





**KIT DE ACTIVIDADES
PARA LOS LECTORES
MÁS VIEJOS**
PARA EDADES 10 AÑOS Y MÁS

ACTIVIDAD	PÁGINA #
CÓMO CREAR UNA MINI ZINE	2
CONSTRUYE UNA PALABRA	3
CUATRO JUEGOS RÁPIDOS DE IMPROVISACIÓN	5
CREAR TUS PROPIOS MAD LIBS	7
LEER Y ESCRIBIR TIC-TAC-TOE	10
DANDO VUELTAS	11



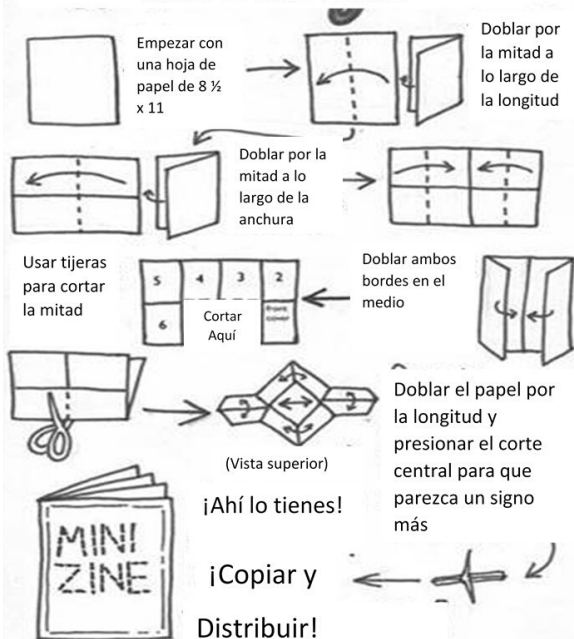


CÓMO CREAR UNA MINI ZINE

Una zine (pronunciada “zeen”) es una revista auto-publicada. La cosa más genial de ellos es que cualquier persona puede crearla, y pueden enfocarse en cualquier sujeto. ¿Quieres escribir una historia o una poema? ¡Puedes ponerlo en una zine! ¿Interesado en cómics o creando tu propio arte? ¡Puedes ponerlos en una zine también! ¿Tienes muchas revistas o periódicos en casa? Puedes cortarlos (con permiso, por supuesto), y entonces pegar cualquier cosa que quieras y ponerlo en una zine. No hay reglas cuando se trata de creando una zine, ¡pues diviértete con eso! Puedes encontrar instrucciones sobre cómo crear tu propia mini zine, y también unas temas de escritura, abajo. Todo lo que necesitas es una hoja en blanco de papel 8 1/2 por 11 tijeras. ¡Disfruta!

Temas de Escritura

Cómo crear una mini zine



- Los 10 Mejores: Eliges una tema que disfrutas, como películas, equipos deportivos, o sabores de helado, entonces hacer una lista de tus 10 favoritos.
- Escribe una historia que empieza con la línea, “La puerta era abierta...”
- Haz una poema acróstica. la primera letra de cada línea deletrea una palabra o frase. Incluso puedes usar tu propio nombre. Un ejemplo es:

Encantadora
Valiente
Abierta

- Piensa en lo que eres realmente bueno y escribe sobre cómo usarías esos talentos si fueras un superhéroe.
- Escribe una “cómo hacer.” Cómo hacer un sándwich, cómo atraer un millón de seguidores en TikTok, cómo ser un buen amigo. ¡Hay tantas opciones!
- Escribe una canción original.

CONSTRUYE UNA PALABRA

¡Pon a prueba tu vocabulario con esta divertida y estimulante actividad de construcción de palabras! Puedes jugar este juego con otros en tu casa, o individualmente.

Si juegas con otros...

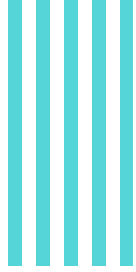
1. Divide en dos equipos.
2. ¡Elige una de las palabras provista en **el banco de palabras** en la página siguiente, o cualquiera palabra con cuatro letras!
3. Juega piedra, papel, o tijeras para determinar cual equipo irá primero.
4. El equipo ganador elegirá un miembro para cambiar la palabra seleccionada, ya sea por añadir una nueva letra, restar una letra, cambiar una letra con una nueva, o cambiar el orden de las letras. Solamente puedes hacer uno de estas cuatro opciones cada turno.
5. Cuando creas una nueva palabra, cambia al siguiente equipo. Ahora, ese equipo construirá de la nueva palabra que ya fuera creado, y así sucesivamente. Recibes un punto por cada palabra que tu equipo crea.
6. Si un equipo no puede crear una nueva palabra, pasa al siguiente equipo. Si nadie puede crear una nueva palabra —cuenta tus puntos, ¡el juego está terminado!

Si juegas sólo...

1. ¡Programa un temporizador durante 5 minutos y ver cuantas palabras puedes construir de uno de las palabras provistas en **el banco de palabras**, o cualquiera palabra con cuatro letras!

EJEMPLO DE LA ACTIVIDAD

LAGO → LADO → LODO → LOBO → GLOBO → GLOBOS



CONSTRUYE UNA PALABRA: BANCO DE PALABRAS

MANO
PERO
RATA
DEDO

CAMA
FLOR
BAÑO
OCHO

MIRA
LEER
TODO
NADA

¡HORA DE JUGAR!

A series of ten horizontal rows for word construction. Each row starts with a blue arrow pointing to the first of six empty boxes. Green arrows connect the boxes from left to right, indicating the sequence of letters in the word.

CUATRO JUEGOS RÁPIDOS DE IMPROVISACIÓN

¡Estos juegos cortos no requieren materiales y son una forma divertida de pasar tiempo con familia/amigos o tener un descanso mental de leer o estudiar en casa!

1

¿Por qué llegaste tarde?

Una persona empieza diciendo, "Perdón por llegar tarde...", y el resto del grupo pregunta, "¿Por qué llegas tarde?" La persona responde explicando la trama de una película como la razón que llega tarde (como uno de los personajes de la película). El resto del grupo trata de descifrar qué película la persona está describiendo, y todos gritan sus conjeturas. La persona continúa dando más y más detalles hasta que alguien grita la película correcta. Cuando alguien lo ha adivinado correctamente, ellos siguen con la próxima película!

EJEMPLO DE LA ACTIVIDAD

¡Perdón por llegar tarde!

Persona 1:

¿Por qué llegas tarde?

Todos los demás:

Llego tarde porque vivía en el océano y perdí mi hijo. Juré que encontraría mi hijo a pesar de que tenía mucho miedo. Conocí una amiga nueva quien era un pez que tenía una memoria muy mala. Después choque con tiburones, y una tortuga marina...

Persona 1:

Finding Nemo!

Alguien en el grupo:

2

Recuento Zen

Todos en el grupo se para o se sienta en un círculo o en una mesa y cierran sus ojos. El grupo cuenta hacia arriba desde uno, con una persona hablando a la vez. No debe haber un orden específico de que la gente estén hablando (no sólo deben ir alrededor en el círculo o sigue el mismo patrón cada vez). La meta del juego es contar hacia arriba al número más alto posible sin dos personas hablando al mismo tiempo. ¡Graba tu puntuación alta y trata de vencerla la próxima vez!

CUATRO JUEGOS RÁPIDOS DE IMPROVISACIÓN

3

Fusión de la Mente

Un grupo de personas se para o se sienta en un círculo. Dos personas cuentan hasta tres juntas y entonces, al mismo tiempo, cada uno dice cualquier palabra que se le ocurra. Después, uno de esas dos personas irá a la próxima persona en el círculo y tratará de averiguar una palabra que conecta las dos palabras anteriores, o dirá una palabra que tienen en común. Por ejemplo, si a la cuenta de tres, Persona A dice "¡lago!" y Persona B dice "¡perro!", entonces Persona B y Persona C están tratando de pensar en una palabra que conecta ambos "lago" y "perro". Persona B podría decir "¡playa!" y Persona C podría decir "¡parque!", y entonces Persona C y Persona D tratan de encontrar una palabra en común con "playa" y "parque". ¡La meta es que ambas personas digan la misma palabra al mismo tiempo! ¡Puede tomar múltiples rondas alrededor el círculo para llegar allí pero todos se sentirán muy consumado cuando dos personas lo logren!

4

Historia de Una Palabra

Jugadores se paran o se sientan en un círculo. Una persona dice una sola palabra para empezar la historia. La próxima persona en el círculo dice otra palabra para continuar la historia, y así sucesivamente continuando alrededor el círculo. El objetivo es que cuenten una historia coherente, una palabra a la vez.

EJEMPLO DE LA ACTIVIDAD

Había

Persona 1:

una

Persona 2:

vez

Persona 3:

un

Persona 4:

gato

Persona 1:

[continúa hasta que el grupo sienta que la historia ha terminado]



CREAR TUS PROPIOS MAD LIBS

Mad Libs son historias donde algunas palabras están sacados y recolocados con espacios en blanco. Esos espacios en blanco podrían ser sustantivos, verbos, adjetivos, colores, y más. Para jugar Mad Libs, necesitarás por lo menos dos personas: una persona que ha visto la historia (“el lector”) y una persona (o más) que no la ha visto. El lector preguntará a los otros para palabras que pueden llenar el blanco. Por ejemplo, “Dáme un sustantivo,” o “Digame tu color favorito.” No hay palabras “correctas” para usar en Mad Libs; la gente puede decir la primera cosa que se le ocurra. Mientras que se dan el lector sugerencias, escribirá las respuestas en los espacios en blanco. Cuando todos los espacios en blanco están llenos, la historia completa está leído en voz alta.

¡Puedes encontrar hojas de ejercicios de Mad Libs en la red o comprar un libro lleno de ellos de una tienda, pero también es fácil y divertido crear tu propio Mad Libs! Aquí es cómo:

1

Escribe una Historia.

Tu historia puede ser tan largo o tan corto como quieres. **Aquí hay un ejemplo:** Cada día, yo soñaba de poseer una tienda de cómics. Estaría situada en una calle ocupada, y la tienda siempre estaría llena de gente. La puerta sería amarilla, como el lazo de Wonder Woman, y podrías encontrar cualquier cómic que alguna vez has querido. Yo dirigiría la tienda cada día, porque estar allí me alegró.

.....
Ahora tú lo intentas:

CREAR TUS PROPIOS MAD LIBS

2

Saca algunas palabras.

Cuando sacas una palabra, la sustituirás con un espacio en blanco, y después escribes el tipo de palabra que quieres recolocar, como un sustantivo, verbo, o adjetivo. Aquí hay un ejemplo: Cada día, yo soñaba de poseer un(a) _____ (sustantivo) de cómics. Estaría situada en una calle _____ (adjetivo), y la tienda siempre estaría llena de _____ (sustantivo). La puerta sería _____ (color), como el/la _____ (sustantivo) de Wonder Woman, y podrías encontrar cualquier _____ (sustantivo) que alguna vez has querido. Yo _____ (verbo) la tienda cada día, porque estar allí _____ (verbo de emoción).

Ahora tú lo intentas:

CREAR TUS PROPIOS MAD LIBS

3

Pide sugerencias de palabras.

Recuerda, necesitas por lo menos una otra person para jugar Mad Libs. Empieza con cada espacio en blanco, y pidelos una palabra. En el ejemplo arriba, pedirías a alguien por un sustantivo, un adjetivo, un sustantivo, y así sucesivamente. Cuando te dan una palabra, escribela en el espacio en blanco en la página anterior.

4

Leer la historia en voz alta.

Cuando hayan llenado todos los espacios en blancos, puedes leer la historia completa en voz alta. **Aquí hay un ejemplo:** Cada día, yo soñaba de poseer **un leopardo** de cómics. Estaría situada en una calle **de miedo**, y la tienda siempre estaría llena de **Chicago**. La puerta sería **plateada y roja**, como **los libros** de Wonder Woman, y podrías encontrar cualquier **queso Havarti** que alguna vez has querido. Yo **saltaría** la tienda cada día, porque estar allí **me enojó**.

5

¡Intenta escribir otra!



LEER Y ESCRIBIR: TIC-TAC-TOE

Juega un juego divertido de tic-tac-toe con un miembro de tu familia, o por sí mismo. ¡Completa 3 actividades horizontalmente, verticalmente, o diagonalmente para ganar!

Escribe un resumen de cinco oraciones sobre un programa de TV o una película que has mirado durante estas vacaciones.

¡Explica los detalles más importantes, y responde si lo recomendarías a uno de tus amigos o alguien en tu familia, o no!

¡Busca en línea por algunos juegos divertidos de comprensión lectora!

Este [enlace](#) se establece en 5to grado, pero puedes cambiar tu nivel de grado en el menú en el lado del sitio web.

¡Escribe una carta a alguien quien no vive contigo (un amigo, pariente, ¡o tu profesor!) diciendoles lo que has estado haciendo!
¡Puedes escribir una historia, hacer preguntas, o dadas recomendaciones de cosas divertidas para hacer mientras en casa!

Escribe un poema acróstico sobre cualquier tema, ¡incluyendo sí mismo!

Por ejemplo:
G-graciosos
A-apacibles
T-tienen colas divertidas
O-orgullosos
S- suaves pieles

Ir en uno de los viajes de campo virtuales [vinculados aquí!](#)

Hacer una lista de cinco cosas chéveres que viste o aprendiste de los zoos o museos disponibles.

Por diversión, ¡aseguras que compruebas algunos de las atracciones en Walt Disney World!

¡Entrevistar un miembro familiar! Crea un listo de 5-10 preguntas que siempre has querido preguntar un familiar. ¡Si viven contigo, no dudes en llevar a cabo la entrevista en persona! Si no, esto es una oportunidad grande de llamar un pariente en el teléfono.

Escribe un párrafo describiendo tu lugar favorito, ¡pero no incluyes el nombre! Asegúrate de usar los cinco sentidos en tu descripción (la vista, el olfato, el gusto, el tacto, el sonido).

Cuando hayas terminado, ¡compártelo con un amigo o familiar, y vea si pueden adivinar el lugar!

¡Programa un temporizador para 30 minutos, y pasa ese tiempo leyendo cualquier libro que quieres!

¡Aquí hay un [enlace](#) a algunos artículos geniales si estás buscando algo nuevo para leer!

Leer un texto (libro, cómic, o artículo) y busca las definiciones de 3 palabras nuevas y desconocidas en [learnersdictionary.com](#)

Escribe una palabra, su definición, ¡y hace un dibujo si quieres!

DANDO VUELTAS

¡Dando vueltas es una actividad divertida de escritura libre que puede ser usado para redacciones de pre-escritura o solamente para escritura creativa! También puede ayudar a enfocar tus ideas continuamente mientras que intentes descubrir una tema de escritura o una historia.

1 Primero, elige una tema de la escuela, de los ejemplos abajo, o piensa tu propia tema y empieza escribir.

Después de elegir tu tema, escribe libremente en respuesta a la tema por 5 minutos. No pases tiempo en la revisión o la ortografía, el propósito de la actividad es expresar tus pensamientos, pues usa tu tiempo con ese enfoque en la mente y no te detengas para hacer correcciones por todo el ejercicio.

2 Después de que el tiempo para la primera escritura libre haya terminado, lee tu trabajo. Identifica una oración o dos que captura el pensamiento o idea principal expresado por tu escritura. O si es ficción, puedes elegir la oración que consideres más interesante.

3 Empieza a escribir de nuevo, con la idea/oración elegida como tu punto inicial. Usa esa oración para inspirar lo que escribes a continuación, debe ser diferente de que escribiste en tu primera “vuelta”. Escribe libremente otra vez por 5 minutos.

4 Cuando hayas terminado tu segunda “vuelta”, de nuevo identifica la oración o idea para comenzar una tercera “vuelta”.

5 Continúa este proceso y da vueltas tu escritura libre cuantas veces que son necesarias, identificando otra tema, idea, frase, o oración interesante cada vez. Al final, debes tener una secuencia de escrituras libres, cada una más específica que la última.

6 Después de unas rondas, es posible que hayas encontrado la tema específica sobre que quieres continuar escribiendo. ¡Si te interesa mucho escribir una historia específica o sobre una tema específico, sigue escribiendo esa historia y haz dibujos para acompañarla!

7



DANDO VUELTAS: TEMAS DE ESCRITURA

Si pudieras ser cualquier animal inventado, ¿qué serías? No dudes en elegir algo de un libro o programa de televisión que sabes o inventa tu propia creatura.



DANDO VUELTAS: TEMAS DE ESCRITURA

Si pudieras elegir ser cualquier superheroe o tener cualquier superpoder, ¿quien o qué sería y por qué?

A large empty rectangular box with an orange border, intended for writing the response to the question above.



DANDO VUELTAS: TEMAS DE ESCRITURA

Dos amigos están caminando a casa de escuela cuando descubran una maquina de tiempo, y deciden probarlo. ¿A qué período de tiempo viajen? ¿Qué pasa cuando lleguen?

A large, empty rectangular box with a thin orange border, occupying the lower two-thirds of the page. It is intended for students to write their response to the writing prompt.



DANDO VUELTAS: TEMAS DE ESCRITURA

Escribe una historia en que te vas en una aventura con tu(s) mejor(es) amigo(s).

A large, empty rectangular box with a thin orange border, occupying the majority of the page below the instruction box, intended for the student to write their story.



DANDO VUELTAS: TEMAS DE ESCRITURA

Escribe una historia sobre un estudiante que empieza en una nueva escuela ¿Qué están sintiendo? ¿Cómo van a conocer nuevos amigos?



DANDO VUELTAS: TEMAS DE ESCRITURA

Escribe una historia sobre un personaje con el mismo edad de ti, pero viviendo una vida 100 años en el futuro.

A large, empty rectangular box with a thin orange border, intended for writing the story.



DANDO VUELTAS: TEMAS DE ESCRITURA

Es difícil escuchar sobre el rugido de la nave espacial, pero la persona en el intercomunicador declara que la misión está casi completa. “¡La próxima parada es el Marte, la roja planeta!” ¿Qué pasa después?



DANDO VUELTAS: TEMAS DE ESCRITURA

Si pudieras construir una casa de sueños, ¿qué cuartos tendría?

A large, empty rectangular box with an orange border, intended for students to write their response to the prompt.



DANDO VUELTAS: TEMAS DE ESCRITURA

Termina esta oración y entonces mantiene la historia en march: Era una noche oscura y tormentosa, y de repente, las luces se apagaron en la casa...