

MEJORA DE LA COMUNICACIÓN

Con estas actividades, se pretende que de manera lúdica, disfrute del lenguaje.

Actividades

1. El play-back

Una persona está escondida y habla, mientras otra, gesticula y mueve los labios como si hablara.

2. La pantalla

El rostro sin voz.

Desde una caja (que representa el televisor) un “narrador” explica o cuenta algo sin hablar, ayudándose sólo de la mímica y gestualidad (por ejemplo: un día en..., una excursión...)

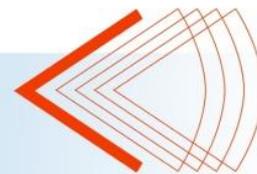
3. La radio

La voz sin rostro. De una caja cerrada (que representa una radio) sale la voz de una persona que explica o cuenta algo.

4. El teléfono

Dos interlocutores se hablan desde dos esquinas de la habitación, sin verse y se inventan situaciones cómicas, llamadas más formales con un maestro y más informales con un amigo....

Teniendo en cuenta el tono, la expresión, como se comienza, se mantiene o se cierra un coloquio....



5. El teléfono roto

Se sientan todos en círculo y la persona que conduce el juego dice una o dos palabras a la que está a su lado, ésta las susurra al oído de su vecino y así sucesivamente hasta llegar al último, que se comprueba si éste repite las palabras iniciales o si, por el camino, han sufrido algún extravío.

6. A la caza de expresiones

El mismo texto, por ejemplo, una frase, se repite con diferentes expresiones de cara y de tono de voz: alegre, asustado, triste, sorprendido, aburrido..

7. El error de expresión

Acompañar una frase con la expresión equivocada, por ejemplo:

Asunto triste => rostro alegre

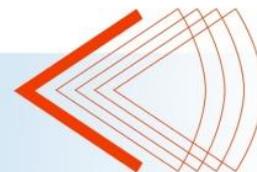
Asunto aburrido => rostro interesado

Asunto usual => rostro maravillado

Asunto excepcional => rostro aburrido

8. Los forasteros (adivina de dónde vengo)

El mismo texto (por ejemplo, una frase) es pronunciado por diversas personas con diferentes acentos, por ejemplo gallego, sevillano, catalán... o inglés, alemán, francés, ruso...



9. El juego de las situaciones

La misma frase es utilizada en situaciones diferentes y en diversos contextos para descubrir los cambios de significado, por ejemplo *Hoy es un día estupendo* pronunciado por:

- dos chicas que quieren ir de excursión
- dos vendedores de paraguas
- el automovilista que encuentra una multa en el limpiaparabrisas
- la esquiadora caída en la pista

10. Juego de roles

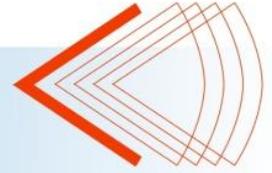
Se empieza con una escenificación que, a una orden de uno de los participantes, se interrumpe para intercambiarse, rápidamente, los papeles; naturalmente, con el nuevo rol se asume un nuevo punto de vista, por ejemplo:

- padre (severo y exigente) / hijo (perezoso, mentiroso, desganado)
- profesor/alumno
- guardia/automovilista
- policía/ladrón
- vendedor/cliente

11. Esos animales de mis compañeros

Describir a los compañeros de clase con las características de los animales más comunes (incluso como serie de dibujos):

- Tania es (alegre como) un jilguero.



- Pablo es (lento como) una tortuga.
- Ana es (pegajosa como) una lapa.
- Martín es (ágil como) una ardilla.
- Clara es (ligera como) un ratoncito.

12. Digámoslo con ironía

Completar las frases:

- La madre vuelve a casa y encuentra la mesa llena de mermelada. Entonces le dice a su hijo Juan: “... ”
- María José llega tarde a clase. La profesora le dice: “... ”
- Jonatan llega a clase temprano por primera vez en todo el curso. La maestra le dice: “... ”
- Iván sorbe la sopa, mastica haciendo ruido, esparce la comida por la mesa. Marta le dice: “... ”
- Después del taller de pintura, Sofia tiene la cara y las manos llenas de pintura. La docente le dice: “... ”