



em RE D em arte

d iccionario

t emático

I nfantil

M.^a ÁGUEDA MORENO MORENO

NARCISO M. CONTRERAS IZQUIERDO

MARTA TORRES MARTÍNEZ

JESÚS CAMACHO NIÑO

INMACULADA RUIZ SÁNCHEZ

Explotación didáctica

ÍNDICE

- ¿Qué es *enRÉDate*? 105
- ¿Quiénes han elaborado *enRÉDate*? 106
- ¿Por qué surge *enRÉDate*? 108
- Si eres maestro de infantil, tutor o padre/madre comprometido
con el aprendizaje de los niños, ¿Por qué te interesa *enRÉDate*? 109
- *enRÉDate*, herramienta digital 114
- Del usuario individual al uso compartido en un centro 114
- *enRÉDate*: explotación didáctica 115
- Índice de actividades 117

¿Qué es **enRÉdate**?

Es un diccionario por imágenes organizado temáticamente para aprender vocabulario de un modo lúdico, diseñado para niños de 0 a 8 años.



Tú serás el experto

Navega. Lee. Escucha. Escribe.

Canta. Baila. Aprende.

es un **diccionario** con el que puedes **aprender**



Con este diccionario se ofrece al alumno (tutores/padres) una herramienta útil de descripción y conocimiento lingüístico. Está realizado bajo un diseño instructivo de materiales para un entorno virtual monitorizado por el

ordenador, el cual permite proporcionar recursos docentes multimedia con el fin de favorecer la integración de los alumnos en la materia, esto es, para enseñar (bases de datos), instruir y guiar (tutoriales), motivar (imágenes, vídeo, sonido), ofrecer entornos (creación, investigación, expresión personal, tratamiento de datos) y para evaluar (conocimientos, habilidades). Las técnicas de enseñanza empleadas están principalmente basadas en la motivación, adquisición de habilidades, enseñanza directiva, exploración guiada, descubrimiento personal y metacognición. Y todo con el fin de actualizar al alumno con recursos didácticos dentro de un entorno virtual, promover el trabajo autónomo del alumno y dinamizar la enseñanza de los contenidos pudiendo ofertar numerosas actividades con los que el alumno podrá construir su conocimiento.





DICCIONARIO TEMÁTICO

enREDate ha sido diseñado partiendo de las áreas temáticas que se establecen como propias para las enseñanzas mínimas de primer y segundo ciclo de Educación infantil. Son estos núcleos conceptuales o temas próximos a los intereses y a la realidad cotidiana de niños de estas edades.

El diccionario ofrece **una estructura de 18 áreas temáticas**: 1. Los alimentos; 2. El cuerpo humano; 3. El vestido; 4. Las plantas; 5. El reloj, el calendario y las estaciones; 6. Los animales; 7. Un día de campo; 8. La familia; 9. La casa; 10. El colegio; 11. La salud y la enfermedad; 12. El juego, los deportes y las diversiones; 13. La calle y el barrio; 14. Los vehículos; 15. Medios de comunicación; 16. Comprar y vender; 17. El trabajo y los oficios; 18. Conceptos y contrastes básicos: espacio, tiempo, cantidad, color, numeración.



Dicha estructura se presenta como la más apropiada para la aproximación del léxico en la edad infantil, puesto que comparte el modelo de adquisición del léxico: conceptualización lingüística y clasificación lógica y general de la lengua. Nadie aprende una lengua por orden alfabético, de ahí que la estructura alfabética no sea la adecuada para aquellos aprendientes que no han desarrollado la

lectoescritura y no conciben el orden por *abc*.

¿Quiénes han elaborado enREDate?

Miembros del Grupo de investigación *Seminario de lexicografía hispánica* (SLH_HUM922) dependiente del *Plan Andaluz de Investigación, Desarrollo e Innovación* propio de la Secretaría General de Universidades, Investigación y Tecnología de la Junta de Andalucía con sede en la Universidad de Jaén.

Los miembros del equipo *enREDate* cuentan con una larga trayectoria de estudios y proyectos en común, lo que ha permitido tener una base sólida para, con esfuerzo y pasión, concretar nuevos proyectos, trazar nuevas líneas de trabajo y mantener una actividad constante especialmente en tanto al estudio del léxico del español se refiere. Pero es, sobre todo, la parte humana de nuestro trabajo en donde la actividad científica ha conseguido cultivar relaciones de amistad, respeto y solidaridad, y compartir un proyecto profesional y personal.



Nuestro grupo en su hacer humano tiene la cultura y la lengua española como una cuestión de responsabilidad social, de ahí que el eje vertebrador de nuestro trabajo esté en aportar algunas ideas y experiencias en tanto a la enseñanza-aprendizaje de la lengua española se refiere. Sobre todo y, muy especialmente, dentro del estudio del léxico.

Estamos convencidos de que un aprendizaje ligado a la transmisión de conocimientos, en estos tiempos, exige un nuevo enfoque sobre lo que significa el aprendizaje, ahora entendido como la construcción de conocimientos. Así hablamos de una metodología docente más compleja que la clase magistral, centrada en generar entornos en los que el estudiante sea activo dentro y fuera del aula, y en la cual el profesor no busca solo la transferencia, sino las experiencias del alumno y cuyo resultado es la investigación y puesta en práctica de nuevas estrategias y métodos docentes: teniendo muy en cuenta conceptos tales como el constructivismo, el enfoque orientado a la acción, la significatividad del aprendizaje, el aprendizaje cooperativo, la autonomía del aprendiz, las estrategias y el aprendizaje por descubrimiento 2.0, la relevancia del aprendizaje informal, etc. Conceptos estos que difícilmente pueden ser llevados al aula dentro del marco curricular preestablecido en la enseñanza tradicional y necesariamente requieren partir de la reflexión e investigación científica. Poner a disposición del estudiante, del docente y/o del investigador las herramientas y soportes digitales necesarios para facilitar el trabajo autónomo en el ámbito de la investigación es ahora un camino obligado para el desarrollo, la transmisión del conocimiento y la participación en la actual investigación lingüística. Los recursos que hoy podemos encontrar en la web son recursos compartidos que ofrecen una capacidad de trabajo con una profunda aplicabilidad real tanto para la teoría y descripción lingüística, como para la investigación en lingüística aplicada.

Las labores de investigación dentro del seno del SLH no solo cuentan entre sus intereses con objetivos científicos, sino que los objetivos didácticos y pedagógicos, que se desprenden directamente de estos, son una meta más de la proyección de trabajo de este equipo. Nuestro proyecto central de trabajo es el estudio de los diccionarios del español y el desarrollo de las múltiples posibilidades del diccionario en el aula.

Acabamos así, brevemente, esta presentación. Queremos dejar por sentado que aún falta por alcanzar muchos logros en lo profesional, científico y humano. Por eso, estamos abiertos a las sugerencias de quienes nos lean con sentido constructivo.

Miembros del Grupo de Investigación colaboradores de *enRÉDate*: Águeda Moreno, Narciso Contreras, Marta Torres, Jesús Camacho e Inmaculada Ruiz.



¿Por qué surge *enRÉDate*?

Es fácil encontrar dentro del espacio educativo de Infantil y Primaria un desconocimiento de la metodología lexicográfica y sus posibles aplicaciones en el aula, ya que en la mayoría de los currículos docentes de Educación no hay instrucción de asignaturas o contenidos anexos sobre estudios del diccionario. Es necesario, por tanto, comenzar por instruir e ilustrar a los maestros en el desarrollo y aplicación de una metodología lexicográfica centrada en el estudiante para el aprendizaje de la lengua materna, al menos, en los recursos y principios más básicos, lo que solo es posible mediante la configuración de proyectos diseñados dentro la innovación educativa.

Proyecto de Innovación Docente PDI1_201315 *Aula infantil. Diccionario temático para niños* dependiente del Plan de Innovación Docente del Vicerrectorado de Enseñanzas de Grado, Postgrado y Formación Continua de la Universidad de Jaén y desarrollado por miembros del Grupo de Investigación *Seminario de Lexicografía Hispánica* (SLH_HUM922/<http://seminariolexicografiahispanica6.webnode.es/>).

Y esto a pesar de que cada vez son más las iniciativas propias de recursos didácticos de corte lexicográfico, dispuestas para el uso libre por la comunidad educativa en la Red, en donde el docente de Infantil y Primaria desde el ámbito profesional desarrolla su propia reflexión sobre el proceso de enseñanza/aprendizaje del léxico y crea su propio material.

Apostando por una propuesta de carácter innovador dentro de los estudios de Educación infantil, el diccionario *enRÉDate* se expone como un medio novedoso para la enseñanza de la lengua materna en el aula, apoyándose en las bases propias de la Lingüística aplicada y atendiendo a los problemas y necesidades que el lenguaje plantea como medio de relación social, el uso del diccionario pone al alcance del alumno un lucrativo y ventajoso instrumento de descripción lingüística.

Nuestro trabajo ha estado centrado principalmente en la confección de la planta de un diccionario temático para niños, entendiendo que dicho recurso es una herramienta muy valiosa que permite fácilmente la enseñanza/aprendizaje de la lengua en el aula de Infantil y Primaria. En la primera fase del trabajo, bajo la metodología de un proyecto de Innovación Docente (2013-2015), se planificó y se creó una serie de actividades para la extracción de los materiales léxicos. El objetivo principal fue introducir el tema en el aula de Infantil mediante una metodología significativa, motivadora y lúdica para fomentar la participación del niño en la actividad, a fin de conseguir un ambiente colaborativo en el que se fueran emitiendo las diferentes palabras que servirían para elaborar el vocabulario; se recogerían, especialmente, para el trabajo lexicográfico: nombres, adjetivos, verbos y adverbios.



VOCABULARIO PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Del total de las voces, entre el 80% y el 90% son voces extraídas del léxico de los niños de segundo ciclo de infantil, la metodología de extracción del léxico nos lleva al **vocabulario disponible** de estos niños, en el cual hallamos tanto **vocabulario activo** como **vocabulario pasivo**. Por otra parte, entre el 20% y el 10% han sido incorporadas por considerarse propias del **vocabulario fundamental**.

En la segunda fase del trabajo, el plan principal fue el diseño lexicográfico en el que poder presentar el léxico desde una perspectiva integral, haciendo que las palabras aparecieran conectadas y asociadas conceptualmente en estructura temática, siguiendo así los patrones básicos y propios de la lexicografía onomasiológica. La clasificación onomasiológica se diseñó partiendo de las áreas temáticas que se establecen como propias para las enseñanzas mínimas de primer y segundo ciclo de Educación infantil. Son estos núcleos conceptuales o temas próximos a los intereses y a la realidad cotidiana de los niños de estas edades.

En cuanto a su contenido, estamos hablando de un diccionario que encierra poco más de 2 000 voces de léxico básico fundamental, pero que con la organización temática y vinculación del léxico desde una estructura jerárquica, la nomenclatura final llega a crecer en un número considerablemente mayor. Esta organización también ofrece una consulta por capas informativas, de modo que el usuario puede dejarse llevar por los distintos campos léxicos o servirse de la información en la que esté puntualmente interesado. Dicho formato se presenta como el más apropiado para la aproximación del léxico en la edad infantil, puesto que comparte el modelo de adquisición del léxico: conceptualización lingüística y clasificación lógica y general de la lengua.

Si eres maestro de infantil, tutor o padre/madre comprometido con el aprendizaje de los niños, ¿Por qué te interesa *enRÉDate*?

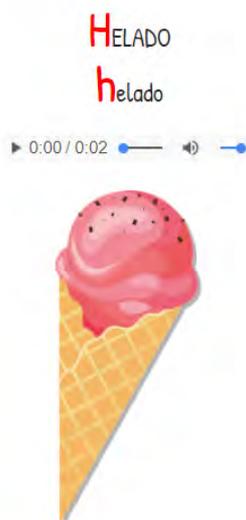
El diccionario, sin duda, es una herramienta que puede ofrecer muchas utilidades a un público muy variado. Si nos centramos en un usuario concreto, en este caso, los niños en edad preescolar (de 3 a 5 años) y los niños en edad escolar (de 6 a 11 años), el diccionario se puede ofrecer como una herramienta útil en el proceso de aprender a descubrir el mundo a través de las Ciencias y de la Lengua.



El uso del diccionario en el aula puede, sin duda, proporcionar a los maestros estrategias y herramientas para hacer que los alumnos de las primeras etapas educativas integren distintas áreas o ámbitos de conocimiento en su vida cotidiana: conocimiento de sí mismo y autonomía personal; conocimiento del entorno y lenguajes; así como, comunicación y representación, entre otras. En cuanto a las competencias lingüísticas que facilitaría, aparte de favorecer las capacidades de habla y escritura, verdaderamente, ayudaría a la tarea fundamental sobre la enseñanza/aprendizaje del léxico de la lengua materna.

Los vocabularios temáticos o diccionarios básicos infantiles dirigidos especialmente para la enseñanza/aprendizaje del léxico materno en el aula de Infantil son una realidad en la historia de los diccionarios del español y están cada vez más presentes, ya que los autores y los propios maestros ven en ellos múltiples posibilidades dentro del currículo de Infantil y óptimas oportunidades en ellos para el estudio del léxico.

Las áreas temáticas del diccionario representan el ámbito de enseñanza-aprendizaje y se entienden como trabajo colectivo y dinamizado por adultos (padres y/o maestros), así el niño



adquiere diversos recursos y conoce diferentes técnicas que luego utilizará de forma personal y creativa. Esto se consigue mediante una navegación muy sencilla, casi intuitiva, en donde se combina **la palabra, la imagen y el audio**, recursos con los que los niños aprenden a la vez que juegan, siendo actores directos de sus aprendizajes. La imagen y el texto se asocian para invitar a la comunicación, ya que la visualización de los mismos constituye un mecanismo de asimilación de gran valor y facilitan el proceso de comprensión, especialmente, para los más pequeños que están iniciándose en el conocimiento del código escrito, así mismo, que aparezcan escritas las palabras

que designan esa realidad, sirve para que aprendan a conocerla e identificarla y a unir las palabras con las cosas.

El recurso pedagógico de los *diccionarios para niños* descansa fundamentalmente en la combinación de imagen y sonido asociado al texto para facilitar la memorización y la interiorización adecuada de sonidos e imágenes, ya que la visualización de los mismos constituye un mecanismo de asimilación de gran valor y facilitan el proceso de comprensión, especialmente, para los más pequeños que están iniciándose en el conocimiento del código escrito. De este modo, el método se centra principalmente en escuchar, ver y hablar. No obstante, las habilidades de la lectura y de la escritura no se descuidan, ya que, que aparezcan escritas las palabras que designan esa realidad sirve para aprender, identificar y unir las palabras con las cosas. Visto desde una perspectiva más psicológica de la didáctica, se



trabajaría con las capacidades mentales, en tanto el hemisferio izquierdo se ocupa más de lo verbal y del sonido, mientras el derecho se ocupa más de lo visual y espacial. El método audiovisual con la presentación básica de imagen, sonido y palabra supera la iconografía básica, especialmente en papel, de la lexicografía tradicional para niños. La información se presenta a los niños de forma individual. Siendo, así, precisa, discreta, no ambigua y breve. La idea es que los niños practiquen el constructo particular hasta que puedan utilizarlo de forma espontánea dentro de un discurso.

De este modo, los ejercicios y práctica del modelo incluyen como principios la repetición (donde el estudiante repite una voz tan pronto como la escucha) y la inflexión (reconocimiento y uso de la palabra flexionada). Así el



aprendizaje se ofrece a través de la repetición y el refuerzo positivo o negativo con habilidades de comunicación verbal básicas. A corto plazo, permite la comprensión oral, la corrección fonética, el reconocimiento de los símbolos del habla como símbolos gráficos y la habilidad para producir esos símbolos por escrito. De modo que, las destrezas lingüísticas se enseñan en este orden: comprensión oral, expresión oral, comprensión escrita y expresión escrita.

Por su parte, el léxico se presenta desde una perspectiva integral, ya que en *enRÉDate* se ha intentado que las palabras aparezcan conectadas y asociadas conceptualmente en estructura temática. De este modo, la organización del ámbito conceptual se presenta mediante campos asociativos y campos semánticos, lo que establece dos niveles informativos: 1) el **léxico elemental** que forma parte del área temática y funciona en el aprendizaje como **palabra enfoque** y 2) el **léxico asociado** al léxico elemental, lo que permite que el niño asocie nuevos



elementos de forma secuencial y no los aprenda por orden, sino por identificación asociativa; en este nivel informativo, el léxico asociado está representado por **palabras derivadas, familia de palabras, etc.**



El diseño instructivo de materiales en un entorno virtual monitorizado por el ordenador facilita recursos docentes multimedia con el fin de favorecer la integración de los alumnos en la materia. Por su parte, el diseño electrónico permite ofrecer material multimedia a fin de proporcionar información y motivar el aprendizaje con (imágenes, vídeo, sonido). Con secciones como: “Sabías qué?”, “Expresiones”, “Aprendo con los cuentos” y “Me divierto cantando” se ofrecen entornos educativos de conocimiento lingüístico -cultural.

El método comunicativo como método de aprendizaje exige para la enseñanza/aprendizaje del vocabulario un nuevo criterio en tanto al diseño y concepción se refiere. Así en *enRÉDate* el léxico se presenta en un contexto de operatividad en el que las unidades léxicas estén contextualizadas, sean funcionales y significativas. Por eso se incluyen **mapas conceptuales básicos** como estrategia de aprendizaje cognitiva, que sirven para fortalecer e incentivar la manejabilidad del léxico y la agilidad mental.

Los mapas conceptuales permiten al docente/tutor tener siempre el léxico contextualizado y dentro de un espacio significativo, pues al trabajar con redes operativas permiten al estudiante tomar conciencia de la relación de las palabras entre sí, ayudándole a “recuperar” expresiones y/o palabras que conoce o ha oído (léxico pasivo); así como, adquirir nuevo léxico, correcciones y variantes.

El diccionario también incluye una organización alfabética del léxico elemental. Su justificación nada tiene que ver con la inclusión tradicional y necesaria del listado alfabético en los diccionarios onomasiológicos del español —por el inconveniente principal de estos diccionarios de que ningún usuario puede acceder de forma directa y sistemática a una macroestructura de este tipo. En *enRÉDate* el orden onomasiológico es válido por sí mismo gracias al soporte digital, ya que este ofrece por sus propias características un motor de búsqueda que opera de forma automática, proporcionando un acceso rápido, sencillo y flexible a todas las posibilidades de la recuperación documental. Este permite al usuario familiarizarse con la estructura y función de un diccionario y adiestrarse en el orden alfabético, cuyo dominio resultará imprescindible para la consulta de otros diccionarios en etapas posteriores. Por tanto, es un fin didáctico exclusivamente de formación metalexigráfica como potencial usuario de diccionarios semasiológicos.

DESCUBRIMIENTO DEL ALFABETO

Hemos considerado interesante igualmente incluir un **glosario** de palabras, organizado **alfabéticamente**, para que vayan familiarizándose con este orden, especialmente, los niños que ya comienzan a dominar la lectoescritura.

El glosario permite que se familiaricen con la estructura y función de un diccionario y se adiestren en el orden alfabético, cuyo dominio les resultará imprescindible para la consulta de otros diccionarios en etapas posteriores.



En cuanto al **esquema microestructural** está vinculado estrechamente al método audio-visual y al formato digital del diccionario, pero sobre todo, y de manera muy especial, a la clasificación onomasiológica, ya que al carecer la información descriptiva lexicográfica de una paráfrasis definicional, citas u ejemplos, la descripción se da dentro del campo temático el cual



ofrece una zona de significación común. Las palabras están así interrelacionadas por afinidad semántica. En su disposición orgánica, la microestructura queda diseñada por dos estructuras básicas: *la indicación semántica elemental* y *la indicación semántica múltiple*.

La *indicación semántica elemental* es una etiqueta digital hiperonímica, que funciona como signo lemativo. Dicha etiqueta básica se presenta como elemento interactivo evidente solo en una página web y permite al usuario ubicar adecuadamente la información semántica. La información se mostrará con solo colocar el cursor del ratón sobre la imagen y es la implementación más concreta y simple para ofrecer este tipo de datos —no obstante, dicha la indicación semántica elemental también se ofrece en la presentación jerárquica del campo semántico y en los mapas conceptuales.

Esta indicación semántica elemental es la unidad de estructura básica en donde se determina y ordena la significación dentro del nivel de estructura lógica macroestructural. Incluir estos rasgos digitales para la especificación conceptual es un recurso eficaz para tareas de producción y comprensión.

Por su parte, la *indicación lemativa múltiple* son los grupos y subgrupos de palabras organizados por proximidad semántica y que se presentan en el diccionario como léxico elemental y léxico asociado. El léxico queda sistematizado en función de su categorial gramatical, en este punto, se dispone órdenes diferentes: sustantivos, adjetivos, verbos y adverbios.



enRÉDate, herramienta digital

Enrédate es un **recurso digital** absolutamente original y distinto. Presentamos así un producto en versión múltiple que permite diversificar e integrar contenidos.



En cuanto al material multimedia se valoraron distintas opciones. Desde un primer momento, se descartó la posibilidad de hacer un desarrollo exclusivo para plataforma Windows, ya que si bien es cierto que es el sistema operativo mayoritario hoy en día, no lo es menos que otras opciones (MacOS, sistemas basados en GNU/Linux) que están tomando cada vez

más fuerza, así como los dispositivos móviles avanzados (tabletas y Smartphones), que en muchos casos suplen a las computadoras tradicionales. Por ello se consideró fundamental que el material fuera multiplataforma. Se optó por utilizar una herramienta de desarrollo de *e-learning* de las muchas que hay disponibles en el mercado, en lugar de hacer un desarrollo desde cero. La opción elegida finalmente fue el formato de páginas web interactivas, al ser, en nuestra opinión, la opción más flexible, por su facilidad de manejo y por la flexibilidad que proporciona en cuanto a variedad de controles y posibilidades de personalización de los contenidos. En lo que respecta al aspecto visual, se trabajó para intentar dar un cuidado aspecto uniforme a todo el material.

Con esto conseguimos favorecer el uso de la tecnología en la edad temprana, si bien, no olvidamos que para que esto sea posible es necesario que los padres y/o maestros actúen como gestores de la información y guías del aprendizaje.

Del usuario individual al uso compartido en un centro

enRÉDate está diseñado para un usuario infantil, para el cual se crea un espacio lúdico de aprendizaje digital con el fin de alcanzar la competencia léxica, esto es, el conocimiento del vocabulario y la capacidad de usarlo, pero, sobre todo, para facilitar la capacidad de proyección de palabras en el mundo real. Así mismo, se ofrece al usuario infantil una herramienta útil de descripción y conocimiento lingüístico: el diccionario. Su formato permite





perfectamente el uso doméstico individual en donde los contenidos de aprendizaje se valoran como un medio de diversión, entretenimiento y/o ayuda a las tareas escolares.

Si bien, en el uso compartido en un centro es en donde el recurso digital se muestra en su máxima extensión, ya que se presenta como una aplicación docente nueva, por su estructura y aplicación, en donde el tutor de Educación de Infantil y Primaria pueda desarrollar las competencias necesarias para llevar a la práctica. Pero, sobre todo, y muy especialmente, para llevarlo al aula como método de innovación docente “aprender a aprender”, al proporcionar recursos docentes multimedia con el fin de favorecer la integración de los alumnos en la materia

Hoy más que nunca se ha de contar con las prestaciones de las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza de lenguas, dado que la tecnología, de manera muy especial está provocando un replanteamiento de la cuestión educativa, especialmente, en lo que a enseñanza y aprendizaje de lenguas se refiere. En este sentido, el uso de las tecnologías por parte del profesor sirve definitivamente de apoyo en el currículo de enseñanza/aprendizaje de la lengua nativa, ya que permite la confección de una tipología de herramientas digitales a partir de las destrezas lingüísticas que se persiguen apoyar y desarrollar. En este sentido y en especial en tanto al estudio del léxico se refiere, podemos contar con *enRÉDate*.

- Emplea técnicas de enseñanza basadas en la motivación, adquisición de habilidades, enseñanza directiva, exploración guiada, descubrimiento personal y metacognición.
- Actualiza al alumno con recursos didácticos dentro de un entorno virtual.
- Promueve el trabajo autónomo del alumno.
- Dinamiza la enseñanza de los contenidos pudiendo ofertar numerosas actividades con los que el alumno podrá construir su conocimiento.

enRÉDate: explotación didáctica

enRÉDate permite trabajar diversos aspectos, tanto lingüísticos como extralingüísticos: orden alfabético, ortografía, pronunciación, acentuación, género, fraseología, contenidos culturales, etc., con la intención de desarrollar las redes del léxico mental de los alumnos, y así su competencia léxica y, por ende, su destreza comunicativa, mediante una metodología lúdica, y desde una perspectiva enactiva.



En las actividades que proponemos no se ha precisado el ciclo o curso, ya que muchas de ellas pueden emplearse en distintos niveles, siendo posible modificar lo que sea necesario para adaptarlas a las necesidades o intereses del profesor y de los alumnos. Como podemos ver, hemos agrupado las actividades en nueve grandes campos, tantos como aspectos permite practicar la obra.

En cuanto a las dinámicas para la realización de estas actividades, además de las indicaciones y recomendaciones que incluimos en los enunciados de las mismas, de forma general, y siempre que el docente lo estime oportuno (por la edad del discente, en actividades y campos más complicados...), se recomienda ayudar a los alumnos a completar las actividades con el estímulo visual que proporciona la imagen que aparece en *enRÉDate* (todas las imágenes incluidas en la explotación didáctica son enlaces activos a la entrada correspondiente), aprovechando así el potencial cognitivo y didáctico del código dual.

Igualmente, para la evaluación de las actividades, y como retroalimentación para los alumnos, se puede pedir que comprueben entre todos la validez de los resultados, animando para ello a la consulta del diccionario mediante los enlaces activos de las imágenes.

Por lo que se refiere al tipo de agrupación, la mayoría de las actividades están diseñadas para trabajar en parejas o en grupos, posibilitando de este modo el trabajo colaborativo y el andamiaje, lo que a su vez facilitará y potenciará la interacción comunicativa entre los alumnos, así como el aprendizaje significativo.

Finalmente, estimamos que puede ser productivo, en función de la naturaleza del grupo escolar, proponer la realización de las actividades en forma de competición, concediendo puntos por cada una completada correctamente, así como un premio final al grupo que obtenga la mayor puntuación.



Índice de actividades

1. ORDEN ALFABÉTICO.....	119
1.1. Une palabra e imagen y ordena.....	119
1.2. Encuentra la imagen mal ordenada.....	120
1.3. Completa y ordena.....	120
1.4. Añade las letras que faltan y ordena.....	120
1.5. Busca en el diccionario la palabra del medio.....	121
1.6. “El gato de la maestra es está + adjetivo”.....	121
2. ORTOGRAFÍA.....	122
2.1. Completar con “gu” o “gü”.....	122
2.2. Completar con “g” o “j”.....	123
2.3. Completar con “b” o “v”.....	123
2.4. Sopa de letras de palabras con h.....	123
2.5. Completar con “c”, “z” o “qu”.....	124
2.6. Completar con “r” o “rr”.....	125
2.7. Crucigrama de palabras con “x” y “s”.....	125
2.8. “Las sílabas locas”.....	126
3. PRONUNCIACIÓN.....	126
3.1. “¿Sabes pronunciar bien en español?”.....	126
3.2. Acentuación.....	127
4. GÉNERO.....	128
4.1. Masculino o femenino.....	128
4.2. Juega al “S+7”.....	129
5. CAMPOS TEMÁTICOS.....	129
5.1. Asociogramas.....	129
5.2. Diagramas.....	130
5.3. Árboles conceptuales.....	130
5.4. Árbol genealógico.....	132
5.5. Escalas y gradaciones.....	132
5.6. “Respuesta física total”.....	132
5.7. Repaso de campos semánticos.....	134
5.8. “Crea una historia”.....	134
5.9. “Nos vamos al mercado”.....	135
5.10. “Intrusos”.....	136
5.11. El juego de las categorías.....	137
5.12. “Juguemos a adivinar”.....	137
5.13. “Adivina adivinanza”.....	138
5.14. Ampliación de frases.....	140
5.15. Descifrar mensajes en clave.....	140
5.16. Cadenas de palabras.....	140
5.17. Bingo de palabras.....	141
5.18. Juego de mímica.....	141

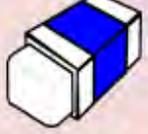


5.19. Sopas de letras y crucigramas.....	142
5.20. Definición.....	143
5.21. ¿Quién hace qué?.....	144
5.22. Puzle de palabras.....	145
5.23. Greguerías.....	145
5.24. Construimos palabras.....	146
5.25. Coleccionamos palabras.....	146
5.26. Pegamos palabras.....	147
6. SINÓNIMOS, ANTÓNIMOS, HOMÓNIMOS.....	147
6.1. Une con flechas los opuestos.....	147
6.2. Une con flechas palabras sinónimas.....	148
6.3. Partido de antónimos.....	149
7. FRASES, LOCUCIONES, COLOCACIONES, REFRANES.....	150
8. ¿SABÍAS QUÉ?	151
8.1. El sonido de los animales.....	152
8.2. ¿Verdadero o falso?.....	153
8.3. ¿Sabes comportarte?.....	154
9. APRENDEMOS CON CUENTOS, CANCIONES, POESÍAS.....	155
9.1. Cuentos: “La ratita presumida”.....	155
9.2. Canciones: “La vaca lechera” (158); “Los vegetales” (159); “Las partes del cuerpo” (61).....	158
9.3. Poesías.....	162



1. ORDEN ALFABÉTICO

1.1. Une la imagen y la palabra y ordénalas alfabéticamente

	jersey
	zanahoria
	slivo
	camaleón
	espejo
	barca
	almendra
	gema
	quiosco
	lasi

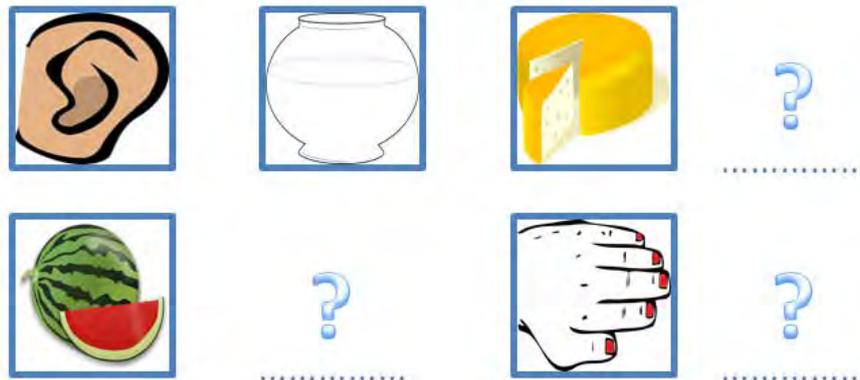
almendra...



1.2. En esta serie hay una imagen cuyo nombre está mal colocado alfabéticamente. Rodea la imagen

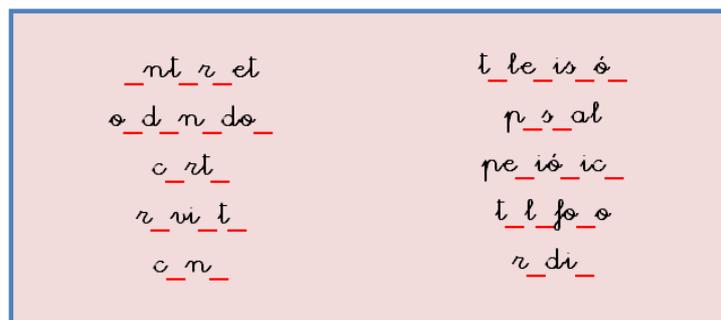


1.3. Siguiendo el orden alfabético, completa esta serie con palabras tomadas de enRÉDate



1.4. Añadiendo las letras que faltan, obtendrás diez nombres de medios de comunicación. Ordénalos alfabéticamente

En esta actividad, así como siempre que lo creamos oportuno, podemos ayudar a los alumnos con el estímulo visual que proporciona la imagen que incluimos en enRÉDate.





1.5. Consulta enRÉDate y di qué palabras se encuentran entre estas series de imágenes



Solución: **carro**



Solución: **manopla**



Solución: **palomita**

1.6. «El gato de la maestra es/está + ADJETIVO»

Esta actividad puede realizarse en gran grupo o en pequeños grupos. Los alumnos se turnan para terminar la frase con un adjetivo diferente, siguiendo el orden alfabético. Queda eliminado el que no puede añadir un adjetivo o comete un error.



Ejemplo: El gato de la maestra es está **alegre**, **blanco**, **cazador**, **desnudo**, **enfadado**, **fuerte**...

Se pueden inventar otras frases, como “María ha dibujado un(a) + SUSTANTIVO”, ayudando a los alumnos con estímulos visuales:



2. ORTOGRAFÍA

Pedimos a los estudiantes que busquen en [enRÉDate](#) palabras de dificultad ortográfica, que pueden cumplir ciertas reglas, y que a continuación escriban frases con ellas si así lo estimamos oportuno.

2.1. Coloca “gu”, “gü” según corresponda



2.2. Coloca "g" o "j" según corresponda



_el



conser_e



_emelo



me_illón



_eranis



pere_il



_imnaso



reli_ión

2.3. Coloca "b" o "v" según corresponda



a_ellana



fue_o



_erenjena



pa_o



a_eja



_aca



_icicleta



_atidora

2.4. Encuentra en esta sopa de letras diez palabras que comienzan por "h"⁴

Como paso previo a esta actividad, y con el objetivo de que relacionen la imagen con su denominación, a los alumnos se les ofrecen las imágenes sin nombre, y se les pide que digan el de cada una o lo busquen en **enRÉDate**. Otra opción es proporcionar los nombres desordenados y que los unan con flechas a las imágenes correspondientes:

⁴ Hemos confeccionado la sopa de letras con **Educaplay** (<https://es.educaplay.com/>), que permite crear actividades educativas multimedia, de un amplio catálogo disponible, generando recursos con un resultado atractivo.





harina



hielo



habichuela



higo



hielecho

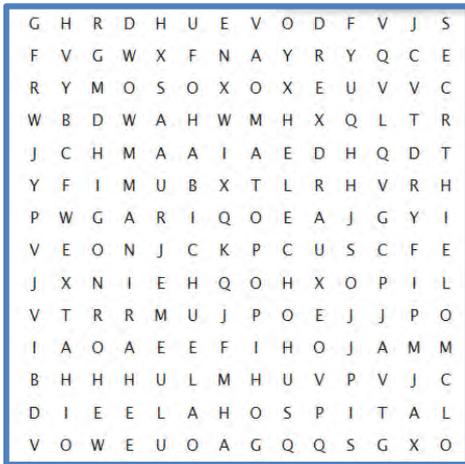
hospital

hipopótamo

huevo

hoja

horno



2.5. Completa con "c", "z" o "qu" según corresponda



_al_etin



peri_ito



_ieno



mos_ito



_ere_a



va_ero



cha_eta



_erve_a



eri_o



ra_eta



2.6. Completa con "r" o "rr" según corresponda



_onda



go_ión



ace_a



ba_er



piza_a



_egla



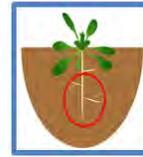
pe_o



ta_o



ja_én



_aiz

2.7. Realiza este crucigrama para distinguir palabras con "x" y "s"

Los crucigramas con imágenes de palabras que cumplan ciertas reglas y que pueden buscar y comprobar en el diccionario son actividades productivas⁵.

*Como paso previo, con el objetivo de que relacionen la imagen con su denominación, a los alumnos se les ofrecen las imágenes sin nombre, y se les pide que digan el de cada flor o que los busquen en **enRÉDate**. Otra opción es ofrecer los nombres y que los unan a las imágenes con flechas:



teletexto

estuche



mosquito

exprimir



secto/a

axila



excursión

escarabajo



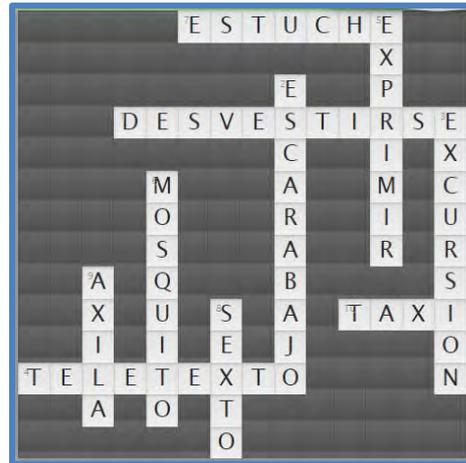
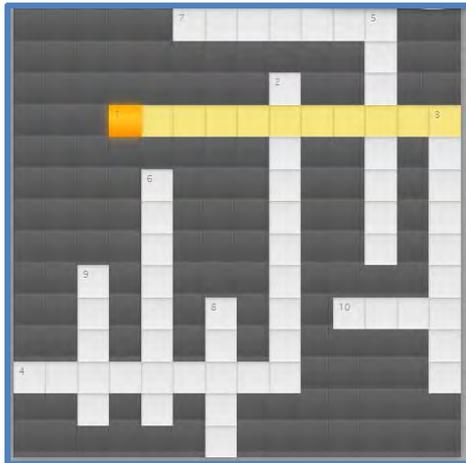
desvestirse

taxi



⁵ Diseñado con Educaplay: <https://es.educaplay.com/>





2.8. Las sílabas locas

Se trata de un juego de fichas con imágenes que presentan sílabas descolocadas, y que los alumnos deben que colocar correctamente en sus casillas correspondientes.

El juego de las sílabas locas



									
GRA	BO	FO	LÍ	DER	CUA	NO	TU	CHE	ES

3. PRONUNCIACIÓN

3.1. ¿Sabes pronunciar bien en español?

Para practicar la pronunciación, podemos trabajar con trabalenguas conocidos por todos, como el siguiente:

“El cielo está enladrillado.
 ¿Quién lo desenladrillará?
 El desenladrillador que lo desenladrille,
 buen desenladrillador será”



Proponemos a nuestros alumnos que intenten crear trabalenguas semejantes:

El castillo está encantado...

El regalo está empaquetado...

El pájaro está enjaulado...

El perro está adormilado...

3.2. Acentuación

Busca en *enRÉDate* cinco palabras de cada clase (agudas, llanas o graves y esdrújulas), con tilde o sin ella. Escríbelas en las casillas correspondientes del siguiente cuadro y separa sus sílabas con un guion. Subraya también las sílabas tónicas:

ESDRÚJULAS	LLANAS O GRAVES	AGUDAS
á-ba-co		



Separa en sílabas el nombre de las siguientes imágenes, escribe su sílaba tónica y pon tilde si la necesita. Comprueba después en *enRÉDate* si lo has hecho bien.

	SEPARA SÍLABAS	SÍLABA TÓNICA	TILDE
	á-ba-co	á	Sí
			
			
			
			
			

4. GÉNERO

4.1. Masculino y femenino

Une con una flecha palabras de dos columnas que adopten formas léxicas diferentes para el masculino y el femenino, comprobando en *enRÉDate* si lo has hecho correctamente:

	gallo	vaca	
	toro	gallina	
	caballo	oveja	
	carnero	tigresa	
	tigre	yequa	



4.2. Juega al “S+7”

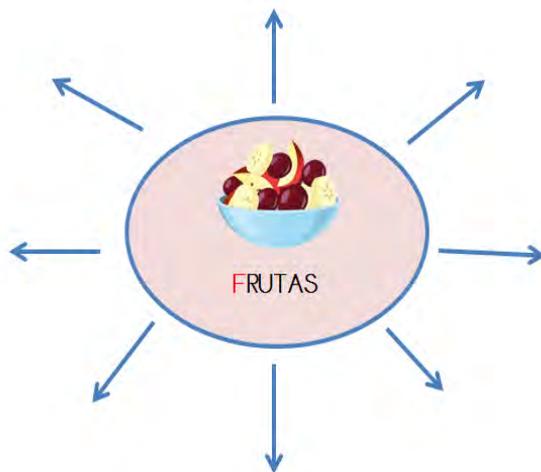
En una frase subrayamos los sustantivos (S) y los sustituimos por el séptimo (+7) que encontremos en *enRÉDate* a partir del subrayado en el texto. Cuando no coincida el género, se deben realizar los cambios gramaticales necesarios. Podemos comenzar con oraciones sencillas e ir complicándolas gradualmente:

El perro del jardinero se escapó de la casa
El pez de la jirafa se escapó del castillo de arena
La pedra del jueves se escapó de la cebra...

5. CAMPOS TEMÁTICOS

5.1. Asociogramas

Si aprovechamos que el léxico se almacena en nuestra mente en forma de redes asociativas, los ejercicios en forma de asociogramas resultarán muy productivos: escribimos en la pizarra una palabra, que constituye una noción general (por ejemplo “frutas”, mientras que otras posibles podrían ser “la ropa”, “las vacaciones”...), y pedimos a los alumnos que digan o escriban (pueden buscarlas en *enRÉDate*) todas las palabras que conozcan relacionadas con dicha noción propuesta.



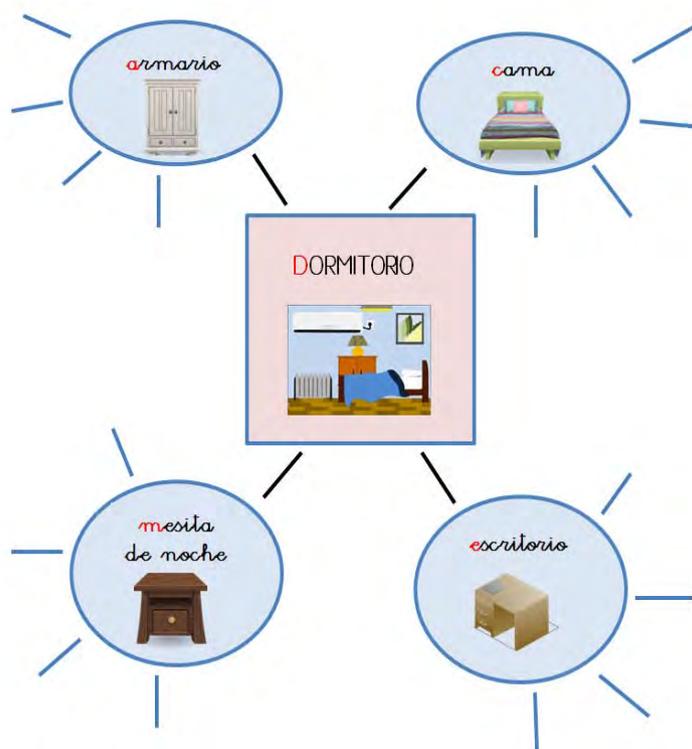
Este tipo de actividad es muy útil, por ejemplo, para elaborar un campo léxico o para sistematizar el vocabulario de un área temática. Para activar las redes asociativas de los alumnos resulta útil la presentación del material visual proporcionado en *enRÉDate*.



5.2. Diagramas

Otro tipo de actividad basada en la activación de dichas redes asociativas es la que se basa en diagramas, como la que presentamos a continuación: basándonos en el dormitorio, podemos trabajar los muebles y objetos relacionados.

Preguntamos a los alumnos qué muebles y objetos podemos encontrar en el dormitorio, para que los digan y/o escriban, e incluso podemos pedir que añadan algún otro mueble u objeto para completar el diagrama.



Si deseamos completar morfológicamente esta actividad, podemos pedir que clasifiquen los sustantivos como femenino (F) o masculino (M).

Igualmente, podemos activar los conocimientos de los alumnos mediante estímulos visuales.

En esta actividad podemos ofrecer distintas variantes, como presentar el diagrama con algunas palabras incluidas. Igualmente, en cuanto a la lista de léxico para completar el diagrama, podemos ofrecer una lista completa o incompleta.

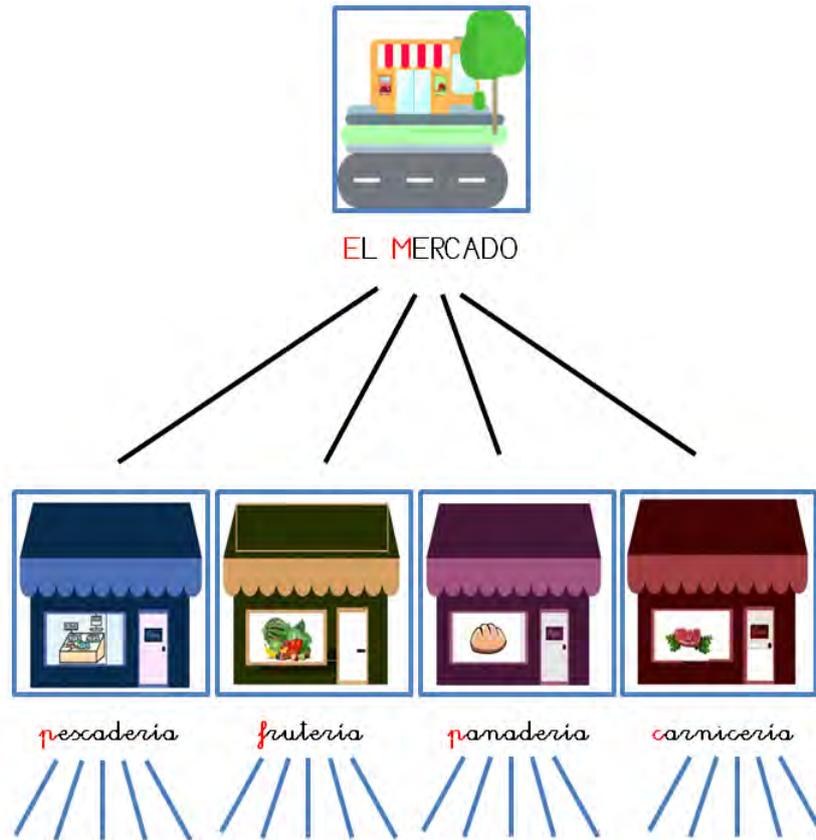
5.3. Árboles conceptuales

Otro tipo de actividad que aprovecha la organización en red del léxico es el árbol conceptual: por ejemplo, para trabajar el campo de los establecimientos del mercado, presentamos un árbol para que los alumnos escriban o digan qué podemos comprar en estos establecimientos.

Igualmente, se ofrece la posibilidad de que agreguen otros establecimientos del mercado y los productos que se pueden comprar en ellos.

Este tipo de árbol, al igual que los diagramas y asociogramas anteriores, puede completarse a medida que los alumnos van ampliando su léxico.





Otra posibilidad es aprovechar los árboles conceptuales que presenta *enRÉDate*, añadiendo palabras a cada una de las subcategorías:



5.4. Árbol genealógico

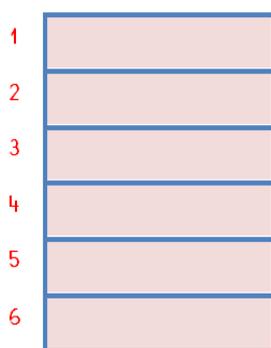
La confección de un árbol genealógico sencillo con fotos que los alumnos tengan de su familia es igualmente otro tipo de actividad basada en árboles conceptuales. A cada foto deben añadir la denominación de los parentescos (“abuela”, “padre”, “hermana”, “primo”...).



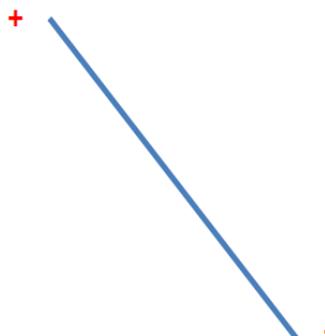
5.5. Escalas y gradaciones

Una tarea que ayuda a practicar unidades léxicas que se agrupan formando escalas y/o gradaciones es situarlas en el lugar apropiado de una escala. Estas son adecuadas para gradaciones como *ninguno-a*, *alguno/a*, *muchos-as*, o acciones que implican una gradación temporal como *desayuno/comida/merienda/cena*; *nacer/crecer/reproducirse/morir*...

Modelo A



Modelo B



5.6. “Respuesta Física Total”

Los alumnos siguen las órdenes dadas por el profesor o un compañero, en gran grupo o en pequeños grupos.

Otra opción es utilizar las imágenes de *enRédate* para dar las órdenes: los alumnos deben cumplir la orden viendo la imagen, pronunciando al mismo tiempo el nombre de lo que ven.



Poned las manos sobre las rodillas

.....sobre la 

.....sobre la 

.....sobre los pies

.....sobre la 

.....sobre las mejillas

.....sobre la 

.....en la cintura

.....en el 

.....en el cuello

Poned el boli sobre la mesa

.....sobre la 

.....debajo de la silla

.....debajo del 

.....sobre el libro

.....en el suelo

.....debajo de la 

.....dentro del libro

Coged el  con la mano izquierda

Coged el  con la mano derecha



5.7. Repaso de campos semánticos

Al final de un cuatrimestre o de una unidad didáctica, podemos realizar una sencilla actividad para repasar campos semánticos trabajados: organizamos un concurso para ver qué grupo/pareja escribe más unidades léxicas en los círculos en un tiempo determinado.



animales



ropa



partes del cuerpo



medios de transporte



profesiones



familia



5.8. Crear una historia utilizando objetos presentes en enRÉDate

1. Se selecciona un cierto número de unidades léxicas que se desee practicar. Estas unidades léxicas pueden proceder de uno o varios campos trabajados anteriormente, y se dividen en grupos de varios dibujos.

HISTORIA 1



HISTORIA 2



2. Se divide la clase en grupos y se presenta un conjunto de unidades léxicas diferente a cada grupo, teniendo en cuenta que los grupos no pueden ver los dibujos unos de otros.
3. Cada grupo inventa una historia breve en la que aparezcan, entre otras, las unidades representadas en las imágenes que han recibido.
4. Cada grupo cuenta su historia a la clase, y los demás estudiantes deben adivinar qué imágenes tiene cada grupo. Para esto pueden tomar notas mientras escuchan la historia.

5.9. Nos vamos al mercado

Por medio de preguntas, vamos conociendo la información que saben los alumnos sobre un tema concreto:



Podemos aprovechar para explicar cómo se hace el pan, sus ingredientes, qué otros productos fabrica también el panadero, así como qué se puede comprar en una panadería. Además, se podría preparar la dramatización de una escena habitual en una panadería.

Una vez que se practiquen distintas familias de palabras, relacionadas con los alimentos y los establecimientos, sería interesante recrear en la clase un pequeño mercado con una panadería, una carnicería, una pescadería, una frutería... con sus trabajadores y productos respectivos (panadero/a, carnicero/a, pescadero/a, frutero/a...), practicando situaciones comunicativas reales.



5.10. Intrusos

¿Cuál(es) de estas palabras no pertenece(n) a la serie? ¿por qué?

¿Podrías agregar otras?

SERIE 1



amasar



descansar



batir



cocer



freir



rallar



SERIE 2



pantalón



traje



falda



chándal



despertador



bermudas

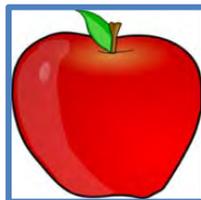
5.11. El juego de las categorías

Esta actividad se basa en una competición: se establecen las categorías (ej. colores, frutas/verduras, profesiones/oficios, animales...) y para cada jugada se elige una letra o se procede en orden alfabético. Tras esto, individualmente o en grupos se pide a los alumnos que escriban palabras para cada categoría en el tiempo establecido.

	A	B	C	D	E
COLORES					
VERDURAS					
ANIMALES					
PROFESIONES					
...					

5.12. Juguemos a adivinar

Este juego puede realizarse en gran grupo o en pequeños grupos. En trozos de papel se escriben las palabras que van a utilizarse para el juego (de un campo concreto o varios, según nos interese), y se introducen en un sobre o una caja. Un alumno saca un papel y los demás tratan de adivinar qué es mediante preguntas que puedan responderse con "sí" o "no".



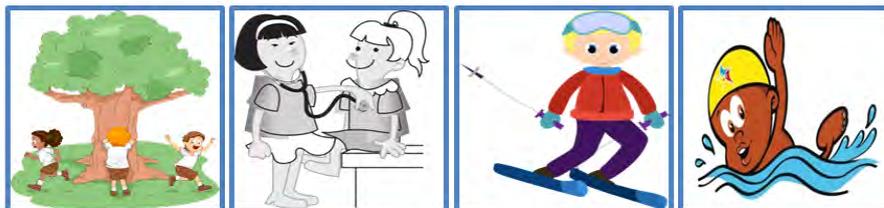
Para ayudar a los alumnos, podemos decirles que primero intenten establecer la categoría (ej. ¿es un mueble?, ¿es algo que se puede comer?), a continuación que traten de descubrir ciertas



características (¿es femenino?, ¿es masculino?, ¿lo usamos para sentarnos?, ¿es verde?) y finalmente que intenten adivinar la palabra (ej. ¿es un banco?, ¿es una manzana?).

Mientras tanto, un miembro del grupo puede ir anotando las preguntas que han respondido afirmativamente. Estas notas pueden servir de pista cuando alguien lo pida y, una vez adivinada la palabra, pueden emplearse también para redactar una posible definición.

Otra opción, igualmente en gran grupo o pequeños grupos, es que un estudiante represente una acción a través de mímica y los demás traten de adivinar el verbo o la expresión.



Otra alternativa se puede realizar en pequeños grupos:

1. Se utilizan tarjetas con imágenes en las que aparecen elementos de un mismo campo temático.
2. El grupo elige una tarjeta y la coloca sobre la mesa.
3. El alumno al que le toque jugar elige uno de los elementos representados en la tarjeta y lo escribe en un papel.
4. Mediante preguntas, los demás tratan de adivinar qué elemento ha elegido.



5.13. "Adivina adivinanza"

A los alumnos les suelen gustar las adivinanzas. Es por esto por lo que *enRÉDate* incluye un amplio número de ellas. El profesor puede trabajarlas en clase para que, una vez practicadas



en grupo, pueda pedir a los alumnos, en función de su nivel, que inventen algunas ellos mismos.

Para practicarlas, podemos presentar algunas de ellas y pedir a los alumnos que elijan la respuesta de entre una batería de imágenes desordenadas, de uno o varios campos semánticos:

<p>“Si los abro, veo si los cierra, sueño” (los ojos)</p>	
<p>“Órdenes da, órdenes recibe, algunas autoriza otras prohíbe” (el cerebro)</p>	
<p>“Uno larguito, dos más bajitos, otros chicos y flacos, y otros gordazo” (los dedos)</p>	
<p>“Bonita planta con una flor que gira y gira buscando el sol” (el girasol)</p>	
<p>“Más dura que el pasto, más pisada que el mar, si miras abajo ahí está” (la tierra)</p>	
<p>“Lomos y cabeza tengo y aunque vestida no estoy, muy largas faldas mantengo” (la montaña)</p>	
<p>“¿Quién hace su casa en la verde rama y allí sus hijos solicita y llama?” (el pájaro)</p>	
<p>“Cuatro patas tiene así como asiento, de ella me levanto y en ella me siento” (la silla)</p>	



5.14. Ampliación de frases

El profesor comienza una frase y los alumnos deben repetirla añadiendo siempre una palabra nueva de las que se estén practicando, pero teniendo cuidado de que la frase tenga sentido y de que no olviden ninguna palabra.

Ejemplo:

Profesor: *En mi casa tengo...*

Alumnos: *En mi casa tengo un frigorífico.*

En mi casa tengo un frigorífico blanco.

En mi casa tengo un frigorífico blanco que tiene leche.



5.15. Descifrar mensajes en clave

Ejemplo:

*En el 71j49 de la derecha de la 8201 del profesor hay un
r2g1l4 para ti. Se trata de un l36r0 de aventuras que
podrás l22r después en tu 7101.*

Clave: 1 = a; 2 = e; 3 = i; 4 = o; 5 = u; 6 = b; 7 = c; 8 = m; 9 = n; 0 = s.

Solución:

*En el cajón de la derecha de la mesa del profesor hay
un regalo para ti. Se trata de un libro de aventuras que
podrás leer después en tu casa.*

5.16. Cadenas de palabras

Por turnos, cada alumno tiene que decir una palabra siguiendo una consigna, que puede ser de varios tipos en función del objetivo didáctico:

- Formales: que empiece por una letra o una sílaba determinada, por la última letra o sílaba de la palabra anterior, que incluya una letra determinada, etc.: *crystal - lámpara - ratón - natillas - salón...*
- Semánticas: que designen palabras de un mismo campo semántico (frutas, animales, ropa, etc.): *manopla - plancha - chaqueta - talón...*

Este tipo de actividad puede servir para repasar el léxico aprendido en un campo semántico, restringiendo así las palabras que pueden emplear los alumnos.



5.17. Bingo de palabras

Se juega con cartones divididos en cuadros, en cada uno de los cuales hay un dibujo de un objeto, animal, acción, etc. Un alumno “canta” las palabras que saca al azar de una bolsa y los demás hacen una marca en el dibujo que la representa, hasta completar el cuadro.



Otra opción es el “bingo de definiciones”: el profesor “canta” las definiciones de los objetos incluidos en los cartones, y los estudiantes tachan las imágenes cuya definición han oído. Las definiciones pueden ser sencillas, del tipo:

1. “Te llevan en ella al hospital si estás enfermo” (ambulancia)
2. “En él viajan los astronautas al espacio” (cohetes)
3. “Vendrá rápido si hay un incendio cerca” (coche de bomberos)...

5.18. Juego de mímica

En un primer momento, el profesor puede decir el nombre de un oficio para que los niños lo imiten. Cuando ya conozcan los oficios y sus nombres, se podrá proceder al contrario: los alumnos representarán un oficio y los demás deben adivinar de cuál se trata. Esta actividad también se puede realizar con otras familias léxicas.



5.19. Sopas de letras y crucigramas

Este tipo de actividades suelen gustar mucho a los alumnos, por lo que podemos aprovechar todo su potencial didáctico. Para crearlas es posible emplear herramientas multimedia disponibles en Internet. Como ya hemos comentado anteriormente, en nuestro caso las hemos confeccionado con *Educaplay*⁶, que permite crear actividades educativas multimedia, de un amplio catálogo disponible, generando recursos con un resultado atractivo.

Encuentra en esta sopa de letras el nombre de estos diez juegos, aficiones y deportes:

canicas dominó ping pong karate parchis
 tenis puzzle trompo rayuela comba

*Como paso previo, con el objetivo de que relacionen la imagen con su denominación, a los alumnos se les ofrecen las imágenes sin nombre, y se les pide que digan el nombre de cada actividad o la busquen en **enRÉDate**. Otra opción es ofrecer los nombres y que los unan a las imágenes con flechas:

T	Q	S	U	Q	D	T	A	K	H	D	Y	F	U
R	T	G	Q	Y	C	V	L	E	S	B	G	K	X
O	J	R	B	R	O	W	E	B	C	V	O	Y	G
M	T	Y	X	P	M	P	D	C	B	J	Q	I	Q
P	O	N	X	Y	B	D	X	A	C	Y	A	U	T
O	N	U	R	R	A	A	H	N	V	I	P	C	S
G	I	E	F	D	A	H	A	I	P	C	I	S	I
V	M	L	S	W	S	H	W	C	O	K	N	F	H
S	O	Z	F	U	N	N	R	A	A	D	G	E	C
K	D	U	C	V	Y	H	U	S	P	R	P	X	R
L	B	P	D	T	E	N	I	S	O	P	O	C	A
B	G	N	Q	B	H	J	F	Y	K	T	N	W	P
W	R	A	Y	U	E	L	A	G	F	D	G	A	G
L	C	U	W	I	L	F	K	A	R	A	T	E	E

T	H	L	M	H	R	Y	C	X	A	M	E	Z	C
R	E	Q	G	B	C	Y	O	E	Z	L	J	K	C
O	C	M	R	W	O	V	S	D	H	E	L	Y	D
M	N	W	E	Z	M	B	D	C	C	G	U	I	H
P	O	S	X	M	B	R	J	A	V	B	L	Y	N
O	N	C	U	J	A	V	Y	N	Q	A	P	J	S
P	I	E	E	X	M	I	X	I	N	M	I	Z	I
U	M	L	G	I	C	Z	F	C	O	Q	N	O	H
K	O	Z	S	A	I	G	D	A	D	Q	G	Z	C
C	D	U	H	Z	L	W	E	S	I	J	P	N	R
G	X	P	Z	T	E	N	I	S	F	R	O	G	A
O	T	F	T	H	V	I	S	O	I	B	N	U	P
M	R	A	Y	U	E	L	A	E	L	L	G	G	S
L	S	O	Q	B	Y	D	K	A	R	A	T	E	H

⁶ <https://es.educaplay.com/>



Realiza este crucigrama y conoce el nombre de diez flores:

*Como paso previo, con el objetivo de que relacionen la imagen con su denominación, a los alumnos se les ofrecen las imágenes sin nombre, y se les pide que digan el nombre de cada flor o la busquen en **enRÉDate**.



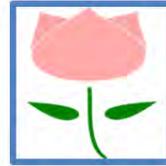
1. margarita



2. hortensia



3. violeta



4. tulipán



5. geranio



6. amapola



7. jazmín



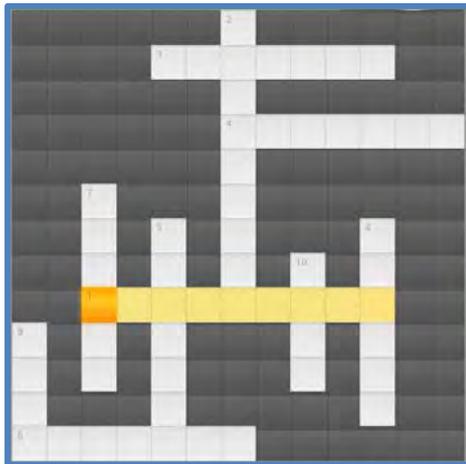
8. clavel



9. rosa



10. lila



5.20. Definición

Una tarea motivadora es pedir a los alumnos que inventen definiciones de objetos (proporcionamos la imagen) para que sus compañeros intenten adivinar de qué objeto se trata:



avión



espejo



botón



rastrillo



percha



5.21. ¿Quién hace qué?

Los alumnos deben agrupar imágenes y palabras en columnas referentes a campos comunes (profesiones, utensilios que utilizan, acciones de su trabajo...). También se pueden dejar algunos huecos libres para que los alumnos los completen:

	veterinaria/a	noticia
	futbolista	carne
	carnicero/a	ladrillo
	cartero/a	informar	pizarra
	dentista	balón
	zapatero/a	pared
	astronauta	cortar	carta
	pintor/a	pintar	diente
	maestro/a	escribir	coche
	escritor/a	coche
	mecánico/a	zapato
	periodista	perro
	albanil/a	jugar	libro

Tras esto se les puede proponer que digan o escriban frases, textos, pequeñas historias, incluyendo otras palabras si lo necesitan.

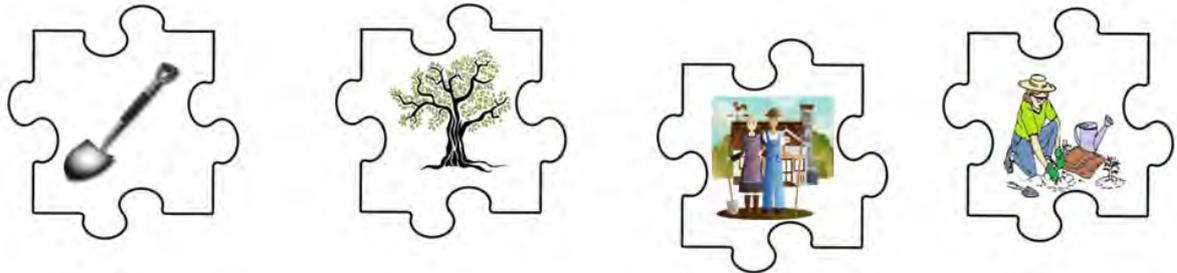


5.22. Puzle de palabras

Se juega igual que un puzle tradicional, solo que en cada ficha del puzle hay una imagen. Los alumnos deben unir distintas fichas para formar oraciones con sentido:



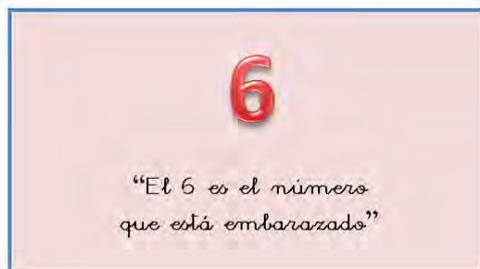
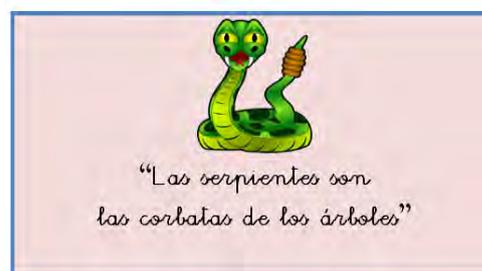
“El cocinero bate los huevos para hacer una tortilla de patatas”



“Los agricultores...”

5.23. Greguerías

Podemos utilizar las greguerías de Ramón Gómez de la Serna para que los alumnos creen definiciones parecidas de objetos:



5.24. Construimos palabras

Creamos palabras, de un campo temático o de varios, tomando el siguiente tablero como base. Para ello necesitaremos un dado y una ficha:

J		A	H		P	I	R		I	@	A	O
Q		@	R	J	N		F	@	N		S	J
W			T	L	E	@			E	@		K
E	@	B			E	T	@		V	U	J	
	W	P			@	R	A	@			Y	I
R		C	Y	H			@	L	A		P	L
G	H		@	I			T	A	F	E		
	N	S		G	F	I			A	S	@	
@	H	D	T		H	@			@	@	L	@
	A	F	R	E		P	Y	T				U
	@		I	W			@	Y	@	F	U	@
@	B		@	O	@	O		U	A	D	L	
B		G		@	U	@		I			J	
A	U	N	K	L	@	O		K	G	S	U	V
M	V	M	O		M	Z		L	A	D		J
E	X	L	@	C	N	S		N	D	F		
L	Z		V	O	@		C	@			N	P

1. Pueden empezar por cualquier esquina y moverse vertical u horizontalmente y hacia la izquierda o la derecha.
2. La arroba (@) representa cualquier letra, funciona como “comodín”.
3. Pueden usar una letra varias veces.
4. Deben tirar por turnos (se puede establecer un número, por ejemplo ocho) y con todas las letras que salgan se establece un tiempo para crear palabras, que se comprobarán al final en **enRÉDate**.
5. Gana quien más palabras logre crear.

5.25. Coleccionamos palabras

Elige una letra del abecedario, y selecciona diez palabras (sustantivos, verbos y adjetivos) de **enRÉDate** que empiecen por ella y que te resulten “llamativas”.

Intenta construir oraciones que tengan sentido con algunas de dichas palabras.

Recuerda que debes cumplir la regla de que todas las palabras de la oración deben comenzar por la misma letra, aunque puedes añadir artículos, preposiciones... que comiencen por esa misma letra.



“Los lagartos le lavan los dientes a los lobos los lunes en el lavabo”



*Otra opción, dependiendo del nivel de los alumnos, es que los artículos, demostrativos, preposiciones, etc. funcionen a modo de “comodines” y no cumplan esa regla, para facilitar la construcción de oraciones.

Igualmente, en función de su nivel, puede pedírseles que le den un aire “poético” a sus frases.

5.26. Pegamos palabras

¿Qué palabra nueva puedes formar uniendo el nombre de estas dos imágenes?



Solución: *camaleón*



Solución: *allavoz*



Solución: *escarabajo*

¿Puedes buscar más palabras de este tipo en *enRÉdate*?

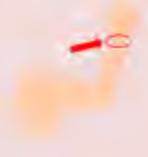
6. SINÓNIMOS, ANTÓNIMOS, HOMÓNIMOS...

6.1. Une con flechas los opuestos (antónimos)



Como variante de esta actividad, podemos ofrecer solo uno de los elementos y pedimos que escriban los opuestos. Igualmente, esta actividad puede emplearse para trabajar sinónimos y homónimos.

6.2. Para trabajar los sinónimos, une con flechas estas palabras con sus correspondientes imágenes

	muñeca	
	ratón	
	lengua	
	banco	
	polo	
	radio	

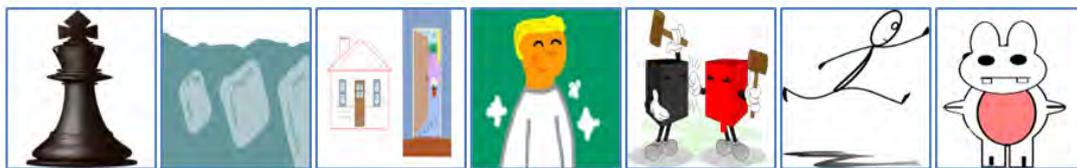


6.3. Partido de antónimos

Dibujamos un campo de fútbol en la pizarra, o mostramos en el ordenador el que proponemos a continuación. En una parte ponemos la “alineación” de palabras, y el alumno debe escribir la “alineación” que se le opone (antónimos) en la otra parte del campo:



mojado pequeño lleno desordenar subir desnudo último



negro fría cerrado limpio nunca rápidamente poco



7. FRASES, LOCUCIONES, COLOCACIONES, REFRANES...

7.1. Busca en enRÉDate frases, refranes... de estas áreas temáticas

a) Nombres de alimentos



b) Partes del cuerpo



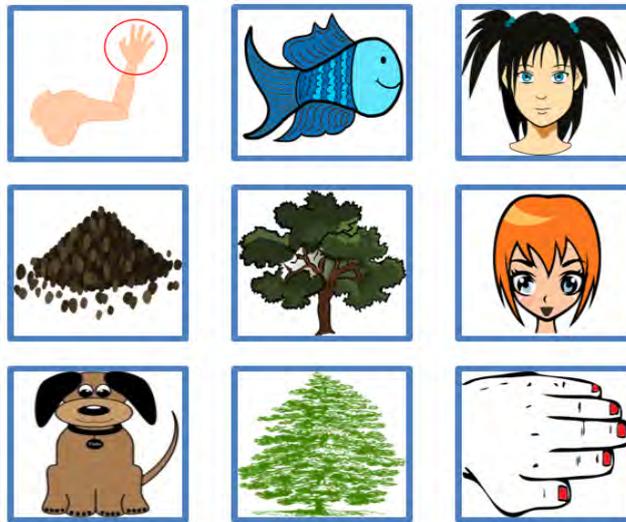
c) Elementos naturales



d) Animales



Otra opción es ofrecer las expresiones sin la palabra clave, y pedir que las completen con el nombre de las imágenes correspondientes:



Tras recopilarlas y completarlas, en gran grupo se intenta poner en común el significado de las mismas (con la ayuda del profesor cuando sea necesario, o incluso se puede pedir que pregunten alguna a los padres y familiares). Una vez hecho esto, los alumnos preparan un pequeño juego de rol en el que se aplique alguna de estas expresiones.

Otra opción es proponerles que preparen una pequeña situación comunicativa que deben representar (sin utilizar la expresión elegida), para que el resto del grupo ponga a dicha situación como "título" una de estas expresiones.

8. ¿SABÍAS QUÉ?

Aprovechando el volumen de información enciclopédica de [enRÉDate](#), planteamos diversas actividades. Para realizarlas aprovecharemos la información en diversas secciones del diccionario: en las propias entradas de las voces, al pasar el cursor sobre las imágenes, así como la incluida en la sección "¿sabías qué?" o en los enlaces a la Wikipedia y a Google.



8.1. Une con flechas el sonido que hacen estos animales

	<i>aullar</i>	
	<i>miar</i>	
	<i>lalar</i>	
	<i>relinchar</i>	
	<i>crstorar</i>	
	<i>graznar</i>	
	<i>ulular</i>	
	<i>bramar</i>	
	<i>mugir</i>	

Tras esto, el alumno debe buscar en *enRÉDate* más nombres de sonidos que hacen otros animales. Finalmente, el profesor reproduce los audios con los sonidos de cada animal para que los alumnos puedan identificarlos a modo de concurso.



8.2. ¿Verdadero (V) o Falso (F)?

a) La hormiga puede levantar 50 veces su propio peso (V)



b) Los leones son animales de la selva (V)



c) Los pingüinos vuelan (F)



e) La paloma es el símbolo de la paz (V)



f) La seda se obtiene de los capullos que fabrican unos gusanos (V)



g) Los camellos tienen una joroba y los dromedarios dos (F)



8.3. ¿Sabes comportarte?

Completa estas normas de convivencia con el nombre de las imágenes.

NORMAS DE CONVIVENCIA

Ayudar a las *p*_____ *m*_____ 

No jugar en la *c*_____ 

No tirar papeles al *s*_____ 

Recoger los excrementos de los *p*_____ 

Cruzar cuando el *s*_____  esté en verde

En el *c*_____  echamos el vidrio



9. APRENDEMOS CON CUENTOS, CANCIONES, POESÍAS...

9.1. Cuentos

LA RATITA PRESUMIDA

<http://goo.gl/Y1K4w3>

Escucha con atención el cuento. Después, pon el nombre a cada imagen según lo que has escuchado en el cuento, y tras esto completa la historia con dichas palabras en el mismo orden que has escuchado. Podemos ofrecer el nombre de las imágenes en una lista para que elijan el adecuado:

merienda barrer rata dormir novios
chuches vestido gallo perro ratón
moneda ¡guau, guau! ¡miau, miau!
casarse perdiz lazo gato ¡quiquiriquí!



Una **r**_____ estaba **l**_____ en la calle. Se encontró una **m**_____ y pensó comprarse unas **c**_____ o un **v**_____. y finalmente se compró un **l**____. Se fue a la calle para que la vieran.

Vino un **q**_____ y le dijo: “ratita, ratita, ¡qué guapa estás!, ¿te quieres casar conmigo?”

“¿Y por la noche qué harás?”

“¡**q**_____!”

“¡No, qué me asustarás!”

Vino un **r**_____ y le dijo: “ratita, ratita, ¡qué guapa estás!, ¿te quieres casar conmigo?”

“¿Y por la noche qué harás?”

“¡**q**_____!”

“¡No, qué me asustarás!”

Vino un **r**_____ y le dijo: “ratita, ratita, ¡qué guapa estás!, ¿te quieres casar conmigo?”

“¡Vete y no me molestes!”

Vino un **q**_____ y le dijo: “ratira, ratita, ¡qué guapa estás!, ¿te quieres casar conmigo?”

“¿y por la noche qué harás?”



“¡m_ _ _ _ , _ _ _ _ !”

“¡Qué dulce eres, íi, me casaré contigo!”

Se hicieron m_ _ _ _ _ , y se fueron a m_ _ _ _ _ , pero no había comida.

“Mi amor, en la cesta no hay nada... ¿qué vamos a comer?”

¿Qué crees que va a pasar?

¿Quién salva a la ratita?

“Ratita, ratita ¿te quieres casar conmigo?”

“¿y por la noche qué harás?”

“d_ _ _ _ _ y callar”

Se c_ _ _ _ _ , ly vivieron felices y comieron p_ _ _ _ _ !

¡Y colorín colorado, este cuento se ha acabado!

Una vez completada la historia, se vuelve a escuchar el cuento para comprobar que es correcto.



9.2. Canciones

LA VACA LECHERA

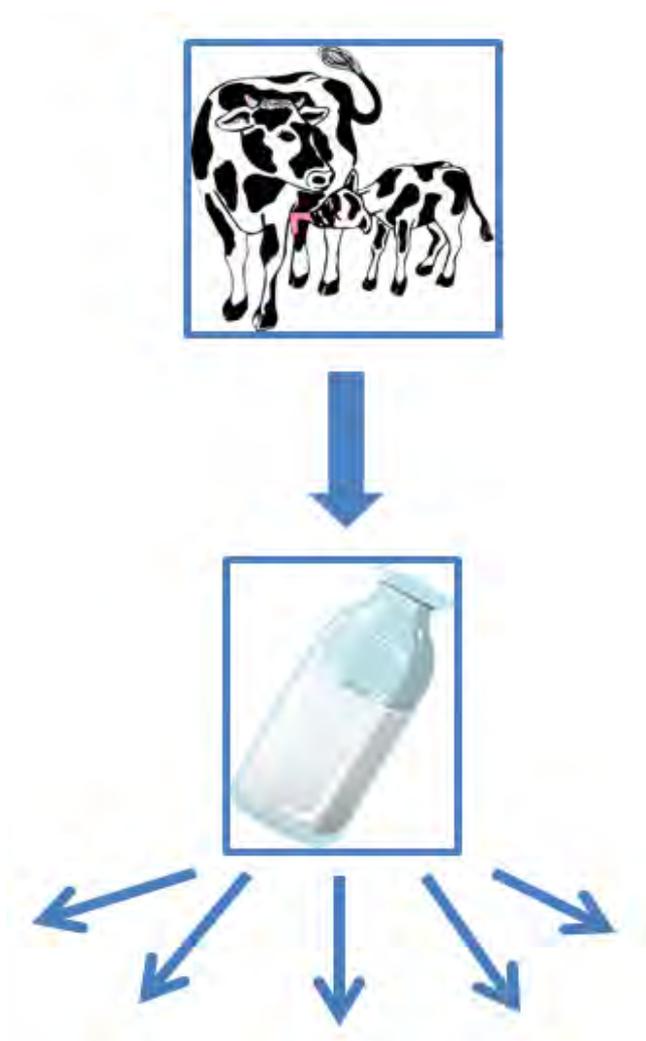
<https://goo.gl/O4NRzW>

1. Escucha la canción y contesta a las siguientes preguntas:

¿Qué da la vaca?

¿Qué productos podemos hacer con ella?

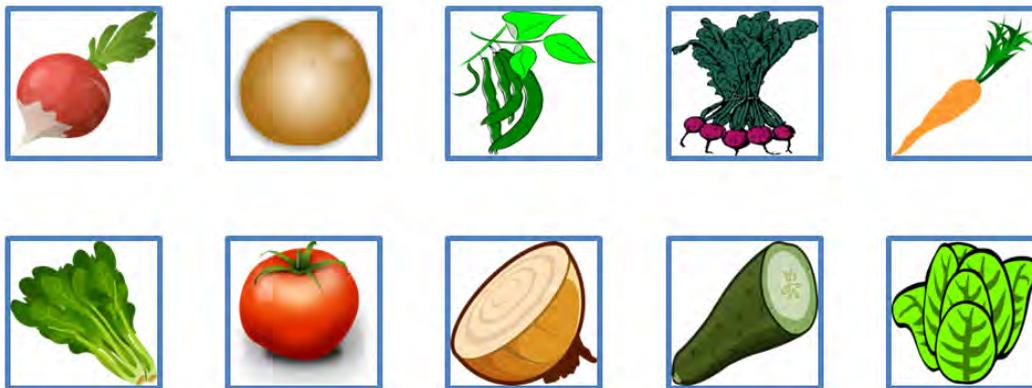
2. Busca en **enRÉDate** todos los productos que pueden hacerse con la leche y completa el siguiente diagrama:



LOS VEGETALES

<https://goo.gl/5fKAuD>

1. Escucha la canción y elige, de entre estas imágenes, los vegetales que aparecen en la ella:



2. Une con flechas cada vegetal con lo que dicen de él en la canción:

	<i>nutritivos/a</i>
	<i>puntiaguda</i>
	<i>vitaminas</i>
	<i>gordo</i>
	<i>sabor rico</i>
	<i>alargado</i>
	<i>blanca</i>
	<i>largo</i>
	<i>hojas</i>
	<i>azúcar</i>
	<i>olorosa</i>
	<i>sabor fuerte</i>
	<i>verde</i>
	<i>sabrosa</i>
	<i>rojo</i>



3. Contesta a estas preguntas:

¿Qué le gusta a todos los vegetales?

(El agua y el sol)

¿A quiénes les gustan mucho las zanahorias?

(A las vacas y a los caballos)

4. Une en qué alimentos podemos encontrar estos vegetales, según la canción

ensalada

hamburguesa

casi todas las comidas

pizza

sopa

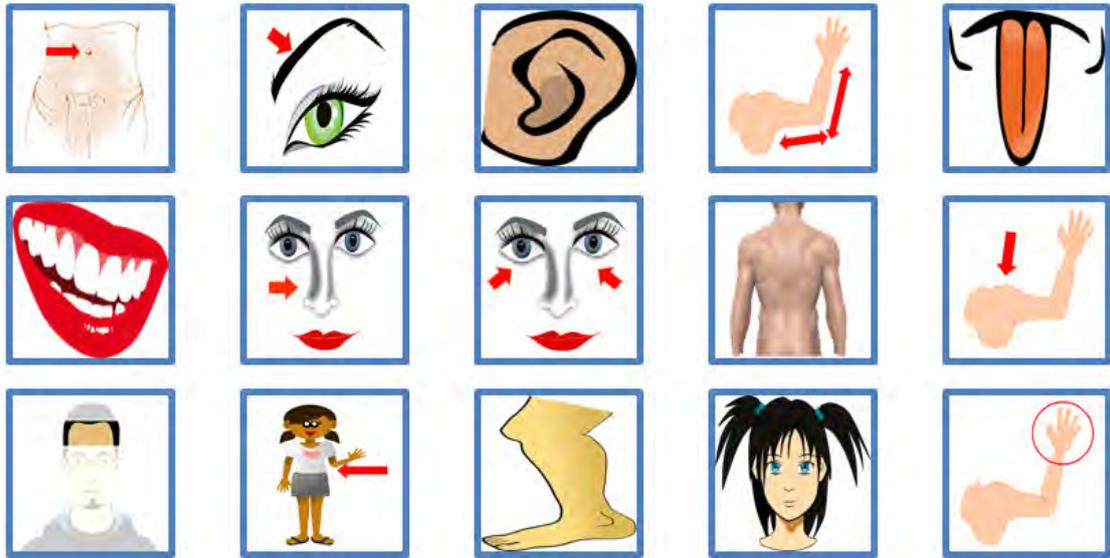


LAS PARTES DEL CUERPO

<https://goo.gl/9wqJFe>

1. Relaciona cada imagen con su nombre:

brazo cabeza frente hombro pierna
nariz cintura lengua ojo boca
espalda oreja ceja mano ombligo



2. Ahora escuchamos la canción: debes mover la parte del cuerpo cuando aparezca en la canción, y decirla tú también al mismo tiempo.



9.3. Poesías

Une con flechas cada palabra con su imagen y completa con ellas la poesía:



internet

televisión

noticias (2)

correo

jugar

periodista

Yo soy por _____

_____ de mi región.

Yo, en cambio, soy _____

de un diario de mi ciudad,

y en él escribo _____

de nuestra comunidad.

Conectados a la red

que llamamos _____

en el acto o en segundos

sabemos cosas del mundo.

Podemos también _____

mandarnos _____ y chatear

y de paso visitar

muchos lugares lejanos.

*Podemos pedir a los alumnos que, en grupos, creen ellos mismos sus propias poesías, dejando huecos para que sus compañeros las completen.





SEMINARIO DE LEXICOGRAFÍA HISPÁNICA (HUM 922)