

Un vocabulario voraz

Haga uso de actividades amenas para despertar el apetito por las palabras y sus hijos las engullirán. El resultado será un vocabulario amplio que podrán usar en la escuela y fuera de ella. He aquí formas de jugar con las palabras.



ACUMULACIÓN

(nombre): una colección recogida poco a poco

Pasen el tiempo en una sala de espera creando una *acumulación* de palabras que se relacionan entre sí. Su hijo tendrá que pensar en cada palabra para decidir si encaja en su colección.



Túrnense eligiendo una categoría como viajes, deportes o comida. A continuación cada uno de ustedes abre una revista y hacen una carrera para ver cuántas palabras pueden encontrar en 5 minutos que encajen en esa categoría. Si buscan palabras relacionadas con los viajes su hijo podría encontrar *altitud*, *divisas* y *urbano*, por ejemplo. Escriban las palabras en un papel. Cuando se termine el tiempo, léanlas en voz alta y tachén las que haya elegido otro participante.

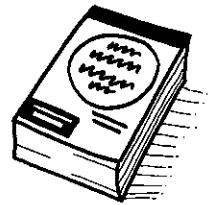
La persona que tenga el mayor número de palabras que nadie más tiene, selecciona la siguiente categoría.

REMEMORAR

(verbo): recordar

Su hijo necesita una memoria aguda para *rememorar* dónde está escondida cada pareja de antónimos (palabras con significados opuestos). Y aprender el antónimo de una palabra es una forma de entender y recordar lo que significa la primera.

Usen un diccionario de sinónimos para encontrar parejas de antónimos como *gigantesco* y *miniatura* o *cóncavo* y *convexo*. Escriban cada palabra en una ficha de cartulina junto con su definición.



Mezclen las fichas y colóquenlas boca abajo en filas. En cada turno el jugador descubre dos fichas. Si encuentra un par de antónimos, se lo guarda y descubre otras dos fichas. Si las palabras no son opuestas, vuelve a colocar las fichas y pasa el turno al siguiente jugador. Gana quien forma el mayor número de parejas.

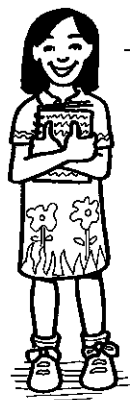
Mis palabras

¿Quiere motivar a su hija para que investigue y recuerde nuevas palabras? Dígale que cree su propio diccionario personal y que lo use durante juegos con palabras.

Puede anotar una entrada en un cuaderno cada vez que aprenda una palabra nueva. Sugíerale que incluya la palabra, su definición y cualquier dibujo, sinónimo o notas que le ayuden a recordarla.

¡Hay palabras por todas partes! He aquí una lista de formas de encontrarlas.

1. Darse cuenta de las palabras que los contrincantes usen durante un juego.



2. Buscar las respuestas a las pistas del crucigrama que no sepa.

3. Conseguir un calendario con la palabra del día o visitar un sitio web como wordcentral.com/buzzword.

4. Leer libros por placer.

5. Usar los glosarios del libro de texto para buscar palabras desconocidas.

6. Prestar atención a nuevos términos durante los comentarios en clase o en la conversación de la cena.

ATRIBUTOS

(nombre): características o rasgos



Cuando su hija haga este cartel de palabras podría incluir *creativa* entre sus mejores *atributos*.

Antes de todo debe escribir una docena de palabras o más que la describan (*divertida, alegre, musical*). A continuación puede buscar cada palabra en un diccionario de sinónimos y elegir uno que le guste. Podría sustituir *divertida* por *chistosa* y *alegre* por *optimista*. Conse-

jo: Si no hay sinónimos o si prefiere su opción original, puede conservar la palabra con que empezó.

A continuación su hija tiene que escribir su nombre en letras grandes y bonitas en el centro de un folio de papel o de cartulina y rellenar el espacio alrededor de su nombre con las palabras de la lista. Anímela también a que decore cada palabra. Por ejemplo, podría dibujar notas musicales alrededor de *melodioso*. ¡Que su hija cuelgue el cartel terminado en la puerta de su habitación para decir exactamente quién es ella!

ESCRUTAR

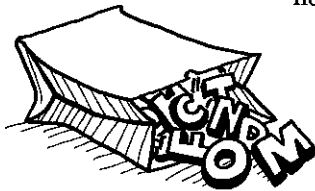
(verbo): examinar cuidadosamente

Usted y su hija tendrán que *escrutar* las letras para formar palabras en esta actividad.

Que su hija divida un juego de letras imantadas en dos bolsas, las vocales en una bolsa y las consonantes en la otra. A continuación cada uno de ustedes saca 1 vocal y 4 consonantes para tener entre los dos 10 letras en total. Coloquen las 10 letras en una mesa colocada entre ustedes.

Dígale a su hija que piense en una palabra que pueda formar usando las letras y que le dé a usted una pista. Podría decir: "Veo una palabra de seis letras que significa *elegante* y empieza con A". Usted tiene un minuto para encontrar su palabra: "¿Es *airoso*?" Si acierta, anótese un punto. Si no, ella le dice la palabra y se anota el punto. A continuación usted encuentra una palabra y le da a su hija una pista. Túr-

nense hasta que no puedan encontrar más palabras. Devuelvan las letras a la bolsa, mézclenlas y saquen de nuevo. Jueguen tres rondas y vean quién consigue más puntos.

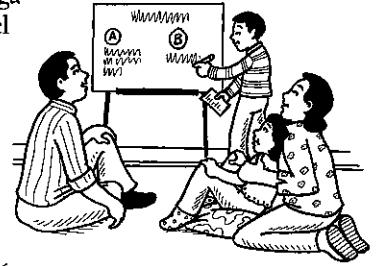


BOBADAS

(nombre): palabras sin sentido

¿Es una definición o son *bobadas*? Los jugadores deben conseguir que el contrincante se crea su definición falsa para ganar este juego.

Dígale a su hijo que haga una lista de 20 palabras del vocabulario de su libro de ciencias o de estudios sociales. Para jugar selecciona una palabra y escribe dos definiciones para ella, una real y otra inventada. ¡Recuérdelle que invente una definición falsa lo más realista posible! Por ejemplo, sus definiciones para *velocidad* podrían ser "lo rápido que viaja algo" (la definición real) y "rapidez extrema" (la falsa). Usted tiene que decidir cuál es la definición real. Si lo consigue, anótese un punto. Si no, su hijo dice "¡Bobadas!" y se anota el punto.

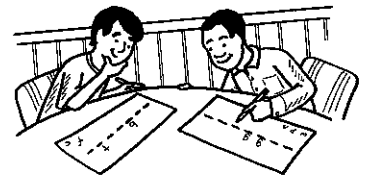


A continuación le toca a usted elegir una palabra y dar definiciones. Gana el puntaje más alto.

DEDUCIR

(verbo): hallar una respuesta usando evidencia

El objetivo de este juego para dos jugadores es *deducir* la palabra misteriosa del contrincante ¡antes que él descubra la de usted!



Para empezar, dígale a su hijo que elija un número entre el 4 y el 10. Cada persona piensa en secreto una palabra con ese número de letras (8 por ejemplo) y dibuja una línea en el lugar correspondiente para cada letra en su papel. A continuación intentan adivinar por turnos una letra que pueda estar en la palabra del contrincante. Si usted lo adivina, él escribe la letra en su lugar de la palabra. Si no, la escribe al lado (para controlar las letras que se han dicho). Por ejemplo, si su palabra es *diámetro*, y él dice *e*, rellene los espacios así: _ _ _ _ e _ _ _.

Gana el primero que adivine la palabra del contrincante. Escriban nuevas palabras y jueguen de nuevo.