

PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE DISLALIAS EN EDUCACIÓN INFANTIL
“Hada de los cuentos”

Nerea Azpitarte Garay¹

RESUMEN

Este trabajo ha surgido a partir de las necesidades detectadas y como respuesta a las demandas que, en numerosas ocasiones, plantea el profesorado de la etapa de Infantil. Se presentan unos ejercicios propuestos de forma lúdica y que formen parte del currículum escolar, sin incrementar el trabajo programado por los profesores. Son, en definitiva, ejercicios logopédicos secuenciados y clasificados según los aspectos que conforman el lenguaje oral (respiración, ritmo, coordinación,...) y que ayudan a la prevención de dislalias en la Educación Infantil.

Palabras clave: cuentos, dislalias, educación infantil expresión facial, fonología, logopedia, memoria auditiva, respiración, ritmo.

ABSTRACT

This paper gives a response to the detected needs and demands often formulated by pre-primary education teachers. A few exercises, shown in a joyful way and being part of the curriculum, are introduced; they do not increase the amount of scheduled work. As a matter of fact they are logopedic exercises sequenced and classified according to the aspects that make up oral language (breathe, rhythm, coordination...), which help to prevent from dyslalias in pre-primary education.

Key words: tales, dyslalia, pre-primary education, face expression, phonology, logopedy, auditive memory, breathe, rhythm.

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO REALIZADO

El Proyecto que nos ocupa se inició en el CEIP “Infantas Elena y Cristina” de San Sebastián de los Reyes con alumnos de *tres, cuatro y cinco años*, durante el curso escolar 2005-2006.

Este trabajo ha surgido a partir de las necesidades detectadas y como respuesta a las demandas que, en numerosas ocasiones, plantean las tutoras de la etapa de Infantil.

Intentamos planificar la tarea de manera estructurada y organizada con el fin de no olvidarnos de ninguno de los aspectos fundamentales de la temática que nos ocupa. Para empezar, tuvimos que consultar numerosas fuentes bibliográficas, que nos han ilustrado y ayudado a la hora de planificar la tarea.

Se pretende que los ejercicios que proponemos sean lúdicos y formen parte del currículum escolar, sin incrementar el trabajo programado por el profesorado.

Presentamos una serie de ejercicios logopédicos secuenciados y clasificados según los aspectos que conforman el lenguaje oral (respiración, ritmo, coordinación,...).

Estos ejercicios logopédicos por sí solos resultan poco motivadores y se han tratado de presentar de forma amena y divertida; por ello, la maestra especialista en Audición y Lenguaje entra en el aula disfrazada de “Hada de los Cuentos” acompañada de su varita mágica (Rita) y de su mascota (el perro Rusky). Para cada sesión lleva un cuento o ejercicios logopédicos que todos los niños disfrutan.

Para los alumnos con dificultades en el habla es una sesión de rehabilitación, y para los demás niños, es una sesión de estimulación del lenguaje oral y prevención de posibles futuras dificultades.



¹ Maestra de Audición y Lenguaje. Profesora en el CEIP Infantas Elena y Cristina (San Sebastián de los Reyes – Madrid).

De esta manera logramos acercar la logopedia a todos los niños por igual (siendo unos destinatarios y otros beneficiarios del programa). Por otra parte, suprimimos cualquier tipo de discriminación, puesto que se pretende evitar que “salen de la clase y se van con la logopeda los niños que hablan mal”. Y, en el caso de que, a pesar de estas medidas, algún alumno tenga que recibir sesiones individuales de rehabilitación fuera del aula por sus dificultades específicas, logramos que todos deseen salir y se sientan afortunados por “ir a jugar con tan mágico personaje”.

Al finalizar el curso, la logopeda realiza una exhibición de magia demostrando de esta forma “sus poderes mágicos” a los niños.

1.1. Fundamentación teórica, Planteamiento y Justificación

Conscientes de la complejidad de los procesos que subyacen al desarrollo del lenguaje oral en edades tempranas, así como de la relación que tienen éstos con el aprendizaje de la lectoescritura, nos planteamos investigar sobre la bibliografía existente e intentar elaborar un programa en el que, de manera planificada y organizada secuencialmente, se integrasen ejercicios que contribuyan conjuntamente al desarrollo del lenguaje oral y a la prevención de posibles dificultades.

Teóricamente hablando, nuestro proyecto se enmarca dentro de la perspectiva psicolingüística, pero influida también por posturas interaccionistas y contextuales (Vygotski, 1985).

Nuestra práctica profesional nos permite estar en contacto con los alumnos de edades tempranas, así como con su forma de aprender y los materiales con que se cuenta en las aulas para el desarrollo del lenguaje oral. Estos materiales “destinados” al desarrollo del lenguaje oral suelen ser escasos y se suelen centrar sólo en el trabajo de algunos aspectos del mismo (láminas para el desarrollo del nivel pragmático, cintas con sonidos familiares para discriminación auditiva y poco más).

Es un hecho bien estudiado que los niños y niñas aprenden a producir la mayoría de los sonidos y las secuencias de los mismos hacia los 5 o 6 años.

La mayoría de las perspectivas teóricas admiten la hipótesis de la continuidad entre el periodo de balbuceo y el del habla con significado. Se asume que el proceso de adquisición fonológica comienza desde el nacimiento con la emisión de los primeros sonidos (etapa Prelingüística) y se continúa de forma progresiva... (Acosta). El mismo autor dice que: este proceso se termina, en el caso del español, a la edad de los seis o siete años, cuando se dominan determinadas sílabas compuestas por Consonante-Vocal- Consonante (cvc) por ejemplo, “pal” y formadas por (ccv) por ejemplo “pla” y fonemas complejos como la /r/ y la /rr/. Con este programa pretendemos no esperar hasta los seis años (cuando ya se puede hablar de retraso o dificultad de habla), queremos intervenir lo más tempranamente posible con el objetivo de estimular el lenguaje oral y prevenir posibles futuras dificultades.

1.2. Objetivos y grado de consecución de los mismos

INVESTIGAR SOBRE LOS MATERIALES EXISTENTES QUE AYUDEN A LA CORRECTA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE ORAL.

Hemos analizado y utilizado numerosos materiales existentes en el mercado, hecho que ha sido el punto de partida del Programa.

ELABORAR MATERIALES PROPIOS QUE AYUDEN EN EL DESARROLLO Y ESTRUCTURACIÓN DEL LENGUAJE.

Hemos elaborado materiales para uso colectivo partiendo de fichas de trabajo individuales para los alumnos que también incluimos en los anexos. Hemos descubierto que muchos cuentos que hay en el mercado se pueden adaptar para que los niños realicen las onomatopeyas, ruidos... cuando se cuenta el cuento.

PLANIFICAR Y SISTEMATIZAR LAS ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN E. I.

Las actividades están sistematizadas y organizadas en torno a los aspectos que conforman el lenguaje oral.

ADECUAR AL CONTEXTO PROPIO TODO EL PROCESO DE DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL.



Hemos elaborado diversas actividades que nos ayuden a la consecución de este objetivo, todas ellas serán expuestas en los anexos.

De los objetivos, que están estructurados en torno a los aspectos del lenguaje oral, podemos decir que ha habido un alto grado de participación y consecución tanto por parte de los alumnos como de sus tutores.

2. METODOLOGÍA Y FASES DEL PROCESO DE INNOVACIÓN

A la hora de desarrollar nuestro programa tendremos en cuenta una serie de criterios metodológicos tales como:

a) El clima del aula

Propiciaremos un clima de comunicación dentro de un ambiente lúdico, para ello cuidaremos aspectos como:

- Utilizar la atracción que sienten los alumnos/as de esas edades hacia lo mágico...
- Establecer contacto visual con los alumnos.
- Usar un tono de voz adecuado.
- Jugar con la entonación a la hora de hablar para llamar la atención de los niños.
- Usar bien las pausas.
- Dar valor al silencio.
- Propiciar la participación de todos, dándole a cada uno su tiempo, y valorando positivamente sus aportaciones.
- Buscar un clima de cooperación.

b) La organización del espacio

Dispondremos el espacio de acuerdo con las diferentes tareas que se plantean en el programa, utilizando, generalmente, el lugar destinado a la asamblea.

Así podremos controlar visualmente a los alumnos para hacer un seguimiento individual de la tarea y todos podrán observar al "Hada de los Cuentos" en igualdad de condiciones.

c) Desarrollo de las sesiones de trabajo

El programa se desarrollará en tres sesiones de diez minutos por semana. Las tutoras podrán complementar el programa con diez minutos diarios para repasar lo aprendido en las sesiones. Reglas en una sesión:

- Recogemos todo y nos sentamos en la alfombra para jugar.
- Saludamos a Rusky (que pasa por cada niño).
- Escuchamos el cuento o el juego que nos trae el Hada de los Cuentos.
- Participamos cuando nos toque y siempre escuchamos.
- Respetamos las consignas del juego.
- Nos despedimos de Rusky.

Empezaremos todas las sesiones con un saludo a Rusky (el perro mascota del Hada y que nos trae cuentos y juegos). A los niños y niñas les gusta abrazar al peluche y sirve para lograr un clima de cercanía emocional.

Después se presenta el cuento o el juego que corresponde y se lleva a cabo. Finalizamos la sesión con otra ronda de despedida a Rusky (sirve como cierre de sesión, para que los niños la den por concluida y pasen a otra actividad)

Cada sesión de trabajo debe ser evaluada, contrastando los objetivos planteados en el inicio de la misma con los aprendizajes conseguidos, registrando las dificultades encontradas en el desarrollo de la misma tanto a nivel global (planificación y desarrollo de la tarea), como de cada alumno individualmente.

d) Cumplimiento de la metodología y fases del proceso

Hemos llevado a cabo de manera simultánea el desarrollo del proyecto, así, a la vez que investigábamos y elaborábamos materiales, lo poníamos en práctica con el alumnado y procedíamos a su evaluación.

3. CONTENIDOS

Los contenidos están dirigidos a todos los niveles de Educación Infantil (3, 4 y 5 años).

A nivel FONOLÓGICO, el niño necesita:

- Una buena motricidad de los órganos buco-fonatorios.
- Una buena respiración funcional para el lenguaje.
- Un buen control del soplo que le permita dosificar el aire al hablar.
- Una buena discriminación de sonidos en general.
- Una buena discriminación fonética en particular.
- Una buena percepción y discriminación del ritmo, primero corporal y luego de interpretación y repetición de secuencias rítmicas.
- Enseñarle a escuchar para iniciarle en la conversación y a respetar los turnos al hablar.
- Una motivación suficiente para hablar en primer lugar; para hablar bien; para superarse, que tiene que ver con la motivación global de "ser mayor".
- La articulación no se centrará directamente en la pronunciación aislada de un fonema, sino en una estimulación indirecta de la práctica articuladora de una forma lúdica.
- No corregir, ni llamar la atención del niño, sobre los movimientos o posturas para articular tal o cual fonema.
- Solo jugar con la articulación, usando cuentos, juegos, gestos o canciones que puedan ayudar.

Para su desarrollo realizaremos juegos de:

a) Respiración y soplo

Pretendemos concienciar al niño de su propia respiración para mejorarla y dominarla; que adquiera el mecanismo correcto; domine distintos tipos de respiración.

Dedicaremos sólo unos pocos minutos, evitando ejercicios de respiración profunda y prolongada, ya que se corre el riesgo de que se mareen por hiperventilación.

Para hacer los juegos de respiración y soplo nos servimos de material procedente del Aula de Audición y Lenguaje del Centro, como molinillos, velas,... o el elaborado por Sagrario Echeverría Goñi, que utiliza fichas de animales para hacer los ejercicios de soplo. Cada animal sopla de una manera diferente y los niños deben soplar de una manera u otro según el animal que les toque.

b) Motricidad de órganos buco-fonatorios (praxias) y expresión facial (comunicar emociones)

Pretendemos agilizar los movimientos naturales de los órganos que intervienen en el habla; preparar adecuadamente la colocación de los órganos para una articulación posterior correcta; facilitar el paso de un movimiento a otro, ya sean consecutivos o paralelos; conseguir una coordinación global de los movimientos de todos los órganos; comunicar estados de ánimo opuestos, a través de la expresión facial.

Estos juegos serán muy globales, evitando esfuerzos o contracciones excesivas; irán desde movimientos más simples y naturales a los más complejos, desde las zonas más externas a las más internas.

Al igual que en los ejercicios de respiración y soplo nos valemos de material estructurado para ello, también nos sirve de mucha ayuda el material alemán Schubi Mimic, atractivo y motivador para los niños (que tiene como dificultad el pequeño tamaño de las imágenes), y el de Sagrario Echeverría Goñi, ya que utiliza animales y personajes en situaciones conocidas para ellos.

Se le pide al niño que identifique un determinado estado de ánimo, que señale como está el niño que hay encima o debajo, que imite la expresión facial, que nos hable de porque el niño puede estar triste o contento,...

c) Percepción, discriminación y memoria auditiva

Pretendemos que perciban y discriminen los distintos tonos y timbres del sonido; reconocimiento y localización de la fuente sonora; verbalización de las sensaciones percibidas; discriminación fonética (reconocimiento fonético, imitación fonética, secuencias fonéticas); que decodifiquen sonidos trasladándolos al sistema gráfico; que interioricen las secuencias en que se producen los sonidos.

Utilizamos muchos sonidos grabados por nosotros o que se encuentran disponibles en Internet y se trata de hacer múltiples juegos que motiven a los alumnos.

d) Ritmo (corporal, secuencias fonéticas, gráfico)

Pretendemos que sean capaces de percibir, imitar e interiorizar ritmos y secuencias rítmicas.

Generalmente, la música es nuestro mejor aliado en estas tareas.

e) Articulación (de fonemas, palabras y automatización e integración en el lenguaje espontáneo)

Muchas veces, el niño es capaz de pronunciar correctamente el fonema en repetición, pero se equivoca cuando trata de producirlo dentro de una palabra.

Pretendemos proporcionarles situaciones donde pueda utilizar intensivamente el fonema que estemos trabajando, sin repetición previa, dándonos también la oportunidad de ofrecer el *feedback* correctivo que sea necesario.

Utilizaremos juegos en los que el objetivo no sea la articulación (ej: loto fonético con la dificultad del pequeño tamaño de las imágenes), para que los niños nombren automáticamente y de forma espontánea la palabra del dibujo y podamos usar el *feedback* correctivo, en vez de obligarles a repetir una determinada palabra o fonema.

Los juegos de conciencia silábica y fonética nos ayudan a integrar la articulación correcta y serán un entrenamiento para la lectoescritura.

Para todo esto hemos utilizado materiales existentes en el mercado, además hemos elaborado otros que considerábamos necesarios para complementar el trabajo en este ámbito.

4. PROPUESTAS DE TRABAJO

PROPUESTA DE TRABAJO

CURSO ESCOLAR: 2007-2008

Centro escolar: CEIP Infantas Elena y Cristina	Área de trabajo: Lenguaje oral - Dislalia	Tipo de servicio: Logopedia	Agrupamiento: Grupo aula	Edad: 3 años
Duración: Todo el curso	Periodicidad: 3 sesiones semanales	Duración de la sesión: 10 -15 minutos	Aula: EI – 3 años A y B	
OBJETIVOS		ACTIVIDADES		
<ul style="list-style-type: none"> Movilizar los músculos faciales. Discriminar auditivamente sonidos del medio ambiente Imitar movimientos Reproducir onomatopeyas Articular fonemas: /o/ /a/ /s/ /f/ /m/ Ampliar el campo léxico Potenciar al soplo Estimular la imaginación Incrementar el nivel de atención 		<ul style="list-style-type: none"> Cuento “Tino” Cuento “Sonidos Divertidos” Cuento “Los Sonidos de... la granja” Cuento “Los animales de la granja” Cuento “El pequeño conejo blanco” Cuento “EL mago feliz” Juego: Oye y asocia Iniciación al soplo de molinillos 		

<ul style="list-style-type: none"> Reconocer el esquema corporal: la boca y sus elementos. Potenciar la creatividad. Ampliar el vocabulario. Repasar conceptos básicos: arriba, abajo, al lado. Mantener la atención Desarrollar la capacidad de observación Estimular la memoria Movilizar los músculos faciales: oculares y orbitales, labiales y linguales. Relajar la musculatura facial. 	<ul style="list-style-type: none"> Juego de la casita Juego Schubi Mimic Canciones con gesto y movimiento para jugar con nociones de espacio y tiempo: "Jugando con las piedras", "ladrillo a ladrillo", "pasito a pasito",... Cuento "Catalina y el oso" Cuento "El niño que no sabía comer" Cuento "El cepillo mágico" Cuento "Un viaje en coche"
<ul style="list-style-type: none"> Reconocer el esquema corporal y sus funciones: la nariz Descubrir y experimentar la mecánica respiratoria. Articular el fonema /k/ Descubrir el esquema corporal. Potenciar el soplo Experimentar y observar Discriminar auditivamente Reproducir los fonemas /s/ /p/ Imitar movimientos 	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios de respiración y soplo Cuento "Los Tres Cerditos" Cuento "El gallo Quirico" Cuento "Un día en la feria" Cuento "El cumpleaños feliz" Cuento "Pepe, el extraterrestre" Canciones para señalar diferentes partes del cuerpo: "Esta barba", "ovejita",... Juego: Oye y asocia
<ul style="list-style-type: none"> Practicar la relajación global 	<ul style="list-style-type: none"> Relajación global
<ul style="list-style-type: none"> Integrar el esquema corporal. Desarrollar la atención Utilizar una estructura gramatical determinada Socializar Estimular la capacidad de retentiva 	<ul style="list-style-type: none"> Juego de nombrar las partes del cuerpo Canciones para señalar diferentes partes del cuerpo: "Estas son mis manos", "la cara que tengo yo",...
<ul style="list-style-type: none"> Discriminar auditivamente Imitar movimientos Descubrir la funcionalidad del esquema corporal Movilizar los órganos faciales Ampliar vocabulario Ejercitar la memoria 	<ul style="list-style-type: none"> Cuento "El enano Paquito" Cuento "Sonidos de la Selva" Cuento "El carpintero alegre" Cuento "Palote, el muñeco mágico" Juego Schubi Mimic
<ul style="list-style-type: none"> Estimular la atención Afianzar conceptos derecha, izquierda, en sí mismo Desarrollar el ritmo Potenciar la coordinación dinámico-general 	<ul style="list-style-type: none"> Canción "Mano Derecha" Bailar al ritmo de la música. Cuento "La banda de música"

PROPUESTA DE TRABAJO

CURSO ESCOLAR: 2007-2008

Centro escolar: CEIP Infantas Elena y Cristina	Área de trabajo: Lenguaje oral - Dislalia	Tipo de servicio: Logopedia	Agrupamiento: Grupo aula	Edad: 4 años
Duración: Todo el curso	Periodicidad: 3 sesiones semanales	Duración de la sesión: 10 -15 minutos	Aula: EI - 4 años A y B	
OBJETIVOS		ACTIVIDADES		

<ul style="list-style-type: none"> • Imitar movimientos • Desarrollar la imaginación • Articular fonema: /f/ • Ampliar el léxico • Repasar las cualidades de objetos (frío, blando,...) • Adquirir la mecánica de sonarse • Descubrir hábitos correctos • Potenciar al sople 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento “EL Pollito Chito” • Cuento “Bichos Divertidos” • Cuento “El príncipe Delfín” • Cuento “La fiesta de los juguetes” • Cuento “Un burro resfriado” • Juego: Nos sonamos como Rusky • Juego: la caja misteriosa • Soplo de molinillos • Hacer pompas de jabón
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el ritmo • Potenciar la memoria auditiva • Articular fonemas /p/ /v/ • Trabajar el contraste fonético (explosiva – labial vibrante) 	<ul style="list-style-type: none"> • Al pavo pavito pavo • Cuento “Los Sonidos de... la calle” • Cuento “Paco, el ratón de la luna” • Cuento “La princesa Patita” • Cuento “Pepón tiene un camión” • Cuento “El bombero valiente” • Cuento “Un día en el zoo”
<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la creatividad • Desarrollar el pensamiento lógico • Memoria 	<ul style="list-style-type: none"> • Adivinanzas • Cuento “El árbol mágico”
<ul style="list-style-type: none"> • Articular fonema /s/ • Desarrollar la memoria auditiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Poesía “el sapo” • Cuento “Dinosaurio Belisario”
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el sentido del ritmo • Memorizar el texto • Movilizar la mandíbula y los labios 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción “Que llueva” • Juego Schubi Mimic • Cuento “¿Dónde perdió la luna su risa?”
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la creatividad • Agilizar los músculos faciales: lengua, ojos, labios. • Relajar la musculatura facial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de la casita • Juego tarjetas de movimientos y sonidos • Cuento “Gato Guille y los monstruos” • Cuento “El payaso risitas”
<ul style="list-style-type: none"> • Discriminar auditivamente (ruido-silencio) • Diferenciar e identificar sonidos determinados • Estimular la memoria auditiva • Potenciar la capacidad de concentración 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de audición • Juego: Oye y asocia • Juego de la silla • Cuento “El caballo y sus amigos”
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el sentido lógico • Ejercitar la memoria visual y auditiva • Afianzar las nociones de antes y después • Ejercitar la producción de onomatopeyas y la imitación 	<ul style="list-style-type: none"> • Los fenómenos atmosféricos • Cuento “Los Sonidos de... el bosque”

PROPUESTA DE TRABAJO

CURSO ESCOLAR: 2007-2008

Centro escolar: CEIP Infantas Elena y Cristina	Área de trabajo: Lenguaje oral - Dislalia	Tipo de servicio: Logopedia	Agrupamiento: Grupo aula	Edad: 5 años
Duración: Todo el curso	Periodicidad: 3 sesiones semanales	Duración de la sesión: 10 -15 minutos	Aula: EI – 5 años	
OBJETIVOS		ACTIVIDADES		

<ul style="list-style-type: none"> • Articular fonemas: /p/ /s/ /f/ • Articular los sinfonos: br- cr- • Ejercitar la emisión de sílabas mixtas: pic-pittac- chip-rin-ris-ras • Percibir diferencias tonales grave-agudo • Utilizar la correcta mecánica respiratoria • Ejercitar la fuerza del soplo • Desarrollar la creatividad • Incitar a la relajación 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento “Las cosas de cada día” • Cuento “Los Sonidos de... la casa” • Cuento “Una rana de porcelana” • Cuento “El Delfín Serafín” • Cuento “Un elefante muy elegante” • Cuento “Maravilla, la estrella que más brilla” • Cuento “La brujiita traviesa” • Juegos de respiración • Soplar molinillos y pompero • Inflar globos • Apagar velas a diferentes distancias. • Juegos de relajación
<ul style="list-style-type: none"> • Aumentar la capacidad de memorización auditiva y visual • Incrementar el nivel de atención • Percibir la secuencia temporal • Reproducir onomatopeyas • Articular el fonema /z/ 	<ul style="list-style-type: none"> • Secuencia Lógica: “Historia del Pan” • Secuencia Lógica: “Pesca en el río” • Cuento “Monstruos Divertidos” • Cuento “Un pato con zapatos”
<ul style="list-style-type: none"> • Aumentar la capacidad rítmica • Memorizar el texto • Articular fonemas /r/ /t/ /n/ /b/ /ch/ 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción “Debajo de un botón” • Cuento “Nicanor tiene un tractor” • Cuento “El trenecito Chucuchú” • Cuento “Nene, el muñeco de nieve”
<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar memoria auditiva • Aumentar la fluidez verbal • Articular fonemas /z/ /t/ /r/ /rr/ 	<ul style="list-style-type: none"> • Poemas • Cuento “La casa de la mosca fosca” • Cuento “El árbol del río tenía frío”
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar la correcta mecánica respiratoria • Controlar la postura corporal • Articular fonema /ch/ • Percibir cambios de altura sonora: fuerte-débil 	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización “El agricultor” • Juegos de respiración • Juego: Oye y asocia • Cuento: “Pizarrín el muñeco parlanchín”
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la capacidad rítmica • Memorizar textos • Refuerzo de fonemas /r/ /rr/ • Desarrollar coordinación sensoriomotriz 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción “Los Pescadores” • Cuentos: “Un camión muy fanfarrón”, “Ramón y su perro dormilón”, “La cigarra toca la guitarra,...”
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar memoria auditiva y visual • Incrementar el nivel de atención • Percibir la secuencia temporal • Reproducir onomatopeyas • Representar gestualmente acciones y sucesos • Articular fonema /ch/ 	<ul style="list-style-type: none"> • Secuencia Lógica “La Pesca” • Cuento “El muñeco de chocolate” • Cuento: “El loro parlanchín” • Adivinanzas de Don Quijote y Sancho Panza
<ul style="list-style-type: none"> • Normalizar músculos linguales • Articular sínfon –bl- • Explorar la propia cavidad bucal • Desarrollar tacto lingual • Normalizar tono labial 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de la Casa • Juego Schubi Mimic • Cuento “Un dentista muy bromista”

<ul style="list-style-type: none"> • Discriminar auditivamente ruidos de la naturaleza • Articular fonema /s/ • Articular sinfonos: cr-, pl-, fl. • Ampliar campo léxico • Imitar gestos • Desarrollar la capacidad rítmica • Potenciar la memoria auditiva • Incrementar el nivel de atención • Potenciar la expresión corporal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento “El Mago Plin-Plon” • Cuento “La flor que no tenía color” • Cuento “Un oso muy goloso” • Cuento “El espantapájaros alegre” • Canción: “La Ardilla” • Canción: “Si yo fuera”
<ul style="list-style-type: none"> • Ampliar el campo léxico • Desarrollar la creatividad • Articular fonemas /d/ /k/ /p/ /f/ /b/ /m/ • Articular sinfonos pl-, br-, cl- • Reproducir onomatopeyas • Percibir variaciones de intensidad sonora • Movilizar músculos linguales • Potenciar expresión corporal • Incrementar nivel de atención. • Diferenciar ruido-silencio • Identificar sonidos • Potenciar memoria auditiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento “El tambor de Nicanor” • Cuento “Un reloj muy despertador” • Cuento “Una casita muy dulce” • Cuento “Violeta va en motocicleta” • Cuento: “Una excursión al campo” • Cuento “La barquita perdida” • Cuento “Un paseo en bicicleta”
<ul style="list-style-type: none"> • Practicar la relajación global 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de Relajación
<ul style="list-style-type: none"> • Agilizar praxias linguales • Afianzar los conceptos: arriba, abajo, al lado, derecha, izquierda. • Estimular la coordinación dinámico general. • Descubrir el paladar como un elemento de la cavidad bucal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento “El robot que tenía calor” • Juego de la Casita
<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la memoria auditiva • Estimular la imaginación y la capacidad de asociación • Desarrollar la entonación 	<ul style="list-style-type: none"> • Adivinanzas • Cuento “Pepa y sus amigos juegan con los sentidos”
<ul style="list-style-type: none"> • Articular fonemas: /s/ /ll/ /z/ b/ /g/ • Ejercitar la memoria auditiva • Potenciar el ritmo y la entonación 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento “El vendedor de globos” • Cuento “Calista, la oveja deportista” • Cuento “El pajarito tararí” • Canción: “Ya es verano” • Cuento: “El caracol va de vacaciones”

Nota: hay que tener en cuenta que algunos de los cuentos implican más de una sesión y que los niños suelen pedir que se repitan los cuentos que más les han gustado.

5. CUENTOS Y RECURSOS UTILIZADOS EN LAS SESIONES

ALONSO, T. y SUÁREZ, A. (2005). *El gallo Quirico*. Pontevedra: Kalandraka.

ARRIAZA MAYAS, J. C. (2005). *Cuentos para hablar y aprender*. Madrid: Cepe.

ARRIAZA MAYAS, J. C. (2004). *Cuentos para estimular el habla*. Málaga: Aljibe.

ARRIAZA MAYAS, J. C. (2006). *Cuentos para hablar con la “erre”*. Madrid: Cepe.

ARRIAZA MAYAS, J. C. (2004). *Cuentos para hablar*. Madrid: Cepe.

BALLESTEROS, X. y VILLÁN, O. (2002). *El pequeño conejo blanco*. Pontevedra: Kalandraka.



BERMEJO, V. y GALLARDO, M. (2002). *Cuentos para contar en un minuto y medio*. Barcelona: RBA.

CÁCCAMO, P. y ARBAT, C. (2006). *Dinosaurio Belisario*. Pontevedra: Kalandraka.

CARBALLEIRA, P. y BARRIO, B. (2001). *Paco, el ratón de la luna*. Pontevedra: Kalandraka.

MARTÍNEZ, R. (2005). *Gato Guille y los Monstruos*. Pontevedra: Kalandraka.

MATTHEWS, D. (2005). *Sonidos de Mascotas*. Madrid: SM.

MATTHEWS, D. (2005). *Sonidos de Vehículos*. Madrid: SM.

MEJUTO, E. y MORA, S. (2002). *La casa de la Mosca Fosca*. Pontevedra: Kalandraka.

ORTNER, G. (2003). *Cuentos que ayudan a los niños*. Barcelona: Sirio.

PIEPER, C. (2000). *Sin rumbo por el mundo, Catalina y el oso*. Pontevedra: Kalandraka.

SAN ANDRÉS, C. (2004). *Jugar, Cantar y Contar*. Madrid: Teleno, S.L.

SÁNCHEZ, M. y FERNÁNDEZ, F. (2005). *¿Dónde perdió la luna su risa?* Pontevedra: Kalandraka.

STEER, D. (2002). *Bichos Divertidos*. Madrid: SM.

STEER, D. (2004). *Sonidos Divertidos*. Madrid: SM.

STEER, D. (2002). *Una Selva Divertida*. Madrid: SM.

VILALTA, B. y SALOMÓ, X. (2005). *Los Sonidos de... el bosque*. Barcelona: Combel.

VILALTA, B. y SALOMÓ, X. (2005). *Los Sonidos de... la calle*. Barcelona: Combel.

VILALTA, B. y SALOMÓ, X. (2005). *Los Sonidos de... la casa*. Barcelona: Combel.

VILALTA, B. y SALOMÓ, X. (2005). *Los Sonidos de... la granja*. Barcelona: Combel.

Mis primeras adivinanzas: EL COLEGIO. Ed. Ceac 2004

Mis primeras adivinanzas: EN LA CALLE. Ed. Ceac 2004

Mis primeras adivinanzas: MI CASA. Ed. Ceac 2004

Mis primeras adivinanzas: MI MUNDO. Ed. Ceac 2004

Alfombra o colchonetas para la relajación

CDs con las canciones infantiles empleadas

CDs con sonidos ambientales grabados

CDs de música para relajación y para bailar.

Globos

Juego: Oye y asocia (2004). *Sonidos para identificar en un tablero de juego*. Israel: Creative Toys

Juego: Schubi Mimic (1996). *28 cartas con ejercicios de lengua y de labios*. Schubi Lernmedien.

Láminas de praxias ampliadas y plastificadas de Sagrario Echeverría Goñi.

Láminas de secuencias ampliadas y plastificadas.

Molinillos

Pomperos

Reproductor de CD

6. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

La profesora especialista en Audición y Lenguaje se reunirá con las tutoras de las aulas de Educación Infantil al final de cada curso. Se revisará y evaluará el Proyecto y se reflejará en la Memoria. Las propuestas de mejora o cambios se adjuntarán como anexo para el siguiente

curso. De todas formas, al tratarse de un Proyecto dinámico, en el transcurso de las sesiones, se pondrá especial atención a la respuesta de los niños, para ir realizando las modificaciones que se estimen oportunas.

BIBLIOGRAFÍA

ACOSTA, V. et al. (1995). *ACENTEJO*. Programa de intervención en el lenguaje oral. Un enfoque interactivo en la intervención logopédica en contextos escolares. Gran Canaria: Gobierno de Canarias. Consejería de Educación, Cultura y Deportes

AA.VV. (2002). *Intervención en audición y lenguaje*. Madrid: Ed. EOS.

AA.VV. (2004). *Estimulación del lenguaje en Educación Infantil*. Vigo: Ed. Ideas propias.

AA.VV. (2002). *Komunica*. Málaga: Ed Aljibe.

AA.VV. (1998). *Prevención de las dislalias*. Alcoy: Marfil.

BUSH, W. y otros (1988). *Cómo desarrollar las habilidades psicolingüísticas en el niño*. Barcelona: Martínez Roca.

BUSTOS, I. (1983). *Discriminación auditiva y logopedia*. Madrid: CEPE.

BUSTO BARCOS, M^a C. (2001). *Manual de Logopedia escolar*. Madrid: CEPE.

CARRIÓ, T.; MARTÍ, R. y MARTÍ, M^a T. (1998). *Prevención de las Dislalias*. Alicante: Marfil.

DAVIS, F. (1995). *La comunicación no verbal*. Madrid: Ed. Alianza.

DOMÍNGUEZ, I. y SANGUINETTI, H. (2002). *Ritmo y Lenguaje. Discriminación auditiva*. Madrid: ICCE.

DOMINGO MARTÍN, J. (2004). *Logopedia escolar y clínica*. Madrid: CEPE.

ESCOBAR DÍAZ, R. (2003). *Logopedia*. Vigo: Ideaspropias.

ECHEVERRÍA GOÑI, S. (2003). *La voz infantil. Educación y reeducación*. Madrid: CEPE.

GALLARDO, J. R. y GALLEGO, J. L. (2000). *Manual de Logopedia escolar*. Málaga: Aljibe.

GONZÁLEZ VALENZUELA, M^a J. (1994). *Dificultades Fonológicas*. Valencia: Promolibro.

JUÁREZ, A. y MONFORT, M. (2001). *Estimulación del Lenguaje Oral*. Madrid: Ed. Entha.

MANOLSON, A. (1995). *Hablando... nos entendemos los dos*. National Library of Canada.

MONFORT y JUÁREZ. *El niño que habla*. Madrid: CEPE.

MONFORT y JUÁREZ (2005). *En la Mente 2. Cómo decirlo*. Madrid: Entha.

MONFORT y JUÁREZ (2001). *En la Mente*. Madrid: Entha.

MONGE DÍEZ, R. (2003). *Memoria Visual y auditiva*. Barcelona: Ed. ISEP.

MORENO, J. M.; SUÁREZ, A. y MARTÍNEZ, J. D. (2003). *Trastornos del Habla*. Madrid: EOS.

MOYÁ, T. y NAVARRO, S. (2001). *Habilidades lingüísticas*. Madrid: CEPE.

PASCUAL, P. (1978). *La dislalia*. Madrid: CEPE.

PUYUELO, M. y cols. (2001). *Casos clínicos en Logopedia 1*. Barcelona: Masson.

PUYUELO, M. y cols. (2001). *Casos clínicos en Logopedia 2*. Barcelona: Masson.

PUYUELO, M. y cols. (2001). *Casos clínicos en Logopedia 3*. Barcelona: Masson.

SERRA, M. y PÉREZ, E. (2003). *Análisis del Retraso del Lenguaje (A-RE-L)*. Barcelona Ed. Ariel.

SUÁREZ, A.; MORENO, J. M. y GARCÍA-BAHAMONDE, M^a E. (2006). *Educar y Reeducar el Habla con Cuentos*. Madrid: CCS.

VALLÉS ARÁNDIGA, A. (1999). *Ejercicios de articulación fonética. Logopedia*. Valencia: Promolibro.

VALLÉS ARÁNDIGA, A. (2001). *Hablando bien/1*. Madrid: EOS.

VALLÉS ARÁNDIGA, A. (2001). *Hablando bien/2*. Madrid: EOS.

VALLÉS ARÁNDIGA, A. (2001). *La voz y la respiración. Ejercicios de foniatría infantil*. Madrid: EOS.

VILLEGAS, F. (2004). *Manual de Logopedia escolar*. Madrid: Ed. Pirámide.

YUSTE, C. y GARCÍA, N (2004). *Lenguaje y conceptos básicos (Infantil)*. Madrid: ICCE.

ANEXOS

ANEXO 1 - CUENTO "TINO"

Érase una vez una noche muy pero que muy silenciosa... (*Hacer el signo del silencio, voz tenue*).

De repente se oye:

- rinnn, rinnn, rinnn...

¿Qué será? (*Los niños deben hacer propuestas de contestación*)

Tino se despierta, por sus orejas oye la voz del papá (*voz grave*):

- ¡Tino, levántate que tenemos que ir al colegio!

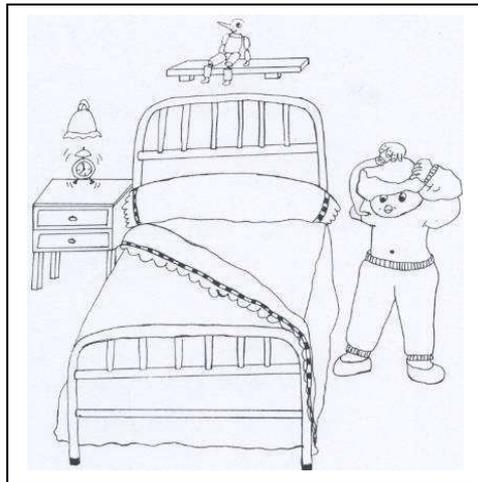
Tino abre los ojos, y al ver la luz del sol se deslumbra, aprieta los ojos y los abre hasta que se acostumbra. (*Hacer el gesto de deslumbrarse por el exceso de luz*).

Empieza a desperezarse (*coger aire por la nariz y expulsarlo por la boca emitiendo el sonido a a a...*).

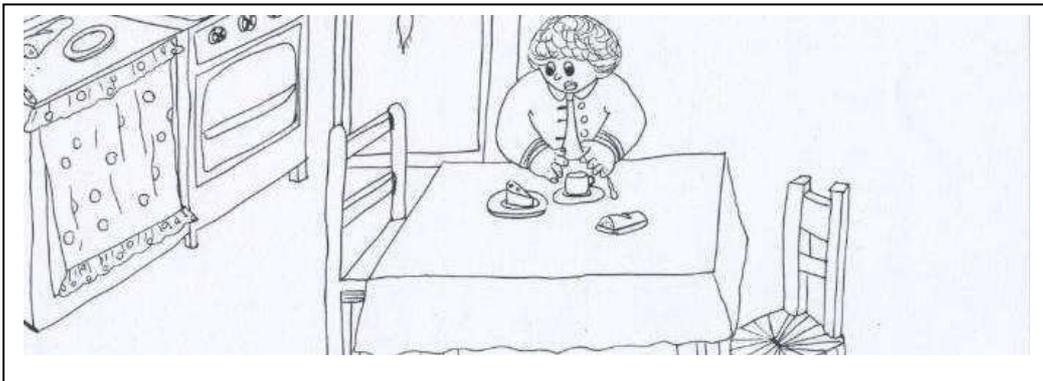
Se viste y se asea rápidamente para ir a tomar el desayuno.

Tino toca la taza y dice:

- ¡Uf, uf, quema! ¿Qué podría hacer Tino para no quemarse?

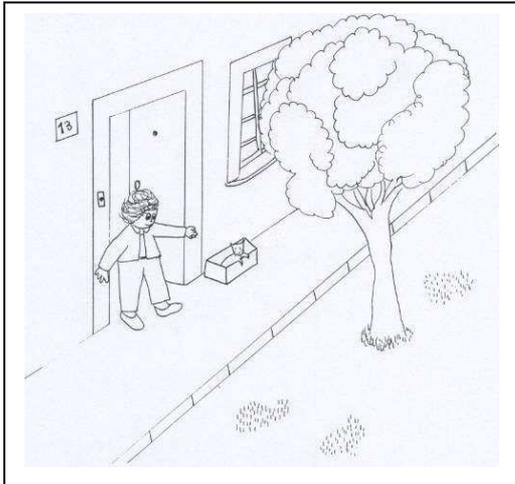


(*Hacer gestualmente lo que dicen los niños, y el Hada de los Cuentos propone que se realice la acción de soplo de forma correcta*).



Al salir de casa, junto a la puerta había una caja, miró y dijo:

-¡Oh...! (Abrir los ojos a modo de asombro)



¿Qué vio Tino dentro de la caja? (Todos los niños deben decir algo posible).

Era un precioso gatito blanco que alguien había dejado abandonado. Maullaba mucho porque tenía hambre. ¿Cómo maullaba? (Los niños deben hacer el sonido onomatopéyico correspondiente).

Tino puso un poco de leche en el plato y el gatito rápidamente se puso a beber (imitar el gesto que hace el gato, sacando la lengua y escondiéndola)

Al salir del colegio Tino buscó a su gatito, no lo encontraba y se puso triste (hacer el gesto de tristeza)

De repente se oye:

- ¡Miau, miau, miau!

Era el gatito que se había subido a un árbol y tenía miedo a bajar. Tino le tuvo que ayudar, estirando mucho el cuello pudo verle (hacer el gesto), pero no lo alcanzaba con las manos.

Llamó a su mamá para que le ayudara a bajar el gato, se abrazaron y se fueron a dormir.

Colorín colorado este cuento se ha acabado.



ANEXO 2 – CUENTO “EL CABALLO Y SUS AMIGOS”

Había una vez un caballo que todos los días cuando se levantaba se iba a pasear (*tocotoc, tocotoc*).

Un día iba por el bosque y hacía mucho viento (*Inspirar por la nariz y echar el aire por la boca primero suave y después con fuerza*) y de pronto escuchó a alguien que estaba quejándose (*¡Ay ay ay!... ¡Ay ay ay!...*)

El caballo se acercó muy despacio (*toc toc toc, a ritmo lento varias veces*) al lugar donde se escuchaban los quejidos. Allí estaban atrapados en unas ramas, un pájaro y un conejo.

- ¿Qué os ha pasado? Preguntó el caballo.

- Pues que estábamos jugando y de pronto, el viento rompió la rama de este árbol (*inspirar por la nariz y soplar fuerte por la boca varias veces*) y se nos cayó encima y quedamos atrapados.

Entonces el caballo, que tenía mucha fuerza, (*iac, iac, iac... hacer varias veces como si tiramos de la rama de un árbol con fuerza*), apartó la rama del árbol y quedaron libres el pájaro y el conejo. Los dos se pusieron muy contentos y le dieron las gracias al caballo y siguieron jugando y cantando de alegría (*varios ritmos que se pueden inventar – lala lá, lele lé hoy jugamos como ayer – o se puede hacer con otras vocales*).

El caballo siguió su paseo (*tocotoc, tocotoc, tocotoc*). Y después se fue a su casa.

Tenía hambre y el caballo se comió todo lo que le pusieron (*abrir y cerrar la boca, juntando los labios, primero despacio y después algo más rápido*), para seguir estando fuerte, y, además, de postre se comió zanahorias con azúcar, rechupeteándolas con la lengua (*sacar y meter la lengua, al comienzo despacio y después más rápido*).

Por la tarde el caballo se fue a ayudar a su padre que estaba construyendo una casa nueva, porque la que tenían era un poco vieja. La casa nueva era de madera y piedra, y el caballo arrastraba piedras y colocaba las maderas unas encima de otras (*ayudando con las manos hacemos como si colocamos las piedras pon pon pon, pan pan pan, pun pun pun,... a ritmos lentos y después algo más rápidos*).

Cuando llegó la noche el caballo se fue a dormir (*Inspirar por la nariz y echar aire por la boca de forma suave y después algo más fuerte. También se puede hacer con vibraciones en los labios*) y estaba feliz y contento porque había salvado la vida a dos animales y además ayudó a hacer la casa nueva.

Al día siguiente, el caballo se fue otra vez de paseo, contento, a veces corriendo (*tocotoc, tocotoc, tocotoc*) y otras cantando (*lala lá, lele lé*).

Cuando llevaba un rato caminando, de pronto... ¡cataploooooon! Se cayó dentro de un agujero grande y profundo y no podía salir. Entonces comenzó a pedir ayuda (*eeeeeeh, socorroooo, uuuuuuhhhh,...*).

Así estuvo un buen rato y de pronto miró hacia arriba y vio asomados al agujero al pájaro y al conejo.

Le preguntaron: -¿Qué te ha pasado?

- Pues que iba caminando y me he caído en este agujero. ¿Podéis llamar a mi familia para que vengan a sacarme de aquí?

- Claro que sí, contestaron.

Y así lo hicieron. Fueron muy rápidos y avisaron a la familia del caballo, que fueron al agujero, y como tenían mucha fuerza, tirando y tirando de una cuerda lo sacaron de allí.

(*Apretando los labios haciendo fuerza mmmmm... y después otra vez iac iac iac..., como tirando de la cuerda*).

Entonces el caballo dio las gracias al conejo y al pájaro, y fueron amigos para siempre y muchos días jugaban juntos.

Por eso siempre es bueno ayudar a los demás, porque siempre tendremos más y mejores amigos.

Colorín colorado...



ANEXO 3 – JUEGO DE LA CASITA

Vamos a imaginar que nuestra cara es una casa como estas.

¿Qué tienen estas casas? Ventanas – Las ventanas serán los **ojos**.

¿Qué se hace con las ventanas?

Abrir y cerrar (*imitar con los ojos*)

Las ventanas se pueden abrir y cerrar suavemente (*abrir y cerrar los ojos suavemente procurando que no haya tensiones*), o pueden estar atascadas y necesitamos hacer más fuerza para abrir y cerrar (*abrir y cerrar los ojos apretando los párpados al cerrar y forzar al abrir para conseguir una abertura máxima*).

1- Lenguaje espontáneo: los niños deben nombrar cosas que ven.

2- Lenguaje dirigido: inducir a los niños a que nombren cosas que estén situadas arriba, abajo, al lado,... del niño procurando mantener la cabeza en reposo y haciendo los movimientos oculares requeridos.

3- Con los ojos cerrados incitar a los niños a que digan cosas que han visto anteriormente.

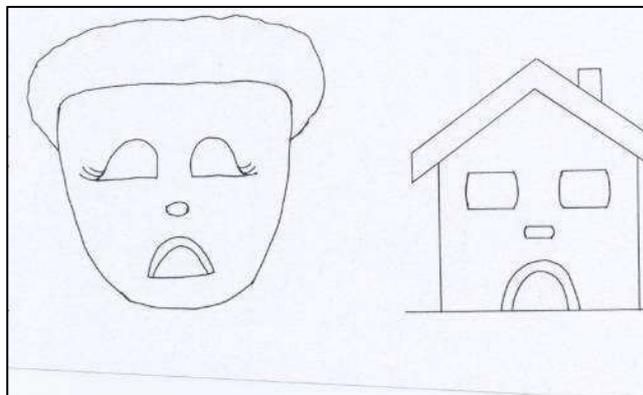
La **boca** es la puerta de la casa, y la **lengua** es una señorita que vive en ella.

- Vamos a abrir la puerta al máximo (*abrir la boca exageradamente*)

- Vamos a cerrar la puerta (*cerrar la boca*)

(*Dar un ritmo de abrir y cerrar para que todos lo hagan a la vez. Procurar que estos ejercicios se realicen esforzando los músculos labiales y orbiculares al máximo*)

La señorita abre la puerta y se asoma a la calle (*se abre la boca y se saca la lengua al máximo*)



La señorita entra en su casa y cierra la puerta (*meter la lengua y cerrar la boca*) (*Hacer estos ejercicios anteriores varias veces introduciendo un ritmo y una velocidad creciente*).

Como es tarde y la señorita está muy cansada, cerramos las ventanas y la puerta suavemente, la señorita se acuesta en su camita

ANEXO 4 – RESPIRACIÓN I

Hoy vamos a jugar con la nariz. ¿Quién sabe dónde está la nariz? Vamos a tocarla con las manos: Es larga, puntiaguda y tiene dos agujeros. ¡Juguemos con ella!

- Con los dedos índices, de forma alternativa tapamos ahora un agujero y después el otro, mientras decimos: Cuac, Cuac, Cuac, Cuac, Cuac,...
- A continuación se hará un ejercicio, procurando que el aire que salga por la nariz sea percibido por los niños en su cara, manos, moviendo papeles, cintas,... Este fenómeno se debe asociar al viento que en ocasiones produce la naturaleza.
- ¿Para qué sirve la nariz?

Bueno, pues la nariz sirve para muchas cosas, pero principalmente para meter y sacar el aire de nuestro cuerpo.

Porque tenemos dentro de nosotros unos globitos que se llaman pulmones que se hinchan cuando tomamos aire y se deshinchon cuando lo soltamos.

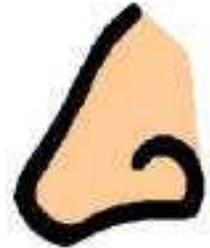
Vamos a poner la mano en el pecho y tomar aire por la nariz, fijaros cómo se hincha el globo.

Después de expulsar el aire también por la nariz, pongamos la mano delante de ella y notar cómo sale el aire. (Mantener la boca cerrada al hacer la respiración).

También podemos sacar el aire por la boca, lo podemos hacer así:

- Cerrar la boca
- Cogemos el aire por la nariz
- Echaremos por la boca ese aire, para notarlo mejor pondremos nuestra mano delante de ella.

El Hada de los Cuentos observará si los niños muestran dificultades al hacer estos ejercicios.



ANEXO 5 – RESPIRACIÓN II

Constará de 3 sesiones:

1ª Psicomotricidad: en la que se tomará contacto con los globos.

- Jugar libremente con los globos, con la única consigna de no romperlos.
- Empujar los globos con distintas partes del cuerpo: mano, cabeza, codos,...
- Hacer avanzar globos soplando, libremente o haciendo carreras de globos, siguiendo estrictamente las siguientes pautas que en todo ejercicio de soplado se tendrán en cuenta:
 - Cerrar la boca
 - Tomar aire por la nariz
 - Soplar por la boca

2ª Articulación: con los niños sentados, hacer el silencio.



a) Con un globo hinchado, el Hada de los Cuentos lo vaciará lentamente llamando la atención a los niños sobre el sonido que éste emite, incitando a que ellos lo imiten (Ssss...).

b) Con un globo hinchado el Hada de los Cuentos lo vaciará rápidamente (imitar sssss).

c) Con un globo hinchado hacerlo explotar (imitar "pum").

3ª Sopro: con los niños sentados, hacer el silencio.

a) Realizar ejercicios de tomar el aire por la nariz y expulsarlo por la boca. Una vez controlado el sopro, se acercará el pompero a los niños para que realicen pompas de jabón. Los demás pueden jugar a explotarlas.

ANEXO 6 – RESPIRACIÓN III

- Representar con el cuerpo un globo y realizar los ejercicios a, b, y c del anexo anterior.

- Los niños imitando al educador golpean sobre el suelo con: las manos, los pies, la cabeza, las nalgas, las rodillas,... con el fin de que discriminen los distintos sonidos que se pueden producir con su propio cuerpo.

- Se les presentan a los niños los primos de la varita "Rita": los "primillos molinillos".

- Se realizan los mismos trabajos de sopro y respiración que se realizaron con las pompas de jabón, pero orientados a soplar los molinillos.



ANEXO 7 – RELAJACIÓN GLOBAL



El niño se acomoda en el suelo, sobre la moqueta o alfombra; al oír la música suave (canciones de cuna) el Hada de los Cuentos con voz muy suave inducirá a los niños a cerrar los ojos y permanecer en silencio.

Es muy importante llegar al silencio total, pero no de forma impuesta sino como necesidad de descanso.

Este ejercicio convendrá realizarlo al terminar una sesión muy activa o previamente a una sesión que exija una mayor concentración.

ANEXO 8 – JUEGO DE NOMBRAR LAS PARTES DEL CUERPO



Los niños, sentados en círculo sobre la moqueta. El Hada de los Cuentos iniciará el juego dirigiéndose y señalando una parte del cuerpo del alumno que tiene a su derecha.

Ej. "Esto es una nariz"

Este alumno hará lo mismo con el compañero de al lado pero nombrando otro elemento distinto (La frase se iniciará con: "Esto es...").

ANEXO 9 – CANCIÓN: “MANO DERECHA”

Tipo de canción: JUEGO MOTOR

Popular Infantil

*Ésta es mi mano derecha,
camino hacia ella y me doy la vuelta.
Ésta es mi mano izquierda,
camino hacia ella y me doy la vuelta.*

ANEXO 10 – POESÍA



*Sal solito
caliéntame un poquito
para hoy, para mañana
y para toda la semana.*

ANEXO 11 – JUEGOS DE AUDICIÓN I

- Por unos momentos nos callamos todos, nos quedamos en silencio y para oír mejor todos los ruidos de nuestro alrededor cruzamos los brazos sobre la mesa y apoyamos en ellos la cabeza.

Cada uno irá escuchando todo lo que se oye, pero no lo diremos hasta que yo lo diga. *(Los niños dirán lo que han oído)*

- Ahora vamos a quedar de nuevo en silencio para observar y escuchar qué se oye.

Yo haré una serie de ruidos. Atentos:

- Caída de lápiz sobre la mesa
- Chiscar los dedos
- Caída de unas tijeras
- Caída de una canica o piedra

(Los niños verán la caída del objeto y a la vez escucharán el sonido emitido).

Ahora cruzamos los brazos sobre la mesa, apoyamos la cabeza sobre ellos y cerramos los ojos. Y voy a hacer un ruido y cuando dé la señal me diréis de qué objeto se trata.

Una vez que los niños discriminen los sonidos de uno en uno, el Hada hará lo mismo tirando dos objetos, uno tras otro y los niños deberán decir qué objetos y en qué orden han caído.

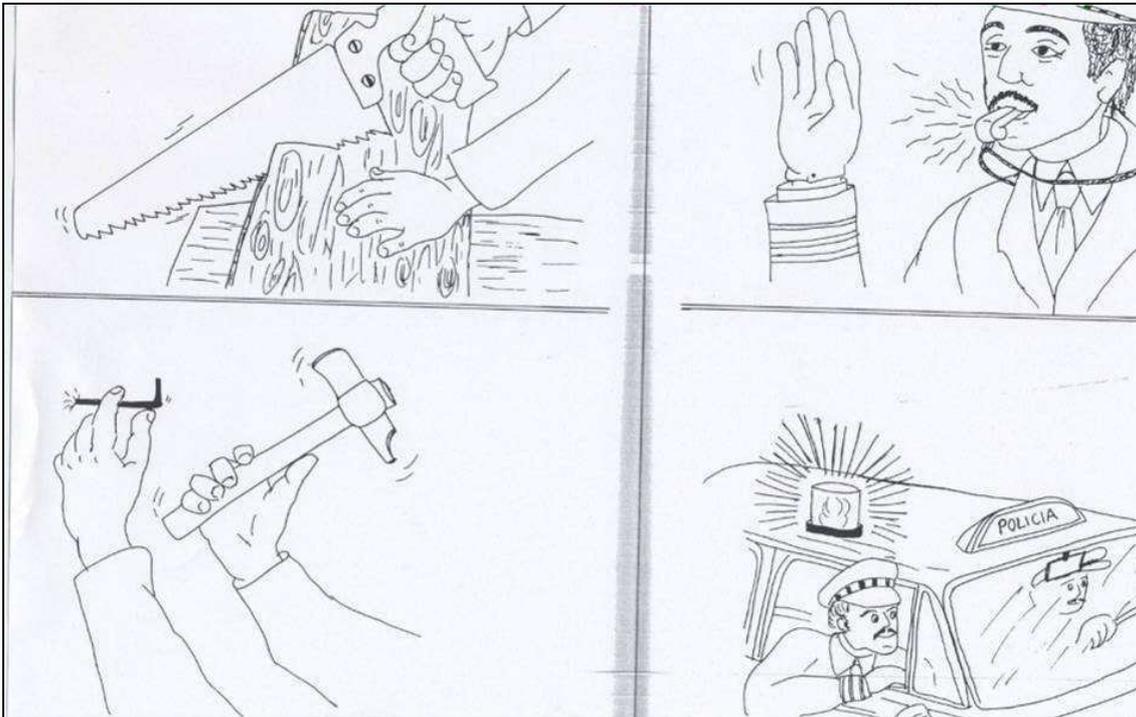
(Si se quiere se puede hacer lo mismo con tres o cuatro objetos)

- En otra sesión se pueden llevar al aula los libros de los sonidos de los animales para que los niños jueguen a imitar los sonidos de los animales. Otra forma de juego consiste en que uno realice el sonido de un animal y los demás adivinen de qué animal se trata.

ANEXO 12 – JUEGOS DE AUDICIÓN II

El Hada de los Cuentos presentará la lámina (tamaño folio) referente al instrumento de trabajo y el sonido que le corresponde. Los niños deberán familiarizarse con el sonido y las láminas.

Posteriormente, se repartirán estas mismas láminas pero mucho más reducidas a cada niño, pueden estar repetidas. Se realizará la audición de un sonido, y el niño o niños que posean la tarjeta correspondiente tendrán que levantarla.



ANEXO 13 – SECUENCIA “HISTORIA DEL PAN”

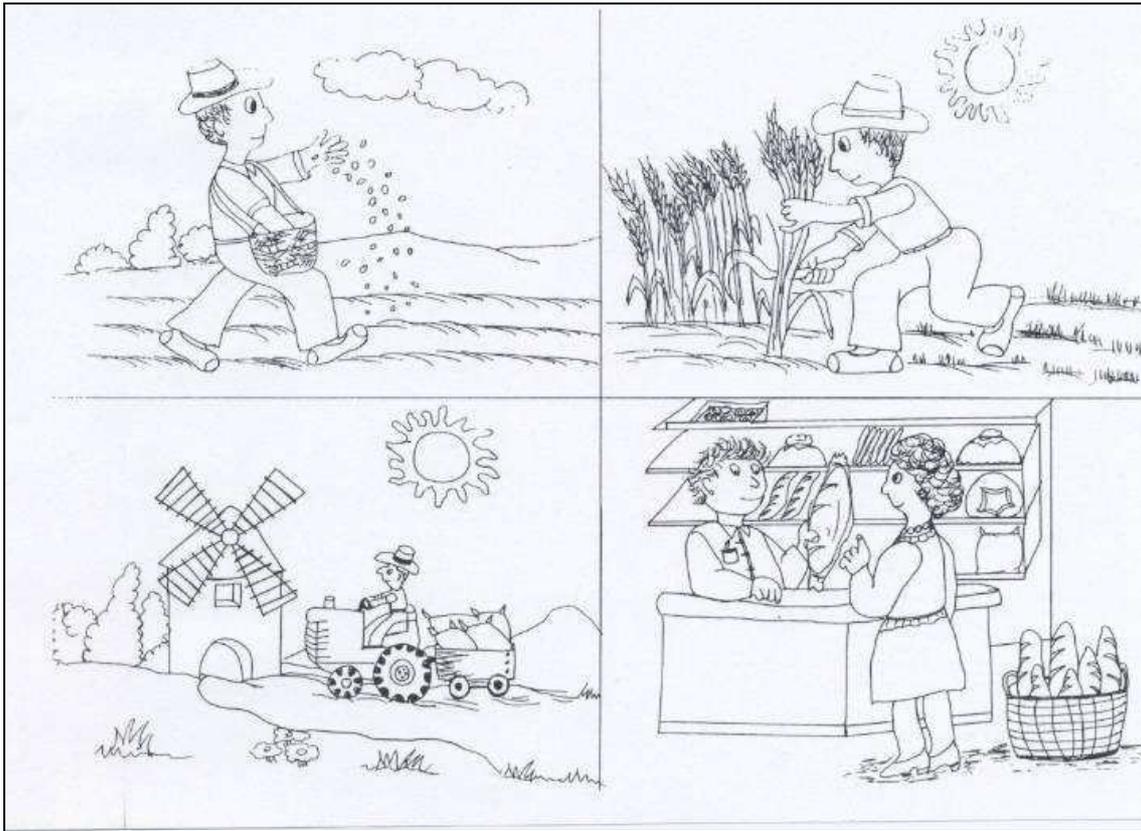
1º- Hace un buen día, el labrador sale a sembrar el trigo.

2º- Cuando pasa el tiempo crece el trigo y el labrador lo siega con la hoz: zas, zas, zas,...

3º- Llena los sacos de trigo y los lleva al molino para hacer harina

4º- El panadero con agua, harina y levadura hace el pan, que cada día compramos en la panadería.

Nota: Se pueden utilizar las primeras láminas adjuntas a esta secuencia; o bien el otro cuento de la fabricación del pan.



ANEXO 14 – ADIVINANZAS

