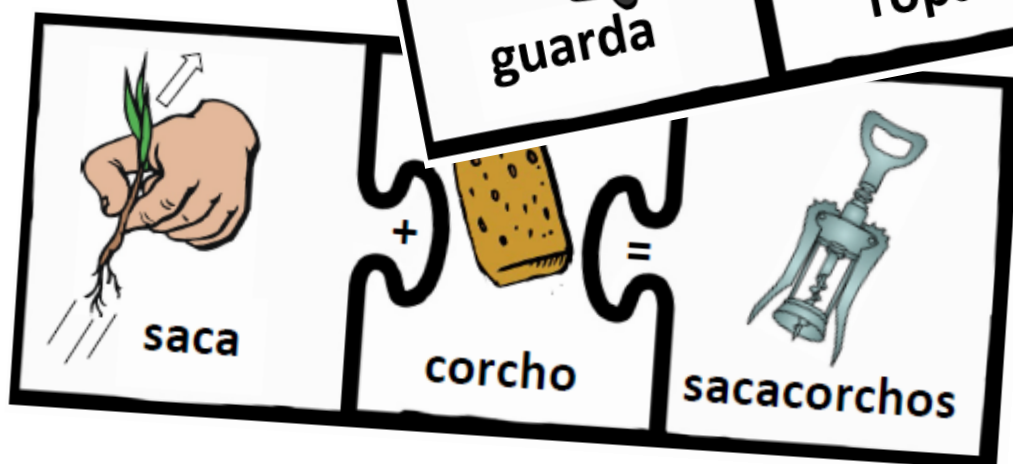


# GRA-14

## Palabras

compuestas: ¿Qué son? ¿Qué hacen?



## GRA-14 **Palabras compuestas: ¿Qué son? ¿Qué hacen?**

*(Compound Words: What Are They? What Do They Do?)*

**Students will spell compound words and divide them into two parts.**

**Los estudiantes deletrearán palabras compuestas y las dividirán en dos partes.**

**MATERIALES:** *Tiras de papel con palabras compuestas pre-escritas*

En esta actividad, los estudiantes aprenden a deletrear palabras compuestas al dividir estas palabras en sus componentes. Prepare de antemano una lista de palabras compuestas que quiere que los estudiantes sepan deletrear correctamente. Luego escribálas sobre tiras de papel. Enseñe a los estudiantes que es posible escribir estas palabras largas fácilmente si uno simplemente sabe deletrear las palabras componentes. Puede cortar una de las palabras compuestas para demostrar este concepto. Por ejemplo, puede cortar la tira de papel con picaflor en pica y flor. Luego, los estudiantes pueden mirar las demás palabras compuestas y recortarlas entre los dos componentes. Se deletrean las dos partes individualmente, luego que se vuelvan a unir se deletrea la palabra completa.

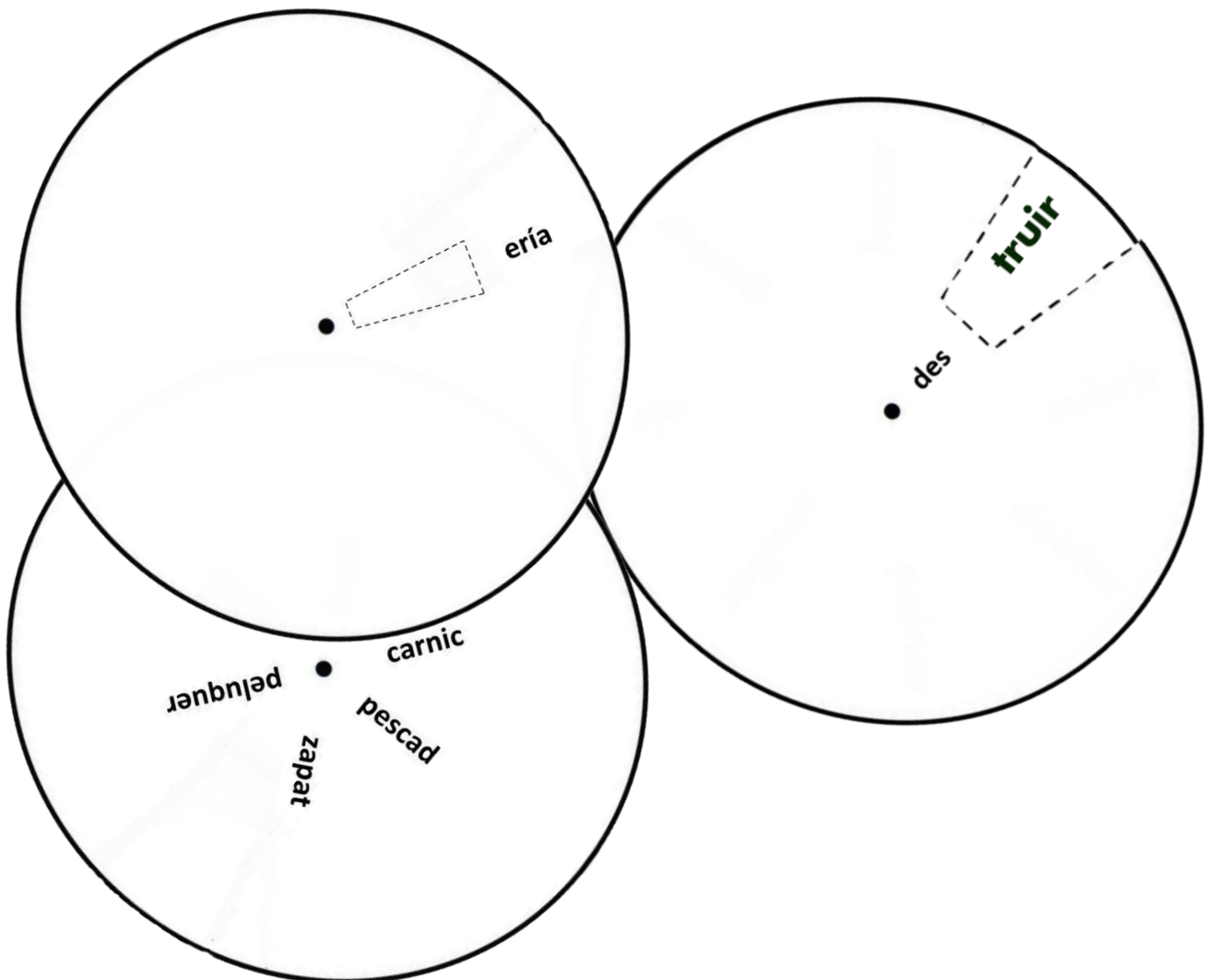
**Ejemplos:**

sacacorchos = saca + corchos  
rascacielos = rasca + cielos  
parabrisas = para + brisas  
abrelatas = abre + latas  
camposanto = campo + santo  
guardarropa = guardar + ropa  
paraguas = para + agua  
mediodía = medio + día  
sacapuntas = saca + puntas  
sordomudo = sordo + mudo  
tio vivo = tío + vivo

rompecabezas = rompe + cabezas  
pasamano = pasa + mano  
limpiabotas = limpia + botas  
anteojos = ante + ojos  
espantapájaros = espanta + pájaros  
lavamanos = lava + manos  
maltratar = mal + tratar  
Nochebuena = noche + buena  
salvavidas = salva + vida  
supermercado = super + mercado  
tocadiscos = toca + discos

# GRA-15

## Las ruletas de los prefijos y sufijos



## Las ruletas de los prefijos y sufijos

Prefijos comunes	Significado	Ejemplo
Ante-	Delante	Antepasado
Anti-	Contra	Anticuerpo
Auto-	Uno mismo	Automóvil
Bi-, Bis-	Dos, doble	Bicicleta
Centi-	Cien	Centímetro
Des-	Lo contrario de	Deshacer
Hemi-, Semi-	Medio	Hemisferio, Semicírculo
Im-, In-	No	Imperfecto
Inter-	En medio, entre	Intercambiar
Mal-	Mal	Malentendido
Micro-	Muy pequeño	Microscopio
Mono-	Uno	Monolingüe
Multi-	Muchos	Multicultural
Omni-	Todo	Omnívoro
Post-	Después	Postgrado
Pre-	Antes	Prehistórico
Re-	Muy, otro vez, de nuevo	Reunir
Sub-	Debajo	Submarino
Super-	Muy	Superdotado
Trans-, Tras-	De un lado a otro	Transportación
Tri-	Tres	Triciclo
Uni-	Uno	Unicornio
Zoo-	Animales	Zoológico

Sufijos comunes	Significado	Ejemplo
-ada, -azo	Grande, golpe dado con algo	Golazo
-ano	Gentilicio	Americano
-ble	Digno de	Adorable
-ción, -sión	Acción o su resultado	Invención
-dad	Condición de	Enfermedad
-ería	Tienda de, lugar	Juguetería
-ero	Profesión, ocupación	Panadero
-ísimo	Muy, superlativo	Guapísimo
-ista	Profesión, ocupación	Periodista
-ico, -ín, -ito, illo	Diminutivo	Perrito
-logía	Estudio	Biología
-mente	De una manera	Felizmente
-ón, ote	Muy, aumentativo	Grandote
-osa, -oso	Que tiene, lleno de	Bondadoso
-tor, -tora	Que hace algo	Escritor

## GRA-15 **Las ruletas de los prefijos y sufijos**

*(Prefix and Suffix Spinners)*

**Students will learn how to modify word meanings using prefixes and suffixes.**

**Los estudiantes aprenderán a modificar el significado de palabras usando prefijos y sufijos.**

**MATERIALES:** Hoja reproducible (Blackline Master) en papel grueso, horquillas, póster

Esta actividad es para enseñar a los estudiantes cómo se puede modificar el significado de una palabra agregando un prefijo o un sufijo. En algún lugar en el salón, prepare un afiche (póster) con prefijos y sufijos comunes junto con sus significados. Prepare también una ruleta con palabras a las que se pueda agregar un prefijo o un sufijo. Por ejemplo, las siguientes palabras pueden formar la ruleta para el prefijo 'in' (capaz, corregible, suficiente, completo, tolerable, cierto, correcto). Luego déle a un estudiante una horquilla con un prefijo o un sufijo y explíquelo su significado. El estudiante deberá atar la horquilla a una de las palabras de la ruleta, leer la palabra nueva y decir su nuevo significado. Por ejemplo, in + suficiente forman la palabra insuficiente y su significado nuevo es no suficiente. Repita esta actividad con cualquier prefijo o sufijo que los estudiantes deban aprender.

# GRA-35

## Juego con palabras de uso frecuente

?	yo	?	?
?	?	?	?
?	?	voy	?

**GRA-35 Juego con palabras de uso frecuente**  
(Game with Frequently Used Words)

**Students will practice reading high frequency words.**

**Los estudiantes practicarán leyendo palabras de alta frecuencia.**

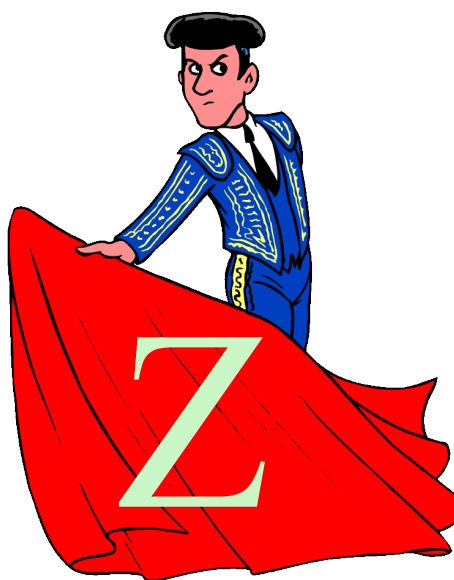
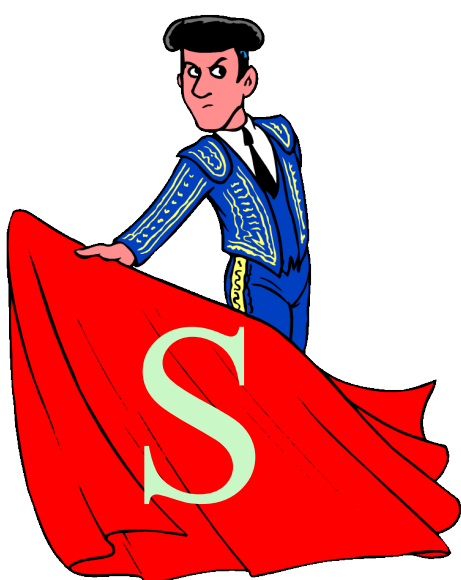
**MATERIALES:** 6 pares de tarjetas con palabras de alta frecuencia

En esta actividad el estudiante practica las palabras de uso frecuente.

- De la lista de palabras de uso frecuente, haga 2 copias de 6 palabras (un total de 12 tarjetas, 2 tarjetas para cada palabra).
- Mezcle las tarjetas y póngalas boca abajo en el piso en 3 filas (4 tarjetas en cada fila).
- El primer jugador deberá voltear 2 tarjetas y leer las palabras. Si las tarjetas son iguales, el jugador se queda con ellas y continúa su turno. Si no son iguales, las regresa a su posición original.
- Le toca el turno al próximo jugador, quien acordándose de la posición de las tarjetas anteriores, trata de buscar un par de palabras que sean iguales. Juegan hasta que todas las tarjetas queden pareadas.
- Una vez que los estudiantes estén bien familiarizados con estas palabras, presénteles otras nuevas.

## GRA-59

Flameando la capa para  
deletrear palabras con el sonido  
de /s/ final





## Reglas de la /s/ final

- La forma “tú” de verbos con /s/ final se escribe con la letra **S** (vas, llevabas, pedías, etc...)
- Las pluralizaciones siempre terminan con la letra **S** (casas, flores, veces, etc...)
- Las palabras no pluralizadas que terminan con /s/ frecuentemente se escriben con la letra **Z** (vez, luz, feliz, veloz, haz, voz, avestruz, etc...)
- Las palabras que terminan /s/ con un acento escrito en la sílaba final usualmente se escriben con la letra **S** (interés, inglés, portugués, Solís)

## GRA-59 **Flameando la capa para deletrear palabras con el sonido de /s/ final** *(Waving the Cape to Spell Words with the Final /s/ Sound)*

**Students will learn and apply the spelling rules for the final /s/ to correctly spell words.**

**Los estudiantes aprenderán y aplicarán las reglas ortográficas de la /s/ final para deletrear correctamente algunas palabras.**

**MATERIALES:** Tarjetas de toros cortadas (véase la Hoja reproducible), escritas con palabras con el sonido final /s/ (Escriba un signo de interrogación en lugar de la última letra--Véase ejemplo), capas rojas (papel de construcción, pólisis, o tela), con s, z (un juego para cada alumno)

- 1 Explique a los estudiantes que van a hacer una corrida de toros.
- 2 Repase las reglas para la /s/ final con ellos. (Se recomienda tener una cartulina con estas reglas en algún lugar visible en el salón hasta que los estudiantes las hayan aprendido.)
- 3 Reparta las capas.
- 4 Los estudiantes juegan en pares. A un par se les enseña una palabra. Ellos deben de flamear la capa correcta. El primer jugador en flamear la capa correcta, gana el toro.
- 5 Se juega hasta que se agoten los toros.

### **Variación:**

Se puede usar como una actividad de centro al escribir la respuesta y la regla en el dorso de cada toro.

#### **Reglas de la /s/ final**

- La forma tú de verbos con /s/ final se escribe con s (vas, llevabas, pedías, etc...)
- Las pluralizaciones siempre terminan con s
- Las palabras no pluralizadas que terminan con /s/ frecuentemente se escriben con z (vez, luz, feliz, veloz, haz, voz, avestruz, etc...)
- Las palabras con un acento escrito en la sílaba final usualmente se escriben con s (interés, inglés, portugués, Solís)



# GRA-69

## TARJETAS

### COLECCIONABLES

### DE HOMÓFONOS

 <p>sumo</p>	<p>sumo—poner dos números juntos para sacar un total</p> <p>Si sumo uno y uno el resultado es dos.</p>	 <p>zumo</p>	<p>zumo—jugo</p> <p>Quiero un vaso de zumo de naranja.</p>
---	--	--	--

## GRA-69 **Tarjetas coleccionables de homófonos** (Homophone Collector Cards)

**Students will practice homophones by creating flash cards.**

**Los estudiantes practicarán los homófonos creando tarjetas de ayuda pedagógica.**

**MATERIALES:** Juego maestro de tarjetas pedagógicas, papel cartulina cortada en tarjetas en blanco, marcadores

En un centro, prepare de antemano varias tarjetas cada una con un homófono. En el frente de la tarjeta, aparece una ilustración con la palabra escrita. Atrás está el significado y una oración usando la palabra. En el mismo centro de aprendizaje, deje tarjetas en blanco y crayones. Los estudiantes reproducen estas tarjetas en su tiempo libre y las usan como tarjetas de ayuda pedagógica. Unos ejemplos aparecen abajo.



Frente

Abrasar—cocinar,  
generalmente  
sobre llamas.  
  
La niña abrasa las  
salchichas sobre  
las llamas de la  
fogata.

Dorso



Frente

Abrazar—Apretar  
con los brazos.  
  
A la ardilla le  
gustan tanto  
los dulces que  
los abraza  
fuertemente.

Dorso

# GRA 75:

## Pescando acentos







**Students will determine which spelling of an accented word is correct.**

**Los estudiantes determinarán cuál forma escrita de una palabra con acento diacrítico es la correcta.**

**MATERIALES:** Pescados, imanes, caña de pescar con imán al final, pecera o caja, dos cubetas

Esta es una buena actividad para centros. Prepare de antemano una cantidad de pescaditos sobre papel de colores. De un lado del pescado, se ofrecen tres o cuatro maneras de escribir la palabra con el acento colocado en diferentes lugares o sin acento. Del otro lado, se escribe la palabra correctamente. También se necesita una pecerita, dos cubetas y una caña de pescar con algo pegajoso al final del hilo. El juego se hace con dos jugadores. Uno pesca y el otro saca el pescadito del hilo para que el pescador no vea el lado de las respuestas. El pescador determina cuál es la respuesta y se la dice al otro. Éste voltea el pescadito y, si la respuesta coincide, lo echa a la cubeta del pescador.

