

MI CARTÓN DE LENGUAJE

*Un material para trabajar
en el Aula Ordinaria*



@patri_ideal



Mi cartón de lenguaje

¿A quién va dirigido?

Este material está pensado para trabajar, de manera inclusiva, con alumnos que presentan dificultades en el lenguaje, a través de actividades que van a ayudar también al resto de alumnado a mejorar tanto su competencia lingüística como el desarrollo de la lectoescritura. Se recomienda su uso en 1º y 2º de Primaria.

¿Qué trabajamos con él?

Se trabajan múltiples contenidos, tanto prelingüísticos como lingüísticos. A continuación encontraréis una plantilla con la organización de las actividades por contenidos.

¿Cómo se utiliza?

Cada alumno tendrá su propio cartón, que podemos cambiar cada ciertas sesiones. A partir de este cartón se realizarán todas las actividades que se seleccionen de las que se proponen a continuación o cualquier otra que al docente se le ocurra. Las actividades se pueden realizar tanto de manera oral como escrita a criterio del especialista. No es necesario seguir el orden pero se aconseja hacer la número 1 cuando se reparten los cartones y la número 2 antes de cambiarlos. Se facilita también una plantilla para llevar un registro de las actividades realizadas.

¿Se necesita algún otro material?

Como materiales adicionales, cada alumnos necesitará un rotulador de pizarra blanca. Para el docente se propone tener papelitos o bolitas con los números del 1 al 15 para que sea el azar el que dirija algunas de las actividades. Además, para la actividad 11 se necesitarían las letras en papelitos, tapones, fichas... para ir sacándolas también al azar.

MI CARTÓN DE LENGUAJE – ACTIVIDADES POR CONTENIDOS

CONTENIDOS

ACTIVIDADES

Memoria visual

2, 3

Memoria auditiva

4, 5

Orientación espacial

6

Conciencia silábica

7, 8, 9, 13

Conciencia fonológica

10, 11, 12, 13

Léxico

1, 20

Relaciones semánticas

14, 15, 16, 17, 18

Definiciones

19, 24

Construcción de oraciones

21

Descripciones

22, 23, 24

Narración/ Imaginación

25, 26, 27

Funciones del lenguaje

28, 29

MI CARTÓN DE LENGUAJE - REGISTRO DE ACTIVIDADES

Fecha

Actividad

Motivación

Observaciones





Actividad 1

Vocabulario

Como actividad inicial sería conveniente que cada alumno dijese los dibujos que le han tocado y enseñarles aquellas palabras que desconozcan. De este modo se familiarizarán con todos los dibujos y además de aprender nuevo vocabulario, les resultará muy útil para la realización de las actividades posteriores.



Actividad 2

Memoria visual a largo plazo

El día que vayamos a hacer el cambio de cartón pediremos a los alumnos, sin tener el cartón delante, que intenten recordar el máximo de dibujos que tenían. Para facilitar que lo recuerden hasta que llegue su turno, les podemos proponer que los escriban y luego ya empezaremos a preguntar.



Actividad 3

Memoria visual a corto plazo

Consiste en recordar todos los elementos de alguna de las filas o columnas. Se realizará por turnos e iremos variando para que no se lo puedan preparar previamente. Dejaremos unos segundos para que miren las imágenes y después deberán taparlas.

Con alumnos de más nivel podemos decir números salteados.



Actividad 4

Memoria auditiva

Consiste en recordar una secuencia de elementos, oída previamente. Los alumnos tendrán su cartón boca abajo. Por turnos, el docente dirá entre 2 y 5 números al azar (dependiendo del nivel del alumno) y posteriormente el alumno girará el cartón y recordando la secuencia dirá los dibujos de cada número en el mismo orden en que lo ha oído.



Actividad 5

Memoria secuencial auditiva

Sacaremos un número al azar. Todos los alumnos lo marcarán en su cartón. Por turnos, irán diciendo su dibujo, pero siempre repitiendo los que ya han dicho sus compañeros previamente. Seguiremos hasta que alguien se equivoque, momento en el que comenzaremos de nuevo la cadena, empezando ahora el alumno que se ha equivocado.



Actividad 6

Orientación espacial

Para esta actividad, se indicará un número del cartón, en el que los alumnos colocarán su rotulador. A partir de ahí y siguiendo las indicaciones del maestro (arriba, abajo, izquierda, derecha y el número de casillas), recorrerán el cartón hasta llegar al dibujo final, que rodearán. El maestro dirá el número del dibujo al que deberían haber llegado y comprobarán si lo han hecho correctamente.



Actividad 7

Conciencia silábica 1

Cada alumno escribirá, con rotulador de pizarra blanca, el número de sílabas que tiene cada dibujo.

Después podemos hacer una puesta en común y detectar las palabras más cortas, las más largas, resolver algunas dudas...



Actividad 8

Conciencia silábica 2

Cada alumno escribirá, con rotulador de pizarra blanca, la sílaba inicial de cada dibujo.

Una vez lo tengan, jugaremos a las palabras encadenadas. Un alumno al azar dirá una palabra. Sus compañeros buscarán si en su cartón tienen alguna palabra que empiece con la última sílaba de la palabra anterior.



Actividad 9

Conciencia silábica 3

Al principio lo podemos hacer escribiendo previamente la primera sílaba de cada palabra. Cuando creamos que están preparados, lo podremos hacer sin escribir. El objetivo es encontrar palabras nuevas juntando la primera sílaba de varias de ellas. Seguro que de 2 sílabas salen bastantes.

También lo podemos hacer con las sílabas finales.



Actividad 10

Conciencia fonológica 1

Cada alumno escribirá, con rotulador de pizarra blanca, el fonema inicial de cada dibujo, independientemente de la letra con la que se escriba. Con alumnos de mayor nivel ya podemos exigir la letra (b/v, g/j...).



Actividad 11

Conciencia fonológica 2

Haremos un bingo de fonemas. Iremos sacando todos los fonemas o letras del abecedario, al azar, y los alumnos irán tachando todos los dibujos que empiecen por ese fonema.

El que consiga tacharlos todos, gana. También podemos hacerlo teniendo en cuenta que la palabra contenga el fonema o letra, en cualquier posición.



Actividad 12

Conciencia fonológica 3

Sacamos un número al azar. Los alumnos deberán escribir detrás de su cartón la palabra que les haya tocado, pero al revés:

tomate = etamot

Después, por turnos, irán leyendo las palabras resultantes.

Los demás pueden intentar adivinar de qué palabra se trataba.



Actividad 13

La palabra del día

Consiste en elegir una palabra al azar del cartón y rellenar, en la plantilla que encontrarás al final del documento, todos los datos sobre ella. Primero se puede hacer saliendo cada vez un alumno a la pizarra, uno por día. Cuando ya hayan salido todos se puede intentar hacer de manera individual. Si se plastifica la plantilla, la podremos reutilizar.



Actividad 14

Campos semánticos

Propondremos un campo semántico a la clase y todos buscarán en su cartón si tienen alguno.

Podemos variar la dificultad, desde campos amplios como alimentos, transportes... hasta más concretos como frutas, animales salvajes, animales invertebrados, transportes aéreos...

Luego los pondremos en común.



Actividad 15

Campos semánticos 2

Propondremos un campo semántico y por turnos irán diciendo alguna palabra de su cartón, perteneciente a ese campo. Podemos poner la alarma de 1 minuto y cuando suene le explota la bomba al jugador que le tocaba en ese momento. No queda eliminado, pero realizará una prueba (cualquier orden que se nos ocurra) y comenzará el siguiente campo semántico.



Actividad 16

Semejanzas y Diferencias

Consiste en buscar semejanzas y diferencias entre dos dibujos. En todos los cartones se han elegido las imágenes 1 y 15 específicamente para poder realizar esta actividad.

En ocasiones será conveniente recordarles que para las semejanzas empezamos la frase diciendo "Se parecen en que los dos..." y las diferencias "Se diferencian en que uno... y el otro..."



Actividad 17

Características comunes 1

Los alumnos irán tachando los dibujos que se correspondan con la consigna que les demos. Cuando alguien consiga tachar 5 dibujos, se para el juego (podemos variar el número). Ese alumno dirá a los demás qué dibujos ha conseguido, explicando por qué los ha tachado.

Las consignas pueden ser:

Cosas que huelan, que vuelen, que pesen, que suenen, que brillen, redondas, grandes, verdes, duras... y lo que se nos ocurra.



Actividad 18

Características comunes 2

Cada alumno buscará dos dibujos de su cartón que tengan algo en común y lo explicará a sus compañeros.

No se pueden utilizar el dibujo 1 y 15 entre ellos, ya que estos están pensados para que tengan características comunes, y se trabaja con ellos en la actividad 16.



Actividad 19

Definiciones

Por turnos, si lo hacemos oral, cada alumno definirá uno de sus objetos. Si lo hacemos al azar tendremos en cuenta que no se trate de un personaje o animal. Las definiciones pueden incluir todos los datos que el alumno considere (color, tamaño...) pero necesariamente se ha de incluir el campo semántico al que pertenece (amplio o concreto) y para lo que sirve dicho objeto.



Actividad 20

Fluidez léxica

Esta actividad tiene como objetivo mejorar el acceso al léxico y la rapidez verbal. Para ello, cada alumno dirá todos los dibujos de su cartón, siguiendo el orden. Podemos cronometrar y en posteriores sesiones, ir comprobando si el tiempo se va reduciendo.



Actividad 21

Binomio fantástico

Esta actividad consiste en inventar una oración con dos palabras aparentemente sin relación. Para ello, sacaremos dos números al azar y los alumnos inventarán una oración donde aparezcan ambas palabras de su cartón. Se puede hacer de manera oral o escrita.



Actividad 22

Descripción de personas

Por turnos, si lo hacemos oral, cada alumno describirá al personaje que aparece en su cartón.

Las descripciones pueden incluir todos los datos que el alumno considere. Podemos orientarles para que incluyan aspectos de su personalidad, gustos...



Actividad 23

Descripción de animales

Por turnos, si lo hacemos oral, cada alumno describirá a uno de los animales de su cartón, a su elección.

Las descripciones pueden incluir todos los datos que el alumno considere, pero les orientaremos para que incluya aquellos datos que hemos trabajado en conocimiento del medio (mamíferos, vertebrados, carnívoros...), así como el lugar donde vive o su sonido. Si no hace ningún sonido, podemos inventar cómo sería.



Actividad 24

Contrarios/Mentiras

Esta actividad consiste en definir o describir el dibujo que nos toque, pero diciendo el mayor número de mentiras posible utilizando, entre otros elementos, contrarios.

Al principio podemos mantener el mismo campo semántico.

Por ejemplo, si me toca un elefante puedo decir:

"Es un animal pequeño, con la nariz corta, que pesa poco, es de color rosa y ladra"



Actividad 25

Creación de historias 1

Esta actividad consiste en que cada alumno cree una pequeña historia, oral o escrita, con un mínimo de 3 dibujos de su cartón. Puede seleccionarlos el alumno o ser elegidos al azar por el maestro.

Daremos las indicaciones básicas, previamente trabajadas, como las partes (introducción, nudo y desenlace) y los conectores.



Actividad 26

Creación de historias 2

En esta actividad haremos una historia en grupo. Sería conveniente haber hecho anteriormente historias individuales.

Podemos sacar un solo número al azar para todos o ir sacando a cada alumno un número. Un alumno empezará la historia en la que debe aparecer su dibujo. Todos los alumnos, por turnos, irán añadiendo frases a la historia. Es importante que el maestro les guíe.



Actividad 27

Creación de historias 3

Cada alumno creará una historia utilizando todos los dibujos de su cartón.

Puede seguir el orden que quiera, y cada vez que añada un elemento, lo irá tachando del cartón.

Como esta actividad es larga, se irá realizando en diferentes días.



Actividad 28

Expresar preferencias

Cada alumno elegirá su dibujo favorito del cartón y explicará a sus compañeros el por qué de su elección.

También podemos hacerlo con el dibujo que menos les gusta.



Actividad 29

Contar experiencias propias

Cada alumno elegirá un dibujo de su cartón, a partir del cual contará alguna experiencia propia relacionada con ese dibujo.

Por ejemplo, si ha montado en avión, si le gusta jugar a la pelota, si le han hecho un regalo...

Al principio es probable que haya que guiarles.



Mi Cartón de Lenguaje



Tapa

Completa con tus propias actividades



Actividad



Actividad



Actividad



Actividad



Actividad



Actividad



Mi cartón de lenguaje

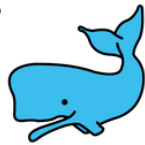
1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



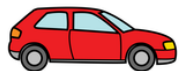
11



12



13



14



15

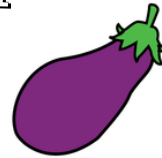


arasaac

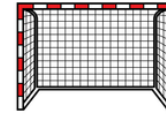


Mi cartón de lenguaje

1



2



3



4



5



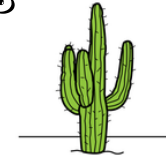
6



7



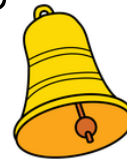
8



9



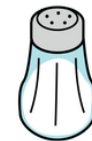
10



11



12



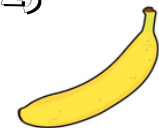
13



14



15

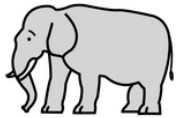


arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



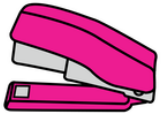
2



3



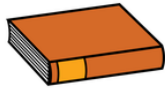
4



5



6



7



8



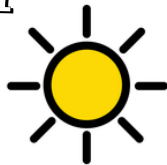
9



10



11



12



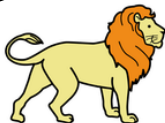
13



14



15



arasaac

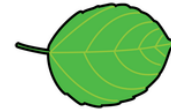


Mi cartón de lenguaje

1



2



3



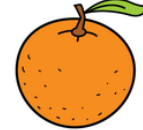
4



5



6



7



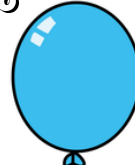
8



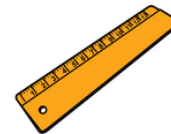
9



10



11



12



13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



2



3



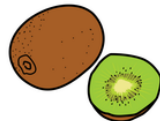
4



5



6



7



8



9



10



11



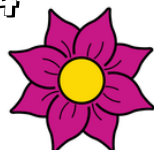
12



13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



2



3



4



5



6



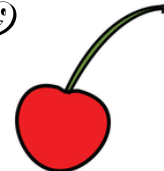
7



8



9



10



11



12



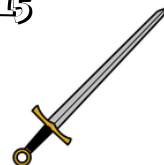
13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



2



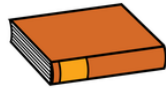
3



4



5



6



7



8



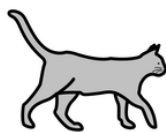
9



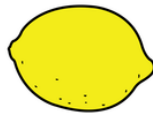
10



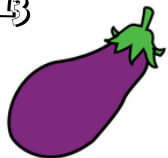
11



12



13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



2



3



4



5



6



7



8



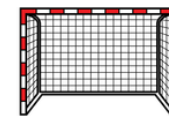
9



10



11



12



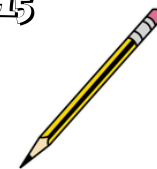
13



14



15

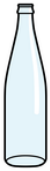


arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



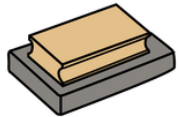
2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



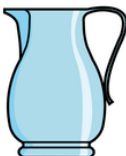
13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

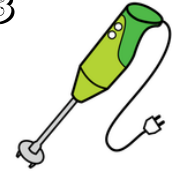
1



2



3



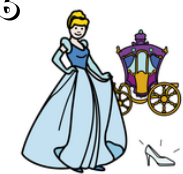
4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



arasaac

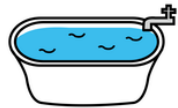


Mi cartón de lenguaje

1



2



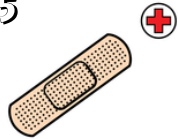
3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



2



3



4



5



6



7



8



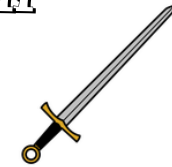
9



10



11



12



13



14



15

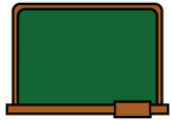


arasaac



Mi cartón de lenguaje

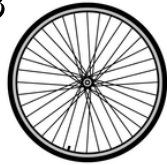
1



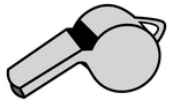
2



3



4



5



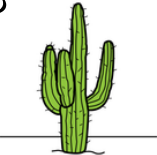
6



7



8



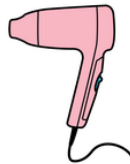
9



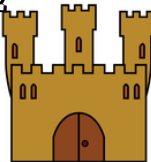
10



11



12



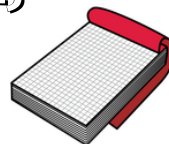
13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

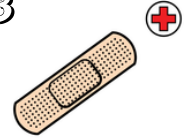
1



2



3



4



5



6



7



8



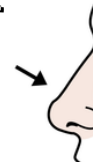
9



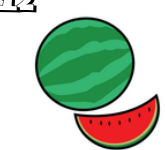
10



11



12



13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

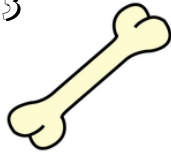
1



2



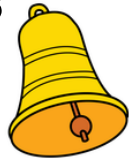
3



4



5



6



7



8



9



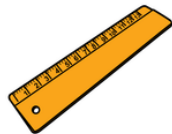
10



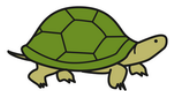
11



12



13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



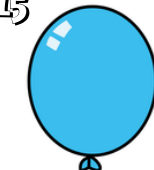
13



14



15

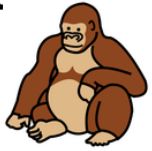


arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



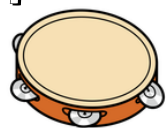
12



13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



2



3



4



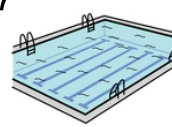
5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



arasaac

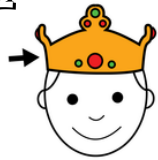


Mi cartón de lenguaje

1



2



3



4



5



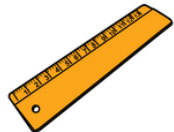
6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



2



3



4



5



6



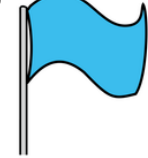
7



8



9



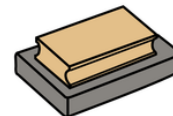
10



11



12



13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



2



3



4



5



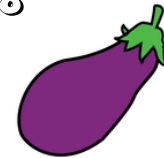
6



7



8



9



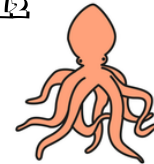
10



11



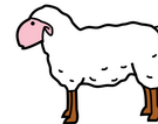
12



13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



2



3



4



5



6



7



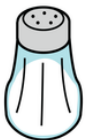
8



9



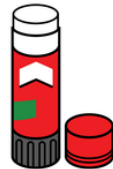
10



11



12



13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



2



3



4



5



6



7



8



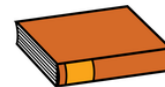
9



10



11



12



13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

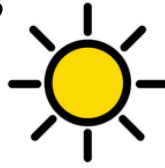
1



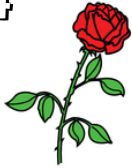
2



3



4



5



6



7



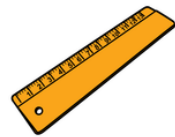
8



9



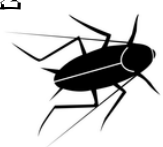
10



11



12



13



14



15



arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



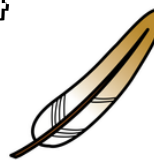
2



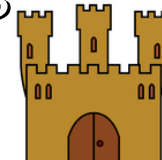
3



4



5



6



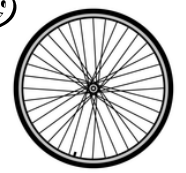
7



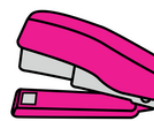
8



9



10



11



12



13



14



15

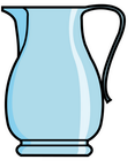


arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



2



3



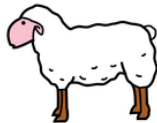
4



5



6



7



8



9



10



11



12



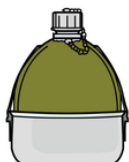
13



14



15

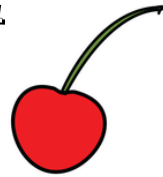


arasaac



Mi cartón de lenguaje

1



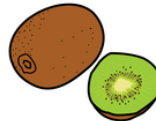
2



3



4



5



6



7



8



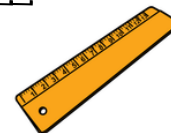
9



10



11



12



13



14



15



arasaac

LA PALABRA DEL DÍA



Número de sílabas



¿Cómo se escribe?



Sílaba tónica



Delante pongo...



EL UNA
LOS
LAS UNAS
UN LA
UNOS

Número de letras

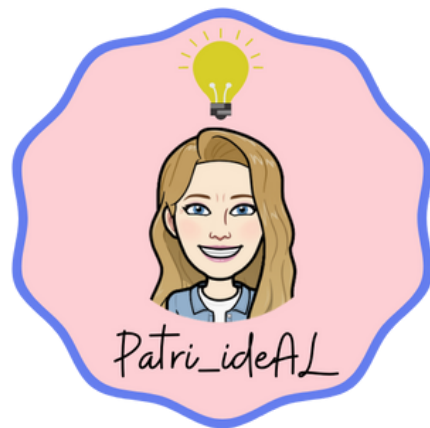
Vocales

Consonantes

Escribe una frase con la palabra:

Muchas gracias por descargar este material, espero que te sea de utilidad. Si lo has conseguido a través de Instagram, dale ❤️ y comparte, para que llegue a más gente.

Recuerda que no se permite el uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



Licencia de Creative Commons

Este obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Patricia Murillo Palencia 2022



@patri_ideal