

Actividad:

Juego con palabras

OBJETIVOS

- Despertar el interés por las palabras.
- Incrementar la habilidad de observación e identificación.
- Fomentar el aprendizaje a través de la diversión.

DURACIÓN

50 minutos aproximadamente

EDAD

A partir de los 9 años de edad

MATERIAL

- Lápiz o bolígrafo
- Goma de borrar
- Folio en blanco

Palabras con historia

¿Cuáles de estas palabras no aparecerían en un diccionario de hace 400 años?

- Autobús
- Boca
- Idea
- Ordenador
- Erizo
- Teléfono
- Naranja
- Ascensor

Palabras sin palabras

En los correos electrónicos se emplean emoticonos, símbolos hechos con comas, paréntesis y letras que indican cómo se siente la persona que escribe (contenta, triste...) Para saber qué significa necesitas utilizar todo tu ingenio. Une cada símbolo a su descripción correspondiente.

- :-) o :) Un beso
- :-(o :(Sacar la lengua
- ;-) Sorpresa
- :-D Alegría
- :-* Guiñar un ojo
- 8-) Una sonrisa
- :-P Tristeza
- :-O Una sonrisa con gafas



Palabras literarias

Hubo un caballo alado muy famoso. Se llamaba Pegaso y, según cuenta la historia, era hijo del dios del mar, Poseidón. Después de muchas aventuras, Pegaso, que era capaz de volar, fue el encargado de transportar el trueno y el rayo.

La historia de Pegaso es un tipo de relato especial. Está protagonizado por dioses o héroes y ocurre en una época muy lejana.

Descifra el código y averigua cómo se llaman estas historias.

L H S Ñ R



Las historias se llaman: M _ _ _ _