

SOLUCIONES SEMANA LUNES 4 MAYO- VIERNES 8 MAYO, 2020.

3º DE ED. PRIMARIA

SESIÓN LUNES 4 MAYO, 2020

- L. CASTELLANA

“ARREGLAFRASES”

- Mi equipo ha perdido el partido.
- La mamá de Luca es dentista.
- Noa y Vera juegan al tenis.
- La farmacia está al lado del hospital.

“LA ESCALERA DE LOS ANTÓNIMOS”

- gordo: delgado, flaco...
- feo: bonito, bello...
- joven: viejo
- pequeño: grande
- fuerte: débil
- divertido: aburrido
- burro: listo
- triste: alegre
- frío: caliente
- generoso: avaro
- trabajador: vago
- saludable: perjudicial, enfermizo, inconveniente...
- largo: corto
- cobarde: valiente
- estrecho: ancho
- rápido: lento
- mojado: seco

- cerca: lejos
- morena: rubia



Lecturas misteriosas



**Calros tapmoco pudee domrir.
Tabmién tinee mideo de la
oscridad. Carols es un niño de
sies años. Cere que hay un
motrunso escdonido deabjo se
de cmaa. Los niños, a veecs,
tineen mideo de los motrunsos.**

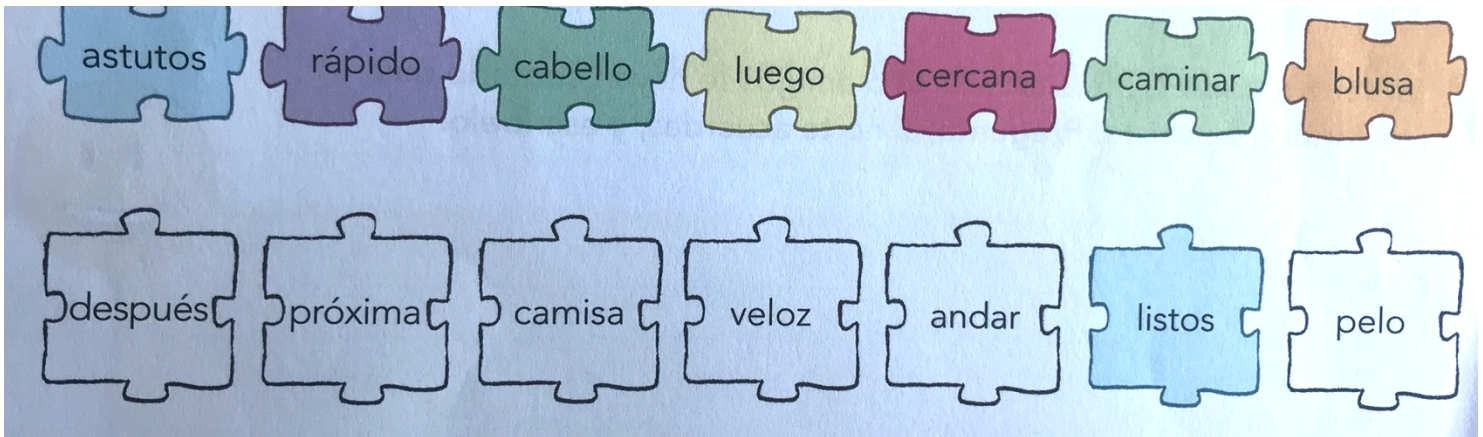
Carlos tampoco puede dormir. También tiene miedo a la oscuridad. Carlos es un niño de seis años. Cree que hay un monstruo escondido debajo de la cama. Los niños, a veces, tienen miedo de los monstruos.

- **L. CASTELLANA**

PALABRAS SINÓNIMAS

1. **Sigue las pistas y une del mismo color cada pareja de palabras sinónimas.**

Escríbelas.




- astutos-listos.
- rápido-veloz.
- cabello-pelo.
- luego-después.
- cercana-próxima.
- caminar-andar.
- blusa-camisa.

PALABRAS ANTÓNIMAS

1. Completa el crucigrama con palabras antónimas. Puedes utilizar el diccionario.

1) reír
2) vacío
3) ruido
4) sucio
5) perder
6) errar
7) hablar



3↓
S

1↓
L

2→

4→

6→ A E T

5↓

7→ C

- 1) REÍR- LLORAR.
- 2) VACÍO-LLENO.
- 3) RUÍDO-SILENCIO.
- 4) SUCIO-LIMPIO.
- 5) PERDER-GANAR.
- 6) ERRAR-ACERTAR.
- 7) HABLAR-CALLAR.

PALABRAS POLISÉMICAS

1. Algunos animales son "polisémicos". Escoge la definición correcta:

• La **mariposa** es un animal invertebrado, y también...

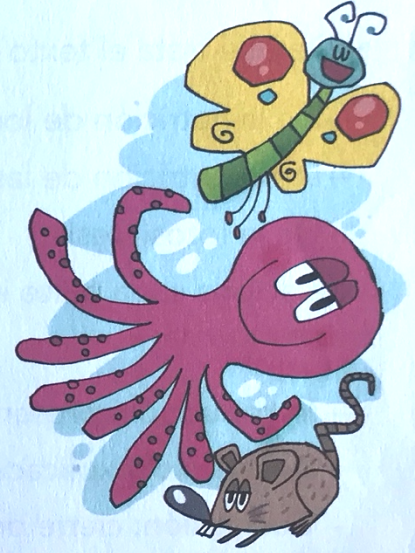
- un estilo de natación. una prenda de abrigo. un estilo musical.

• El **ratón** es un mamífero roedor, y también...

- un libro diminuto.
 un aparato utilizado para cortar queso.
 un dispositivo conectado a un ordenador.

• Un **pulpo** es un animal cefalópodo, y también...

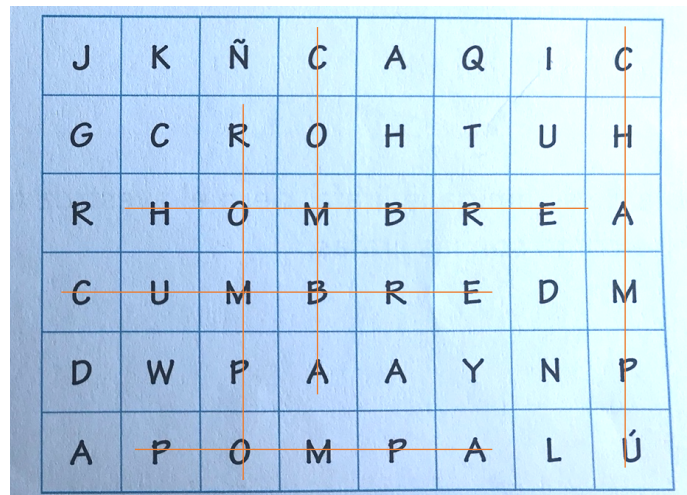
- un recipiente que usan los pescadores.
 un traje que utilizan los buceadores.
 una cinta o cordón elástico utilizado para sujetar objetos.



LA M ANTES DE P Y B.

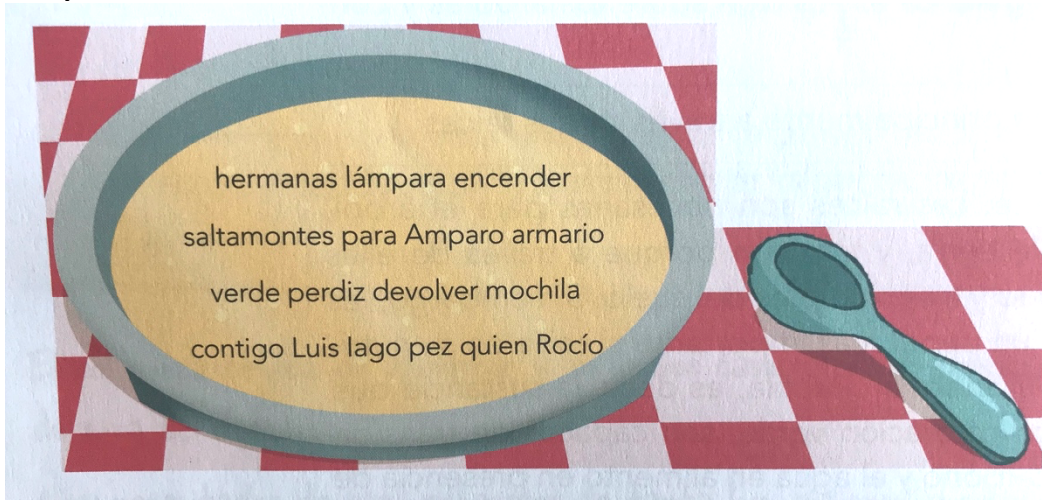
1. Busca en esta sopa de letras la palabra que corresponde a cada definición:

- a) Cuerda para saltar: **COMBA**.
b) Cima de la montaña: **CUMBRE**.
c) Antónimo de mujer: **HOMBRE**.
d) Burbuja de aire: **POMPA**.
e) Parto en trozos: **ROMPO**.
f) Líquido para lavar el pelo: **CHAMPÚ**.



EL NOMBRE Y SUS CLASES

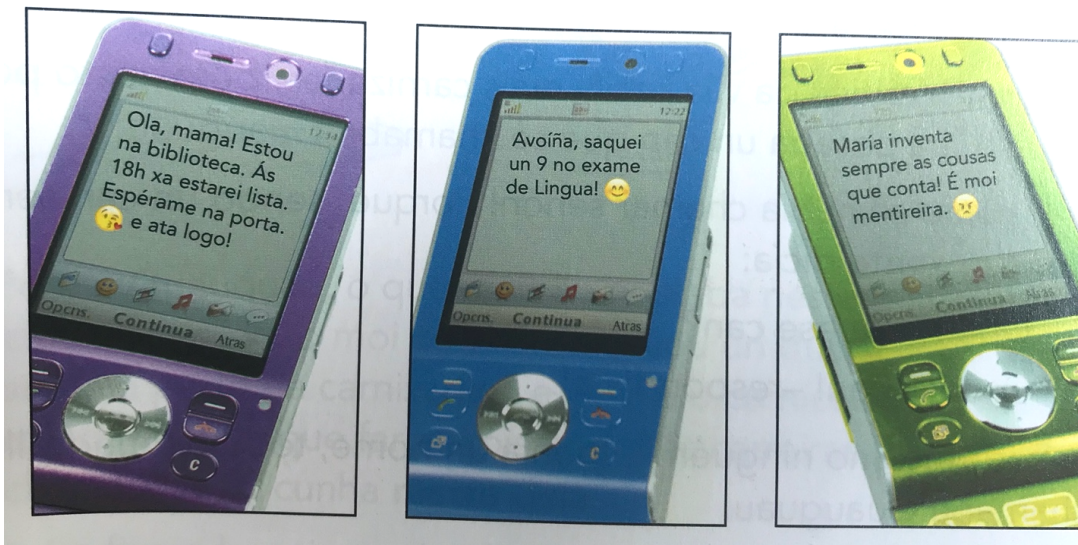
1. Busca en el “plato” los nombres que se indican y escríbelos. ¡Ojo! Hay palabras intrusas.



- De personas: **hermanas, Amparo, Luis, lago y Rocío.**
- De animales: **saltamontes, perdiz y pez.**
- De cosas: **lámpara, armario y mochila.**

- **L. GALLEGA**

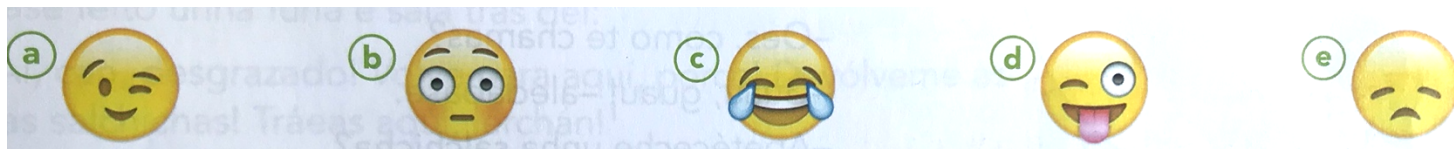
1. Fíxate nestas mensaxes e nas emoticonas.



- **Agora, tes que escribir as mensaxes cambiando as emoticonas por unha expresión ou unha palabra:**

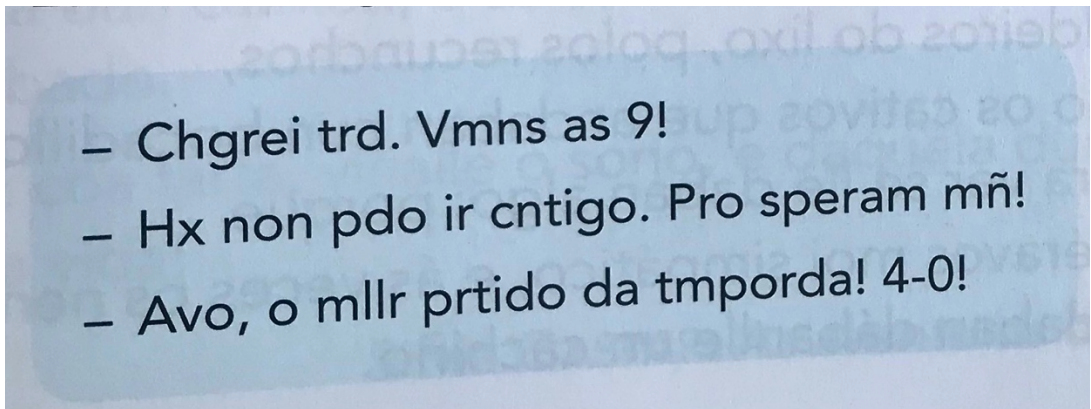
- Ola, mamá! Estou na biblioteca. Ás 18h xa estarei lista. Espérame na porta. Un bico e ata logo!
- Avoíña, saquei un 9 no exame de Lingua! Que contenta estou!
- María inventa sempre as cousas que conta! É moi mentireira. Enfádame!

2. Relaciona a mensaxe coa emoticona axeitada.



- Estiven toda a tarde rindo contigo: C
- Gardarei o segredo. Confía en mín!: A
- Non o podo crer!: B
- Non podo ir mañá á piscina!: E
- Marquei o mellor gol do partido!: D

3. Escribe as seguintes mensaxes correctamente.



- Chegarei tarde. Vémonos ás 9!
- Hoxe non podo ir contigo. Pero espérame mañá!
- Avó, o mellor partido da temporada! 4-0!

- L. CASTELLANA



- A) Dar fin a una cosa, terminarla: [acabar](#).
- B) Mover el cuerpo, los brazos y los pies siguiendo el compás de la música: [bailar](#).
- C) Recorrer un camino, andar: [caminar](#).
- D) Hacer de una cosa varias partes: [dividir](#).
- E) Poner fría una cosa: [enfriar](#).
- F) Preparar un alimento en aceite hirviendo para comerlo: [freír](#).
- G) Sujetar con grapas: [grapapar](#).

- H) Decir palabras para hacerse entender y comunicarse con otras personas: [hablar](#).
- I) Descubrir o crear algo nuevo: [inventar](#).
- J) Tomar parte en un juego para entretenerse o divertirse: [jugar](#).
- K) –
- L) Quitar la suciedad de una cosa: [limpiar](#).
- M) Unir, juntar una cosa con otra: [mezclar](#).
- N) Venir al mundo un ser vivo: [nacer](#).
- Ñ) CONTIENE LA Ñ... Hacer creer a alguien una cosa que no es cierta: [engañar](#).
- O) Recibir los sonidos por medio del oído: [oír](#).
- P) Ir de un lugar a otro sin prisa y para distraerse: [pasear](#).
- Q) Ponerse de acuerdo para verse en un lugar a una hora: [quedar](#).
- R) Desmenuzar una cosa, en trozos muy pequeños y finos, raspándola con el rallador: [rallar](#).
- S) Decir o hacer, por educación, palabras o gestos al encontrarse o despedirse de las personas: [saludar](#).
- T) Llamar a alguien por teléfono: [telefonar](#).
- U) Aplicar aceite u otra materia grasa: [untar](#).
- V) Ir por el aire: [volar](#).
- W) –
- X) CONTIENE LA X... Exponer con palabras claras alguna cosa difícil: [explicar](#).
- Y) Estar alguien echado o tendido: [yacer](#).
- Z) Salir un barco del lugar en el que estaba fondeado: [zarpar](#).

DIVERSACTIVIDADES

1. Algunos de los verbos de este poema han desaparecido. Debes escribirlos para completar el poema.

HOMENAJE A RAMÓN

Un amigo, viejo amigo
que se llamaba Ramón,
jugaba a **decir** las cosas
de otro modo del que son.

Decía al hablar:

-La sandía **es** un planeta frutal...

o

- Las nueces **son** cerebros de nogal...

Y Ramón no **estaba**

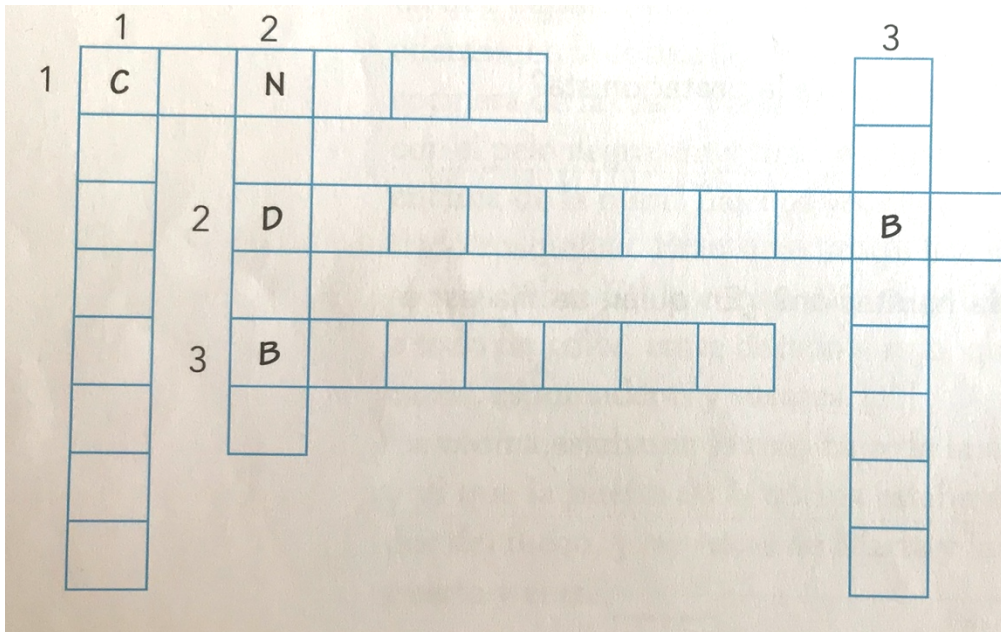
ni bien ni mal,

ni tampoco regular...

Era sólo que jugaba a conjugar.

Antonio Rubio. Versos vegetales.

2. Resuelve el crucigrama con verbos terminados en -aba. Recuerda, la siguiente norma ortográfica:



- VERTICALES
1. Hacía la compra.
 2. Iba a nado.
 3. Practicaban el habla.

- HORIZONTALES
1. Tomaba la cena.
 2. Hacía un descanso.
 3. Practicaba el baile.

VERTICALES:

1. COMPRABA.
2. NADABA.
3. HABLABA.

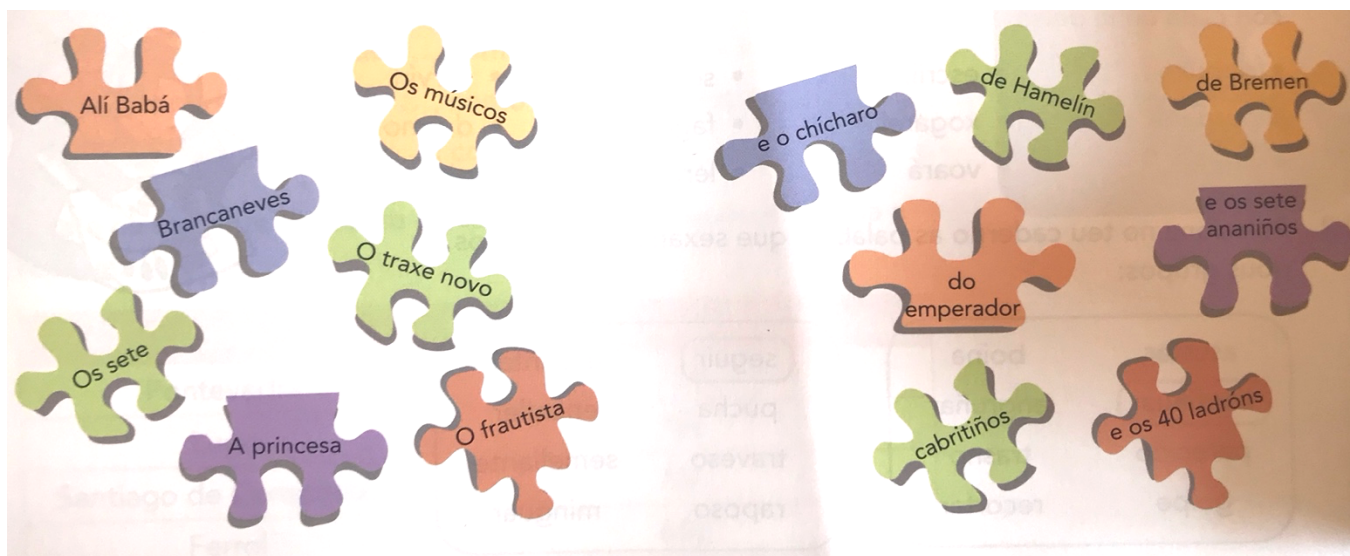
HORIZONTALES:

1. CENABA.
2. DESCANSABA.
3. BAILABA.

- L. GALEGA

DIVERSACTIVIDADES

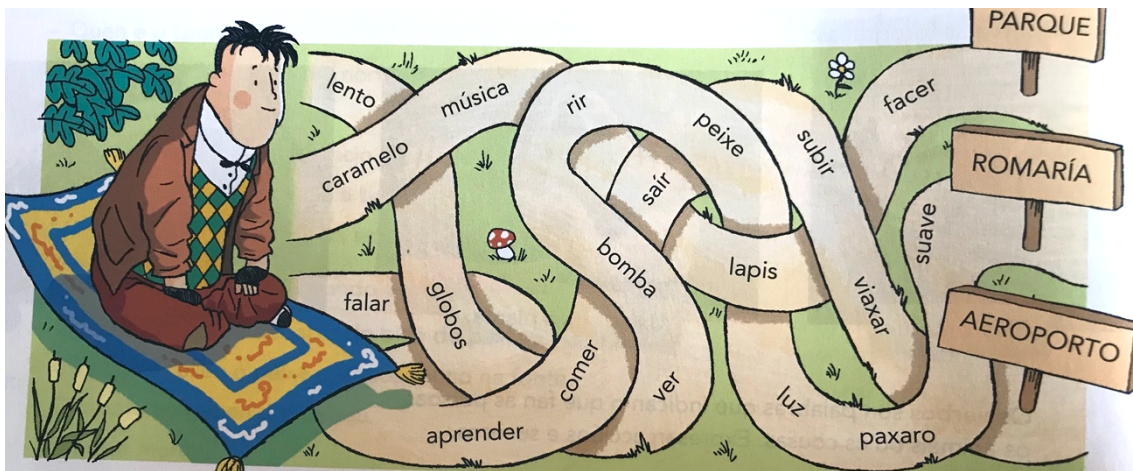
1. O trasno rompeu os títulos destes contos. Recomponos e escribeos:



TÍTULOS DOS CONTOS:

- Ali Babá e os 40 ladróns.
- Brancaneves e os sete ananiños.
- A princesa e o chícharo.
- Os sete cabritiños.
- O traxe novo do emperador.
- O frautista de Hamelin.
- Os músicos de Bremen.

2. O trasno tamén xogou cos verbos. O personaxe desta historia “Alfombra voadora” non sabe a onde chegará... Ten que seguir a pista dos VERBOS.



- A onde chegou o personaxe? **Ao aeroporto.**

3. Que accións están a realizar cada un destes nenos e nenas?

- 1) LER
- 3) SALTAR
- 5) CHORAR

- 2) ESCRIBIR
- 4) COMER
- 6) RIR

- L. GALEGA.

COMPETENCIA LECTORA: “Apagade a wifi”.

Despois de ler, con moita atención o texto. Responde as seguintes preguntas:

1. Escolle a opción correcta en cada caso:

- a) Quen conta a historia? _____ A avoa _____ Breixo _____ O pai.
- b) Que día é? _____ Luns _____ Mércores _____ Domingo.
- c) Onde están todos? _____ Na casa de Breixo
_____ Na casa da avoa
_____ Nun restaurante.

2. Contesta.



- a) Quen o di e cando? A avoa.
- b) Por que o di? Para conseguir a súa atención.
- c) Como reaccionan os comensais? Atendendo á avoa.

3. Explica.

- a) Que lles mostrou a avoa na parede? Por que?

Un cartel no que non repararan e que poñía: “Aquí non hai wifi mentres Luisa non o diga”.

Porque todos estaban na casa pendentes dos móbiles, das consolas...

b) Que fixo a familia despois do xantar? Por que Breixo non foi?

Sáíron a pañar unhas castañas para asar na merenda.

Breixo non foi porque estaba algo arrefriado.

4. Elixo a imaxe que representa mellor como foi o soño de Breixo e responde.



a) Que lle dicía o gato a Breixo? Por que?

O gato dicíalle a Breixo se lle botaba unha partida en liña.

Porque cría que era unha máquina invencible.

b) Por que Breixo pide que lle apaguen a wifi?

Porque o gato protestáballe seguido, poñíase nervioso e agresivo co xogo e

Breixo tíñalle un pouco de medo.

5. Anota palabras do texto que se refiren a elementos relacionados coa tecnoloxía e explica un deles.

A modo de exemplo...

- **Tecnoloxía:** móbil, consola, aplicación, wifi...
- **Wifi:** é unha tecnoloxía que permite a interconexión inalámbrica de dispositivos electrónicos.