

DE PASATIEMPOS Y ROMPECABEZAS:

CONJURANDO COMPUESTOS

Guía de reflexión gramatical



EQUIPO CREATIVO

VICENTE RODRÍGUEZ

SILVANA ARRIAGADA

BENJAMÍN ALARCÓN (ILUSTRACIÓN)



Meta de aprendizaje:

Comprender **el significado de las palabras** a partir de su estructura interna o los elementos que la conforman.



Lee el siguiente texto y, posteriormente, responde las preguntas de reflexión. Durante la lectura, presta especial atención a las palabras subrayadas.

La juguetería

Liana Castello

En la medianoche y mientras todos duermen juegan los juguetes, mucho se divierten.

Marchan ordenados muchos soldaditos visten uniformes, les quedan bonitos.

Hay un tiovivo de muchos colores que invita una vuelta a varios ratones.

Las muñecas buscan algún pasatiempo no quieren dormirse por aburrimiento.

Hacen trabalenguas y se quedan quietas o rompecabezas con más de cien piezas.

Canta un piratita tierno y pelirrojo con cuerpo de paño y parche en el ojo.

Un ciempiés a cuerda, camina veloz cuenta sus pasitos. Va de dos en dos.

Un espantapájaros de tela muy suave recita en voz alta los versos que sabe.

De muy malhumor un oso despierta con tanto alboroto culminó su siesta.

La dueña molesta también se despierta ve a sus juguetes, queda boquiabierta.

Al día siguiente y en la sobremesa como durmió mal, el sueño le pesa.

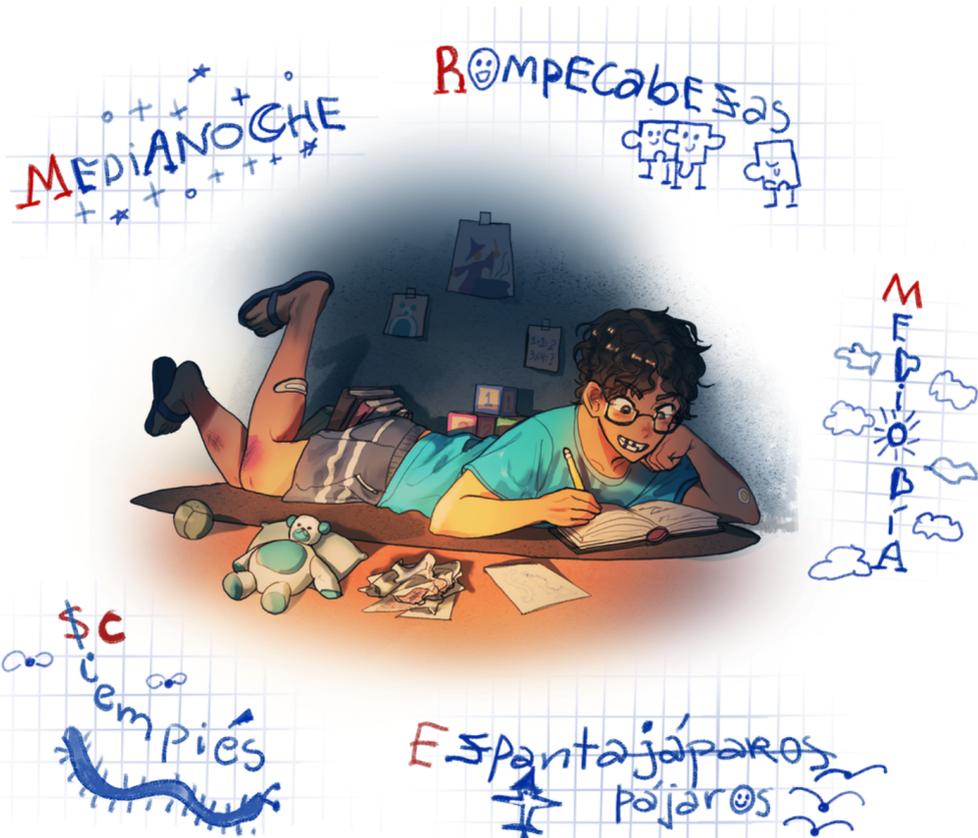
Pero mira el sol de ese mediodía y a una nueva tarde, da la bienvenida.



A partir de la lectura y del énfasis en las palabras subrayadas, responde las siguientes preguntas:

- ¿De qué se trata el texto?, ¿qué tema(s) aborda?, ¿cómo lo sabes?

- ¿Por qué crees que el texto se llama "La juguetería"? Si tuvieras que ponerle otro título, ¿cuál sería?



¿Desconoces el significado de alguna de las palabras del texto? Te sugerimos buscarlas en el diccionario antes de avanzar a la siguiente actividad.

- Vuelve al texto y lee nuevamente las palabras subrayadas. ¿Qué tienen en común? Para responder, considera la pista gramatical:



- Considerando tu respuesta anterior, ¿conoces otras palabras que se formen así en español?



Hora de jugar

Un hechicero en la cima de su torre se dedica a crear mágicas criaturas y extraños objetos. Un día, un mago maligno entró a su torre y lanzó un conjuro que revolvió sus creaciones, dejándolas todas sin sus nombres originales. ¡Ayuda al hechicero a recordar cómo se llamaban sus objetos y criaturas!

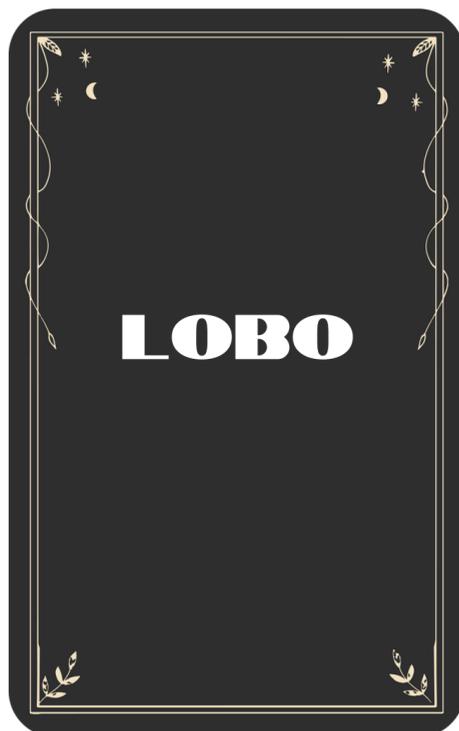


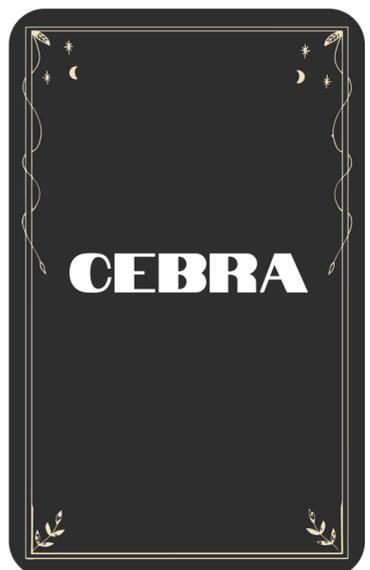
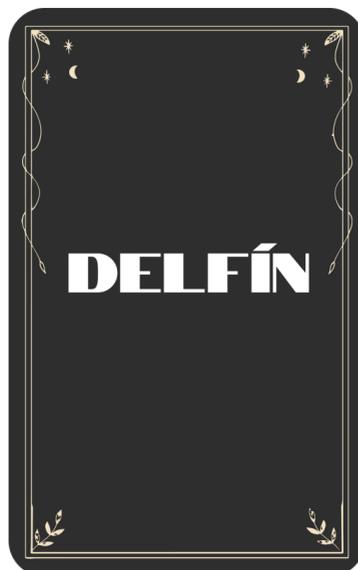
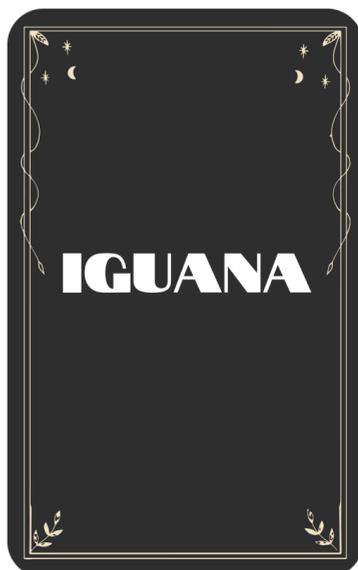
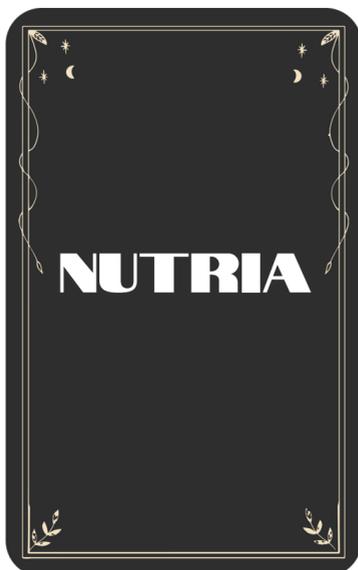
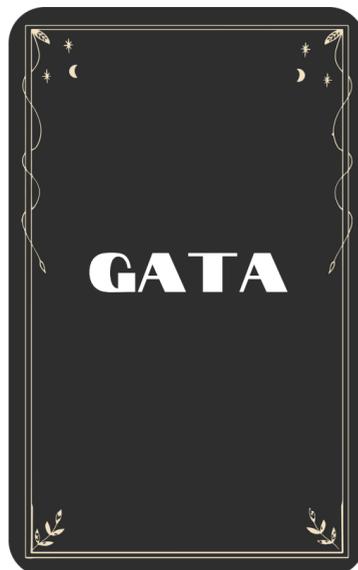
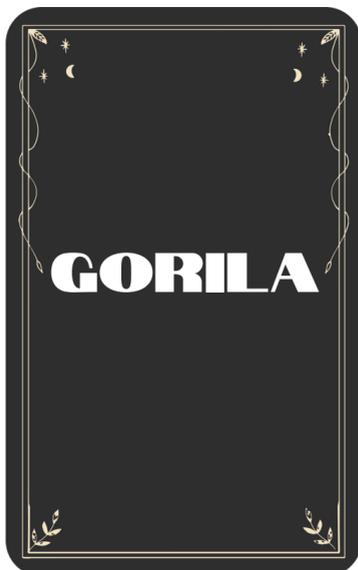
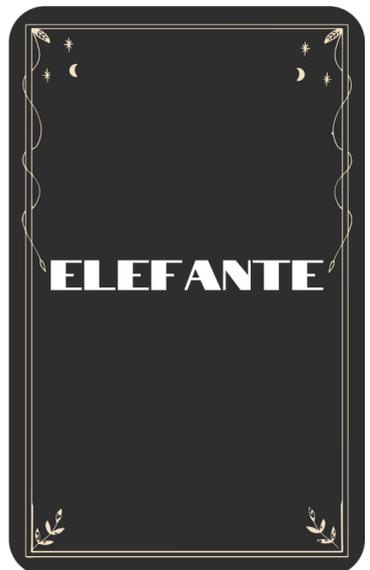
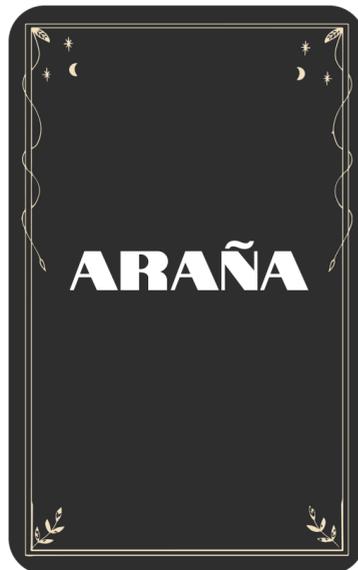
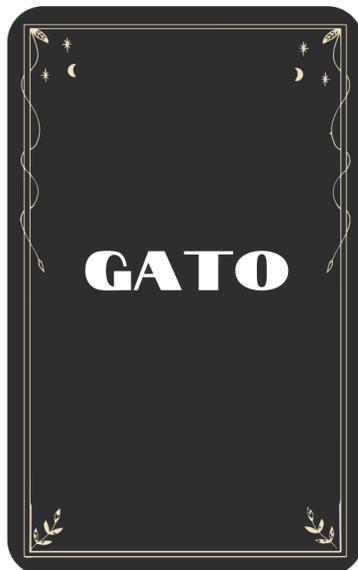
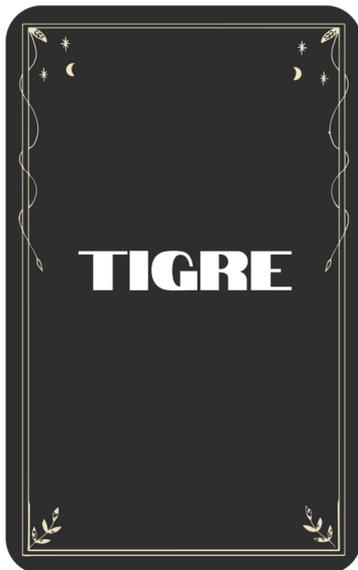
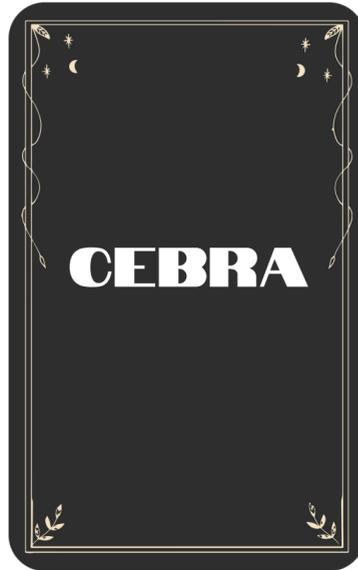
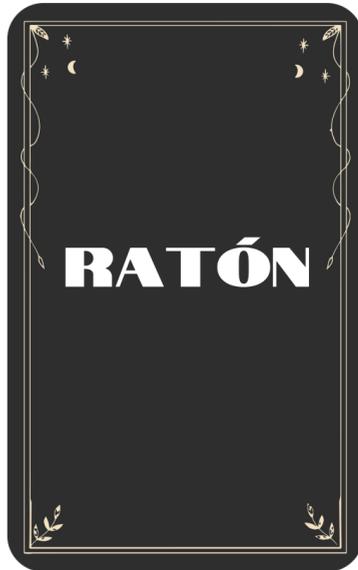
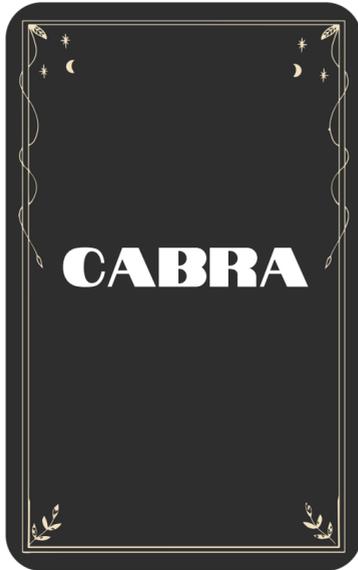
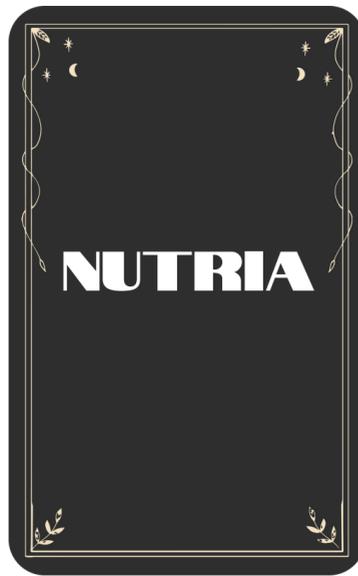
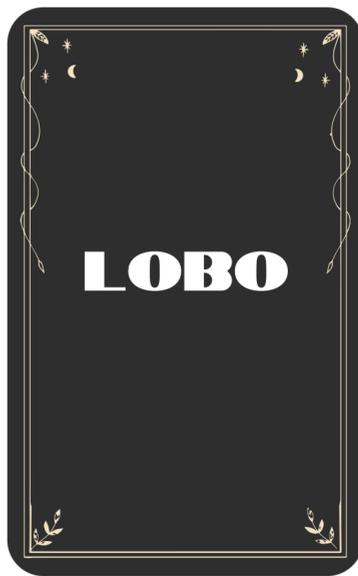
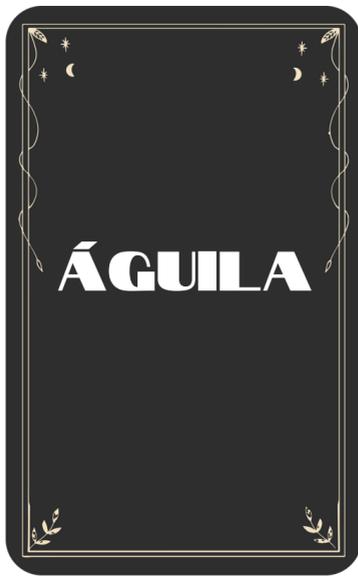
Instrucciones

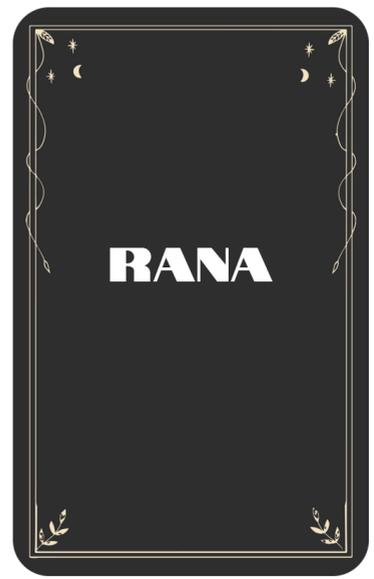
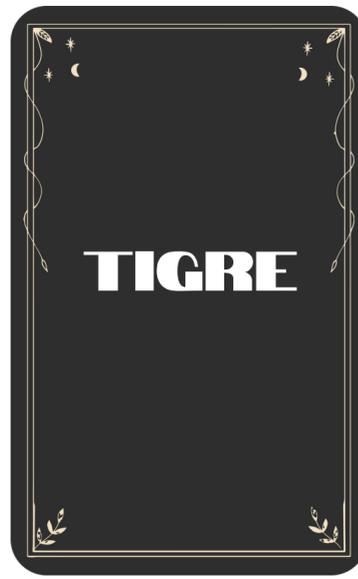
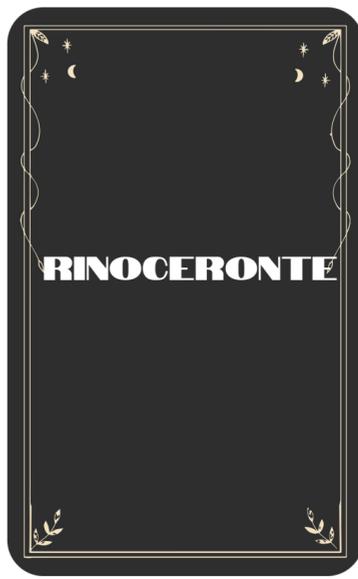
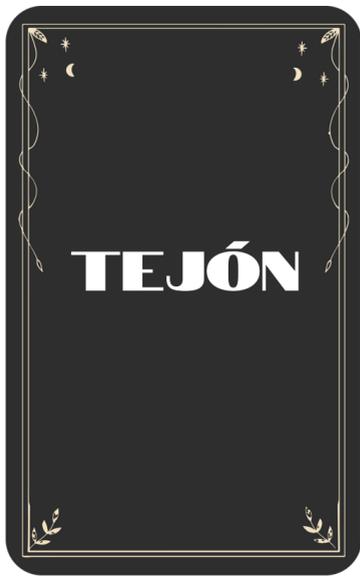
Memorice: conjurando compuestos

1. Reúnete con dos compañeros para formar un grupo de tres estudiantes.
2. Recorten las tarjetas y pónganlas boca abajo, para que ningún jugador pueda ver su contenido.
3. En turnos, cada jugador deberá voltear tres cartas. Si logra relacionar cartas que formen una criatura, se queda con ellas. Si no lo logra, debe voltearlas nuevamente.
4. La idea es que cada jugador vaya memorizando el lugar de las cartas, para que, de esa manera, pueda ir probando combinaciones que le permitan formar una criatura.
5. Para lograr una combinación exitosa, el jugador debe voltear dos palabras y una imagen de la criatura.
6. Al conseguir la combinación, el jugador debe crear un compuesto para nombrar a la criatura en cuestión. Para esto, los jugadores deben contar hasta 15 en voz alta. La creación del nombre debe ocurrir en ese tiempo y debe decirse en voz alta. De no hacerlo, se deben voltear nuevamente.
7. Gana quien obtenga más cartas una vez finalizada la partida.

EJEMPLO:







¿Qué aprendimos?

- ¿Qué es un compuesto?
- ¿Cómo se forman estas palabras?
- ¿Qué compuestos aprendiste en esta actividad?
- ¿Para qué nos sirve este aprendizaje?