Ejercicios de onomatopeya

Reconoce, interpreta y crea imitaciones de sonidos.

PRÁCTICA EN PAPEL

Un cuadernillo con **21 ejercicios originales** para identificar onomatopeyas, distinguirlas de las interjecciones, la aliteración y la anáfora, e inventar escenas llenas de sonidos. Nivel orientativo: Educación Secundaria.

Este cuadernillo incluye

- 3 actividades progresivas y 21 ejercicios
- Onomatopeya, aliteración, anáfora e interjección
- Soluciones razonadas en las páginas 5 y 6

Nombre: _____

Fecha: _____

Consejo: imprime las páginas 2 a 4 para practicar y reserva las páginas 5 y 6 para corregir.

ACTIVIDAD 1 · RECONOCER

¿Onomatopeya u otro recurso?

Lee cada ejemplo y escribe el recurso predominante. Distingue la imitación de un sonido de la repetición de sonidos, las palabras iniciales y las reacciones emocionales.

Banco de recursos: **onomatopeya · aliteración · anáfora · interjección**. Puedes repetir respuestas.

01. Tic-tac, tic-tac, sonó el despertador.

Recurso: _____

02. Suave susurro sobre la seda.

Recurso: _____

03. Miau, miau, maulló la gata.

Recurso: _____

04. Aquí empieza el viaje; aquí empieza el sueño.

Recurso: _____

05. ¡Uf!, qué cansancio tengo.

Recurso: _____

06. ¡Pum!, se cerró la puerta de golpe.

Recurso: _____

07. Paco pinta pequeños peces.

Recurso: _____

08. Hoy escucho, hoy observo, hoy aprendo.

Recurso: _____

09. ¡Chof!, la piedra cayó al estanque.

Recurso: _____

10. ¡Ay!, me he hecho daño.

Recurso: _____

Pista: onomatopeya = imitar un sonido; aliteración = repetir sonidos; anáfora = repetir un inicio; interjección = reacción.

ACTIVIDAD 2 · INTERPRETAR

¿Qué escuchamos en la escena?

En cada frase, identifica la onomatopeya, la fuente del sonido y el efecto que añade a la escena (realismo, ritmo, sorpresa, tensión o humor).

11. El reloj hacía tic-tac en la habitación.

Onomatopeya y fuente:

Efecto:

12. El gato contestó: «¡Miau!».

Onomatopeya y fuente:

Efecto:

13. «¡Chof!», la pelota cayó al charco.

Onomatopeya y fuente:

Efecto:

14. «Toc, toc», llamaron a la puerta.

Onomatopeya y fuente:

Efecto:

15. «¡Crac!», la rama se partió bajo sus pies.

Onomatopeya y fuente:

Efecto:

Pista: la misma onomatopeya puede escribirse de varias maneras según la lengua o el contexto. Explica la fuente y el efecto.

ACTIVIDAD 3 · CREAR Y ANALIZAR

Haz que las palabras suenen

Escribe respuestas originales. Se aceptan diferentes soluciones si la onomatopeya imita un sonido reconocible y está bien integrada en la escena.

16. Un animal que responde

Escribe una frase con una onomatopeya que represente el sonido de un animal.

17. Reloj y puerta

Crea una escena de dos frases con el sonido de un reloj y el de alguien llamando a la puerta.

18. Transforma una frase

Transforma «La rama se rompió» añadiendo una onomatopeya y un detalle narrativo.

19. No todo es onomatopeya

Explica la diferencia entre «¡Ay!» y «¡Achís!» según su uso habitual.

20. Imitar o repetir

Explica la diferencia entre «¡Pum!» y «Paco pinta pequeños peces».

21. Mini cómic sonoro

Escribe tres viñetas breves con tres onomatopeyas distintas e indica su fuente.

Consejo: una onomatopeya representa sonidos; una interjección puede expresar emociones sin imitar un ruido externo.

RESPUESTAS EXPLICADAS

Reconocer e interpretar

Actividad 1: recurso predominante y explicación breve.

01. Onomatopeya: «tic-tac» imita el sonido rítmico de un reloj.

02. Aliteración: se repite /s/ en palabras próximas.

03. Onomatopeya: «miau» imita el maullido de un gato.

04. Anáfora: «aquí empieza» abre los dos miembros.

05. Interjección: «¡uf!» comunica cansancio o disgusto.

06. Onomatopeya: «pum» representa un golpe fuerte.

07. Aliteración: se repite el sonido /p/.

08. Anáfora: «hoy» se repite al comienzo de tres miembros.

09. Onomatopeya: «chof» representa una salpicadura.

10. Interjección: «¡ay!» expresa dolor o sobresalto.

Actividad 2: fuente del sonido y posibles efectos expresivos.

11. «Tic-tac»: reloj; refuerza el paso del tiempo y el silencio nocturno.

12. «Miau»: gato; hace audible su respuesta y aporta viveza.

13. «Chof»: pelota en el agua; destaca la salpicadura de forma visual y sonora.

14. «Toc, toc»: golpes en la puerta; crea expectativa ante una visita.

15. «Crac»: rama al romperse; añade tensión o sorpresa al momento.

RESPUESTAS EXPLICADAS

Crear y analizar

Actividad 3: respuestas orientativas. También son válidos otros ejemplos coherentes que representen claramente un sonido.

16. Un animal que responde

«¡Guau!, ladró el perro desde el jardín». «Guau» representa el ladrido.

17. Reloj y puerta

«Tic-tac, la noche avanzaba. Toc, toc: alguien estaba en la puerta». Reloj y golpes.

18. Transforma una frase

«¡Crac! La rama seca se partió bajo su bota». «Crac» imita la rotura.

19. No todo es onomatopeya

«¡Ay!» suele expresar dolor: interjección. «¡Achís!» representa el sonido de un estornudo: onomatopeya.

20. Imitar o repetir

«Pum» imita un impacto: onomatopeya. «Paco pinta pequeños peces» repite /p/: aliteración.

21. Mini cómic sonoro

«Viñeta 1: toc, toc (puerta). Viñeta 2: clic (interruptor). Viñeta 3: miau (gato)».

Recuerda: onomatopeya = imitar sonidos; aliteración = repetir sonidos; anáfora = repetir palabras al inicio.