

ACTIVIDADES PARA TRABAJAR LA CONCIENCIA MORFOSINTÁCTICA

- **Elaboración de frases con láminas.**

Con esta actividad se trabaja la formulación de frases completas, semántica y gramaticalmente correctas, de forma oral y/o escrita. Este tipo de tareas es importante para la creación de narraciones, para actividades de completar, combinar y transformar frases, para la escritura de textos y para otras actividades relacionadas con la lectoescritura.

El/la niño/a debe observar el dibujo de la lámina y elaborar una frase relacionada con el dibujo, en la que figuren la o las palabras que se le leen. Podemos grabar las frases en un audio o si el niño/a es capaz de escribir, las puede escribir poniendo el número de la lámina y la palabra que le hemos dicho.

Ejemplo: Le decimos a nuestro hijo/a: “Mira este dibujo de niños y niñas en una biblioteca. Ahora haré una frase sobre este dibujo usando la palabra “libro”: “Hay un libro abierto encima de la mesa”. También podría decir: “La niña del gorro tiene un libro verde” o “La niña de las trenzas tiene un libro en la mano”.



HAY UN LIBRO ABIERTO ENCIMA DE LA MESA

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

NÚMERO DE PALABRAS: 8

No podemos decir: “Yo tengo un libro” o “En mi cole hay muchos libros” porque tenemos que hacer la frase teniendo en cuenta lo que se ve en el dibujo, en este caso usando la palabra “libro”.

Podemos ayudarlos con apoyos visuales como los círculos, cada palabra que decimos se corresponde con un círculo. De esta forma al alumno o alumna le es más fácil recordar.

- **Ordenar palabras y formar frases (morfosintaxis y conciencia léxica)**

1. Palabras desordenadas: En esta actividad ordenaremos palabras desordenadas para formar frases. Estas frases tendrán un orden creciente de dificultad aumentando progresivamente el número de palabras desde cuatro hasta ocho elementos. Sería conveniente que esta actividad se realice acompañada de un adulto. Si el niño o la niña no sabe leer, el adulto lee las palabras señalando cada imagen.

En el vídeo que acompaña la actividad se escucha la siguiente consigna: *“Las siguientes frases aparecen desordenadas y debes ordenarlas. Lee las palabras según aparecen”*. Primero, se debe leer en voz alta cada palabra. Por ejemplo: come Juan pollo. Luego se escuchará: *“Ahora ordena la frase”*. Le daremos, al niño o la niña, el tiempo que necesite para que lo ordene verbalmente. Si tiene dificultad, podemos ayudarle señalando cada palabra o asignarle un número a cada imagen, que se puede apuntar en una hoja. Se puede ir parando el vídeo en función de la dificultad. Al final se debe decir en voz alta la frase correcta.

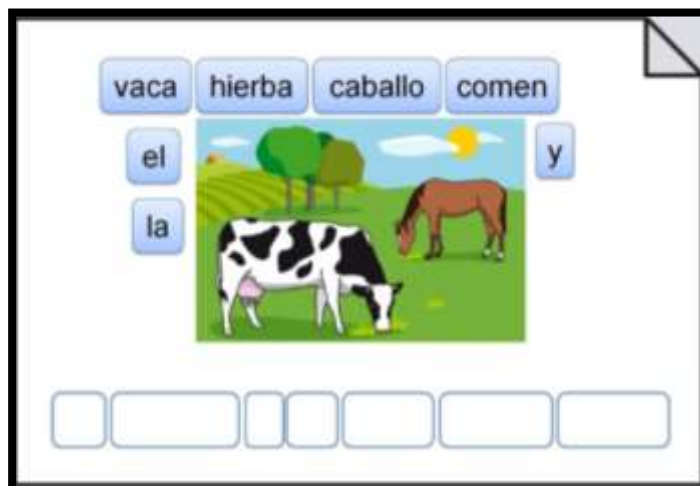
Se procederá de la misma manera con el resto de las frases.

Enlace web: https://youtu.be/pdhWJ_21xEk

2. **Orden correcto de las palabras:** Con esta actividad trabajamos el orden correcto de las palabras escritas que componen una frase representada en una lámina.



<https://www.soyvisual.org/materiales/ordena-la-frase-2>



<https://www.soyvisual.org/materiales/ordena-la-frase-3>



<https://www.soyvisual.org/materiales/ordena-la-frase-jugar>



<https://www.soyvisual.org/materiales/ordena-la-frase-leer>

- **Descripciones interactivas.**

A través de juegos interactivos trabajamos con los/as niños/as la comprensión de frases y la descripción por medio de una serie de pistas deberán averiguar el personaje al que nos referimos.

Si el niño o la niña todavía no lee correctamente, el papá o la mamá le irá leyendo las pistas que van apareciendo haciéndole entender porqué necesitamos más pistas para averiguar de qué personaje se trata.



<http://siembraestrellas.blogspot.com/2016/06/descripciones-juego-de-las-pistas.html>



<http://siembraestrellas.blogspot.com/2016/11/descripciones-el-juego-de-las-pistas-2.html>

- **Descripciones**

1. Descripciones: Con esta actividad desarrollaremos la habilidad de describir objetos respondiendo a preguntas: qué es, cómo es, para qué sirve, cuándo lo usamos... Asimismo elaboraremos frases correctamente de forma oral. Es un juego similar al clásico de la “oca”. Necesitamos dados y fichas de colores y cada jugador elige un color. Si tenemos impresora, podemos imprimir el tablero, en caso contrario podemos jugar visualizando la pantalla y anotando el número de la casilla que nos toque cuando tiramos el dado.

En el tablero están escritas las instrucciones que debemos seguir cuando caemos en determinadas casillas: en la casilla donde está el dibujo de los dados debemos volver a tirar; en el STOP perdemos un turno y debe tirar el/la siguiente jugador/a.

En cada casilla hay preguntas a las que debe responder el jugador que cae en ella. Por ejemplo: en la casilla número 1, el/la jugador/a debe responder a las preguntas ¿qué es? , ¿Cuándo lo usamos? Y elaborar una frase: “Es un sofá y lo usamos cuando vemos la tele”. Si responde a las dos preguntas y realiza la frase de forma correcta, tira el dado de nuevo. En el caso que responda sólo a una de las preguntas o no elabore correctamente la frase, el turno pasa al siguiente jugador y así sucesivamente. El/la jugador/a que llegue antes a la “estrella”, gana la partida.



2. Describiendo prendas: Con esta actividad desarrollaremos la habilidad de describir prendas de vestir respondiendo a preguntas: cómo se llama, cuándo lo usamos, qué forma, color, tamaño..., quién la usa. Asimismo elaboraremos frases correctamente de forma oral. Es un juego similar al clásico de la “oca”. Necesitamos dados y fichas de colores y cada jugador elige un color. Si tenemos impresora, podemos imprimir el tablero, en caso contrario podemos jugar visualizando la pantalla y anotando el número de la casilla que nos toque cuando tiramos el dado.

En el tablero están escritas las instrucciones que debemos seguir cuando caemos en determinadas casillas: en la casilla donde está el dibujo de los dados, debemos volver a tirar; en la casilla del STOP perdemos un turno y debe tirar el siguiente jugador; en la casilla del dibujo del 4, retrocedemos 4 casillas y en la casilla del número 3, avanzamos 3 casillas. En la casilla de la casita volvemos a empezar desde la casilla “comienza aquí”.

En la parte inferior del tablero están escritas las preguntas que podemos realizar cada vez que caemos en una casilla: cómo se llama la prenda, cuando la usamos, di tres características de la prenda (ejemplo: color, forma, tamaño, quién la usa (mujer, hombre, niño/a)...y elaborar una frase: *“Son unos zapatos de tacón, los usa mi mamá cuando sale de paseo, son de color rosado y tienen un lazo”*.

Cada vez que el/la jugador/a responde de forma correcta a las preguntas y realiza la frase, suma 1 punto. El/la jugador/a que llegue a la casilla de la “estrella” con más puntos gana la partida.



- **Juego de quién es quién o Adivina quién es.**

1. **¿Quién es quién?:** Con estos 2 juegos de **¿Quién es quién?** imprimibles trabajamos la descripción de forma lúdica y divertida con el léxico del físico y de la ropa.

El juego consiste en adivinar, entre personajes con distintas características, cuál es el personaje que ha elegido nuestro adversario.

¿Cómo jugamos a los juegos de Quién es Quién imprimibles?

Podemos usar lápices y goma de borrar para que las plantillas las podamos utilizar varias veces.

Necesitaremos:

- Tablero Quién es Quién para imprimir, que encontraréis al final de la explicación del juego.
- Dos lápices verdes (uno para cada jugador).
- Dos lápices rojos (uno para cada jugador).

La idea de los lápices de colores es para ir marcando las pistas, con rojo los personajes que descartamos y con verde los personajes posibles.



2. **¿Quién es quién? Animales:** Con esta actividad desarrollaremos la habilidad para hacer preguntas. El juego consiste en adivinar, entre animales con distintas características, cuál es el animal que ha elegido nuestro/a adversario/a. ¿Cómo jugamos? Debemos imprimir 2 veces el tablero, uno para cada jugador/a.

IMPORTANTE: Ningún/a jugador/a puede ver el tablero del adversario.

Podemos usar lápices rojos y verdes (uno rojo y uno verde para cada jugador/a) y goma de borrar para que las plantillas las podamos utilizar varias veces.

Cada jugador/a elige un animal del tablero y marca en el tablero o escribe en un folio el nombre del animal que ha elegido, sin que lo vea el otro/a jugador/a.

Por turnos se irán haciendo preguntas cuyas respuestas sean del tipo “SI” o “NO”. No están permitidas preguntas del tipo: “¿Vive en el mar o en el aire?”. Debemos hacer preguntas del tipo: ¿Vive en el mar?”.

La finalidad del juego consiste en descubrir cuál es el animal que ha elegido el otro/a jugador/a. El/la jugador/a que pregunta, según la respuesta de su adversario/a, irá tachando con rojo y descartando animales hasta adivinar el elegido por el otro/a jugador/a.





Bibliografía empleada:

Blog maestros de audición y lenguaje de Eugenia Romero

<https://www.maestrosdeaudicionylenguaje.com/>

Grupo Comunicarnos

https://www.facebook.com/comunicarnosayl/?ref=br_rs

Blog Siembra Estrellas de Belinda Haro Castilla

<http://siembraestrellas.blogspot.com/>

SoyVisual

<https://www.soyvisual.org/>

Pictogramas y actividades de ARASAAC

<http://www.arasaac.org/>

Orientación Andújar

<https://www.orientacionandujar.es/>

Youtube.

<https://www.youtube.com/>

Materiales de Celeste Rodríguez Martín

Vídeo del grupo de trabajo: "la conciencia fonológica". C.P. Príncipe Felipe (Madrid).

Imágenes extraídas de: Flaticom y Freepik.

Presentación de Genially realizada por Jérica del Carmen Hernández Pérez.

Elaborado por:

- M^a Mercedes García Molina
- Jérica del Carmen Hernández Pérez
- Miriam Rodríguez Fariña
- Eva Rodríguez Guerrero

