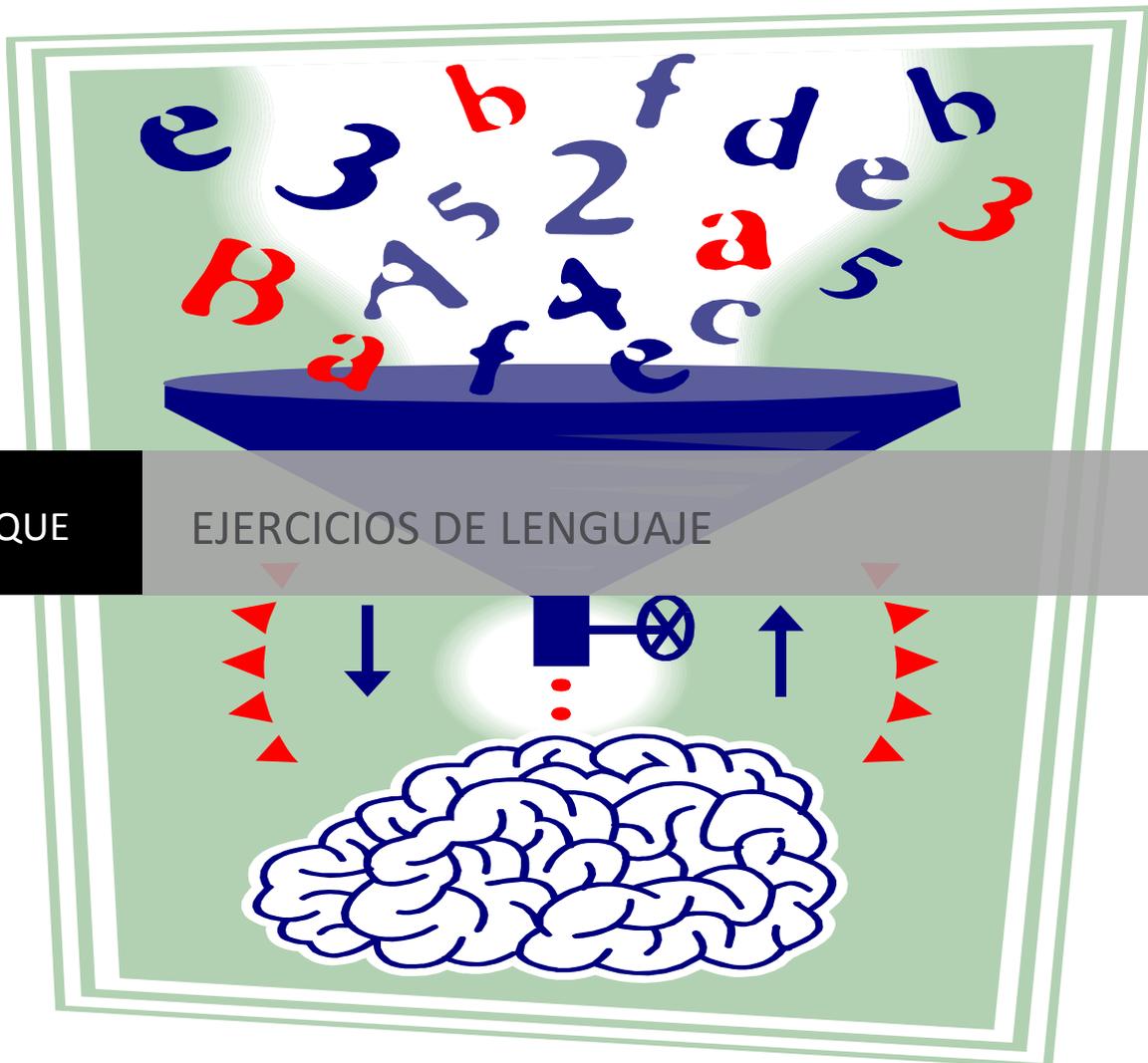


ESTIMULACIÓN COGNITIVA



I BLOQUE

EJERCICIOS DE LENGUAJE

I BLOQUE

EJERCICIOS DE LENGUAJE.

1. **¿ Qué tienen en común? ¿ En qué se parecen los siguientes pares de palabras?**(esta actividad se puede realizar de manera oral como escrita)

Lápiz- Bolígrafo

Zumo- Leche

Coche- Camión

Helicóptero- Cigüeña

Córdoba- Tarragona

Vela- Bombilla

Jersey- Abrigo

Sol- Luna

Mediterráneo- Cantábrico

Tristeza- Alegría

Mechero- Cerilla

Chocolate- Azúcar

2. **Escribe una frase con cada una de las siguientes palabras superior a 7 palabras por cada frase.**

Relámpago

Egoísta

Revista

Anochecer

Calculadora

Rápido

Armario

Caro

Horno

Alegre

3. Señala la palabra intrusa en cada frase.

Mi amigo Ramón viaja tiene mucho en avión.

Me gusta ver el mar sentada por en la arena de la playa.

El perfume de al mi madre huele demasiado.

Para desayunar tomo lentejas café con leche.

Los libros de la biblioteca caramelos están muy altos.

El coche de Raúl ayer es demasiado caro.

La bicicleta de mi abuelo está casi en el trastero de mi casa.

Juan Vicente aprende muy rápido por a manejar el ordenador.

4.Las siguientes siluetas qué represtan. (esta actividad se puede realizar tanto de manera oral como escrita)













5. Ordena las siguientes palabras para que la frase tenga sentido:

- cerrada la está puerta no del coche

- hoy luna la preciosa está

- fiesta creo la que a no ir voy a

- mañana matemáticas un examen que estudiar tengo de

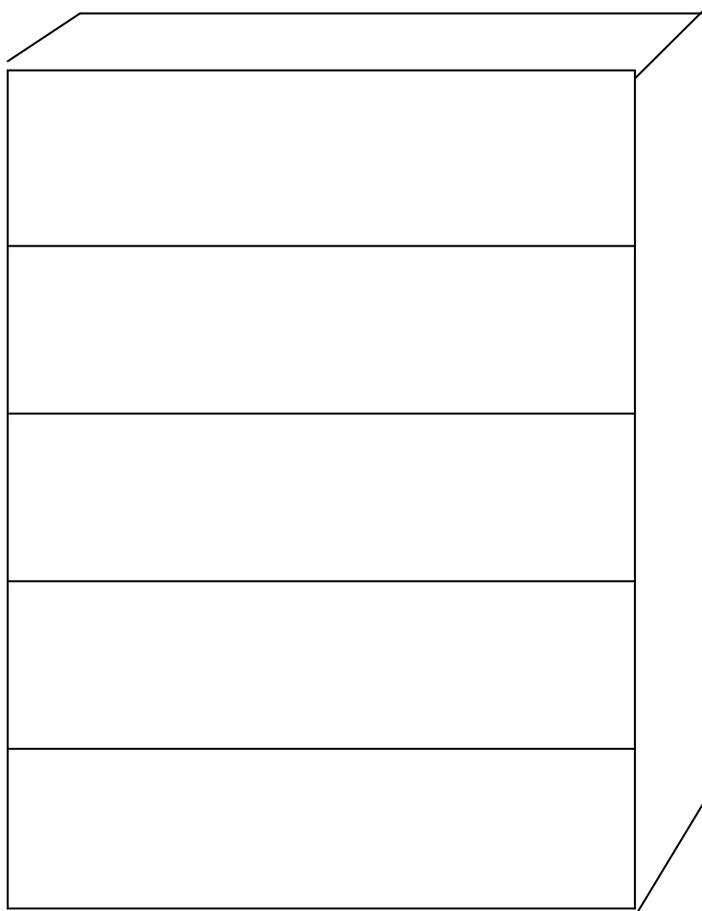
- Tenerife Esther hacia avión Clara mañana viajan en y

- en la revistas compre librería y libros varios

- Granada en Nuria estudia psicología Lidia su con amiga

- Raquel esta amiga voy tarde a bañarme a ir a la piscina de mi

6. Sigue las siguientes instrucciones:



1. Dibuja un florero en la parte más alta de la estantería.
2. Dibuja un lapicero en la parte más inferior de la estantería.
3. Dibuja a la derecha del florero un balón.
4. Dibuja a la izquierda del lapicero una calculadora
5. Dibuja en la parte media de la estantería una botella.
6. Dibuja en la parte derecha de la botella una copa.

7. ¿Para qué sirve? (esta actividad se puede realizar tanto de manera oral como escrita)

- **Bombilla**
- **Gafas**
- **Cronómetro**
- **Grapadora**
- **Botas**
- **Flotador**
- **Teléfono**
- **Aspiradora**
- **Martillo**
- **Lavadora**
- **Estuche**
- **Congelador**
- **Barco**
- **Mochila**
- **Cantimplora**
- **Embudo**
- **TV**
- **Florero**
- **Leña**

8. Lee en voz alta la siguiente lectura con palabras e imágenes.



Mi

está cerca del



. Todos los días



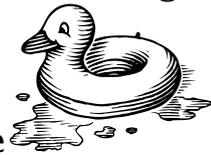
Voy con mi

a dar un paseo.



Por las tardes a veces voy a

a la piscina con mi amiga



Lidia y su hija Nuria. Nuria aún es pequeña y se pone



Al terminar de nadar nos tomamos un

muy frío con



mucho

9.Adivina qué es. (esta actividad se puede realizar tanto de manera oral como escrita).

1.Instrumento, comúnmente metálico, que, introducido en una cerradura, permite activar el mecanismo que la abre y la cierra.

2. Máquina que, conectada a un ordenador electrónico, imprime los resultados de las operaciones

3. Instrumento para afilar los lápices.

4. Vehículo automóvil de tamaño pequeño o mediano, destinado al transporte de personas y con capacidad no superior a nueve plazas

5. Aparato electrodoméstico, cámara o mueble que produce frío para conservar alimentos u otras sustancias.

10. Completa el texto con las letras que faltan:

Un d_a Alberto, se s_bió a un árbol, se cayó y s_ rompió el b_azo , la man_
derecha. Jaime, qu_ va a p_imero au_ que es un poco ma_or y es fuerte com_
los koalas, le trasladó sob_e sus hombros h_sta el colegio. Alberto grita_a
como u_a grulla. La maes_ra lo llevó cor_iendo al hospital. Tuvo e_ brazo
inmoviliza_o varios meses. Yo le ense_é a utilizar la mano i_quierda.
Aprendió a ata_se los cordo_es de los zapa_os con sólo una mano, a pa_tir la
carne, a vestirse, a escribir y a dib_jar. Al pri_cipio no hacía más que
rezongar pero pronto _escubrió que era capa_ de hacer muchísimas co_as.
Ahora m_ dice: ¡ Eres un niñ_ valioso y un bue_ amigo!