



INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CALDAS

"Dignificando la escuela transformamos el mundo"

GUÍA PROBLÉMICA

PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: COMPARTO, LEO, JUEGO Y APRENDO

GUIA VIRTUAL CASTELLANO PENSAMIENTO VERBAL

FECHA : SEPTIEMBRE 13 AL 17 AÑO: 2021

Guía elaborada por: Docentes Grado Tercero

PREGUNTA PROBLÉMICA:

¿Cómo con el juego puedo aprender a respetar, valorar, crear, comprender y disfrutar las maravillas dadas por Dios?

METAS DE APRENDIZAJE / COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

- Identifica el acento de las palabras.
- Diferencia las palabras agudas y graves

PREGUNTAS ORIENTADORAS:

¿Cómo puedo diferenciar el género lírico del género narrativo?

¿De qué otra manera puedo expresar lo que quiero?

¿Cómo puedo diferenciar las distintas clases de oraciones?

¿Cómo hago para saber dónde va el acento de una palabra?

¿Cómo leyendo e interpretando lo que leo, puedo mejorar mis competencias lectoras?

LECTURAS

LECTURA 1.

PARA RECORDAR...

Todas la palabras tienen acento. El acento es la **mayor fuerza de voz** que hacemos en una **sílaba**, al decir una palabra. Si la palabra lleva el acento en la última sílaba, se llama palabra aguda.

A las palabras **agudas**, se les marca tilde cuando terminan en **vocal, n o s**.

Ejemplos: avión, Jesús, café.

Si la palabra lleva el acento en la penúltima sílaba, se llama palabra grave.

A las palabras **graves**, se les marca tilde cuando NO termina en **vocal, n o s**.

Ejemplos: árbol, lápiz, fútbol.



INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CALDAS

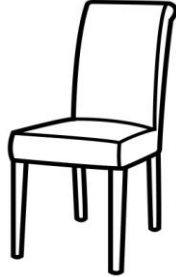
"Dignificando la escuela transformamos el mundo"

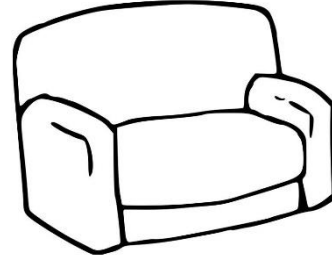
GUÍA PROBLÉMICA

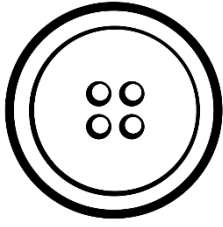
ACTIVIDADES PROBLÉMICAS.

1. OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES, ESCRIBE EL NOMBRE EN LA LÍNEA.

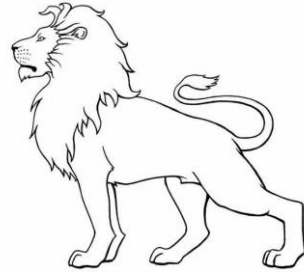


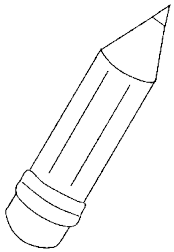


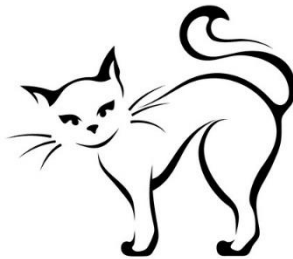


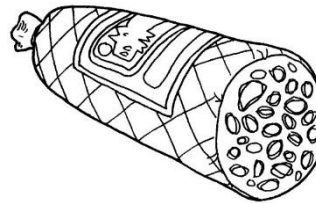




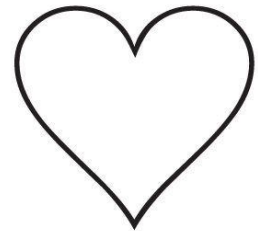








www.dibujosparacoloreargratis.it



FUENTES: Pintamania. Recuperado de: <https://www.pintamania.com/es/dibujos-de-payasos>

Dibujos para colorear gratis. Recuperado de: <https://www.dibujosparacoloreargratis.com/ricerca/dettagli.php?id=21694>

123RF. Recuperado de: https://es.123rf.com/photo_87608708_vector-ilustraci%C3%B3n-en-blanco-y-negro-de-un-gato-.html



GUÍA PROBLÉMICA

ACTIVIDADES PROBLEMATICAS

2. COMPLETA EL SIGUIENTE CUADRO COMO SE INDICA, CON LAS PALABRAS ANTERIORES

Palabra	División en sílabas	Acento	Clase de palabra
sofá	So - fá	Última sílaba	aguda

3. Ayuda a Sebastián a solucionar su problema.

Sebastián es el nuevo ayudante del zoológico y le han pedido que reorganice los animales en dos jaulas: una para los agudos y otra para los graves. Lastimosamente

Sebastián no sabe nada de ortografía.



León



Cóndor



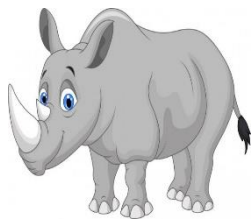
Gacela



Gorila



Tigre



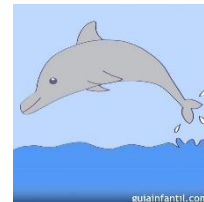
Rinoceronte



Tucán



Lombriz



Delfín



Conejo



INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CALDAS

"Dignificando la escuela transformamos el mundo"

GUÍA PROBLÉMICA

JAULA PARA ANIMALES AGUDOS



JAULA PARA ANIMALES GRAVES





INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CALDAS

"Dignificando la escuela transformamos el mundo"

GUÍA PROBLÉMICA

RECURSOS

TOMADO DE : Nuevo Portal del idioma 3. Grupo editorial Norma. Páginas: 88-89

EVALUACIONES

Desarrollar las actividades problémicas 1, 2 y 3.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PLAZOS DE ENTREGA:

ENVIAR LAS EVIDENCIAS DE LAS ACTIVIDADES PROBLEMATICAS A LA DOCENTE

INFORMACIÓN DE CONTACTO:

DOCENTE TERCERO A

DOCENTE TERCERO B

GLORIA ELENA ZULUAGA URIBE

MELANIA VILLEGAS ARENAS

CELULAR: 3103875590

CELULAR: 3203262645