



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 20 JULIO 2009

“JUGAR NOS AYUDA A CRECER Y A SOÑAR”

AUTORÍA CARLOS BARROSO MORIANA
TEMÁTICA LENGUA ESPAÑOLA
ETAPA PRIMARIA

Resumen

La animación a la lectura es una de las tareas más fascinantes que se pueden realizar en el mundo escolar. Este trabajo pretende ser una ayuda para la clase de Lengua, en él se recogen algunos juegos e iniciativas para despertar el gusto por la lectura en los niños.

Palabras clave

Lengua, juegos, lectura, palabras, homófonas, palíndromos, acrósticos, acrónimos, anagramas, monovocálicas, cadena de sonidos.

INTRODUCCION

Para que el aprendizaje de nuestros alumnos sea una experiencia feliz en la que ellos se sientan como verdaderos protagonistas, se deben dar elementos que solo ellos mismos podrán sostener con una práctica de recursos y técnicas que van a ser de mucha utilidad para que todo sea más fácil.

Algunos de estos elementos son la capacidad o aptitud que permite el acceso al estudio: el PODER estudiar, el deseo de aprender, el QUERER estudiar y el dominio de hábitos, estrategias y técnicas de estudio, el SABER estudiar.

Hay técnicas que se disfrutan como si se estuviese jugando y esta es una de ellas. Jugar con nuestro vocabulario es una estupenda manera de motivar a los niños. Conseguir hacer de las letras un entretenimiento significa formar a nuestros alumnos como futuros lectores, van a aprender jugando.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 JULIO 2009

Los profesores podemos transmitirle la ilusión y el interés por los nuevos aprendizajes. Tenemos el deber de formar, enseñar, ayudar y dirigir a nuestros alumnos por el camino más fácil para que sean mejores personas.

Todos los docentes conocemos distintas teorías acerca del lenguaje escrito y como los alumnos construyen sus propios conceptos, pero debemos pensar en la profundidad que implica la enseñanza de la lectura y la escritura. Debemos estimular a los alumnos la iniciativa, la participación y crear en ellos seguridad y confianza en sus posibilidades.

Con estos juegos de palabras pretendemos que aprendan el significado de la planificación, de la revisión conjunta y que aprendan a comportarse de manera solidaria.

Propongo una serie de juegos amenos en los que los alumnos descubrirán el placer de las palabras.

Empezaremos por definir de forma breve y clara el significado de cada palabra y.....empezamos a jugar.

Explicaremos previamente cada concepto y daremos algunos ejemplos más de los propuestos y posteriormente los alumnos, bien individualmente o en grupo, deberán buscar palabras que cumplan que cumplan los requisitos que se piden en cada grupo. El profesor decidirá la frecuencia del juego.

1. HOMÓFONAS:

Son palabras que se pronuncian igual pero se escriben diferentes y tienen distinto significado.

Se trata de una buena práctica para comenzar a utilizar el diccionario y completar esta práctica con la definición de palabras encontradas.

Es un juego que requiere observación, atención, concentrada y capacidad de discriminación para afianzar su correcta escritura. Se trata de relacionar parejas de vocablos homófonos con identidad acústica pero no gráfica, es decir, que suenan de igual modo y ofrecen diferente ortografía. Su finalidad pasa por recordar su significado en su contexto, en el conjunto de un texto o mensaje.

Algunos ejemplos de palabras homófonas:

Baca vaca

hola ola

barón varón

hojear ojear

bote vote

hecho echo

cabo cavo

vallavaya



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 JULIO 2009

2. PALÍNDROMOS

Son palabras que se leen igual hacia delante que hacia atrás. Es decir, un palíndromo es una secuencia de caracteres que se puede recorrer una vez en el sentido normal de la lectura y otra en el contrario. Para que nos entendamos, los palíndromos vienen a ser a las palabras los que los capicúas a los números.

El palíndromo más famoso en España probablemente es este:

Dábale arroz a la zorra el abad.

Otros un poquito más simples son:

- Ana
- Radar
- Somos
- Seres
- Luz azul
- Adán no calla con nada
- Ana lava lana
- Ana lleva al oso la avellana

Cuando leídas al revés tienen distinto significado se llaman semipalíndromos:

- Amar
- Amor
- Arroz
- Rama
- Roma
- Zorra

3. ACRÓSTICOS

Son composiciones poéticas en las que las letras iniciales, o medias o finales, leídas verticalmente forman una palabra o frase.

A los niños les gusta comenzar a practicar los acrósticos con su propio nombre.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 JULIO 2009

- Antes me gustaba
Nadar en la piscina
Ahora ya no nado, prefiero bucear

Poema acróstico:

Mirar soñando despierto
Al ver dos líneas trazadas
Te refleja como ciertos
Espacios que son del alma;
Mar de infinitos destellos
Acotados por las blancas
Trazas que dejan abiertos
Imposibles movimientos
Capaces de abrir las marcas
Alcanzadas por expertos
Sabios de todos los tiempos

Y soñando lograremos

Penetrar en las esencias
Ocultas de los extremos
Esquivos de las conciencias
Sabiendo que toda ciencia
Incluye cuando queremos
Algo de amor y cadencia

Con este tipo de poesías se pueden realizar distintas actividades tanto individuales como colectivas, a continuación se dan algunas ideas:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 JULIO 2009

- Mostraremos a los alumnos distintos acrósticos de estructura simple y los invitaremos a crear los propios con palabras que para ellos sean significativas.
- Proponer a los alumnos que escojan a un compañero (también se pueden sortear los nombres) y que a partir de su nombre den sus características principales o aspectos de su personalidad que le llamen la atención.
- También podemos motivarlos para que creen de manera colectiva distintos acrósticos a partir de palabras que ellos escojan. Esta actividad es de mucha utilidad para explicar que la posición de la palabra no es siempre al comienzo.

4. ACRÓNIMOS

Cuando unimos las letras iniciales de una o más palabras formamos acrónimos. Actualmente su uso se ha generalizado y constituyen una palabra en sí mismos.

Este grupo de palabras puede resultar más difícil para los niños, podemos pedirle que lo trabajen en casa, preguntando a los papás y después compartiremos, entre todos, los acrónimos encontrados.

Todas las letras que forman la sigla o el acrónimo se escriben con mayúscula y pueden escribirse con punto detrás de cada inicial o generalmente sin puntos, como si el conjunto constituyese una palabra.

Con el uso continuado los acrónimos se incorporan al léxico general como nuevas palabras y entonces pueden escribirse con minúscula, por ejemplo: laser, radar.

Algunas siglas y acrónimos frecuentes son:

AVE: Alta velocidad española

RENFE: Red nacional de ferrocarriles españoles

DNI: Documento nacional de identidad

CD: Compact disc

OMS: Organización mundial de la salud

ONU: Organización de las naciones unidas

OTAN: Organización del tratado del Atlántico Norte

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 JULIO 2009

5. ANAGRAMAS

Un anagrama es una palabra que se obtiene de la transposición de las letras de otras palabras. Es decir, las dos palabras contienen las mismas letras

Ejemplos:

Frase	Fresa
Amor	Mora
Monja	Jamón
Atún	Tuna
Barca	Cabra
Lilas	Silla
Jarabe	Rebaja

Podemos sugerirle que encuentren anagramas de ciudades, países, nombres propios...

Andalucía	Alucinada
Aragón	Angora
Canarias	Sacarina
Alberto	Retablo

6. PALABRAS MONOVOCÁLICAS

Son palabras que se construyen con una sola vocal. Evidentemente las palabras monosílabas no tienen ningún mérito. La idea es que nuestros alumnos encuentren palabras con el mayor número de sílabas que utilice solo una vocal.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 20 JULIO 2009

Por ejemplo:

Lanzagranadas, desmerecer, envejecer, excelente, efervescente, pertenecerle, preferentemente, horóscopo., odontólogo,

Algo más difícil les resultará a los alumnos construir frases, cuanto más largas mejor y que tengan sentido.

Por ejemplo:

- Amar hasta fracasar
- Clemente, este té es excelente
- ¿Somos nosotros sosos? No, somos sólo dos locos.

7. CAMBIMOS LETRAS Y FORMAMOS NOMBRES DE ANIMALES

Cambiar una sola letra de una palabra de modo que surjan siempre animales. Ejemplo:

- ropa – roca – foca
- peto – perro
- Paca – saca – vaca
- rato – gato – pato
- oro – ojo – oso
- oreja – oveja
- moto – mono
- elegante – elefante...

8. CADENA DE SONIDOS

Este juego consiste en ir creando palabras a partir de los primeros sonidos de la palabra del compañero que lo precede. Con él podremos aumentar el vocabulario de nuestros alumnos y reforzar conceptos como la derivación o la composición de palabras.

Se juega en círculo o en fila. Uno de los jugadores inicia el juego diciendo una palabra cualquiera, por ejemplo: **Casa**

El que está a su derecha ha de buscar otra palabra que empiece por los dos primeros sonidos de la palabra anterior; en nuestro caso tendrá que empezar por **CA**.

Por ejemplo: **Cama**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 JULIO 2009

Lo mismo hará el tercero, pero empleando los tres primeros sonidos de la palabra ya dicha. En nuestro caso CAM. Supongamos que dice: **CAMpo**

El siguiente tendrá que buscar una palabra con los cuatro primeros sonidos. Dirá, por ejemplo: **CAMPana**

Y así se puede seguir una tras otra hasta que alguien falle, no siendo posible formar nuevas palabras: **CAMPAnero CAMPANita CAMPANario**

Variante: No se dice la palabra entera; sólo el sonido (en el ejemplo con mayúsculas)

9. ENCONTRAR LAS PALABRAS

Se trata de una ficha sobre el juego de los nombres que con distintas variantes puede ayudarnos a reforzar conceptos gramaticales, podemos proponer, en las distintas columnas, categorías gramaticales o nombres de verbos, la ortografía, nombres con tilde o aumentar el léxico de los alumnos, palabras que empiecen por BRE.

Este sencillo juego nos dará una mayor agilidad para encontrar palabras en nuestro propio *diccionario mental*.

Cada uno de los participantes divide una hoja de papel en cinco casillas y escribe en la parte superior, con mayúscula, el nombre de un conjunto de elementos: nombres de ciudades, plantas, alimentos, nombres de mujer,...

El profesor dice una letra del abecedario y, rápidamente, todos intentan rellenar las casillas con una palabra que empiece por la misma letra. El primero que acaba grita "¡Ya!", y todos los participantes dejan de escribir.

Nos fijamos en este ejemplo:

Los temas a elegir se pueden complicar según la edad de los participantes. Podemos escoger, entre otros, personajes de la historia, cosas que caben en un bolsillo, objetos que normalmente se llevan en un bolso, frutas, oficios, palabras con diptongo, palabras agudas, verbos de la segunda conjugación, animales,...

Sistema de puntuación: Por cada palabra bien escrita se cuenta un punto. Si una palabra ha sido escrita por otro participante no puntúa para ninguno de los dos. Quien primero termina añade tres puntos. ¡Gana el que llegue antes a 50 puntos! Si jugamos con la clase entera podemos dividirla.

10. NOMBRE DE CIUDADES PLANTAS ROPA ALIMENTOS



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 20 JULIO 2009

	NOMBRE DE CIUDADES	PLANTAS	ROPA	ALIMENTOS
<i>M</i>	<i>Madrid</i>	<i>Margarita</i>	<i>Manopla</i>	<i>Manzana</i>
<i>S</i>	<i>Soria</i>	<i>Salvia</i>	<i>Sombrero</i>	<i>Sopa</i>

11. CONCLUSIÓN

Buscar el placer de leer, buscar el placer de escribir, de inventar palabras, de descubrir, de disfrutar con el lenguaje. Andar descalzos por la imaginación porque lo realmente importante es la acción que generan las palabras para introducir en el juego creativo a los alumnos y alumnas y así descubrir que aprender lenguaje es divertido, gratificante. Jugar con las palabras es internarnos en el mundo de los cuentos, juegos, vocabulario fantástico: Imaginar para crear, para seguir caminado.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Carlos Barroso Moriana
- Centro, localidad, provincia: IES Fuente de la Negra, Fuensanta de Martos, Jaén
- E-mail: carlos.barroso.ies@gmail.com