

# Escuela Bartolomé del Bono 3°Grado. Áreas: Integradas Guía N°23

---

**Escuela:** Bartolomé del Bono

**CUE** 700057800

**Docente:** Pereyra Patricia Elizabeth, Dante tejada y Néstor Echegaray

**Grado:** Tercero

**Turno:** Mañana

**Áreas:** Lengua, Matemática, Ciencias Naturales y Especialidades

**Título de la propuesta:** Jugamos al PREGUNTADO

**Contenidos:** Lectura, Escritura, Sinónimos, Antónimos, Aumentativos, Diminutivos Cálculos mentales, Figuras geométricas, Características de los animales.

**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

- Escribe oraciones claras y sencillas.
- Reconoce aumentativos y diminutivos.
- Diferencia sinónimos de antónimos.
- Identifica figuras geométricas.
- Resuelve cálculos mentales sencillos.
- Identifica las características de los animales.
- Vivencia y realiza, actividades prácticas en casa, dibuja y da ejemplos.

**Propuesta pedagógica del 16 al 21 de Noviembre**

**Desafío:** Crear el juego “El preguntado” con 15 tarjetas. El juego estará orientado a trabajar los contenidos desarrollados durante el año

*¿Cómo se juega al preguntado? ¿Cuántos jugadores pueden participar?*

#Nos informamos



En el juego hay diferentes categorías de las cuales se elige una para jugar, luego se contesta una pregunta de la categoría elegida. Si la respuesta es correcta se sigue jugando eligiendo otra categoría y si la respuesta es errónea se pierde el turno. Gana el jugador con más respuestas acertadas.

En nuestro juego las categorías serán CIENCIAS NATURALES, MATEMÁTICA, LENGUA, MÚSICA Y AGROPECUARIA. Investigar cómo se juega al preguntado. Observar los logos de cada categoría.

**¿Qué preguntas podemos incluir en las tarjetas?**

**¿Qué indicaciones relacionadas con lo trabajado en las guías podemos pensar para cada tarjeta del juego? ¿Qué logo podemos crear para identificar las categorías?**

#Dibujar los logos para cada categoría.

#Observar las siguientes figuras geométricas.



**¿ADIVINA ADEVINADOR QUE FIGURA ES?** Escribe la respuesta.

Es una figura sin vértices.

Tiene 4 lados 2 de los lados son más largos que los otros dos.

Tiene 3 vértices y 3 lados.

Tiene cuatro lados todos iguales.

#Marcar en las figuras geométricas los elementos (lado, vértice, ángulos)

**¿Qué pregunta podemos inventar para nuestro juego con lo trabajado?**

#Escribir 2 preguntas para el juego.

#Leer para informarse

### SINÓNIMOS

Las palabras **sinónimas** son las palabras que tienen un **significado parecido**.



### ANTÓNIMOS

Las palabras **antónimas** son las palabras que tienen un **significado opuesto**.



Sinónimos	Antónimos
madre	sacerdote
hermosa	guerra
cura	triste
alto	bonita
alegre	bajo
paz	mamá

Clasifica en sinónimos y antónimos, y pégalos juntos en su respectiva columna.

¿Qué pregunta podemos inventar para nuestro juego con lo trabajado?

#Resolver los siguientes cálculos.

### CALCULAR MENTALMENTE

1. Resolvé estos cálculos mentalmente.

$300 + 200 =$ _____	$300 + 250 =$ _____	$350 - 250 =$ _____	$350 - 50 =$ _____
$500 + 300 =$ _____	$550 + 300 =$ _____	$550 - 350 =$ _____	$570 - 70 =$ _____
$600 + 300 =$ _____	$600 + 450 =$ _____	$650 - 350 =$ _____	$780 - 80 =$ _____

2. Resolvé estos cálculos.

$$500 + 30 + 2 =$$
$$40 + 9 + 700 =$$
$$5 + 20 + 800 =$$

3. Usá los cálculos que están resueltos para resolver los que faltan.

$$300 + 100 = 400$$
$$500 + 400 = 900$$
$$301 + 101 = \underline{\hspace{2cm}}$$
$$502 + 402 = \underline{\hspace{2cm}}$$
$$310 + 110 = \underline{\hspace{2cm}}$$
$$520 + 420 = \underline{\hspace{2cm}}$$

### ¿Qué pregunta podemos inventar para nuestro juego con lo trabajado?

LEE EL SIGUIENTE TEXTO

#### La vaca y el mosquito

Había una vez una graciosa vaca llamada Lolita, que paseaba por el campo cubierto de hermosas flores y escogía como alimento la hierba más jugosa. ¡No hay en la tierra un ser más feliz que yo! - se decía.

No terminaba de decirlo cuando alguien le dio un gran picotazo, era un ser pequeñito, pero agresivo: el mosquito.

La vaca quiso espantarlo con un movimiento de cola, pero el mosquito se burló de ella. Entonces, la vaca dio un enorme mugido y pudo seguir con su comida ya nadie más la molestaba.

6.- Los personajes de este cuento son:

- A. un insecto
- B. Lolita y el mosquito
- C. la vaca

7.- La vaca Lolita paseaba por:

- A. La selva
- B. el campo
- C. el bosque.

8.- ¿Qué alimentos escogía Lolita?

- A. La hierba jugosa
- B. los insectos pequeños
- C. hermosas flores

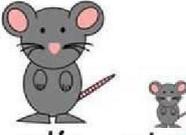
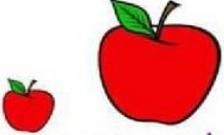
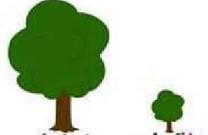
9.- Según la historia: el mosquito era:

- A. Un ser bondadoso
- B. agresivo
- C. simpático

10.- Según la historia, el mosquito :

- A. Ayudó a la vaca
- B. espantó a la vaca
- C. se burló de la vaca

### #Leer para informarte

Diminutivo	Aumentativo
Son palabras que indican un tamaño pequeño. Se agregan después de la palabra original, las terminaciones más comunes son: -ito/-ita, -illo/-illa, -cito/-cita, -cillo/-cilla.	Se emplean para decir que algo es grande o de mayor tamaño. Se agregan al final de la palabra original las terminaciones más comunes son: -ote/-ota, -ón/-ona, -azo/-aza, -taza/-tazo.
 ratón    ratoncito	 manzana    manzanota
 árbol    arbolito	 abeja    abejón

11.- En la oración "alguien le dio un gran picotazo", la palabra subrayada es un:

- A. diminutivo
- B. aumentativo
- C. sinónimos

12.- En la oración: "era un ser pequeñito, pero agresivo: el mosquito", la palabra subrayada es un:

- A. aumentativo
- B. antónimo
- C. diminutivo

#Completar el cuadro

ANIMAL	DIMINUTIVO	AUMENTATIVO
perro		
león		
pulga		
ratón		
grillo		

¿Qué preguntas podemos inventar para nuestro juego utilizando aumentativos y diminutivos?

# Observa la siguiente imagen.



#Nombrar en familia ejemplos de animales carnívoros, herbívoros y omnívoros.

# En el cuaderno pegar imágenes de animales y clasificarlos según su alimentación.

#Trabajar en el libro páginas 190 y 191(La ficha 35 no)

¿De lo trabajado que preguntas podemos inventar para nuestro juego?

#El profe de granja aportó las siguientes preguntas para el juego.

¿Forma de preparar las verduras?

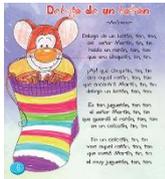
¿Nombre de una verdura que comen en casa?

# Le ponemos música al juego:

ACTIVIDADES: Le ponemos **música** al juego



Lee y marca con tus palmas las sílabas TON TON TON. Golpea con tus manos en las piernas en las sílabas TIN TIN TIN. Marca con un lápiz de un color las sílabas que acompañaste con ritmos de palmas y con otro color los ritmos con manos en las piernas



¡Presta atención! a cada imagen le corresponde un único sonido...



Ahora te invito a que interpretes la siguiente secuencia de sonidos:



**#PRESENTAR EL JUEGO DEL PREGUNTADO TERMINADO.**

**# Jugar en familia y mandar fotos al grupo ¡SUERTE!**

**Directora:** Claudia Agüero