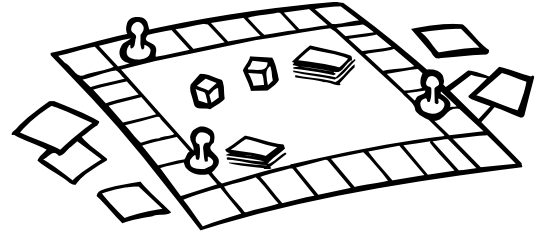




Ideas Creativas Para el Uso de Productos Educativos en Maneras Nuevas

por Keri Brown, M.C.D., CCC-SLP y Audrey W. Prince, M.Ed.

¿Haz usado tus barajas en la misma manera una y otra vez? ¿Haz jugado el mismo juego día tras día? ¿Se están aburriendo tus estudiantes con los materiales educativos? ¡No temas! Aquí hay algunas ideas para hacer tus barajas, juegos de tablas, y las páginas con actividades divertidas más emocionantes. ¡Que empiece la diversión!



Búsqueda de Tarjetas de Tesoro – Esta sugerencia trabaja bien con los niños que tienen retrasos del habla y/o el lenguaje en combinación con déficits sensoriales (tacto o tocar). Primero, compre frijoles pintos secos o arena y póngalos en un cubo plástico. Tome turnos escondiendo las tarjetas de terapia en los frijoles/arena y practicando las palabras o la habilidad. También, esté seguro de dejar que el niño/a sea el maestro mientras usted “practica” las palabras. El encontrar las tarjetas con sus manos le da al niño/a estimulación sensorial mientras trabaja con las metas del habla o el lenguaje.

Tarjetas Pegadizas – Esta sugerencia también trabaja bien con los niños que tienen déficits sensoriales. Pegue en una puerta o en una mesa con cinta adhesiva el papel de contacto (con el lado pegadizo hacia el frente). Cuando trabaje con la articulación, el vocabulario, siguiendo instrucciones, o las preguntas y respuestas, etcétera, haga que su niño/a “hale” la respuesta correcta.

Diversión con la Linterna – Pegue tarjetas con cinta adhesiva debajo de la mesa, encima de la mesa, etcétera. Apague las luces y haga que el niño/a use una linterna para localizar la tarjeta correcta. Esta también es una manera divertida de leer libros con un niño/a quien tiene un lapso limitado de atención.

Marionetas Hambrientas - ¿Qué es más divertido que alimentar a los animales? No mucho... ¡y los niños están de acuerdo! Es fácil. Use una marioneta de tela de sus materiales en el aula escolar o haga una marioneta con una media vieja o una bolsa de papel. Permita que la marioneta se “coma” las tarjetas de articulación o de lenguaje. ¡Esté seguro de hacer sonidos crujientes, gruñir, y de chuparse los labios para un mejor efecto! Usted querrá usar la boca de la marioneta para mover las piezas en una tabla de juegos, tirar el dado, o hacer girar el trompo. También, permita que el niño/a sea el “maestro” y usted sea el estudiante. Haga que el niño/a lo corrija a usted si o cuando usted le dé la respuesta incorrecta. Esto trabajará en cualquier área – desde la fluidez a la voz, ¡las marionetas lo hacen divertido! (Esta idea ha trabajado muy bien con los niños que vacilan para hablar durante la terapia.)

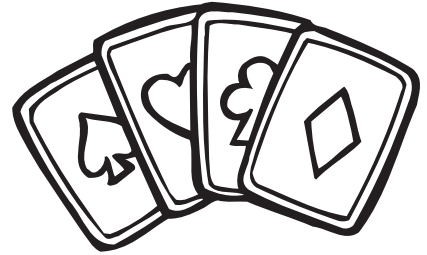
Regalo de Sorpresa – Esta actividad trabaja muy bien con los días feriados o el cumpleaños del niño/a. Sencillamente, recoja varias bolsas de regalo viejas en diferentes tamaños,

colores, y formas. Escoja algunas actividades que son apropiadas para la habilidad del niño/a y "envuelva" cada una como un regalo. Añádale una sorpresa sencilla a cada bolsa o caja. Permita que el niño/a escoja un regalo, lo desenvuelva, y juegue cualquier juego que esté adentro, entonces enséñele a él/ella la "sorpresa". El niño/a puede que haya jugado cada juego en el pasado, ¡pero haciendo que se vea como un regalo le añadirá emoción nueva!

Chequee estas ideas adicionales que son perfectas para el ambiente grupal.

Juegos de Tarjetas Grupales

- Distribuya las tarjetas entre la clase. Haga que cada estudiante haga una lista de todos los objetos, personas, cosas, etcétera, que él/ella ve en la ilustración de su tarjeta. Cada estudiante entonces escribe un cuento usando estos objetos en el cuento o haga que el estudiante categorice los objetos en una red.
- Para las barajas que tienen oraciones en las tarjetas, use las oraciones como práctica para encontrar los sujetos, verbos, y otras partes del habla. Usted puede usar un marcador seco que se pueda borrar en las tarjetas laminadas para subrayar las partes del habla y después borrarlas.
- Para las barajas que vienen en pares, dele a cada estudiante una tarjeta con la pregunta y una tarjeta con una respuesta. Esté seguro de darle a cada estudiante un par de tarjetas de pregunta/respuesta que no coincidan. Haga que los individuos en la clase tomen turnos leyendo su tarjeta con la pregunta. Cada estudiante debe chequear su tarjeta con la respuesta para ver si él/ella es quién tiene la tarjeta con la respuesta correcta.



Páginas con Actividades Grupales

- Copie y lamine las páginas con actividades para los centros. Usted puede poner la llave de respuestas atrás para autocorregirse.
- Dé una copia de la página de trabajo del libro a dos estudiantes. Haga que los estudiantes tomen turnos respondiendo cada otra pregunta. Para las preguntas que el estudiante no conteste, él/ella debe revisar las respuestas de su compañero. El estudiante que "revisa" puede poner sus iniciales al lado de las respuestas que él/ella está de acuerdo que son correctas.

Juegos Grupales

- Use piezas de otros juegos para crear sus propios juegos. Muchos productos tienen tablas de juegos genéricas que pueden ser usadas para cualquier juego creado por el maestro. Use las fichas, los dados, y las otras piezas en su propio juego del maestro. ¡Esto hará el aprender cualquier habilidad divertida!

Para más páginas educativas (Handy Handouts®), visite www.handyhandouts.com.

*Las páginas educativas (Handy Handouts®) de Super Duper® son para el uso personal y educacional solamente. Cualquier uso comercial es estrictamente prohibido.