



Trabaja con el profesor

- ☀ Anoten doble punto a los niños que puedan explicar por qué el rey del último juego es caprichoso.
- ☀ Regresen al salón.



Trabaja en tu cuaderno

5. Responde las siguientes preguntas en tu cuaderno:

- ☀ ¿La palabra **loro** tiene plumas?
- ☀ ¿Los loros son palabras?
- ☀ ¿Este es un loro o es el dibujo de un loro?



Trabaja con tus compañeros y el profesor

Quando alguna respuesta sea diferente, la discuten para saber por qué es diferente.



6. Comparen sus trabajos.

Pidan al profesor que revise sus cuadernos.



Lean oralmente el siguiente cuento:

Pit encuentra un perro

Pit es un niño que estudia tercero de primaria. Es de esos niños a los que les gusta jugar todo el tiempo. Él siempre quiso tener un perro, pero su papá no quería darle una mascota. No era que no quisiera; en realidad, no podía.

La mamá de Pit le decía:

—¿Y qué comería tu perro, si a veces casi ni nos alcanza para comer a nosotros?

—Alguna cosa resultará para darle.

Pit se inventó la historia de que cuando se acostaba, unos hombres pequeñitos venían a su cuarto y no lo dejaban dormir; que la única forma de espantar a los hombrecitos era teniendo un perro. Pero el papá lo que hizo fue poner junto a la cama de Pit el retrato de un policía.

—Cuando vengan los hombrecitos, el policía se los lleva para la cárcel.

Un día, cuando Pit regresaba de la escuela, un perro callejero, sucio y lanudo, estaba buscando comida en un basurero. Pit le silbó y el perro paró las orejas en señal de atención. El muchacho se puso a jugar con él. Cuando se le hizo tarde y se enrumbó para la casa, el perro lo siguió.

Al llegar, el niño siguió con el perro hasta el cuarto. Los ladridos llamaron la atención de la mamá.

—Pero, ¿qué haces? ¿Cómo se te ocurre traer un perro callejero, sucio y con el pelo así de largo?



—Pues ya no es callejero, está en la casa. Dentro de poco no será sucio, pues lo voy a bañar. Y lo del pelo lo solucionamos con unas tijeras.

Por la mañana, cuando el papá entró al cuarto, se puso de mal genio. El perro había roto los pantalones de Pit, de los zapatos ya quedaba poco y las plumas, que antes formaban la almohada, estaban suspendidas en el aire del cuarto.

—Si cuando termine de afeitarme ese perro sigue en esta casa, va a ocurrir una calamidad.

Pero el perro no sabía cuándo alguien termina de afeitarse; de modo que lo único que hizo fue bostezar y salir con Pit para la escuela.

—¡No lo vuelvas a traer!

Toda la mañana estuvo Pit atendiendo a los números y a las ciencias naturales, pero se distraía pensando en la oportunidad que había perdido de tener un peludo amigo. Cuando salió de la escuela, desde detrás de un montón de pelo le dijeron:

—¡Guauu!

—“¡Zascandil!” —gritó Pit, y con este nombre quedó bautizado el perro.

Con el tiempo, Zascandil ya no se comía los zapatos; el pelo siguió largo. Ahora, hasta le gusta el baño, pues cuando terminan de jugarlo, se sacude por toda la casa y hace gritar a todo el mundo. Algunas de las plumas de la almohada todavía no han caído al piso. Hasta el papá de Pit saca a Zascandil algunas veces a pasear. Parece de mal genio cuando lo hace; es para que crean que está bravo porque le desobedecieron, pero en realidad le gusta salir con el perro.

*(Este texto fue escrito por
Herbert Heckmann)*





Trabaja con tus compañeros y el profesor

1. Si no comprendieron alguna palabra del cuento, antes de buscarla en el diccionario digan qué es lo que nombran esas palabras, o sea, si nombran objeto, evento o cualidad.
2. Reflexionen y respondan:
 - ☀ ¿Les gustó el cuento? ¿Por qué?
 - ☀ ¿Cuál fue el objeto al que se le salieron las plumas?
 - ☀ ¿Qué cualidad de ese objeto no le permitía soportar las mordidas de Zascandil?
 - ☀ ¿Cuál fue el evento que el padre de Pit quería que ocurriera con el perro?
 - ☀ ¿Cuáles fueron los objetos que perdieron alguna cualidad a causa del evento morder?
 - ☀ ¿Cuál fue el evento que le causó alegría a Pit al salir de la escuela?
 - ☀ ¿Cuáles eran las cualidades de Zascandil cuando Pit lo encontró por primera vez?
 - ☀ ¿Esas cualidades siguieron iguales o cambiaron después de un tiempo?
 - ☀ Si algunas cualidades cambiaron, ¿cuáles fueron los eventos que realizó Pit para que cambiaran?



3. Jueguen a transformar el cuento como ustedes quieran. Aquí hay algunas ideas:

- ☀ Pit no se encontró un perro sino una perra que iba a tener perritos.
- ☀ La mamá de Pit tenía muchos gatos en la casa y no le gustaban los perros ni un poquito.
- ☀ Cuando ya todos se han encariñado con el perro, aparece una persona que dice ser el dueño.
- ☀ Los hombrecitos sí se le aparecen de noche a Pit y el policía sale del retrato.



Trabaja en tu cuaderno

4. Copia la siguiente lista de conjuntos de tres objetos:

Cualidad semejante

- rueda - moneda - plato _____
- gasolina - agua - leche _____
- arena - azúcar- sal _____
- azúcar - miel - caña _____
- leche - huevo - dientes _____
- aguacate - hierba - hojas _____
- guitarra - tiple - acordeón _____
- sol - fuego - brasa _____



5. Piensa en la siguiente pregunta: ¿cuál es la cualidad en que se parecen los tres objetos de cada conjunto?

- ☀ Escribe la palabra correspondiente sobre la raya.



Trabaja con tus compañeros y el profesor

6. Comparen sus trabajos.



Trabaja solo

7. Juega a descubrir el objeto:

- ☀ La persona número 1 tiene el objeto que tienes que descubrir.
- ☀ La persona número 2 también tiene el objeto.
- ☀ La persona número 3 no tiene el objeto.
- ☀ La persona número 4 tampoco lo tiene.
- ☀ La persona número 5 no lo tiene.
- ☀ ¿La persona número 6 tendrá el objeto que tienes que descubrir? ¿Sí o no?
- ☀ ¿La persona número 7 tendrá el objeto?
- ☀ ¿Tendrá el objeto la niña que está acucillada en el piso?
- ☀ ¿Ya descubriste el objeto?
- ☀ Escribe su nombre en el cuaderno.



Trabaja con tus compañeros

8. Comparen sus trabajos.

9. Jueguen a pirulear, así:

- ☀ Lean la siguiente lista de palabras que significan eventos:

cepillarse (los dientes)
el lavado (de las manos)
cortarse (las uñas)
el aseo (del cuerpo)
cambiarse (de ropa)
el cuidado (del hermanito)
comer (verduras)
beber (agua hervida)

- ☀ Un niño hace de piruleador.
- ☀ El piruleador escoge uno de los eventos de la lista sin decírselo a nadie. ¡A ese evento le van a dar el nombre de PIRULEAR!
- ☀ Los demás niños, por turno, le hacen preguntas para descubrir cuál es el evento pirulear. Por ejemplo:



- ☀ El niño que primero descubra cuál era el evento, hace de piruleador en la siguiente ronda.
- ☀ Terminen el juego cuando ya todos hayan hecho de piruleadores.
- ☀ El niño que haya descubierto más eventos se gana el título de *Gran Capitán de Piruleadores*.



1. Juega a pirulear con tus hermanos y vecinos.

- ☀ Primero, explícales cómo se juega.
- ☀ Escojan los eventos que quieran.
- ☀ Al final del juego, anota en tu cuaderno los nombres de los eventos que escogieron para pirulear.
- ☀ Escribe los nombres de los objetos con los cuales se pirulea y las cualidades de pirulear, así.

Pirulear	Objetos para pirulear	Cualidades
Comer	Cuchara, cuchillo, tenedor	Necesario, rico

Presenta tu trabajo al profesor.

2. Léele en tu casa a un niño más pequeño el cuento *Pit encuentra un perro*.

- ☀ Pregúntale si le gustó el cuento y si quisiera que le leyeras después.

Cuéntale al profesor cómo realizaste la actividad.

Reflexionemos sobre los eventos



Trabaja con tus compañeros

1. Observen el dibujo y respondan:

- ☀ En el dibujo, ¿se está realizando un evento?, ¿está ocurriendo algo?
- ☀ ¿Quién está realizando el evento?, ¿quién está haciendo que eso ocurra?
- ☀ ¿Qué objeto está recibiendo los martillazos que da el carpintero al clavar?



Trabaja en tu cuaderno

2. Copia las preguntas anteriores y escribe las respuestas.

3. Copia con atención lo siguiente:

OBJETO AGENTE Y OBJETO PACIENTE DE UN EVENTO

Muchos eventos son realizados por un ser animado (una persona o un animal). Al que realiza un evento se le llama **objeto agente**.

Muchos eventos le suceden a un ser animado (una persona o un animal) o a algo (un ser inanimado, una cosa); es decir, muchos eventos son recibidos o sufridos por alguien o algo. A aquello a lo que le sucede un evento, o sea, el que sufre el evento, se le llama **objeto paciente**.

El objeto paciente recibe algún cambio a causa del evento que sufrió.



Durante el tiempo en que el carpintero está clavando, el clavo está sufriendo un cambio: antes no estaba clavado y ahora sí.

4. Copia la siguiente oración:

La mamá de María está moliendo el maíz.



Ahora, responde:

☀️ ¿De qué evento se habla?

Para responder esta pregunta tienes que saber qué ocurre.