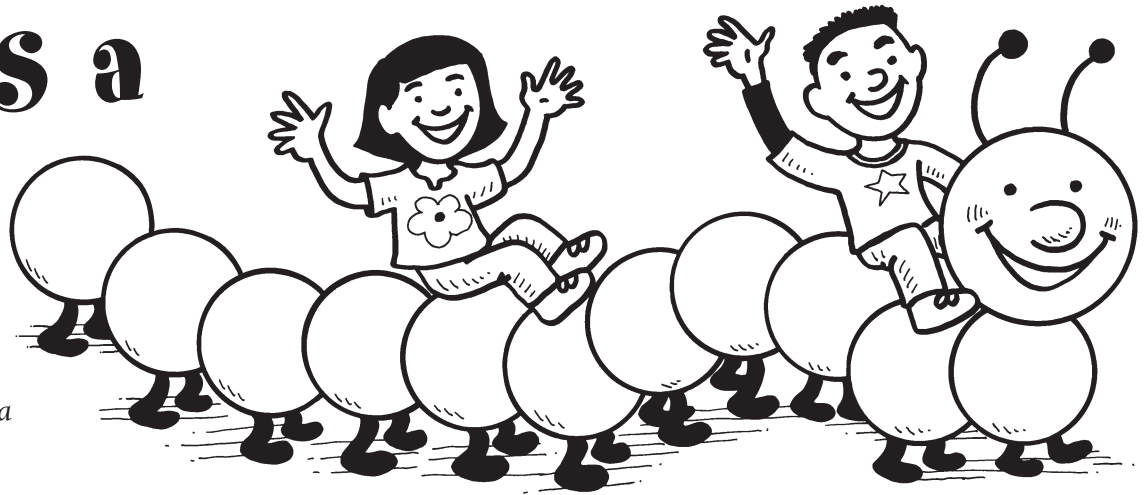


Vamos a

Se necesita todo tipo de palabras—grandes y pequeñas—para formar un vocabulario fuerte. Disfruten de estos juegos y actividades mientras ayuda a sus hijos a que aprendan palabras básicas, opuestos y mucho más.



jugar

Búsqueda de palabras básicas

Organice una búsqueda del tesoro en libros de imágenes para que su hijo expanda su vocabulario de palabras básicas. (Nota: Palabras básicas son las que en inglés se dan con mucha frecuencia como *a*, *for*, *now*, o *and*. Busquen una lista en la red o pídanse a la maestra de su hijo.)



Necesitarán seis papelitos adhesivos por jugador y varios libros de imágenes para compartirlos. Escriban una palabra básica distinta en cada papelito. A continuación dividan los papelitos por igual entre los jugadores.

Cada jugador intenta emparejar las palabras de sus papelitos con palabras en un libro. Peguen los papelitos en las páginas y gana la primera persona que se deshaga de todos los papelitos y que lea en voz alta las palabras. Hagan más papelitos y jueguen de nuevo.

Antónimos y sinónimos

Es más fácil que su hija entienda el significado de una palabra nueva si puede relacionarla con una palabra que ya conoce. Jueguen con *antónimos* (opuestos) y *sinónimos* (palabras con el mismo o parecido significado) para ampliar su vocabulario.

Piense en una palabra que su hija use a menudo, por ejemplo *inmenso*. Luego lancen un dado por turnos. Si les sale un número par (2, 4, 6), digan un antónimo para la palabra (*diminuto*, *minúsculo*, *pequeño*). Si les sale un número impar (1, 3, 5), digan un sinónimo (*gigantesco*, *enorme*, *grande*). ¿Cuántas veces pueden lanzar hasta que no se les ocurran más palabras?

Alfombra de aliteración

“¡Juan y José jugaron al julepe en la jungla!” Es divertido pronunciar frases con aliteración—palabras que empiezan con el

mismo sonido—y con ellas su hijo usa los sonidos de las letras para pensar en nuevas palabras.

Dígale a su hijo que elija una letra (por ejemplo, P). El primer jugador dice una palabra que empiece con la letra (*púrpura*). La segunda persona añade una palabra que empiece con el mismo sonido (*panqueques púrpura*).

El siguiente jugador añade otra palabra (*panqueques púrpura peculiares*) y así sucesivamente. Un jugador queda eliminado cuando no pueda pensar en una palabra nueva o recordar las anteriores. Las palabras se puede añadir en cualquier orden, al principio o al final de la frase o en cualquier otra posición. La última persona del turno se encarga de convertir las palabras en una frase. (“Es peculiar que los pingüinos coman panqueques púrpura”.)

Palabras hiladas

La mejor forma de que su hija recuerde el significado de palabras nuevas es que las oiga usadas en contexto. Las conversaciones cotidianas facilitan que esto ocurra:

- En el auto hablen de cosas que ven, como árboles o edificios altos. (“¡Uy, mira qué brotes! Parece que fue ayer cuando los árboles estaban desnudos”.)

- Cocinen juntas y use palabras nuevas para comentar lo que están haciendo. (“Por favor, pásame el colador para que lave los arándanos”.)



- A la hora de acostarse pregúntele a su hija por su día y cuénteles lo que ocurrió en el suyo. (“Tuve una jornada ajetreada en el trabajo, la tienda *desbordaba* de clientes. Y tu día, ¿qué tal?”)

continúa

El juego de las categorías

Use categorías conocidas como deportes, ropa, vehículos y plantas para ayudar a su hija a aprender palabras nuevas. Que ella elija las categorías y luego túrnense diciendo términos que encajan en ellas.

Por ejemplo, palabras relativas al deporte podrían incluir *béisbol*, *hockey*, *lacrosse* y *fútbol*. Si a su hija le cuesta trabajo pensar en una palabra dele pistas. Digamos que la categoría es plantas. Podría preguntarle: “¿Cuál es el nombre de la flor que te enseñó la abuelita en el jardín la semana pasada?” La última persona que diga una palabra que encaje, se encarga de elegir la siguiente categoría.

Idea: Compliquen el desafío proponiendo categorías más específicas (deportes que no usan pelota, plantas que comemos).



Bingo de vocabulario

Su hijo puede emparejar palabras y definiciones en este juego de bingo.

Que cada jugador haga un cartón de bingo con cuatro filas con cuatro recuadros en cada una. Use las listas de la ortografía o del vocabulario de su hijo y escriban cada palabra en cualquier recuadro de su cartón.

Una persona puede ser el “cantor”. El cantor usa un diccionario y lee las definiciones de las palabras, de una en una, sin revelar las palabras. Los jugadores cubren

la palabra correcta en sus cartones con una ficha de bingo o cualquier otro marcador (gomita, esponjita dulce). Quien primero rellene cuatro recuadros en horizontal, vertical o en diagonal grita “¡Bingo de palabras!” A continuación lean las palabras ganadoras en voz alta y digan qué significan.

Saca palabra

Su hija usa un *grifo* cada día, ¿pero sabe que se llama así? Esta versión del juego de los palitos puede enseñarle nuevos términos.



Necesitarán 24 palitos de manualidades y un marcador o bolígrafo. Escriban en cada palito un objeto de uso diario que quizá no conozca su hija. *Ejemplos:* *rallador*, *otomana*, *edredón*. Para jugar, pongan los palitos en un montón. La primera jugadora intenta sacar un palito sin mover los otros. Si lo consigue, ayúdela a que lea la palabra y dele pistas para que encuentre el objeto. (“Ponemos los pies ahí cuando nos sentamos en el sofá.”) Ver el objeto después de aprender cómo se llama es una buena manera de recordar la palabra.

Si una jugadora mueve otro palito, pierde el turno. Sigán jugando hasta que se terminen todos los palitos. Gana la jugadora con más palitos. **Nota:** Cuando nadie pueda sacar palito sin mover los demás, espárganlos de nuevo.

Mi mural de palabras

Estimule el vocabulario en inglés de su hijo y su creatividad haciendo un mural de palabras.

Busquen en el diccionario y que su hijo haga una lista con palabras que le gusten. *Ejemplos:* *dazzle*, *lollipop*, *whirl*. Lean juntos sus definiciones y que él escriba las palabras con letras grandes en cartulina. A continuación, que ilustre los significados de las palabras con dibujos o pegatinas. Podría dibujarse a sí mismo en una atracción de la feria y añadir flechas apuntando a *whirl*. Cuelguen los carteles por su habitación. ¡Lo rodearán palabras atractivas que se aprenderá y con las que disfrutará!

Consejo: Anime a su hijo a que añada nuevas palabras a su pared cuando lea.



Estrellas de la lectura

EDICIÓN 2016

Preparados, listos, ¡a leer! Rete a su hija a que sea una estrella de la lectura. Empiecen con esta gran lista de libros de ficción y de prosa informativa, dígame que elija uno y ya habrá dado el primer paso. Puede usar el registro en el reverso para llevar la cuenta de lo que lee.



Waiting (Kevin Henkes)

Cada día cinco amigos (que son juguetes) se sientan en la ventana y esperan. Vean qué esperan el perrito, el oso, el cerdito, el búho y el conejo y qué sucede cuando aparecen los visitantes. Esta tierna historia da lecciones sobre la espera y la paciencia.

What If You Had Animal Teeth? (Sandra Markle)

Descubran por qué los animales tienen distintos tipos de dientes ¡y luego imaginen esos dientes en un ser humano! Este libro enseña a su hijo cómo son los dientes de animales como los narvales y las serpientes de cascabel combinando hechos reales con escenarios inventados. Y también recibirá ideas para cuidar sus propios dientes.

Art from Her Heart (Kathy Whitehead)

Clementine Hunter aprendió sola a pintar y a crear obras de arte con cualquier tipo de materiales que se encontraba. Cuando sus obras llegaron por fin a un museo, a ella le negaron la entrada a causa del color de su piel. Entérense de la vida y la obra de esta artista folk estadounidense mediante esta biografía bellamente ilustrada.



Squeak, Rumble, Whomp! Whomp! (Wynton Marsalis)

Acompañen a un niño de Nueva Orleans en esta “aventura sónica” mientras él escucha los sonidos que lo rodean. Su hijo disfrutará con el “Bum! Brrrum BRRRUMBLE!” del gran bombo y con el “jurr jurr” de las tijeras del barbero en este libro lleno de onomatopeyas escrito por un famoso trompetista.

If You Lived Here: Houses of the World (Giles Laroche)

¿Se pregunta su hija cómo son las casas en otros lugares del mundo? En este libro de prosa informativa verá chalets en las montañas de Suiza y visitará una yurta en Mongolia. Es un libro repleto de información sobre nombres de viviendas, los materiales usados para construirlas, dónde se construyeron por primera vez y mucho más.

Maple (Lori Nichols)



Maple recibe su nombre por un árbol que sus padres plantaron cuando era bebé. Maple crece a la par de su árbol. Le canta y a veces imagina que ella es un árbol. Pero un día, los papás de Maple la sorprenden con un nuevo árbol y una nueva hermana. El primer árbol de la serie Maple and Willow. (Disponible en español.)

Ralph Tells a Story (Abby Hanlon)

Ralph tiene que escribir un cuento para clase, pero a diferencia de sus compañeros no se le ocurre ninguna idea. Pero todo cambia el día que se esconde debajo de su pupitre para evitar escribir y la inspiración le llega en la forma de una oruga. Incluye “Consejos para escribir de Ralph” al final de la historia.

Rocks: Hard, Soft, Smooth, and Rough (Natalie M. Rosinsky)

Su hija puede leer todo tipo de cosas sobre las rocas en este libro de prosa informativa de la serie Amazing Science. Verá fotos de distintas clases de rocas y aprenderá a identificarlas. Contiene un glosario y amenas actividades. (Disponible en español.)



The Popcorn Astronauts and Other Biteable Rhymes (Deborah Ruddell)

La lectura de estos poemas les abrirá el apetito a usted y a su hija ¡porque todos tratan de comida! Disfruten de estos imaginativos poemas con sabrosos títulos como “Only Guacamole!” y “Voyage of the Great Baked Potato Canoes”. Estos poemas rimados están organizados por estación del año.

continúa



Mi registro de lectura



1	_____	_____
	Título	Autor
2	_____	_____
	Título	Autor
3	_____	_____
	Título	Autor
4	_____	_____
	Título	Autor
5	_____	_____
	Título	Autor
6	_____	_____
	Título	Autor
7	_____	_____
	Título	Autor
8	_____	_____
	Título	Autor
9	_____	_____
	Título	Autor
10	_____	_____
	Título	Autor
11	_____	_____
	Título	Autor
12	_____	_____
	Título	Autor
13	_____	_____
	Título	Autor
14	_____	_____
	Título	Autor
15	_____	_____
	Título	Autor

_____ es una **Superestrella de la lectura**

Nombre

CONTAR Y ESCRIBIR HISTORIAS

¡Ponga a su hija a inventar historias! Con estas ideas para contar y escribir historias, estimulará su imaginación y desarrollará destrezas de lenguaje oral, soltura y escritura creativa.



CUENTOS PARA CONTAR

TEATRO DE LIBRO ILUSTRADO

Su hija calentará sus músculos de contar cuentos representando uno de sus libros favoritos. Lean primero el libro en voz alta unas cuantas veces. Y luego, ¡a dramatizarlo! ¿Qué voces, gestos y ademanes usará para dar vida a los personajes? Si está leyendo *Go, Dog. Go!* (P. D. Eastman), puede imaginar que es el perro esquiador y decir “¿Te gusta mi sombrero?” *Idea:* Fílmela para que pueda ver las partes que tal vez quiera cambiar. Cuando esté lista podría contarle su historia al resto de la familia.

CUENTOS POR TODAS PARTES

Se pueden contar cuentos en cualquier momento y en cualquier sitio. He aquí cuatro ocasiones.

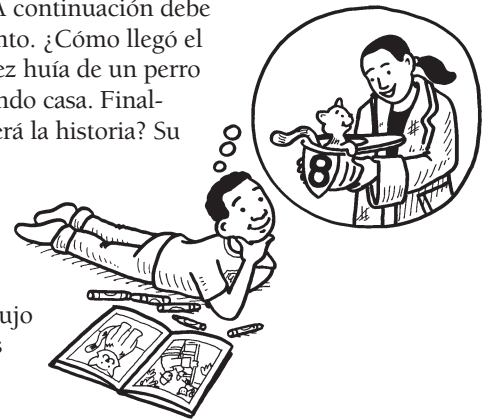
1. Pídale a su hijo que se invente una aventura en su zona de obras de juguete o en la fortaleza de Lego mientras juega.
2. Acurríquense con fotos de la familia y compartan historias relatando los recuerdos que les sugieren.
3. Vayan a representaciones de marionetas, obras de teatro o ballets y que su hijo le cuente la historia después.
4. Inventen cuentos fantásticos a la hora de dormir. El suyo podría tratar de un paraguas volador mientras que su hijo podría contar las aventuras de su conejito de peluche en el bosque.



LOS LIBROS DE COLOREAR COMO INSPIRACIÓN

Relájense coloreando juntos libros para colorear. Luego usen sus dibujos como inspiración para una historia. Digamos que su hijo colorea un dibujo de un bombero que está salvando a un gatito atrapado en un árbol. ¿Desde qué punto de vista quiere contar la historia, desde el del bombero o desde el del gatito?

¿Cómo cambiaría su historia dependiendo de cómo la cuente? A continuación debe imaginar un argumento. ¿Cómo llegó el gatito al árbol? Tal vez huía de un perro o quizá estaba buscando casa. Finalmente ¿cómo resolverá la historia? Su hijo puede inventar un final feliz como “El gatito se fue a vivir a la estación de bomberos”. Puede enseñar el dibujo que coloreó mientras cuenta la historia.



HISTORIA DE ABC

En esta actividad para contar historias en familia, su hija escribe con esmero cada letra del abecedario en una ficha de cartulina. Barajen las fichas y coloquen la baraja boca abajo. La primera persona saca una ficha y empieza una historia basándose en esa letra. Para X podría decir: “Un día, un niño descubrió un xilófono mágico”. Pongan la ficha bocarriba en la mesa. La siguiente persona dibuja una nueva letra, la pone junto a la primera y continúa la historia. Para la H podría decir: “El niño se echó el hombro y se fue al pueblo”. Sigán hasta que hayan usado 10 fichas. La última persona termina el cuento. A continuación elijan una nueva letra y empiecen una nueva historia.

continúa



HISTORIAS PARA ESCRIBIR

AVENTURAS CON MAPA

Guarden mapas de lugares que visitan como el zoo, un parque estatal o un museo. Cuando lleguen a casa, su hijo puede escribir una historia sobre su viaje y usar el mapa para mantener la secuencia. Primero, que trace su ruta con un crayón y que añada una estrella en cada uno de los lugares donde se detuvieron. En un mapa del zoo puede poner una estrella junto al zoo interactivo, las jirafas o el foso de los leones. A continuación dígame a su hijo que le dicte o que escriba una frase o dos sobre cada parada. Recuérdele que use palabras que indican secuencia (*primero, luego, a continuación, finalmente*) para que su historia fluya. “Primero nos detuvimos en el zoo interactivo. Las cabras olian raro y tenían el pelaje rasposo”. Ayúdelo a leer su narración en voz alta, señalando el mapa como referencia.

COMBINACIONES DE PERSONAJES

Sugíerale a su hija que escriba un “puré” de cuentos, combinando personajes de distintos libros. Por ejemplo, podría escribir que Amelia Bedelia da una fiesta de cumpleaños para Fancy Nancy. Cuando su hija termine el primer borrador puede dibujar ilustraciones que lo acompañen. Anímela a que busque en los dibujos detalles que puede añadir a su narración. En vez de “Amelia puso el glaseado en el pastel” podría escribir “Amelia recubrió el pastel de tres capas con remolinos de color rosa”. Cuando corrija su historia, grapen las páginas y las ilustraciones en forma de libro.

PIEZAS AUSENTES

Ríanse a carcajadas—y que su hijo practique el uso de las partes del lenguaje—con este loco juego al estilo de Mad Libs. Que su hijo piense en una idea para una historia (una aventura submarina, un ladrón de galletas). A continuación cada uno de ustedes escribe una historia sobre el tema dejando espacios en blanco y sustituyendo cada nombre con indicaciones que diga si se trata de una *persona, lugar o cosa*. Ejemplo: “Una mañana _____ (*persona*) se levantó y se preparó para su viaje a _____ (*lugar*). Cuando llegó vio _____ (*cosas*) moradas flotando en el agua”. Sin mostrar sus narraciones, pídanle a la otra persona que ponga un nombre en cada espacio en blanco (“Necesito el nombre de una persona, ahora un lugar” y así sucesivamente). Intercámbiense los papeles y lean en voz alta sus cuentos. *Idea*: Escriban una nueva historia dejando en blanco los verbos (palabras que indican acción) o los adjetivos (palabras que describen).



EN BUSCA DE INSPIRACIÓN

Desate la imaginación de su hija con estas ideas para empezar historias:

- Escriban 10-20 preguntas tipo “y si” en tiras de papel. Ejemplos: “¿Y si los árboles hablaran?” “¿Y si las mariposas fueran tan grandes como autos?” Pongan las tiras en un frasco transparente de plástico. Su hija puede elegir una cuando quiera escribir.
- Cuando salgan de paseo túrnense imaginando historias que vean por el camino. Tal vez un elefante invisible abolló la esquina del buzón, por ejemplo. Ayude a su hija a escribir las historias cuando regresen a casa.



- Mezclen las cartas de un juego de Memoria. Dígame a su hija que elija tres al azar—por ejemplo un pez, un helado y un triciclo—y las entrelace en una historia.

- Hagan una lista de seis problemas numerados que podrían producir una buena historia. Ejemplos:

1. Ruido misterioso
2. Llave perdida
3. La hierba se vuelve azul

Que su hija lance un dado y escriba una historia relativa al número que le salió (si sale un 1, escribe sobre un ruido misterioso).