lenguaje, con una visión basada eminentemente en la idea de que es un instrumento de comunicación humana, son fundamentales en la educación integral de nuestros alumnos. El niño que por carencia de un medio socio-cultural adecuado posee poquísimas informaciones culturales, se ve en dificultad para aprovechar las estimulaciones de los medios sociales y de comunicación, por no haber sido familiarizados con el tipo de lenguaje que estos emplean. Así, las diferencias lingüísticas representan una evidencia que en el marco escolar, juega siempre en desfavor de los niños de origen más humilde.

Así con un interés muy decidido, por una parte, en que la educación emocional forme parte de la práctica educativa, ya que se cree que puede contribuir a facilitar una estructuración de la sociedad que posibilite un mundo más inteligente y feliz, y por el otro en la estimulación psicolingüística como pertinente y necesaria, especialmente en los ambientes más desfavorecidos, durante los cursos 2002/03, 2003/04 se ha estado llevando, en el centro, por la autora de este trabajo un Programa para la Prevención de los trastornos del lenguaje oral, a través de la educación en valores en el segundo ciclo de educación infantil "Jugamos y nos comunicamos". El presente Programa sigue llevándose a cabo durante este curso escolar.

2. METODOLOGÍA

Los aspectos trabajados en el Programa son la fonología, la morfosintaxis, la semántica y la pragmática, imbricados en los centros de interés que se están trabajando en ese momento en el aula, con lo cual cada unidad representa uno de esos centros, teniendo como eje conductor y conector la educación en valores.

Se comienza con un cuento, donde se trata un tema relacionado con las habilidades emocionales y/o sociales: la autoestima, las emociones, las habilidades de comunicación, la solución de conflictos... a partir del cual se reflexiona, en una serie de actividades de expresión oral, sobre aspectos relacionados con la habilidad que estamos traba-

jando, por medio de la conversación, representaciones del cuento, dinámicas de grupo, ensayos de conducta...

Una de las actividades centrales es la conversación, que traspasa los objetivos y los aprendizajes del área del lenguaje porque es una actividad globalizadora y transversal de amplio alcance, en la que los rasgos de carácter afectivo y emocional adquieren una gran importancia. Al ser un lugar de confrontación de diferentes puntos de vista es una situación idónea para iniciarse en la difícil actitud de ponerse en el lugar del otro (empatía).

Asimismo posibilita y potencia la construcción del lenguaje porque hay una constante interacción, y se educa el hábito de saber hablar porque el hecho de explicar una cosa implica una estructura, haber pensado en ella y haberla madurado. Y en el momento de la comunicación es preciso hacerlo sin sentir vergüenza, sin sonrojarse, con un tono de voz adecuado, esforzándose en pronunciar bien y utilizando un vocabulario adecuado.

Esta actividad al hacerla en un lugar y tiempo determinado da seguridad, educando la idea de tiempo y de espacio.

Teniendo en cuenta la globalización necesaria en Educación Infantil, el cuento se desarrolla con un determinado centro de interés que es el que se está trabajando en ese momento en el aula: el otoño, la alimentación e higiene, el invierno, los animales, la primavera y el verano.

Los niños van haciendo actividades, en el aspecto **fonológico**, de motricidad bucofacial, discriminación auditiva, memoria auditiva... en el aspecto **morfosintáctico** de organización adecuada de frases, de ausencia de nexos... en el aspecto **semántico**, la ampliación de vocabulario, análisis, síntesis, opuestos sinónimos... y en el aspecto **pragmático**, las habilidades para pedir, preguntar, crear, inventar...

Dado que las actitudes corporales son importantes, generalmente se forma un círculo con los alumnos y el/la maestra. El hecho de sentarse en círculo permite ver la cara de todos los miembros del grupo, convirtiéndose en un espacio que podemos llenar entre todos con nuestras explicaciones, aportaciones e ideas.

OBJETIVOS GENERALES

Para plantearnos la formación integral en el ámbito de la escuela, y para que en ella se tenga en cuenta la totalidad de la persona, tendremos que poner en funcionamiento todos los lenguajes de que disponemos y deberemos ser empáticos para poder averiguar los pensamientos de nuestros niños. Por ello los objetivos propuestos son:

1. Aprender a comunicarnos de una manera socialmente adecuada desde la óptica de los componentes tanto verbales como no verbales de la comunicación: la mirada, la expresión facial, los gestos, la postura...comenzando desde el respeto al turno de palabra o la utilización de un tono de voz suave, hasta la expresión adecuada de quejas o sentimientos de enfado o rabia de una forma socialmente correcta y con una expresión adecuada.
2. Conseguir que los alumnos, a través de este programa, incluido en las áreas que diariamente se trabajan en el aula, consigan acorde con su nivel madurativo, el dominio progresivo de la lengua hablada, tanto a nivel expresivo como comprensivo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos planteados fueron los siguientes:

- a) Aumentar su autoestima para que pueda quererse a sí mismo y pueda así también querer a los demás.
- b) Prepararles para participar en conversaciones con distintas personas y en distintas situaciones
- c) Aprender a resolver conflictos de una manera pacífica.
- d) Aprender a mostrar preocupación hacia los amigos, compañeros y demás personas con las que nos relacionamos.
- e) Conseguir la ampliación del vocabulario del niño y su utilización adecuada en el entorno.
- f) Conseguir una buena motricidad bucofacial como requisito básico para la ejecución correcta de movimientos articulatorios durante la expresión verbal.
- g) Conseguir una adecuada estructuración de la frase como requisito imprescindible para emitir un lenguaje comprensible y coherente.

CONTENIDOS.

Los contenidos trabajados en el Programa corresponden tanto al área de lenguaje como a la de educación en valores, íntimamente relacionadas e imbricadas entre sí.

1. AUTOESTIMA: NOS QUEREMOS COMO SOMOS.

1. EXPRESIÓN ORAL

- Sentimientos de autoaceptación con nuestro propio cuerpo.

- Expresión de cualidades y habilidades de uno mismo.
- Expresión de cualidades y habilidades de los demás miembros del grupo.
- Valoración positiva como miembro del grupo.

2.FONOLOGÍA

- a. Motricidad bucofacial.
- a. Ejercicios linguales
- b. Ejercicios labiales
- c. Ejercicios respiratorios.
- d. Ejercicios de soplo.
- b. Discriminación auditivo fonética.
- a. Discriminación ruido- silencio.
- b. Discriminación sonido- silencio.
- c. Discriminación palabra-palabra.

3.MORFOSINTAXIS.

- a. Utilización adecuada de nexos.
- b. Orden lógico adecuado en la frase.

4.AMPLIACIÓN DE VOCABULARIO

- a. Ejercicios de análisis
- b. Ejercicios de síntesis.
- c. Ejercicios de asociación.

2. CONTROL EMOCIONAL: SABEMOS COMO NOS SENTIMOS.

1.EXPRESIÓN ORAL

- Identificación de emociones: alegría, tristeza, miedo, enfado.
- Expresión de sentimientos y emociones positivas.
- Expresión de sentimientos y emociones negativas.

2.FONOLOGÍA

- a. Motricidad bucofacial.

-Ejercicios lingüales

-Ejercicios labiales

-Ejercicios respiratorios

b. Discriminación auditivo fonética.

-Discriminación sonido- silencio.

-Discriminación sonido-sonido.

-Discriminación palabra-palabra.

-Discriminación sílaba –sílaba.

3.MORFOSINTAXIS.

a.Utilización adecuada de nexos.

b.Orden lógico adecuado en la frase.

c.Complejidad suficiente en la misma.

4.AMPLIACIÓN DE VOCABULARIO.

a.Ejercicios de síntesis.

b.Ejercicios de asociación.

c.Ejercicios de contrarios.

3. HABILIDADES SOCIALES: APRENDEMOS A COMUNICARNOS.

1. EXPRESIÓN ORAL

-Comunicación adecuada de deseos, sentimientos y opiniones.

-Escucha activa de los pensamientos, deseos y opiniones de los demás.

-Realización adecuada de peticiones a los demás.

-Expresión adecuada de quejas.

2. FONOLOGÍA

a.Motricidad bucofacial.

-Ejercicios lingüales

-Ejercicios mandibulares

-Ejercicios labiales

-Ejercicios respiratorios.

b.Discriminación auditivo fonética.

a.Discriminación sonido-sonido.

b.Discriminación palabra-palabra.

c.Discriminación sílaba –sílaba.

3. MORFOSINTAXIS.

b.Utilización adecuada de nexos.

c.Orden lógico adecuado en la frase.

d.Complejidad suficiente en la misma.

4. AMPLIACIÓN DE VOCABULARIO

a.Ejercicios de semejanza.

b.Ejercicios de contrarios.

4. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS: NOS PREPARAMOS PARA RESOLVER LOS PROBLEMAS ENTRE TODOS

1. EXPRESIÓN ORAL.

-Identificación con claridad del problema o conflicto.

-Desarrollo de la creatividad para la resolución del problema o conflicto.

-Respeto a las normas de convivencia.

-Valoración de la cooperación entre todos a la hora de buscar soluciones para un problema o conflicto

2. FONOLOGÍA

a.Motricidad bucofacial.

-Ejercicios respiratorios.

-Ejercicios de soplo.

-Ejercicios de vocalización.

b.Discriminación auditivo fonética.

-Discriminación sonido-sonido.

-Discriminación palabra-palabra.

-Discriminación sílaba –sílaba.

3.MORFOSINTAXIS.

- Utilización adecuada de nexos.
- Orden lógico adecuado en la frase.
- Complejidad suficiente en la misma.

4.AMPLIACIÓN DE VOCABULARIO.

- Ejercicios de síntesis.
- Ejercicios de asociación.
- Ejercicios de semejanza.

UNIDAD DIDÁCTICA I: LA AUTOESTIMA.

UN OSITO DIFERENTE

Al osito Nicolás le gustaba acompañar a su padre al bosque y con las virtudes de leña imitar el gran bigote de su abuelo, sonreír viendo al señor erizo revolcarse en la tierra, mirar como caen las hojas de los árboles...

Un día de otoño que Nicolás acompañaba a su padre al bosque, hacía mucho viento y las hojas se caían de los árboles formando alfombras amarillas en el suelo, el viento de repente comenzó a hacerse más y más fuerte y comenzaron a caer las primeras gotas de lluvia. A lo lejos vieron una cueva, las ramas de los árboles se movían como si fueran los brazos de un gigante y Nicolás se asustó mucho. Por fin llegaron a la cueva y cuando se estaban calentando apareció un oso muy, muy grande que tenía los pelos de punta y los dientes un poco grandes.

El osito y su padre no pudieron ocultar su asombro y por fin Nicolás con la voz muy bajita y muerto de miedo se atrevió a preguntar: ¿Este señor es de verdad un oso? Nuestro oso grandullón que se llamaba Roberto, y que se dirigía a ellos, con su guitarra colgada al hombro y una amplia sonrisa, se quedó paralizado, mirando hacia abajo y sin saber qué decir.

Mientras las lágrimas grandes se le caían de los ojos, pensaba que todos tenían que considerarle siempre feo y, o bien, se asustaban y huían de él, o bien, y nuestro amiguito no sabía qué era peor, empezaban a reírse y a decir en alto uno a uno sus defectos, que si no sabía andar bien, que si era muy gordo, que si tenía los ojos muy juntos...

Ya desde chiquitito se había acostumbrado a que todos lo miraran como un bicho auténticamente raro, sus amiguitos de guardería, sus compañeros de fútbol,... pero no por ello, su corazonzón que lo tenía grande, grande dejaba de sufrir por ello.

Así, ya se disponía a abandonar la cueva, porque el tiempo parecía que estaba mejorando, cuando el señor Renato, el papá de Nicolás, cogiéndole cariñosamente por los hombros, le invitó a compartir la merienda con ellos. Roberto no podía creérselo y no dejaba de sonreír y de hacer piruetas.

Nicolás se acurrucó al lado de su padre porque seguía sintiendo miedo. Y cuando Roberto quiso cogerle la mano, la rechazó. Roberto no dijo nada y siguió contándoles unos cuentos tan bonitos, unas historias tan fantásticas hasta que poco a poco, el osito Nicolás, emocionado y contento, iba acercándose al oso Roberto hasta acabar sentado en sus rodillas y acariciando sus pelos de erizo.

Nicolás había encontrado, de verdad, un amigo muy divertido.

1. EXPRESIÓN ORAL.

1. Comentar por qué no gustaba el oso Roberto a los demás osos.
2. ¿Qué ocurre cuándo nos desprecian o hablan mal de nosotros? ¿alguno de vosotros se ha sentido alguna vez como el oso Roberto.?
3. ¿Qué hubiera ocurrido si en lugar de criticar al oso Roberto le hubieran querido como amigo?
4. Dime tres cosas que te hayan gustado mucho del oso Roberto.
5. Representación del cuento : el/la maestra hará de narrador, y los niños y niñas intervendrán en los diálogos de los personajes que representan.
6. Dada una lista de dibujos con actividades de la vida cotidiana (atarse los zapatos, comer solo, vestirse, bailar, jugar con los compañeros, compartir los juguetes, gritar...)cada niño seleccionará tres actividades que realiza mejor y otras tres que realiza peor, verbalizándolas delante de sus compañeros.
7. Sentados los niños en círculo, irán diciendo a la vez que botan una pelota, una cualidad positiva del compañero que tienen al lado
8. Los niños dibujarán cada uno dentro de un marco su retrato y comentarán después cómo es cada uno y qué tiene de especial.

Se conversará sobre las diferencias entre las personas tanto en niños como en adultos.

2. FONOLOGÍA

a. Motricidad bucofacial.

- a.1 ¿El papá de Roberto con qué trabajaba? (realizar las vibraciones con la lengua imitando el sonido de la motosierra).
- a.2 ¿ Qué hacía Nicolás con la viruta de la leña? (sostener con el labio superior un lápiz imitando el bigote de su padre)
- a.3 ¿Cómo se sentía Roberto cuando le miraban con miedo? (expresión de tristeza)
- a.4 ¿ Cómo se sentía al principio Nicolás cuando vio al oso Roberto? (cara de asustado)
- a.5 ¿Dónde acompañó Nicolás a su padre? (al bosque, chasqueo de la lengua imitando el sonido de las hojas secas)
- a.6 ¿Qué es lo que empezó a hacer de repente? (viento: soplo fuerte)
- a.7 ¿Cómo se revolvía en la tierra el señor erizo? (redondeo de los labios)

b. Discriminación auditiva y auditivo-fonética.

b.1 Decir una serie de palabras: masa, pera, oso, pisa, asa, coso, roso, oso, dorso, oso, poso, piso, oso, aso, uso, oso. Cada vez que aparezca la palabra oso los niños se relamen, se tocan la nariz, se levantan, se sientan, dan saltos, zapatean, levantan los brazos...

Esta misma actividad se hará con las palabras OTOÑO, HOJAS, BOSQUE.

b.2 Juego del eco: utilizar los nombres relativos al otoño: hojas, viento, nube, lluvia, paraguas,

Se hace el eco con el último sonido. Ejemplo: hoja-aaaaaa

b.3 Juego de los sonidos onomatopéyicos.

- La motosierra de papá oso: br,r,r,r.
- Saltar de las ranas en el agua: croac, croa
- Chapoteo de las hojas en los charcos: chac, chac.
- Pisada de las hojas secas: crac, crac.
- Caída de las gotas de lluvia: plaf. plaf.

b.4. Juego de las rimas. ¿Verdad que osito y patito suenan igual al final?. Ahora vamos a completar lo que yo os diga con otra palabra que suene igual

- a. El osito comilón se comió un
- b. La mamá osa caza una.....
- c. En otoño hace frío y no me baño en el
- d. El papá oso cocinaba y la mamá osa.....
- e. Los ositos dormían y sus padres.....

3. MORFOSINTAXIS

a. Verbos.

- a.1. Buscaremos tres cosas que pueda hacer el papá oso en la casa.
- a.2. Buscaremos tres cosas que puedan hacer el osito Nicolás en la cueva
- a.3. Buscaremos tres cosas que pueda hacer el oso Roberto con su guitarra.

b. Sujetos

- b.1. Diremos tres cosas que se puedan mover en el bosque

b.2. Diremos tres cosas que se puedan mojar cuando llueve

b.3. Diremos tres cosas que se puedan oler en el bosque.

b.4. Diremos tres cosas que se puedan oír en el bosque.

c. Complementos.

c.1 Diremos tres sitios donde nos podremos resguardar de la lluvia.

c.2 Diremos tres sitios por donde podamos pase

c.3 Diremos tres sitios donde pueden caer las hojas secas.

d. Utilización de nexos.

El osito Nicolás

No se puede asustar,

Aunque Roberto sea grande

Muy, muy ,muy grande

La mamá que lo vió

del susto se cayó.

Y papá oso que comía

De ella mucho se reía.

e. Forma Frases con estas parejas de palabras:

oso- bosque

Hojas-viento

lluvia-paraguas

motosierra-leña.

cueva- árboles.

papá-pastel.

f. Adjetivos.

¿cómo era el oso Roberto?

¿cómo estaba el erizo?

¿cómo estaba la cueva?

¿cómo era el viento?

¿cómo estaban las hojas?

¿cómo estaba la casita de los osos?

¿cómo era el osito Nicolás?

g. Con las palabras oso y cueva inventa un cuento.

h. Por medio de la mímica, los niños deben realizar las siguientes acciones: abrazar, sonreír, soplar, acariciar, asustarse,.

i. Estando los niños en corro realizan sucesivamente las siguientes acciones:

- dar un abrazo al compañero
- freir un huevo
- serrar el tronco
- refugiarse de la lluvia.
- Jugar a la pelota.
- Salir de la cueva
- Asomarse a la puerta.
- Soplar las velas.

Cada uno utiliza después, el pronombre yo para decir la acción que realiza:

- Yo frío un huevo.
- Yo juego a la comba

Después estas acciones las realiza uno solo y los niños uno a uno irán utilizando el pronombre tú para expresar la acción que haga.

- Tú fríes un huevo
- Tú juegas a la comba.

Así hasta terminar todas las acciones y todos los niños.

Para utilizar el pronombre El uno de los niños se sale del corro que realiza la acción para que cada uno de los niños utilice este pronombre y dirán:

- El fríe un huevo.
- El juega a la comba.

Así hasta terminar todas las acciones.

4. SEMÁNTICA.

1. Puestos los niños en fila, al decir nombres de una determinada categoría (expresiones de agrado) darán un paso hacia delante, si se nombran palabras de otra categoría (animales) los niños darán un paso hacia atrás.

2. Los niños irán diciendo palabras relacionadas con el otoño.

3. Juegos de contrarios.

Hacer descubrir el concepto a base de usar adjetivos calificativos.

-Este oso es muy alto y este es muy ...

-EL oso Roberto está despeinado y el osito Nicolás está ...

-El oso Roberto está triste y el osito Nicolás está .

-El papá del osito Nicolás habla mucho y el oso Roberto habla...

-Esta cueva es muy grande y esta cueva es muy...

4. Asociar conceptos por complementación.

- Cuándo tienen hambre los ositos ¿ qué hacen?

- Cuándo están tristes ¿ qué hacen?.

- Cuándo están aburridos ¿ qué hacen?.

- Cuándo necesitan cariño ¿ qué hacen?.

5. Juegos de asociación.

El maestro/ maestra dirá la primera parte de la frase y los niños la completarán.

-Si al osito le decimos guapo.....

-Si al osito se le quiere mucho.....

-Si al osito le reñimos siempre.....

-Si el osito desordena los juguetes.....

-Si el osito se enfada con su hermano.....

-Si el osito se rie mucho.....

-Si sueña el osito con un juguete.....

6. Decir palabras de la misma familia.

-Alegre(estados de ánimo)

-Oso (animales).

-Jabón (aseo)

-Falda (prendas de vestir)

-Melón (frutas)

7. Se disponen frente a los niños una serie de objetos que hay en la clase y en primer lugar, para que entiendan el juego, se les dice que lo vayan cogiendo de uno en uno pero sin denominarlo directamente.

Ejemplo:

-Coge lo que sirve para escribir

-Coge lo que sirve para picar

-Coge lo que sirve para recortar

-Coge lo que sirve para colorear

-Coge lo que sirve para sacar punta

UNIDAD DIDÁCTICA II

HABILIDADES SOCIALES: LA COMUNICACIÓN

PODEMOS SER AMIGOS

En el bosque del osito Nicolás, vivía también el osito Vozarrón que tenía mucha fuerza y también la mano muy larga, no sabía pedir bien las cosas y no escuchaba a los demás. Siempre quería que se hiciera lo que él quería y punto Sus compañeros , incluido el osito Nicolás, le temían y no se atrevían a llevarle la contraria.

A pesar de su comportamiento, sus padres le mimaban mucho y el día de su cumpleaños le organizaron una fiesta preciosa y le regalaron una bicicleta con pedales. Vozarrón aprovechó el regalo de sus padres para ir por ahí tratando de atropellar a sus amigos. Los amigos tomaban muchas veces sus atropellos a broma porque no podían acabar de creerse de que verdaderamente el oso Vozarrón pretendiera atropellarlos

Un día intentando atropellar con la rueda de delante al osito Nicolás, tropezó con un escalón, se cayó de la bici y se golpeó la cabeza con el suelo, quedándose inconsciente. El osito Nicolás al ver al oso Vozarrón tirado y sangrando por la herida de la cabeza, empezó a correr rápidamente pidiendo ayuda, para que cuanto antes llegara la ambulancia para poder auxiliarlo.

Mientras Vozarrón estuvo en la cama , recuperándose de la caída, el osito Nicolás no se separaba de él, compartía con él sus juguetes, le contaba las historias de la escuela, le hacía reír con sus chistes...

Poco a poco, Vozarrón se fue volviendo menos agresivo y más amable con los otros osos , porque el osito Nicolás le había enseñado algo muy importante: para tener amigos hay que saber comunicarse bien con ellos, saber escucharles y ser cariñosos.

1. EXPRESIÓN ORAL.

1. ¿Por qué Vozarrón no tenía amigos?
- 2.¿Cómo trataba Vozarrón a sus compañeros?
- 3.¿Qué le hizo cambiar a Vozarrón?.
- 4.¿Cómo tenemos que comportarnos si queremos tener amigos?
- 5.Decir quien es nuestro mejor amigo y por qué
- 6.Expresar distintos sentimientos sólo con gestos: alegría , dolor, pena, hambre...
- 7.Diremos una frase primero con gesto y voz agresiva y otra con voz y gesto amable.

8. Se dirán características iguales y diferentes de las personas de distinta raza y tendrán que decir si están o no de acuerdo.

- a) Todos podemos aprender muchas cosas.
- b) Todos somos igual de altos y tenemos los ojos azules.
- c) Las casa de todos los niños y niñas son iguales.
- d) A todos los niños y niñas nos gustaría que hubiere paz en el mundo

9. Los niños irán diciendo dadas una serie de frases, cuáles necesitan o no necesitan para sentirse felices.

- e) Tener muchos juguetes.
- f) Que le quieran sus padres.
- g) Jugar en el recreo
- h) Jugar con la videoconsola, etc.

10. Sentados en círculo, salen dos niños al mismo y expresarán lo que les hace iguales y los que les hace diferente. Así con todos los niños. Primero características físicas, después de carácter.

Después, todos en círculo, hablarán de las características que tienen comunes.

11. Se pone música de baile. Cuando la música se pare tendrán que besar y abrazar al compañero con el que se crucen en ese momento.

2. FONOLOGÍA.

a. Juegos de discriminación auditiva.

- a) Andar mientras tocamos palmas, quedarse quietos cuando paremos las palmas.
- b) Adaptarse al ritmo de las palmas.

- a. Andar despacio
- b. Andar deprisa.
- c. Correr
- d. Etc

c) Si suenan las palmas se tocan las orejas

Si suenan pitos se tocan los hombros

Si suenan pisadas se tocarán la cintura.

d) Bailar deprisa si cantamos con el sonido “ooooo” y despacio si decimos “iiiiii”

Realizar el mismo ejercicio con una canción rápida o lenta.

e) Saliendo todos del mismo sitio, andarán mientras dure el sonido y ganará el que llegue antes al otro extremo (pollito inglés).

f) Juego de las estatuas.

Cuando cantamos nos desplazamos libremente: saltando, bailando...

Cuando acaba la canción se quedarán como estatuas y sólo moverán la parte del cuerpo nombrada. Pueden formar grupos.

Canción (parte del cuerpo) ej.: cara: “ cara nueva, no te muevas, quédate así “.

g) Si el sonido es alto o fuerte nos ponemos estirados como gigantes. Si es bajo o débil nos agachamos como enanitos.

h) Cada niño pronuncia una parte del cuerpo en voz alta. Si contiene el sonido al que aludimos lo repite toda la clase; si no, pasa al siguiente niño.

3. MORFOSINTAXIS

1. Busca tres cosas que pueda hacer un ojo, una mano y una boca.

2. Decir tres partes del cuerpo que puedan doblarse y abrirse.

3. Comprender sucesión de órdenes:

e. Pide en tono amable algo a tu compañero y dale las gracias.

f. Empuja a un compañero y pídele perdón.

g. Sonríe a tu compañero y salúdale con la mano

h. Discute con tu compañero y pídele perdón.

4. Construye frases describiendo al oso Vozarrón.

¿ Cómo es?Ej. Es alto y rubio.

¿ Qué come?

¿Cómo habla?.....

5.Canción.

El osito peleón se metió en un cajón

Reñía y presumía pero nadie le quería

Pasó por allí un ratón y se puso bravucón

Y el ratón que le contó su historia de campeón

6. Seguir nuestras órdenes.

Un niño toma la salida y le damos las órdenes que debe seguir hasta llegar a la meta.

Ej: Camina hasta que alguien te grite, da un salto atrás cuando te hable amablemente, medio giro si te riñen...

1. Partir de dos palabras para hacer un cuento corto: amable y niño

4. SEMÁNTICA

1. Juego “ y si... “

Preguntar a los niños “ y si las personas habláramos con los ojos” ¿y si nos riéramos con las manos? ¿y si contáramos nuestros problemas a la pared? ¿y si nos peleáramos a todas horas?

2. Inventar otro final para el cuento e inventar un título nuevo.

3. Inventar letras de canciones relacionadas con la comunicación

4. Dibujar distintas expresiones de la cara con las que nos podemos comunicar.

5. Dar una serie de dibujos en una lámina en la que todos los dibujos se parezcan menos uno.

6. Jugamos a las adivinanzas cuentos y canciones.

POEMA: En mi cara

En mi cara redondita

tengo cejas y nariz

y también tengo una boca

para comer y reír.

Con mis ojos veo todo

con la nariz hago! Atchis!

y con la boca yo como

palomitas de maíz.

UNIDAD DIDÁCTICA III

HABILIDADES SOCIALES: LA EDUCACIÓN

RODOLFO EL MALEDUCADO

Llegó el invierno y hacía mucho, mucho frío, las ramas de los árboles se cubrían de nieve y el color blanco invadía todo el bosque.

El osito Nicolás al despertarse se puso muy contento al ver que todo estaba cubierto de nieve. Rápidamente desayunó un buen tazón de leche caliente y tostadas con miel y se fue rápidamente para la calle.

Allí estaban ya todos sus amigos jugando con la nieve, haciendo bolas y tirándoselas unos a otros. Así se divertían, muy contentos y entretenidos cuando llegó Rodolfo, un oso de esos exigentes que piensa que todo el mundo les debe algo. Llegó muy alborotado y le dijo al osito Nicolás:

“Dame tu bufanda que se la voy a poner a mi muñeco de nieve” y antes que el osito se diera cuenta salió corriendo con la bufanda de Nicolás en las manos. El osito Nicolás se quedó cabizbajo, sin saber qué hacer o qué decir pero siguió jugando aunque ya no tenía las mismas ganas de seguir tirando bolitas de nieve a sus amigos.

Un rato después cuando nuestros amiguitos se encontraban calentándose las manos en el fuego, volvió el oso Vozarrón y al osito Ismael le dijo:

“Dame tus guantes que se los voy a poner a mi muñeco de nieve”

Y antes de que el osito Ismael se diera cuenta ya se llevaba los guantes rápido y veloz. El osito Ismael también se quedó triste porque no entendía el por qué se portaba así y no pedía las cosas de una manera más amable.

Cuando el oso Vozarrón se cansó de jugar solo con su muñeco de nieve, se acercó a los otros osos para jugar con ellos. Cuál no sería su sorpresa cuando se encontró con que todos los ositos se alejaban de él, que intentaba hablarles y los demás no le escuchaban.

Preocupado y solo iba andando cuando se encontró con el osito Nicolás que había ido a merendar a su casa, y le preguntó:

- “Los amiguitos del parque no quieren jugar conmigo, sabes tú por qué”.
- Te has olvidado de ser educado, Vozarrón, le contestó el osito
- ¡Qué tontería es esa ! Respondió Vozarrón malhumorado
- Ni a Ismael ni a mí nos has pedido los guantes por favor, ni nos has dado las gracias.

Aunque no quiso reconocerlo delante del oso Nicolás, volvió a casa cabizbajo y se acostó pensando en las palabras de Nicolás.

Al día siguiente , en el recreo, Vozarrón se dirige a sus amigos y les dice:

- Por favor, puedo jugar a la pelota.

Todos sus amigos se ponen muy contentos y le dicen que sí., quedándose muy sorprendidos ,cuando el oso vozarrón con la voz muy alegre les responde.

- Gracias.

El papá de Vozarrón , que pasaba por allí ,se quedó muy sorprendido y muy feliz y le preguntó al osito Nicolás.

-¿ Qué le pasa a Nicolás que da las gracias y pide las cosas por favor?

- Porque se ha dado cuenta de que todo funciona mucho mejor con gracias y por favor.

1. EXPRESIÓN ORAL

1. Imaginar situaciones en las que poner en práctica las diferentes fórmulas de cortesía.

Un niño/a entrando en clase: Buenos días.

Un niño/a que pide un lápiz a otro: Por favor

Un niño/a que agradece un favor: Gracias.

Un niño/a en pijama a punto de acostarse: Buenas noches.

2. Imaginar situaciones para pedir disculpas a los demás por un error cometido.

Buscaremos situaciones que se producen en la escuela por las que tenemos que pedir disculpas.

3. El maestro/a les dice a los niños que nos ha llegado un mensaje en una botella que hay que descifrar y dar sentido: Un papá que no saluda, ni se ríe, ni abraza, ni sueña.

Preguntas: ¿es que los papás no saludan? ¿tu papá está siempre serio? ¿cuándo se ríe tu papá? ¿te abraza tu papá por las noches antes de acostarte?¿ y cuando viene de la calle? ...

4. Sentados los alumnos y alumnas en círculo, el profesor dirá una acción relacionada con las habilidades sociales y dirán si la acción es correcta o no lo es.

- Antes de entrar hay que llamar a la puerta.

- Para pedir algo no es conveniente hacerlo por favor

- Sólo se da las gracias cuando te dan dinero
- Hay que saludar al entrar en el colegio.
- No hace falta pedir perdón si se molesta a alguien.
- El suelo del colegio puedo llenarlo de papeles

5. Dada una lista de dibujos cada niño rodea las cosas que más le gustan hacer tanto solo como con ayuda.

6. Sentados en círculo, se les pide que digan su nombre y lo que ya saben hacer. Me llamo..... y ya sé hacer...

7. Dados a los niños un recortable rojo y otro verde, la profesora dirá frases que expresen actividades, los niños levantarán su recortable rojo o verde según la actividad les guste o no.

8. Asamblea: se hablará sobre el espacio reservado que cada uno tiene en la escuela(su sitio, su perchero...) y en su casa (su dormitorio, sus juguetes...). Puesta en común en la que los niños dicen actividades que realizan en su grupo familiar.

1. FONOLOGÍA

a. Juegos de discriminación auditiva.

1. Andar mientras se toca ligeramente el pandero y quedarse quieto cuando dejamos de tocarlo.
2. Moverse muy deprisa imitando la caída de la nieve si se tocan los cascabeles y muy despacio si se toca el triángulo.
3. Tirar una pelota de trapo a un niño que está cerca o está lejos según el sonido sea corto o largo.
4. Decir una serie de palabras sin sentido y cada vez que se diga sueño tiene que estirar los brazos. Ej: tepe, catu, rete, sueño, moño, tolo. Rito, sueño, muño, buto...
5. Jugar con la nieve. Si se dice plaf los niños tienen que imitar el lanzamiento de las bolas de nieve y si se dice rum, intentar arrancar el coche.
6. Tocar dos instrumentos en el mismo orden que la maestra, habiendo estado esta de espaldas mientras los tocaba.
7. Jugar a quién piensa primero. Se hacen dos grupos, al primero se le muestra un dibujo de un sapo y al segundo de sopa. Cada vez que se saque la tarjeta el grupo al que le corresponda el dibujo da un paso hacia delante. Gana el que por tocarle dar el paso, pisa al compañero de enfrente.

3. MORFOSINTAXIS

a. VERBOS

- c. Buscarán tres formas de despedirse
- d. Buscarán tres formas de saludar
- e. Buscarán tres formas de dar las gracias
- f. Buscarán tres formas de pedir disculpas.

b. SUJETOS

- Dirán tres prendas de ropa que nos pongamos en invierno.
- Dirán tres cosas que sean blandas como la nieve.
- Dirán tres cosas que se pueden encontrar en un bosque.

c. COMPLEMENTOS

- Dirán tres sitios donde hay que estar en silencio
- Dirán tres sitios donde hay que pedir permiso para entrar
- Dirán tres sitios donde no hay nieve.

d. Comprensión de órdenes compuestas por dos proposiciones

- Dale un beso al niño que esté más serio de la clase.
- Pide una goma a tu compañero de al lado y dale las gracias.
- Coge el abrigo más largo que está en la percha.
- Abraza al compañero más alto de la clase.
- Siéntate en la silla que está al lado del armario.

g. Sucesión de órdenes.

- Quítate los zapatos y corre por la clase.
- Cierra el cuaderno, súbete encima de la silla y canta una canción
- Tócate la nariz y ponte la mano encima de la cabeza.
- Levántate, abre la puerta y sal al pasillo.
- Saca la lengua, ponte en cuclillas y levanta una mano.
- Coge el libro grande, cierra los ojos y abre la boca.

h. Seguir nuestras explicaciones orales.

Un niño toma la salida y le damos las órdenes que debe seguir.

Por ejemplo: avanza hacia delante, párate, mira hacia la ventana, colócate detrás del aro que está cerca de la pared....

G Pedir a los niños que coloquen cosas en la pizarra precisando su colocación

Ejemplo: la maestra traza un rectángulo en la pizarra con nueve partes y en la del centro coloca al oso Nicolás.

A continuación se le van dando las siguientes órdenes a los niños.:

- Coloca al oso Ismael despidiéndose debajo del osito Nicolás.
- Coloca al oso Vozarrón saludando al lado del osito Nicolás.
- Coloca al oso Ismael sonriendo encima del oso Vozarrón
- Coloca al oso Roberto pidiendo debajo del oso Vozarrón
- Coloca al osito Nicolás leyendo detrás del oso Ismael
- Coloca al oso Ismael sentando debajo de la nube
- Coloca al oso Vozarrón cosiendo encima de la montaña
- Coloca al oso Ismael hablando detrás del árbol

Después los niños deben mandarse unos a otros coger uno de estos dibujos con la prohibición de nombrarlos directamente.

Ejemplo: Coge al oso que se está despidiendo

8. Busca el error que hay en estas frases:

Cuando me dicen buenos días es de noche.

Cuando me insultan yo sonrío

Cuando me saludan no contesto

Cuando digo hola me dicen que lo sienten

4. SEMÁNTICA

2. Decir fórmulas de cortesía sin repetir las que se han dicho.

3. Partir de un concepto global como abrigo y que los niños vayan enumerando sus elementos: bolsillos, cuello, botones...

4. Se hacen dos grupos con los niños de la clase y se le da a un grupo: adjetivos, verbos o adverbios y al otro grupo el contrario. Los niños tienen que buscar su pareja en el otro grupo de compañeros y formar parejas de contrarios.

Llorar	reír
Hablar	callar
Maleducado	educado
Gritar	susurrar
Abrazar	pegar

5. Juegos de semejanza por el uso.

Ejemplo : un paraguas y un impermeable no son iguales pero se parecen. ¿En qué?

- a. Un león y un oso
- b. Una estufa y un calefactor
- c. Una bota y una zapatilla
- d. Una taza y un vaso.

6. Jugar a pienso en...

Un niño piensa, por ejemplo, en una fórmula de cortesía, que le dirá al maestro. Los demás niños tienen que adivinar lo que piensa haciendo preguntas a las que sólo puede contestar con un sí o un no.

UNIDAD DIDÁCTICA IV SOLUCIÓN DE CONFLICTOS.

EL ROMPECABEZAS SUCIO

Al osito Nicolás y al osito Ismael siempre le han gustado las mismas cosas, ya desde pequeñitos cuando sus mamás los llevaban en el cochecito se enamoraban de los mismos juguetes. Lo mismo les pasa ahora en el colegio. Si Nicolás coge un camión Ismael no tarda nada en querer quitárselo. Si Ismael está jugando con el tren, rápido y veloz va Nicolás a quitarle el juguete Siempre igual.

1. ¡Yo lo he cogido primero! dice uno de ellos

2. ¡No, es mío! dice el otro.

Y así se pasan las clases peleándose por los juguetes. La maestra termina enfadándose con ellos y los dos quedándose sin poder jugar.

Así llegó el día que trajeron a la clase un rompecabezas nuevo y, como no, Ismael y Nicolás se enamoraron de él. Cuando iba Nicolás a cogerle rápidamente Ismael tiraba de él para no permitirle. La maestra enfadada les dijo:

- Me parece que ninguno de los dos va a poder jugar con el rompecabezas hasta que no aprendais a compartirlo.

Así un día tras otro los dos ositos miraban el rompecabezas con muchísimas ganas sin poder cogerlo, hasta que al fin Ismael no pudiéndose contener lo coge muy despacito, no dándose cuenta de que la maestra estaba observándole. Por su parte, el oso Nicolás, que también le había visto cogerlo va muy presuroso a ver que está pasando.

El osito Ismael, al ver que no puede jugar con el rompecabezas empieza a llorar y le pregunta a la maestra:

¿Qué puedo hacer para poder jugar con el rompecabezas?

La maestra les propone que lo compartan y que jueguen los dos juntos con el rompecabezas.

- ¿Te parece bien? Le pregunta Ismael a Nicolás

- A mí, sí ¿y a ti?

- También, ¡qué guai!

Y así se les ve a Nicolás e Ismael muy contentos e ilusionados jugando con su rompecabezas.

1. EXPRESIÓN ORAL.

- 1.¿ Qué hacéis vosotros cuando varios queréis el mismo juguete?
- 2.¿ Cómo os ayuda la maestra a solucionar la pelea?
- 3.En el cuento ¿ qué hacen Nicolás e Ismael para poder jugar con el rompecabezas?.
- 4.Hacemos un circuito con aros, mesas, tablas levantadas por ladrillos...que cada uno de los niños tendrá que ir superando. Al finalizarlo, recibirán el aplauso de sus compañeros por haber pasado por todos los obstáculos y haberlos superado.
- 5.Cada niño comentará algo que quiera conseguir o algo que va a intentar hacer mejor en ese día o esa semana. Dibujarán en un espacio en blanco una acción que todavía no sepan hacer bien. Escribirán o dirán después cuál es su meta.

2. FONOLOGÍA

1.Discriminación auditiva.

a.Hacer el sonido de las gotas de agua que caen de la ducha, con un dedo, dos dedos o toda la palma, según el ritmo que marquemos con un instrumento.

1º dedo.....toc.....toc.

2º dedo.....toctoc.....toctoc

3º dedo.....toctoctoc.....toctoctoc

Toda la palma.

b. Dividido el cuerpo en cabeza, tronco y extremidades, con tres sonidos diferentes se lavarán la parte del cuerpo, según el instrumento que toquemos, escenificándolos.

Cabeza.....cascabeles.

Tronco.....pandero

Extremidades.....caja china.

b. Por parejas, cogidos de la mano, se desplazarán a la patita coja, mientras suena la música. Cuando paramos se cambia de pareja y de “ patita”

c.Se forman tres grupos de alumnos/as

a.Un grupo jugará al tren cuando oiga el sonido del pandero.

b.Otro grupo jugará con las pelotas al oír los triángulos

c. El último grupo jugará con cuerdas al sonido de las panderetas.

6. Imitar los sonidos que oímos y escenificarlos:

Grabamos distintos sonidos: risas , llantos, ronquidos, estornudos, silbidos, maullidos, ladridos, suspiros, etc.

3. MORFOSINTAXIS

1. Pintar tres alimentos que se puedan compartir.

Ejemplo: bocadillo, cerezas y pasteles.

2. Decir tres sitios donde se puedan colocar los juguetes.

Ejemplo: en la estantería, en el armario, en el juguetero.

3. Decir tres sitios donde no se pueden colocar los juguete

Ejemplo: el cuarto de baño, el suelo, en la caja de pinturas.

4. Decir tres acciones que podemos realizar después de comer.

Ejemplo: recoger la mesa, lavarse las manos, cepillarse los dientes.

5. Comprender órdenes compuestas por dos proposiciones.

Ejemplo:

-Coge el jabón y lávate las manos.

-Devuelve el juguete a tu compañero y dale las gracias

-Saluda a tu compañero y ofrécele tu juguete.

-Discúlpate con tu compañero y dale un abrazo.

6. Comprender sucesión de órdenes.

Ejemplo:

a. Cierra la boca y mastica despacio.

b. Lávate las manos y sécate con la toalla.

c. Límpiase la boca y bebe despacio.

d. Cepíllate el pelo y ponte la horquilla.

7. Construir frases.

- ¿Qué es?

- Cómo es? (dibujar una manzana roja)

- ¿Para qué sirve? (una boca con una manzana

- ¿Dónde está? (se dibuja un manzano)

4. SEMÁNTICA.

1. Hacer ejercicios de preguntas y respuestas.

Ejemplo: ¿cuándo solemos enfadarnos con nuestros compañeros?

¿Qué solemos decir por las mañanas al entrar en clase?

¿Qué les preguntamos a nuestros compañeros cuando le vemos tristes?

¿dónde tenemos que colocar los juguetes después de jugar con ellos .

2. Ejercicios de contrarios

Descubrir el concepto contrario a partir de frases utilizando el adjetivocalificativo.

Ejemplo: Este niño está muy sucio y este está.....

Este hombre está enfadado y este hombre está..

Este hombre está aburrido y éste está.....

Esta mujer está tranquila y esta está.....

3. Asociar dibujos que no son iguales pero representan el mismo concepto.

Ejemplo: Una pastilla de jabón- bote de jabón líquido.

Un pan de molde – un bollo de pan.

Una botella de leche- caja de tetrabrik de leche.

Tableta de chocolate- batido de chocolate.

2. Juego de semejanza por la forma.

Ejemplo: Cepillo- peine

Toalla – servilleta

Pepino – zanahoria.

Rosquillas -gafas.

Pelota - naranja

3. Jugamos a las adivinanzas

I Muchos dientes y no mastico

Muchos dientes y el pelo te aviso.

(el peine)

II ¿Qué cosa es?

Saca espuma
Quita manchas
Y te limpia la piel
(la esponja)

III. Un líquido es
Limpia las cosas
Y calma la sed
¿ Qué es?
(el agua)

IV Colocada está en lo alto
Agua caliente echa mucha
Es la.....

V Choco me llamo de nombre
Late mi corazón
El que no sepa mi nombre
es un gran borricón.
(el chocolate)

VI. Entre dos paredes blancas
Hay una flor amarilla
Que se puede presentar
A la reina de Castilla.
(el huevo)

VI. Oro parece
Plata no es
El que no lo adivina
Tonto es.

4. Jugar a pienso en un...

La maestra piensa en una cosa que está en la nevera.

Los niños tienen que adivinar en que piensa la profesora a través de las preguntas que le formula pero sin decir el nombre de la cosa.

Ejemplo: ¿Es cuadrado? ¿huele bien? ¿qué color tiene? ¿se puede mezclar con algo?

5. Detrás de un biombo, la maestra realiza alguna acción relacionada con la resolución de conflictos (expresión de molestia, reconciliación, etc) a la vista de un solo niño.

Después los niños deben adivinar lo que escenifica su compañero, este sólo debe contestar las preguntas que le formulen los demás con SÍ o NO.

6. Hacer historias equivocadas

Si estoy discutiendo siempre tendré muchos amigos.

Nicolás que me quería me dio un pescozón.

Cuando gritamos los amigos nos hacen más caso.

Si sonrío todos dirán que estoy muy triste

7. Juego “y si”.

Preguntamos a los niños:

Y si la sonrisa no existiera ¿Qué pasaría?

Y si viviéramos en el país de las peleas ¿Qué pasaría?

Y si al discutir nos saliera de la boca una sopa de letras ¿Qué pasaría?

UNIDAD DIDÁCTICA V: *AUTOCONTROL* UN REGALO MUY MUY ESPECIAL

Aquel Día el osito Nicolás se había levantado muy temprano porque era su fiesta de cumpleaños y estaba muy nervioso. Bostezando entró en la colina para desayunar.

Papá oso estaba preparando la tarta de chocolate que olía muy bien. El osito Nicolás se empeñaba en probarla y papá oso un poco enfadado le mandó que se fueran a dar un paseo.

Como no sabía que hacer se fue a buscar a su amigo Ismael que estaba pescando en el río. Hacía un sol radiante y el aire soplabla levemente.

Muy cansado llegó al río y se sentó a pescar con su amigo. Por fin picó un pez y Nicolás e Ismael empezaron a gritar alborozados, pero cual sería su sorpresa cuando comprobaron que el pez que era muy grande tiraba de ellos hacia el agua. La camisa de Nicolás se había quedado enganchada a la caña por lo que era incapaz de soltarla y comprobaba aterrado como el pez le llevaba hasta el fondo.

Ismael, ni corto ni perezoso, cogió una cuerda que había en la cesta de la pesca y rápido y veloz la ató a la cintura de su amigo hasta que consiguió rescatarle y traerle a la superficie. ¡ Qué feliz se sentían los dos amigos abrazándose y riéndose juntos después del miedo que habían pasado!

Nicolás se sentía tan contento por el comportamiento de su amigo que no sabía cómo agradecerse porque Ismael se había arriesgado para poder salvarlo. ¡Qué memoria! con tanto ajeteo casi se había olvidado que era su cumpleaños.

Recogieron todo rápidamente y regresaron a casa. ¡Cual no sería su sorpresa cuando se encontraron a todos sus amiguitos esperándose.

Allí estaba el buho con su avión, la ardilla con su coche de bomberos, la lechuza con su balón de reglamento y el cuco con su raqueta de tenis . Pero nuestro amigo Nicolás miraba y sonreía a su amigo Ismael de quien había recibido un regalo muy muy especial.

1. EXPRESIÓN ORAL.

- 1.Comentad entre todos cuál creéis que es el regalo tan especial del que habla el cuento.
- 2.Si un compañero vuestro se siente mal ¿ cómo intentaríais ayudarlo?
- 3.Representamos el cuento por medio de mímica.

Después se dramatizará asignando personajes para cada uno de los animales. El profesor hará de narrador y los niños representarán los diálogos.

2. FONOLOGÍA.

1. Jugar a los pajaritos con un lenguaje inventado. Si se dicen dan tienen que volar, si se dice cruz tienen que picotear, si se dice blum tienen que hacer su nido con el pico.

1. Buscar palabras que empiecen por la última sílaba de las propuestas

Ejemplo: ruido, calor, camiseta, pájaro, mariposa, zorro, rosa,

2. Andar en cuclillas si la maestra toca los cascabeles y saltitos si se toca el triángulo.

3. Decir una palabra sin sentido y cada vez que se diga una determinada, los niños tienen que levantarse de su silla.

Ejemplo: coche.

Rote, coche, poche, sote, coche, plote, drote, coche, coche, ñote, fote, chote.

4. Tirar una pelota de trapo a un niño que esté cerca o lejos según el sonido sea corto o largo.

5. Formar palabras a partir de un fonema inicial. Invención de los niños y niñas.

Si yo digo /j/ puedo añadirle otros sonidos para decir algo o nombrar alguna cosa.

6. Compara sonidos a final de palabra.

¿ En qué se parece estas dos palabras que voy a decir? :

amistadddd.....generosidaddd

cañaaa.....jarraaaa

reirrrr.....salir

canciónnn.....pantalón

8º Trabalenguas.

La osa va corriendo

Detrás de una mariposa

Y se cayó en una fosa

¡ Pobre osa, que se quedó sin mariposa!

En el bosque hay un oso

Orejoso, mimoso, lloroso y miedoso

Y sus hijitos son

Orejosos, mimosos, llorosos y miedosos.
Si el oso no fuera
Orejoso, mimoso, lloroso y miedoso
Sus hijitos no serían
Orejosos, mimosos, llorosos y miedosos.

3. MORFOSINTAXIS.

1. Juego del dime, dime.

Sentados en corro harán sonar dos veces sus palmas al tiempo que dicen dime, dime.

El/ la maestra señalando a un niño preguntará:

¿Quién moja? Y contestarán la lluvia

¿Quién sopla?

¿Quiénes se caen en otoño?

¿Qué me pongo si tengo frío

2. Juego de atención.

En el centro del círculo se colocarán cuatro objetos. Los niños observarán e irán verbalizando las cosas que ven. Después se tapanán los ojos y soplarán con fuerza simulando ser el viento que se lleva alguno de los objetos observados (aquí se esconde un objeto). A una orden todos abrirán los ojos y deben decir qué objeto se llevó el viento. A medida que se crea conveniente ir aumentando el número de objetos.

3. Hablar como...

a. Cuando alguien se quema al comer la sopa muy caliente

b. Con la boca llena de agua.

c. Comiendo un polvorón.

4. Corregir errores.

Se dirán una serie de frases con los elementos desordenados y los niños tendrán que ordenarlo.

a. grande El era pez

b. cayó río al Nicolás

c. cumpleaños Nicolás Era el

d. Ismael Nicolás salvó a

5. La profesora primero y después los niños, irán haciendo distintas acciones mediante gestos y los niños tendrán que verbalizarlas.

Ejemplos: volar, beber, oler, tomar el sol, saltar, nadar, pintar, etc.

6. Los niños completarán frases iniciadas por el profesor.

- Hoy es el cumpleaños de
- Nicolás fue a pescar con.....
- El pez que pescaron era muy.....
- En el cumpleaños estaban todos sus.....
- Nicolás se sentía muy

7. Juego de ¿ cómo puede ser?.

Ejemplos: ¿cómo puede ser la amistad? ¿y las nubes? ¿y el río? ¿y los cumpleaños? ¿y los caramelos?

8. Juego de ¿ dónde se puede hacer?

- a. ¿Dónde se pueden coger rosas?
- b. ¿Dónde se puede pescar?
- c. ¿Dónde se puede comprar un helado?
- d. ¿Dónde nos podemos sentar?
- e. ¿Dónde nos podemos bañar?

4. SEMÁNTICA.

1. Formar familias semánticas.

2.

3. Cuando nombremos animales, andaremos hacia adelante, si nombramos sentimientos, se anda hacia atrás.

Animales: abeja, buho, ardilla, jilguero, lechuza, cigüeña, cuco, golondrina, mariposa.

Sentimientos: amor, alegría, amistad, generosidad, enfado, tristeza, egoísmo, compañerismo.

2. los niños van diciendo rápidamente en círculo una palabra de una familia semántica determinada.

3. Juegos por asociación. El/ la maestra dirá la primera parte de una frase y los niños la completarán.

Ejemplo: Si a una flor la ponemos piernas....
Si a una flor la ponemos boca.....
Si a una flor la ponemos nariz.....
Si a una flor le ponemos ruedas.....

4. Juegos de semejanza por el uso.

Ejemplos:

La rosa y el clavel no son iguales pero se parecen en...

La mariposa y el jilguero...

Un naranjo y un peral...

Una silla y un sillón...

5. Juego de semejanza por la forma.

a. ¿A qué se parece una rueda?

b. ¿A qué se parece una caña?

c. ¿A qué se parece una tarta?

d. ¿A qué se parece una vela?

e. ¿A qué se parece una galleta?

6. Jugar a ¿ qué ha hecho, qué ha hecho?

Detrás de un biombo, el/la maestra realiza algo a la vista de un solo niño. Ejemplo: llorar, reír, saludar, abrazar... Después los niños deben adivinar lo que ha hecho la maestra con preguntas a las cuales el niño/a sólo puede contestar con sí o no.

7. Inventamos otro final para el cuento.

8. Jugar a pienso en un..

El maestro/a piensa en una cosa relacionada con la primavera, por ejemplo las flores. Los niños tienen que adivinar en que piensa la maestra, haciendo preguntas pero sin decir el nombre de las cosas.

9. Juego de las comparaciones:como.....

Utilizar este juego para intentar que hagan imágenes comparativas.

Ejemplo: Érase una flor blanca, blanca como..... y otra negra, negra como.....

Erase una vez una tarta buena, buena como..... y otra mala, mala, como...

10. Juego: “ Qué pasaría si...”

a. Si los niños se pelearan siempre

b. Si viviéramos en el agua.

c. Si los peces fueran de chocolate

d. Si de la ducha cayeran caramelos.

11. Adivinanzas

- a. En verano no te sirvo
En invierno te soy fiel
Para los pobres no existo
Para los ricos de piel.
(el abrigo)
- b. Hoy cuando me levanté
Puse uno en cada pie
Como no son los zapatos
Di tú que puede ser
(los calcetines)
- c. Guardado en invierno,
Lo luzco en verano
Es mi único traje
en sitios de baño
(el bañador)
- d. Protegemos diez hermanitos
Que viven en el mismo bosque
Pero cinco en cada mano.
(los guantes)
- e. Volando en el aire
Y besando las flores
Se pasa su vida
de luz y colores.
(la mariposa)
- f. Verde me crié
Amarillo me cortaron
Y en verano
Al molino me llevaron
(el trigo)
- g. Arbolito peladito
Que amarillo y triste estás
Pero no te preocupes
que esta estación pasará.
(el otoño)

- h. Verde por fuera
Roja por dentro
Con pepitas negras
En el mismo centro
La como en verano
Y me llena por dentro.
(la sandía)

UNIDAD DIDÁCTICA VI: LA EMPATÍA EI SALUDO DE MI AMIGA

Por fin llega el verano. Hace mucho calor. El oso Nicolás se levanta bostezando. a lo lejos se oye la moto del señor cartero y Nicolás sale a esperarlo a la puerta. El osito Nicolás y su hermana Clara quieren abrir la carta impacientes para ver lo que pone. En ese momento llega mamá osa y termina con la discusión ¡qué alegría!. Mamá les cuenta que pasarán unos días en la playa con sus tíos de Huelva

Después de desayunar empiezan a hacer la maleta. La abren y meten todo lo que encuentran en su armario: bañadores, camisetas, chanclas, pantalones cortos...

A la mañana siguiente comienzan el viaje y Clara y Nicolás, a través de las ventanillas, observan asombrados todo lo que a su paso van viendo. Pronto oirán el sonido del mar y podrán disfrutar del sol y la playa.

Al llegar, sus tíos y primos les reciben muy contentos excepto su prima Micaela que ni siquiera les da un beso. Nicolás se acerca a ella pero ella se retira y no quiere abrazarlo. Los dos ositos se quedan asombrados pero no dicen nada.

Micaela no quería abrazar a sus primos porque se sentía muy sola y desgraciada. Pensaba en sus primos a quienes veía tan guapos y simpáticos, y ella, por el contrario, se sentía tan poquita cosa...

Le preguntaba a su mamá ¿ por qué no soy yo como el osito Nicolás que tiene muchos amigos? O cómo la prima Clara que es tan simpática y divertida y nos hace reír siempre con sus historias.

Su mamá le contestaba haciéndole ver todo lo que valía: su sonrisa que era como un chorro de luz, sus movimientos de ojos que admiraban todos sus amigos, su generosidad con todos los animales del bosque...Micaela se sentía al momento un poquito más tranquila, pero al poco tiempo volvía otra vez a sentirse la osa más desgraciada de la playa. Hasta que un día...

Un día que Micaela daba vueltas por la playa, sin saber muy bien que hacer, al llegar a su sitio comprobó que todos se habían marchado dejándola sola, ¡cuál no sería su tristeza al comprobar lo que ella había dicho siempre!. Nadie la quería. Empezó a llorar sin saber qué hacer y al enjuagarse las lágrimas vio cómo estaba completamente rodeada de todos sus amigos del bosque y de la playa. ¡Se le había olvidado que era su cumpleaños! Micaela estaba emocionada...¡Le habían preparado una fiesta sorpresa ! Y mientras todos le cantaban el cumpleaños feliz se sintió la osa más afortunada del mundo.

1. EXPRESIÓN ORAL

- 1.¿ Por qué se sentía triste Micaela?.
- 2.¿Tú cuándo te sientes triste?.
- 3.¿Por qué quería ser como el osito Nicolás?.
- 4.Vamos a recordar todas las cualidades que la mamá de Micaela veía en ella.
- 5.Dinámica de grupo. Diremos tres cualidades del compañero/a que tengamos al lado. También diremos tres cualidades nuestras.
- 6.Vamos a equivocarnos y ver que no pasa nada: hablamos al revés, dibujamos con la otra mano, nos tropezamos con la alfombra, me ensucio las manos...

FONOLOGÍA.

a Discriminación auditiva

1. Bailar muy deprisa si se tocan los cascabeles y muy despacio si se toca el pandero.
2. Pintar en la pizarra rayas más o menos largas dependiendo de la duración del sonido
3. Imitar distintos animales según el sonido sea más agudo o más grave.
4. Decir una serie de palabras sin sentido y cada vez que se diga osa se tocarán nariz con la mano.

Ej:losa,tosa,dosa,osa,mosa,osa,bosa,osa,chosa,nosa,osa,ñosa.

5. Decir el nombre de una cosa y los niños dirán palabras que terminen igual.

Ejemplo:

Calor	motor
Cartero	maletero
Carta	tarta
Playa	toalla
Maleta	paleta
Armario	canario
Vacaciones	canciones

6. Los niños dirán palabras que empiecen por la misma sílaba que una dada.

Ejemplo:

Comer	cosa
Zapatilla	zanahoria
Melón	mesa
Sandía	sandalia
Peras	perro
Ensalada	encima

7. Juego del eco.

Utilizar palabras relacionadas con el verano y se hace el eco con el último sonido.

Ejemplo: solllllllll

Sombrilla,bañador,chanclas,playa,helado,arena,abanico,melón.

8. Buscar nombres de prendas de vestir que se utilicen en verano que empiecen por una letra dada que se alargará.

Ejemplo:chchchchanclas

Bbbbbbb,cccccc,gggggg

MORFOSINTAXIS

1. Por medio de la mímica el maestro o la maestra realizan las siguientes acciones: nadar, broncearse, cantar, oler, pasear, reírse.

Los niños deben adivinar la acción.

2. Pronombres posesivos.

Meter objetos personales de los niños en una caja. Los iremos sacando de uno en uno y preguntaremos ¿de quién es esto?

3. Igual que el anterior pero el que saca el objeto es uno de los niños y dirá ¿este objeto es tuyo? y ¿saldrá el nuevo?

4. Pronombres personales.

Estando los niños en corro:

Un alumno hace una acción (ejemplo:saltar) y dice “yo ...”

Un alumno hace una acción y los demás dicen “tú”

Ante láminas o tarjetas de acciones responderán “él ...”

5. Seguir nuestras explicaciones orales.

Estamos en la playa, un grupo de cinco niños toman la salida y le damos las órdenes que debe seguir: andar despacito por la arena porque hace mucho calor, hay bastantes piedrecitas y tenemos que andar de puntillas, entras en el agua pero está muy fría y te sales rápidamente, te tumbas en la arena y te pones a tomar el sol ...

6. Utilizar los nexos “antes que”, “después que”...

Se reparten cartas con los dibujos a un grupo de niños que lo irá colocando en función de lo que diga la maestra.

Ejemplo: el niño está en la playa.

Antes de ir a la playa se ha cepillado los dientes en su casa. Después de estar en la playa vuelve a su casa y mira la tele. Antes de mirar la tele, cena...

7. Partiremos de las palabras siguientes: playa, bañador, calor, helado, etc. Para que los niños digan frases oralmente.

8. Buscar verbos.

Buscaremos tres cosas que se puedan hacer en la piscina.

Buscarán tres cosas que se pueden hacer si hay tormenta.

Buscaremos tres cosas que se pueden hacer si nos hacemos una herida en la playa.

9. Buscar objetos.

Pintar tres cosas que se puedan hacer en la piscina.

Pintar tres cosas que no se pueden hacer en la piscina.

10. Buscar complementos.

Decir tres sitios donde podamos bañarnos.

Decir tres sitios donde no hay agua.

Decir tres sitios donde se puedan guardar los helados.

4. SEMÁNTICA

1. A partir de un concepto global, los niños deben enumerar un número determinado de sus elementos.

Ejemplo: di cosas que se lleven a la playa (piscina) en verano. Di actividades que realices en verano.

2. Ejercicios de preguntas y respuestas.

- ¿Dónde se pueden encontrar una sombrilla y una toalla?
- ¿Dónde se pueden encontrar un cepillo de dientes y un peine?
- ¿Dónde se pueden encontrar una cuchara y un plato?
- ¿Dónde se pueden encontrar un lápiz y una goma?
- ¿Dónde se pueden encontrar un pijama y unos calcetines?

3. Adivinar conceptos que el/ la maestra ha definido.

Ejemplo:

- Hace calor, vamos a la playa, compramos helado...(verano)
- Es de tela, tiene varillas y se utiliza cuando llueve...(paraguas)
- Tienen cristales, se usan en verano y son oscuras...(gafas de sol)
- Es dulce, muy frío y a los niños les gusta mucho en verano...(helado)
- Tiene hojas, hay ruidos y da sombra...(árbol)
- Se pone en la cabeza, es de lana y nos quita el frío...(gorro)
- Son de goma, se ponen en los pies, pisamos los charcos y no nos mojamos...
(botas)

4. Ejercicios de contrarios

Hacer descubrir el concepto a partir de frases utilizando adjetivos calificativos.

Ejemplos:

- Este helado está muy rico (gesto de relamerse) y éste está muy...
- Este día es muy caluroso (gesto de limpiarse el sudor) y éste es muy...
- Esa sombrilla es muy grande (gesto) y ésta es muy...
- Este coche es muy rápido (representar la rapidez con las manos) y éste
- Es muy...

5. Asociar conceptos por complementariedad.

- Cuando tenemos calor ¿qué hacemos?
- Cuando tenemos sed ¿qué hacemos?
- Cuando estamos cansados ¿qué hacemos?
- Cuando tenemos hambre ¿qué hacemos?
- Cuando vamos a la playa ¿qué hacemos?
- Cuando estamos aburridos ¿qué hacemos?
- Cuando estamos en el colegio ¿qué hacemos?
- Cuando nos duele algo ¿qué hacemos?

6.Ejercicios de asociación.

La maestra dirá la primera parte de una frase y los niños la completarán.

Ejemplos:

Si a mi flotador le pongo boca ...

Niño: se ríe y llora.

Si a mi flotador le pongo piernas...

Si a mi flotador le pongo alas ...

Si a mi flotador le pongo manos...

Si a mi flotador le pongo ojos ...

Si a mi flotador le pongo ruedas ...

Si a mi flotador le pongo pelos...

7.Juego de semejanzas.

Ejemplo:

Bañador bikini

Helado granizada

Autobús coche

Pelota raqueta

Chanclas zapatillas