
	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: <b>GESTIÓN CURRICULAR</b>	Código	
<b>Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMA FLEXIBLE EN CASA</b>		Versión 01	<b>Página 1 de 6</b>

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ</b>			
<b>DOCENTES:</b> Erica Gómez López Francisco Rubio.		<b>NÚCLEO DE FORMACIÓN:</b> Comunicativo	
<b>CLEI:</b> II	<b>GRUPOS:</b> 202 - 203	<b>PERIODO:</b> Cuatro	<b>SEMANA:</b> 39
<b>NÚMERO DE SESIONES:</b> 1	<b>FECHA DE INICIO:</b> Noviembre 23	<b>FECHA DE FINALIZACIÓN:</b> Noviembre 29	

### PROPÓSITO

Desarrollar la mente y ser analítico para poder obtener diferentes respuestas por medio de juegos de palabras donde cada estudiante tendrá la oportunidad de hacer crecer su léxico y compartir de manera lúdica con los compañeros de clase.

### ACTIVIDAD 1 (INDAGACIÓN)

1. Define con tus propias palabras qué es una adivinanza, un trabalenguas, una sopa de letras y un crucigrama.
2. Recuerdas alguna adivinanza o un trabalenguas? Escríbelo en el cuaderno.
3. En algún momento realizaste juegos de palabras como "ahorcadito" y "Stop"?



### ACTIVIDAD 2 (CONCEPTUALIZACIÓN)

#### 1. Realiza la siguiente lectura

##### ¿Qué es un juego de palabras?

Se llama juego de palabras a distintos pasatiempos y actividades lúdicas que involucran palabras, letras o la capacidad de manejo del lenguaje. Son muy comunes como forma de entretenimiento, pero poseen también un valor pedagógico y educativo, especialmente durante las etapas escolares, como método de ejercitación del léxico, la redacción y/o la ortografía.

Algunos de estos juegos pueden ser juegos de mesa, que involucran piezas y cierto tipo de material producido, mientras que otros son enteramente mentales o apenas precisan de papel y lápiz, como las sopas de letras. Los más tradicionales de todos, sin embargo, suelen combinar la rima, los trabalenguas, la paradoja y otras formas de juego con el idioma, y se transmiten oralmente de generación en generación.

Los juegos de palabras son comunes en ámbitos humorísticos, como el chiste popular o cierta literatura, y debido a su naturaleza fuertemente idiosincrática, suelen ser intraducibles. Comúnmente sacan provecho a la homofonía y homografía, para sugerir segundos y terceros sentidos, difíciles de captar por hablantes no nativos de la lengua.

## 2. Escribe en el cuaderno tres ejemplos de juegos de palabras que describen a continuación:

- **Los trabalenguas**, frases de pronunciación compleja que se deben decir de corrido, y que normalmente cuentan algún relato jocoso o de contenido figurado. Por ejemplo: “Tres tristes tigres tragan trigo en un trigal”.
- **Las sopas de letras**, que son cuadrados impresos que contienen letras dispersas, y en los cuales el lector debe hallar y marcar ciertas palabras en línea recta, combinando las letras disponibles para ello. Son muy comunes en las revistas de pasatiempo.
- **Los crucigramas**, otro pasatiempo famoso, consisten en llenar un tablero impreso de cuadrados negros y blancos, similar al del ajedrez, pero con un orden específico, escribiendo en los cuadros blancos la respuesta a un conjunto de claves listadas aparte.
- **El ahorcado**, un juego tradicional en el que por turnos cada jugador elige una palabra, y el otro deberá adivinarla sugiriendo las letras que la componen. Por cada acierto, se escribirá la letra correspondiente y le resultará más fácil adivinar la palabra entera, pero por cada equivocación se dibujará un fragmento de un hombre de palitos (muñeco de palito) pendiendo de una horca. Si el hombrecito es dibujado totalmente, el adivinador perderá la partida y deberán intercambiarse los roles.
- **Anagrama**, consiste en formar una palabra o una frase con las letras de otra palabra o frase. Por ejemplo: camino/Mónica.
- **Trabalenguas**, son frases difíciles de pronunciar porque se repite el mismo sonido muchas veces. Por ejemplo: Pablito clavó un clavito, ¿qué clavito clavó Pablito? Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito. En la calva de un calvito, un clavito clavó Pablito.
- **Adivinanzas**, Son frases que plantean un enigma que tiene que ser resuelto. En muchos casos utilizan la polisemia o la paronimia. Por ejemplo: ¿Cuántas veces dije cinco sin contar el último cinco? (Serían dos veces, porque “sin co” de “sin contrar” suena igual que cinco).

- **Juego de código morse**, hay que descifrar o descodificar la palabra oculta usando el código morse. Cada letra del alfabeto corresponde a una combinación de puntos y rayas, que son sonidos cortos y largos, típicos del código Morse.

### ACTIVIDAD 3 (APLICACIÓN Y EVALUACIÓN)

1. Juego de código morse. De manera individual descifra el siguiente mensaje.

....	----	.---	..	---.	...-	.-	....	----	

<b>a</b>	<b>b</b>	<b>c</b>	<b>d</b>	<b>e</b>	<b>f</b>	<b>g</b>	<b>h</b>	<b>i</b>	<b>j</b>	<b>k</b>	<b>l</b>	<b>m</b>
.-	....	---.	---	.	....	---	...	..	....	---	....	--
<b>n</b>	<b>o</b>	<b>p</b>	<b>q</b>	<b>r</b>	<b>s</b>	<b>t</b>	<b>u</b>	<b>v</b>	<b>w</b>	<b>x</b>	<b>y</b>	<b>z</b>
--	----	....	-----	---	...	-	...	....	---	....	-----	-----

2. Organiza el siguiente grupo de palabras en orden alfabético, observa el ejemplo:

Pollo	<b><u>Buitre</u></b>
Medusa	
Hiena	
Conejo	
Lobo	
Caballo	
Buitre	
Pulpo	
Perro	
Gato	
Mono	
Cebra	
Gallina	
Burro	
Lobo	

3. Juego de anagrama. Utilizan todas las letras de una palabra, pero modificando el orden. Por ejemplo: delira – lidera.

Alegan <u>    Ángela    </u>	Mora _____	Deudora _____
Valora _____	Aretas _____	Sentido _____
Colinas _____	Trama _____	Cronista _____
Quieren _____	Agranda _____	Aires _____
Japonés _____	Licúa _____	Presa _____
Ramón _____	Frase _____	Caracas _____
Animal _____	Integrarla _____	Salario _____

4. En parejas, leer cada uno de los trabalenguas. Memorizar dos, escribirlos en el cuaderno y decirlos en voz alta ante el grupo.

- Cómo quieres que te quiera, si el que quiero que no me quiera, no me quiere como quiero que me quiera.
- El Otorrinolaringólogo trabaja en la otorrinolaringología.
- El viejo cangrejo se quedó perplejo al ver su viejo reflejo en aquel espejo.
- El amor es una locura que ni el cura cura, que si el cura lo cura es una locura del cura.
- Historia es la narración sucesiva de los sucesos que se sucedieron sucesivamente en la sucesión sucesiva de los tiempos.
- El suelo está encuadrulado. ¿Quién lo desencuadrulará? El desencuadrulador que lo desencuadruló, buen desencuadrulador será.
- De generación en generación las generaciones se degeneran con mayor degeneración.
- Compadre, cómpreme un coco. Compadre, coco no compro; porque el que poco coco come, poco coco compra: yo, como poco coco como, poco coco compro. Compadre, cómpreme un coco.
- Cuando cuentas cuentos, cuenta cuántos cuentos cuentas, porque si no cuentas cuántos cuentos cuentas, nunca sabrás cuántos cuentos cuentas tú.

5. Realiza las siguientes adivinanzas en parejas:

- Redondo, redondo, barril sin fondo.
- ¿Qué es lo que sopla sin boca y vuela sin alas?
- No es cama ni es león y desaparece en cualquier rincón.

- Chiquito como un ratón, protege la casa como león.
- La noche tiene un ojo, un ojo de plata fina, y usted será muy flojo, muy flojo si no adivina.
- Una vieja con un diente que llama a toda la gente.
- Brazos con brazos, panza con panza, sascando en medio, se hace la danza.
- Pasa por el agua y no se moja, pasa por el fuego y no se quema.
- ¿Qué es lo que desaparece cuando se lo nombra?
- Muy chiquito, muy chiquito, él pone fin a lo escrito.
- Qué es lo que cuanto más grande es menos se ve.
- ¿Cuál es el animal que siempre llega al final?
- Sube y llena y baja vacía, si no se da prisa la sopa se enfría.
- Mi tía cuca tiene una mala racha. ¿Quién será esta muchacha?

6. Competencia de sopa de letras. En equipos de 3 estudiantes encuentra 11 colores.

Encuentra 11 colores en la siguiente sopa de letras:

V	I	O	L	E	T	A	K	A	Z	U	L
E	S	D	R	X	A	Y	U	N	C	V	P
R	O	R	E	B	B	N	E	G	R	O	Z
D	B	O	R	L	I	E	Ñ	R	O	F	M
E	F	S	G	A	A	L	V	I	T	X	A
A	U	A	M	N	H	K	W	S	B	V	R
J	W	Z	D	C	C	J	F	Y	K	M	R
R	X	M	H	O	C	B	Ñ	T	G	O	O
O	A	M	A	R	I	L	L	O	Y	P	N
J	Z	X	V	P	Ñ	A	F	M	O	L	J
O	B	N	Q	R	J	X	H	N	Z	P	Y
I	E	L	N	A	R	A	N	J	A	U	I

7. En grupos de 5 estudiantes se jugará Stop

STOP						
LETRA	NOMBRE	ANIMAL	COMIDA	LUGAR	OBJETO	PUNTOS
PUNTUACIÓN TOTAL						

8. Evaluación de la clase de manera grupal.

- ¿Qué juego te gusto más y por qué?
- ¿Cuál juego no te gusto?
- ¿Cuál te pareció más complejo y cuál el más fácil?

**FUENTES DE CONSULTA:**

<https://concepto.de/juego-de-palabras/>

Fuente: <https://concepto.de/juego-de-palabras/#ixzz7iCcRhChs>

Fuente: <https://concepto.de/juego-de-palabras/#ixzz7iCcA7djw>