El distrito escolar de Beaverton

Aprendizaje en Remoto

Tercer Grado

BEAVERTON SCHOOL DISTRICT

DUAL LANGUAGE

Dear Families, English

This packet includes remote learning activities for your child for April 20-May 8. In addition to these daily lessons, we recommend that your child spends time each day reading independently, writing letters to friends or family, playing strategy or math games, playing outside, practicing mindfulness, and getting 60 minutes of physical activity. Your child's teacher may try to call you to answer questions.
The packet is organized by:

3-week calendar of activities	Math Lesson (complete in one day)	Reading Lesson (complete in one day)
Social Studies Lesson (week-long)	Science Lesson (week-long)	Extra Activities

Estimadas Familias: Español

Este paquete informativo incluye actividades de aprendizaje remoto para su hijo del 20 de abril al 8 de mayo. Además de estas lecciones diarias, recomendamos que su hijo pase tiempo todos los días leyendo independientemente, escribiendo cartas a amigos o familiares, jugando juegos de estrategia o matemáticas, jugando afuera, practicando mindfulness (concientización) y haciendo 60 minutos de actividad física. El maestro de su hijo puede intentar llamarlo para responder a sus preguntas.
El paquete informativo está dividido de la siguiente manera:

Calendario de actividades para 3 semanas	Lección de Matemáticas (complete en un día)	Lección de Lectura (complete en un día)
Lección de Estudios Sociales (para una semana)	Lección de Ciencias (para una semana)	Actividades Adicionales

Arabic اللغة العربية

العائلات الكرام

تتضمن هذه الحزمة أنشطة التعليم عن بعد لطفلك في الفترة من ٢٠٢٠/٤/٢٠- ٢٠٢٠/٥/٨. بالإضافة إلى هذه الدروس اليومية، نوصي بأن يقضي طفلك الوقت كل يوم في القراءة بشكل مستقل، وكتابة الرسائل إلى الأصدقاء أو العائلة، أو لعب ألعاب ذات القوانين الاستراتيجية ، الألعاب والمسائل الحسابية، أو اللعب خارج المنزل، والحصول على ٦٠ دقيقة من النشاط البدني. قد يحاول معلم طفلك الاتصال بك للإجابة على أسئلتكم. تم تنظيم الحزمة حسب الآتي

تقويم الأنشطة لمدة 3 أسابيع

درس رياضيات (أكمله في يوم واحد)

درس القراءة (أكمله في يوم واحد)

درس الدراسات الاجتماعية (لمدة أسبوع)

درس العلوم (لمدة أسبوع)

الأنشطة الإضافية

Qoysaska Qaaliga ahow, Somali

Xirmadan waxaa ku jiro howlaha waxbarista fog oo loogu talagalay ilmahaaga Abriil 20-Maajo 8. Marka lagu daro casharadan maalinlaha ah, waxaan kugula talineynaa in cunuggaaga waqti geliyo maalin kasta aqrinta iskiis ah, u qorista waraaqaha asxaabta ama qoyska, ciyaaro istaraatiijiyadda ama cayaaraha xisaabta, banaanka ku ciyaaro, barbarto feejignaanta, iyo helitaanka 60 daqiiqo oo jimicsi ah. Cunugaaga macalinkiisa ayaa laga yaabaa inuu ku soo waco si aad uga jawaabto su'aalo.

Xirmada waxaa diyaariyay::

Jadwalka howlaha 3-isbuuc	Casharka Xisaabta (mid dhameey maalinti)	Casharka Aqrinta (mid dhameey maalint)
Casharka Cilmiga Bulshada (Isbuucoo-dhan)	Casharka Sayniska (Isbuucoo-dhan))	Howlaha Dheeraadkah

Уважаемые родители, Russian

Этот пакет включает в себя занятия по дистанционному обучению вашего ребёнка с 20 апреля по 8 мая. В дополнение к этим ежедневным занятиям мы рекомендуем, чтобы ваш ребёнок каждый день проводил время за самостоятельным чтением, написанием писем друзьям или членам семьи, игрой в стратегические или математические игры, игрой на свежем воздухе, практикуя осознанность и получая 60 минут физической активности.Возможно учитель вашего ребенка вам позвонит, чтобы ответить на вопросы.
Этот пакет составлен:

Календарь занятий на 3 недели	Урок Математики (закончить за 1 день)	Урок Чтения (закончить за 1 день)
Общественные науки (на неделю)	Естественные науки (на неделю)	Дополнительные занятия

학부모님께, Korean

다음은 학부모님의 자녀가 4월 20-5월 8일까지 하게 될 원격 학습 수업 및 활동들입니다. 이 매일의 수업 이외에, 혼자 책 읽기, 친구 또는 가족에게 편지 쓰기, 전략적 사고를 필요로 하는 게임 또는 수학 게임하기, 야외에서 놀기, 마음 수련하기, 60분 동안 신체 활동하기 등을 매일 할 것을 권장합니다. 학생의 선생님께서 학부모님의 질문에 답하기 위해 연락할 것입니다.
수업 및 활동들은 다음과 같이 짜여 있습니다:

3주 동안 활동 캘린더	수학 수업 (하루에 하나 완성)	읽기 수업 (하루에 하나 완성)
사회 수업 (일주 동안)	과학 수업 (일주 동안)	과외 활동

亲爱的学生家庭： Chinese

这个数据包包括4月20日-5月8日为您孩子准备的远程学习活动。除了这些每天的日常课程外，我们建议您的孩子每天进行独立阅读，给朋友或家人写信， 玩策略或数学游戏，在户外玩耍，练习正念及进行60分钟的体育锻炼活动。 您孩子的老师可能会给您打电话来回答您的问题。
数据包包括:

3周活动日历	数学课程 (一天完成)	阅读课程 (一天完成)
社会学课程 (一周)	科学课程 (一周)	其他活动

保護者の皆様 Japanese

このパケットには、4月20日から5月8日までのリモートラーニング（遠隔学習）アクティビティが含まれています。これらの毎日のレッスンに加え、以下を行うことを推奨します。読書、 友人や親戚へ手紙を書く、算数に関連したゲームをする、外遊び、マインドフルネス、60分間の運動。
ご質問があるか確認するため、教師より電話を差し上げることがあります。
パケットは以下のように分類されています:

3週間のアクティビティ	算数のレッスン(1日で完了)	リーディングレッスン (1日で完了)
社会科レッスン (一週間)	理科レッスン(一週間)	その他の活動

Thân gởi các gia đình, Vietnamese

Đây là những hoạt động học sinh cần để tham gia học Online (remote learning) từ 20 tháng tư đến 8 tháng năm. Ngoài các bài học thường ngày, các em nên dành thời gian đọc sách, viết thư cho bạn bè, gia đình, giải toán hay đặt ra các tình huống đề có cách giải quyết, ra ngoài chơi, thả lỏng đầu óc và nhớ là nên vận động cơ thể 60 phút. Giáo viên có thể điện thoại tới nhà để trả lời những thắc mắc của phụ huynh.
Tài liệu được chuẩn bị bởi:

Thời khoá biểu cho các hoạt động trong 3-tuần	Toán (cần làm xong trong ngày)	Đọc (Cần làm xong trong ngày)
Khoa học xã hội Lesson (cho cả tuần)	Khoa học (cho cả tuần)	Các hoạt động phụ trội

Calendario de 3º grado

20 de abril - 8 de mayo

Semana 1		
	Actividades del paquete	**Otras actividades**
Día 1	Club de lectura para 3º grado: Actividad de aprendizaje #1 Reto de ingeniería: Torre más alta	Juega un juego de matemáticas o de estrategia
Día 2	Lección 1 de matemáticas	Trabaja en el reto de ingeniería Lee por 20 minutos
Día 3	Club de lectura para 3º grado: Actividad de aprendizaje #2	Trabaja en el reto de ingeniería Juega un juego de matemáticas o de estrategia
Día 4	Lección 2 de matemáticas	Trabaja en el reto de ingeniería Lee por 20 minutos
Semana 2		
	Actividades del paquete	**Otras actividades**
Día 5	Club de lectura para 3º grado: Actividad de aprendizaje #3 Ciencias sociales, 2º-3º grados: Cuentacuentos	Juega un juego de matemáticas o de estrategia
Día 6	Lección 3 de matemáticas	Trabaja en ciencias sociales: Cuentacuentos Lee por 20 minutos
Día 7	Club de lectura para 3º grado: Actividad de aprendizaje #4	Trabaja en ciencias sociales: Cuentacuentos Juega un juego de matemáticas o de estrategia
Día 8	Lección 4 de matemáticas	Trabaja en ciencias sociales: Cuentacuentos Lee por 20 minutos
Semana 3		
	Actividades del paquete	**Otras actividades**
Día 9	Club de lectura para 3º grado: Actividad de aprendizaje #5 Reto de ingeniería: Construir un recorrido de canicas	Juega un juego de matemáticas o de estrategia
Día 10	Lección 5 de matemáticas	Trabaja en el reto de ingeniería Lee por 20 minutos
Día 11	Club de lectura para 3º grado: Actividad de aprendizaje #6	Trabaja en el reto de ingeniería Juega un juego de matemáticas o de estrategia
Día 12	Lección 6 de matemáticas	Trabaja en el reto de ingeniería Lee por 20 minutos

Día 1 - Club de lectura: Tercer Grado 📖

Hola padres y guardianes,

Un **club de lectura** será el enfoque para las próximas tres semanas de aprendizaje. Si su hijo/a tiene un libro que está leyendo en casa, puede unirse a las actividades de aprendizaje a continuación. Si no tienen acceso a libros en este momento, hay pasajes de lectura al final de este paquete que pueden elegir hacer. ☆ Lee por 20 minutos al día.

Actividad de aprendizaje #1 (20 de abril):

1. Después de leer el resumen de su libro y hojear las páginas, ¿qué dos preguntas tienes?

   _____

   _____

   _____

   _____

2. ¿Qué predicciones tienes acerca del libro? ¿Qué te hace predecir eso?

   _____

   _____

   _____

   _____

Día 1 - Reto de ingeniería: Torre más alta

Construye la torre más alta usando sólo periódico y cinta. La torre debe estar sola durante al menos 3 minutos.

Materiales: 3 hojas completas de periódico u otro papel grande, 12 pulgadas de cinta.

Plan: ¿Cómo será tu torre? Dibújalo aquí:

Predecir: ¿Qué tan alto crees que estará tu torre? Etiquetalo en el dibujo de arriba.

Hacer: Construye tu torre.

Prueba: ¿Qué tan alto construiste tu torre? Mida su altura en pulgadas._____

Reflejar: ¿Qué características hicieron que tu torre sea estable? ¿Qué aprendiste sobre la construcción de una torre alta que podrías mejorar?

Extensión opcional:

Rediseño: Usando la misma cantidad de materiales que hiciste para tu primera torre, haz una torre más alta.

Reto: Usando la misma cantidad de materiales que hiciste para tu primera torre, construye una torre que pueda permanecer de pie en un viento (usa un ventilador para el viento o sopla sobre ella muy fuerte).

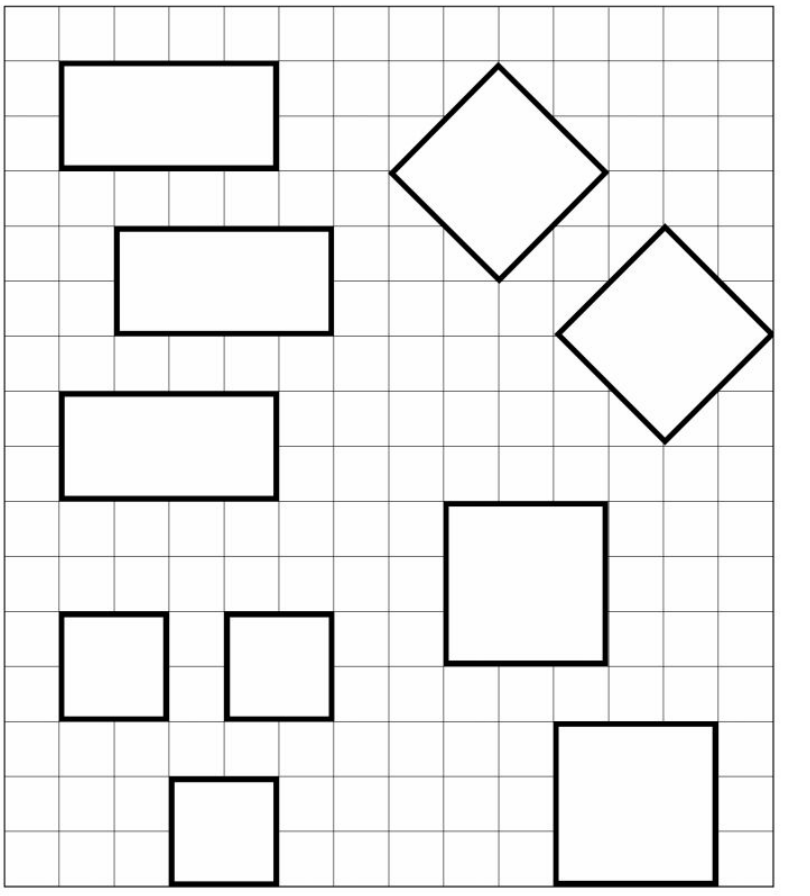
Día 2 - Lección 1: (Adaptado de CFLM Tableros y Áreas)

Instrucciones: Lee la historia y trata de resolver la pregunta en el casillero #2.	**Pistas:** Mirando los cuadrados alrededor de las mesas, ¿Cuántos cuadrados necesitas para formar un escritorio? ¿Cómo lo puedes probar? **Reto:** ¿Qué notas sobre la relación entre los escritorios? ¿Cada estudiante tiene la misma cantidad de espacio? ¿Cómo lo sabes?

1. El Sr. Foster es un maestro de 3er grado y está pidiendo nuevas mesas para su salón. El quiere que se sienten 4 estudiantes por mesa. El ve algunas posibles opciones en otro salón y decide ir a investigar. El se da cuenta que el otro salón tiene los mismos mosaicos (cuadrados) en el piso que en su salón. El se pregunta si puede usar esa información para resolver cuanto espacio de trabajo tiene?	2. Los cuadrados en el dibujo de la siguiente página son los mosaicos del piso. Cada mosaico (cuadrado) mide 1 pie por 1 pie **¿Cuánto espacio de trabajo tiene cada uno de los cuatro estudiantes en cada mesa?** **Muestra cómo lo resolviste en el espacio debajo.**

Appendix A – Mr. Forest's Tables

How can four students share each of these tables? How much space will each student have?



Día 3 - Club de Lectura: Tercer Grado

Si estás siguiendo las actividades del **club de lectura**, favor de hacer las actividades de aprendizaje a continuación. Si no tienes acceso a libros en este momento, hay pasajes de lectura al final de este paquete que puedes elegir hacer. ☆ Lee por 20 minutos al día.

Actividad de aprendizaje #2 (22 de abril):

1. Elige un personaje principal en tu historia y descríbelo. ¿Qué rasgos de personaje tiene? *(los rasgos describen el comportamiento de una persona, por ejemplo: honesto, valiente, perezoso, terco, amable)*

   _____

   _____

   _____

   _____

2. ¿Qué te hace decir eso? ¿Cuál es la evidencia en el texto?

_____
_____
_____
_____

Día 4 - Lección 2 (Adaptado de CFLM Tableros y Áreas)

Instrucciones: Lee la historia y trata de resolver si los salones son del mismo tamaño o son de diferente tamaño.	**Pistas:** ¿Cómo puedes contar los cuadrados? Trata de resolverlo sin contar cada cuadrado. **Reto:**¿Cómo puedes usar la multiplicación para resolver cual salón es más grande?

El Sr. Forest y la maestra de arte, la Sra. Suárez han estado conversando en la sala de los maestros. La Sra. Suárez está considerando reorganizar las mesas de arte.

La Sra. Suárez piensa que su salón no tiene tanto espacio como el salón del Sr. Foster.

El Sr. Forest está en desacuerdo. –Tu salón es tan grande como el mio, –dice. –Me acuerdo de caminar alrededor del salón cuando colgamos los dibujos de los estudiantes y estoy seguro que la distancia era la misma.

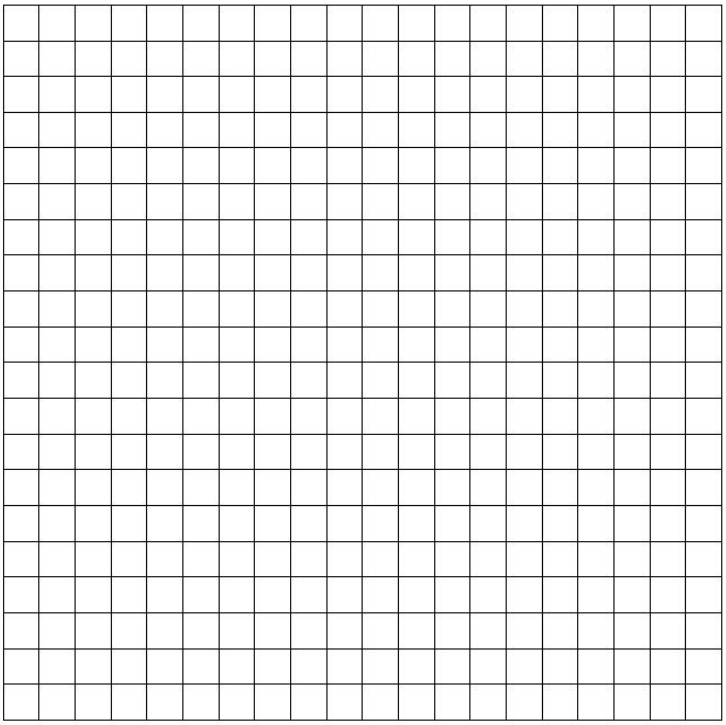
–¡No lo creo! –dice la Sra. Suárez. –Tu salón parece mucho más grande y creo que se necesitan más mosaicos para cubrir el área del piso.

El salón del Sr. Forest mide 20 pies de largo por 20 pies de ancho.

El salón de la Sra. Suárez tiene otra forma y mide 25 pies de largo por 15 pies de ancho.

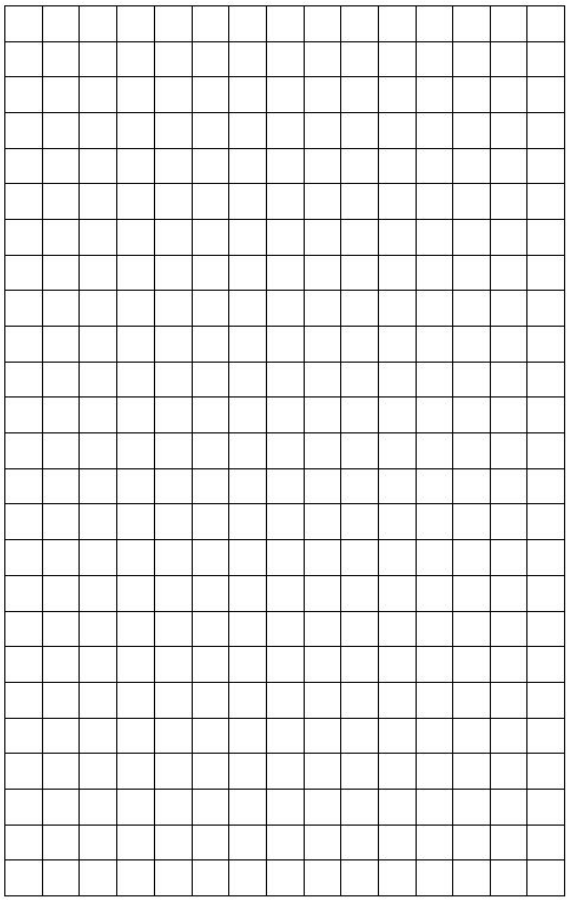
¿Son los salones de diferente tamaño? ¿Cómo lo puedes comprobar?

Salón del Sr. Forest



Ver la siguiente página para el salón de la Sra. Suárez

Salón de la Sra. Suárez



¿Son los salones de diferente tamaño?

¿Cómo le explicarías a alguien como lo resolviste? ¿Qué les dirías?

¿Los salones ocupan la misma cantidad de espacio (área) dentro de la habitación? ¿Cómo lo sabes?

Estaba el Sr. Foster correcto cuando dijo que era la misma distancia (o perímetro) alrededor de cada habitación? ¿Cómo lo sabes?

Día 5 - Club de Lectura-Tercer Grado

If you are following along with the **Book Club,** please do the learning activities below. If you Si estás siguiendo las actividades del **club de lectura**, favor de hacer las actividades de aprendizaje a continuación. Si no tienes acceso a libros en este momento, hay pasajes de lectura al final de este paquete que puedes elegir hacer. ☆ Lee por 20 minutos al día.

Actividad de aprendizaje #3 (27 de abril):

1. En la caja a continuación, dibuje o enumere algunos personajes que le han presentado en el libro. ¿ Puedes clasificarlos como personajes principales (importantes… los conoceremos más en la historia) o personajes secundarios (importantes, pero no los conocemos muy bien a lo largo de la historia)?

Día 5 - 2º y 3º grado ESTUDIOS SOCIALES

*este es la 1ra-2da semana del mini-proyecto

El cuentacuentos es una forma de compartir y aprender. La gente ha estado contando historias durante miles de años. Las historias son una forma de enseñar y aprender. **Las historias siempre han jugado un papel importante en la cultura de los nativos americanos.** ¿Te gustan las historias?

¿Lo sabías?

Los nativos americanos han vivido aquí en Oregón durante miles de años.

Hay 9 tribus nativas americanas reconocidas a nivel federal en Oregon hoy en día.

Beaverton se encuentra en la tierra natal ancestral de la tribu Tualatin Kalapuya (dentro de las Tribus Confederadas de Grande Ronde).

Muchas tribus tienen una variedad de historias diferentes. En muchas tribus, las personas llamadas Ancianos son los narradores y maestros más importantes. Los ancianos son adultos mayores que podrían ser padres, abuelos o maestros. **¿Tienes alguna historia favorita? ¿De qué se trata?**

Tu aprendizaje - ¡Elegir uno y listo!

Opción 1: ¿Quiénes son los ancianos en tu vida? Si puedes, habla con uno de los ancianos en tu casa, por teléfono o computadora. O puedes mirar fotos familiares si las tienes.
¿Hay alguna historia que es importante para tu familia, los ancianos en tu vida o tu cultura? ¿De qué se trataba la historia? ¿Qué aprendiste?

Opción 2: Tú estás viviendo a través de la historia en este momento con COVID-19. ¿Qué historia vas a contar sobre esta época de la historia?

- ¿Qué has aprendido sobre ti, tu familia y tus amigos durante este tiempo?

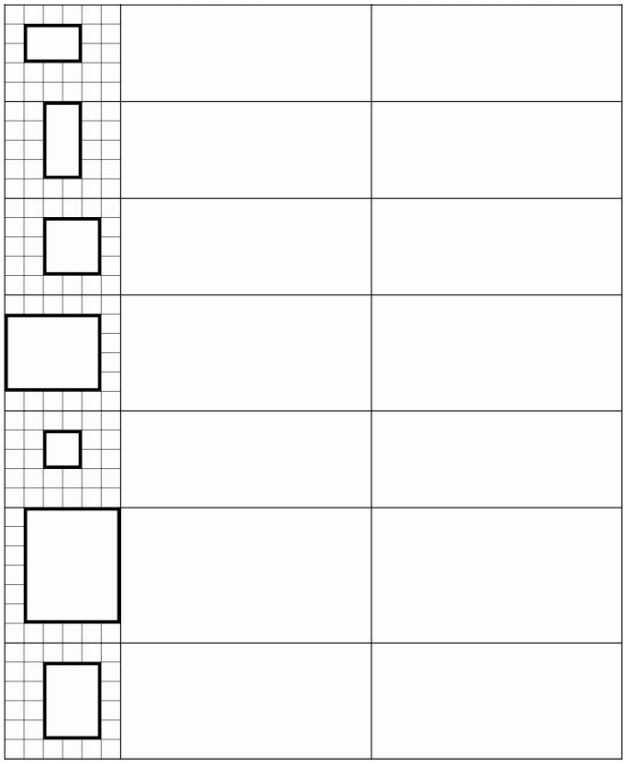
Tu turno: Elige una historia. Dibuje un dibujo e incluya algunas palabras sobre la historia y tu mensaje. ¡Vuelve a contarle la historia a alguien en casa!

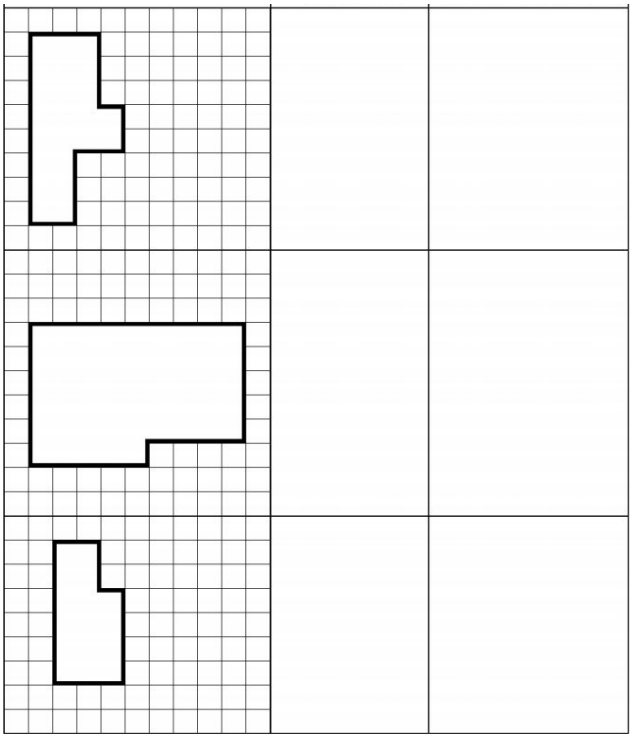
Día 6 - Lección 3 (Adaptado de CFLM Tableros y Áreas)

Instrucciones: Lee la historia y encuentra el área y perímetro de cada figura.	**Pistas:** El área es la cantidad de espacio que cubre el papel de envoltura. El perímetro es la cantidad de cinta alrededor de los bordes de la mesa. Si deseas puedes hacer figuras más chicas de las figuras grandes. **Reto** ¿Qué relaciones notas entre el área, perímetro y figuras en los apéndices E y F?

La Sra. Suarez cubre sus mesas con papel de envoltura para protegerlas ya que muchos de sus proyectos ensucian mucho. Ella pone cinta alrededor (el perímetro) para sostener el papel. Ella quiere saber el perímetro y área de cada mesa para calcular el tamaño del papel de envoltura y el largo de la cinta.	Ella también está planeando hacer un mural, así que necesita mesas grandes para el proyecto. Ella junta las mesas chicas para hacerlas más grandes. **¿Cuál sería el aérea y el perímetro de las mesas grandes** **Llena los 2 apéndices debajo.**

Mesa	Área de la mesa (El espacio adentro)	Perímetro de la mesa (distancia alrededor del borde)		Mesa	Area de la mesa (espacio adento)	Perímetro de la mesa (distancia alrededor del borde)





Cuando juntaste las mesas (Apéndice E), ¿cambió el área? ¿Cambió el perímetro?

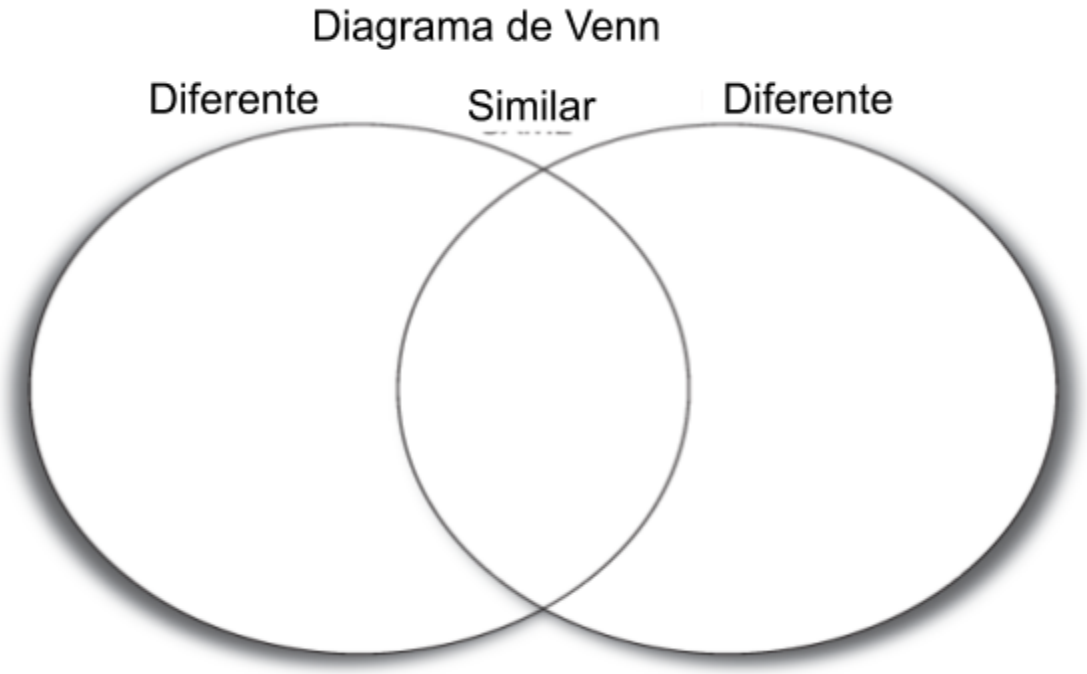
¿Cúal fue tu estrategia para encontrar el área en el Apéndice F?

Día 7 - Club de Lectura: Tercer Grado 🕮

Si estás siguiendo las actividades del **club de lectura**, favor de hacer las actividades de aprendizaje a continuación. Si no tienes acceso a libros en este momento, hay pasajes de lectura al final de este paquete que puedes elegir hacer. ☆ Lee por 20 minutos al día.

Actividad de aprendizaje #4 (29 de abril):

1. Piensa en otro libro que hayas leído o en un programa de televisión que has visto. ¿Hay algún personaje en ese libro o programa de televisión que te recuerde a un personaje en tu libro? Compara y contrasta un personaje del libro que estás leyendo ahora con un personaje de otro libro o programa de televisión. Puedes usar el diagrama de Venn a continuación para comparar y contrastar.

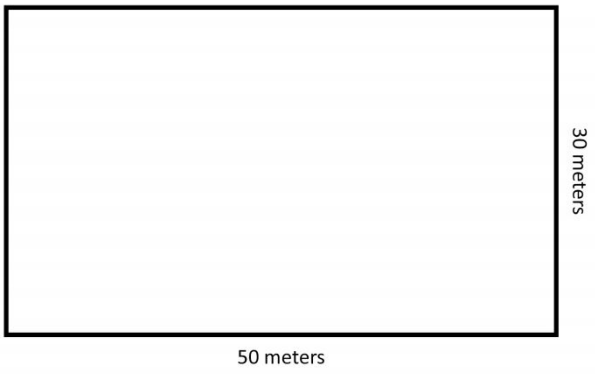


Día 8 - Lección 4 (Adaptado de CFLM Tableros y Áreas)

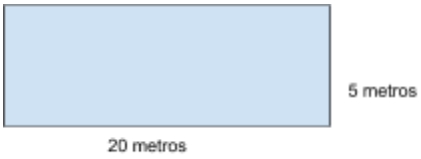
Instrucciones: Lee la historia y luego muestra si los estudiantes necesitan otras medidas o no.	**Pistas:** El área es la cantidad de espacio dentro del campo de juego y del área de asfalto. El perímetro es el largo alrededor del campo de juego y el área del asfalto. **Reto:** ¿Hay una relación entre el campo de juego y el área del asfalto?

Detrás de la escuela hay un campo de juego y un área de asfalto para deportes y actividades al aire libre. Dos de los estudiantes del Sr. Foster miden el campo de juego y encuentran que el lado del campo de juego más cerca a la escuela (de este a oeste) mide 50 metros de largo. El lado más alejado de la escuela (de norte a sur) mide 30 metros de largo. Dos de los estudiantes del Sr. Foster están discutiendo sobre el área y perímetro del campo de juego.	Ellos también miden el área de asfalto y encuentran que esta mide 20 metros de largo y que el otro lado mide 5 metros. "Eso es todo!" dice Sadia. "Vamos adentro y calculemos el área y el perímetro."¿ Estás seguro que tenemos suficiente información? Pregunta Aniyah. "¡Si!" responde Sadia. **¿Sólo necesitan estas dos medidas para encontrar el área y el perímetro?**

Área de campo de juego detrás de la escuela.



El área de asfalto detrás de la escuela.



¿Puedes encontrar el perímetro y el área del campo de juego y del área de asfalto solo con las medidas que tienes? Muestra debajo como lo resolviste. (los dibujos no están a escala)

Día 9 - Club de Lectura: Segundo Grado

Si estás siguiendo las actividades del **club de lectura**, favor de hacer las actividades de aprendizaje a continuación. Si no tienes acceso a libros en este momento, hay pasajes de lectura al final de este paquete que puedes elegir hacer. ☆ Lee por 20 minutos cada día.

Actividad de aprendizaje #5 (4 de mayo):

1. Ahora que te estás acercando al final del libro, ¿qué tipo de persona es el personaje principal? ¿Cómo lo sabes?

2. ¿Ha cambiado el personaje desde el principio del libro? Usa detalles de la historia para apoyar tus respuestas.

Día 9 - Reto de ingeniería: Construir un recorrido de canicas

Construye un recorrido de canicas que permita que una canica se mueva de un lugar a otro sin caerse.

Materiales: Necesitará materiales para hacer las rampas y tubos. Esto puede ser tubos de cartón, papel reciclado laminado o cajas de cereales o tejidos que se cortan para hacer rampas. También puede utilizar vasos de papel, latas recicladas y cajas de leche. También necesitará cinta adhesiva, tijeras y una canica o pelotita pequeña.

Plan: ¿Cómo vas a construir tu recorrido de canicas? ¿Será capaz de pararse por sí mismo o se unirá a una pared, a su refrigerador o a una mesa y sillas? ¿Dónde quieres que comience tu recorrido de canicas y dónde quieres que termine?

Hacer: Corta unos pedazos de cinta para que los tengas a mano. Si necesita cortar algunos tubos por la mitad para hacer rampas, hazlo primero. ¡Construye tu recorrido de canicas!

Prueba: Esta es la parte más divertida. Pon a prueba tu recorrido de canicas. ¿Tu canica se quedó huyendo? ¿Necesitas hacer ajustes en tu recorrido para que la canica lo haga hasta el final?

Reflexiona: ¿Qué aprendiste cuando construiste este recorrido de canicas?

Opcional/Extensión:

Rediseño: Intenta rediseñar el recorrido de canicas para que la canica tarde más o menos tiempo en llegar al final. ¿Qué cambiaste para alcanzar tu meta?

Día 10 - Lección 5 (Adaptado de CFLM Tableros y Áreas)

La historia de hoy e instrucciones: Lee la historia y llena la tabla con el área y el perímetro.	**Pistas**:¿ Puedes hacer un dibujo de las mesas con sus dimensiones? **Reto:**¿ Que notas sobre la relación entre las mesas?

El Sr. Foster finalmente decidió que mesas pedir para su salón. El pide doce mesas de 2 x 4 para el salón. Para celebrar el fin del año sus estudiantes van a sacar las mesas al campo de juego.

Por la mañana los estudiantes llevan 6 mesas afuera para la comida. Ellos crean 2 mesas grandes, una para la comida y otra para las bebidas

Medidas de las mesas:
Mesa de comida: 2 pies de ancho por 12 pies de largo
Mesa para bebidas: 4 pies de ancho por 6 pies de largo

Por la tarde sacan las otras 6 mesas para que los niños se puedan sentar en una mesa grande. Ellos descubren que hay varias posibilidades de formar mesas grandes.

Medidas para crear mesas grandes (4 opciones):
Opción 1: 2 pies de ancho por 2 pies de largo
Opción 2: 4 pies de ancho por 2 pies de largo
Opción 3: 6 pies de ancho por 2 pies de largo
Opción 4: 8 pies de ancho por 2 pies de largo

¿Cuánto papel de envoltura se necesita para cubrir las mesas de comida y bebida de la mañana?
¿Cuánta cinta se necesita para alrededor de las mesas?

¿Cuánto papel de envoltura se necesita para cubrir las mesas grandes de la tarde?

Muestra tu trabajo en la página siguiente

Medidas de la mesas:	Área de la mesa (papel de envoltura)	Perímetro de la mesa (cinta alrededor del borde)
2 pies de ancho por 12 pies de largo(mesa de comida)		
4 pies de ancho por 6 pies de largo (mesa de bebidas)		
2 pies de ancho por 24 de largo (opción 1)		
4 pies de ancho por 12 de largo (opción 2)		
6 pies de ancho por 8 pies de largo (opción 3)		
8 pies de ancho por 6 pies de largo (opción 4)		

Después de encontrar el área y perímetro de las mesas ¿Cúal mesa piensas que sería la mejor para que los estudiantes se sienten todos juntos en la tarde? ¿Por qué?

Página para que muestres tu trabajo de la lección 5.

Día 11 - Club de Lectura Tercer Grado

Si estás siguiendo las actividades del **club de lectura**, favor de hacer las actividades de aprendizaje a continuación. Si no tienes acceso a libros en este momento, hay pasajes de lectura al final de este paquete que puedes elegir hacer. ☆ Lee por 20 minutos al día.

Actividad de aprendizaje #6 (6 de mayo):

1. ¿Cuál es una lección importante que los lectores pueden aprender de esta historia?

_____

_____

_____

_____

2. Escribe sobre una lección de vida que el personaje aprendió. Explica cómo una parte de la historia muestra esta lección. Apoya tu respuesta con evidencia del texto.

_____

_____

_____

_____

_____

_____

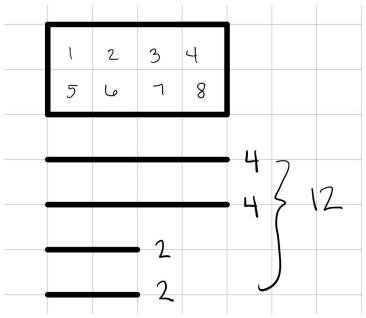
Día 12 - Lección 6 (Adaptado del Departamento de Educación de Georgia)

La historia de hoy e instrucciones:

- Ana trabaja en su jardín. Ella quiere crear un huerto para sus verduras.
- El área necesita ser de 12 pies cuadrados
- Ayuda a diseñar diferentes huertos de 12 unidades cuadradas y calcula cuánta madera necesitas para construir la caja alrededor.

Pistas:

Ejemplo: Esta caja para el jardín tiene un área de 8 pies cuadrados. Necesitaría 2 piezas de madera de 4 pies de largo y 2 piezas de 2 pies de largo para un total de 12 pies de madera



Reto: ¿Cúal diseño de jardín piensas que sería el mejor? Escríbele una carta a Anna explicándole porque ese sería el mejor diseño.

Usa el papel cuadriculado de abajo para mostrar jardines que tengan 12 pies cuadrados de área y calcula cuantos pies de madera necesitas alrededor de la caja.

Pasajes de lectura adicionales ☆

Lenguaje
Comprensión lectora

Nombre: .....

Fecha: ..... **Curso:** .....

Paseo con dinosaurios

Elsa Isabel Bornemann
Argentina

Una noche de verano,
con mi lindo dinosaurio
salí a pasear, de la mano,
por las calles de mi barrio...

Pues aunque es un animal
prehistórico y gigante,
es manso, de un modo tal
que ya no queda elegante.

Cómo será que, esa noche,
por un semáforo viejo
atascó a todos los coches,
temblando como un conejo.

Parece que se espantó
al ver el cambio de luces.
Por un monstruo lo tomó
y al suelo cayó de bruces.

Las noches, con sus bocinas,
atronaban enojados.
Ocupaba cuatro esquinas
pues, mi dino desmayado.

Yo muy nerviosa corrí
a casa del boticario,
su botica revolví
hasta hallar su diccionario,
hecho con piedra y granito:
un antiguo diccionario.
Allí aprendí, ligerito,
el idioma dinosaurio.

Entonces volví y hablé
en la oreja de mi dino.
La gente decía:-¿¿Qué??
¡¡No va a entender ni un pepino!!

Pero insistí con cariño,
hablándole dulcemente...
Él es tierno como un niño...
¡Qué sabe de eso la gente!

"-Son luces-dije-con brillo
y no un monstruo de tres ojos:
uno verde, otro amarillo
y el tercero color rojo..."

Al escuchar mis gruñidos
mi dinosaurio entendió
y, en amoroso bufido,
por el aire me elevó.

Lee y responde en tu cuaderno:

¿Por qué el dinosaurio cayó de bruces al suelo?

¿Cómo logró la niña que el dinosaurio despertara?

¿Cómo es el dinosaurio del texto? Descríbelo.

¿En qué crees tú que consiste el idioma dinosaurio?

¿Se podría tener un dinosaurio como mascota y salir a pasear con él? Fundamenta tu respuesta.

¿Qué tipo de rima tiene esta poesía? ¿Por qué? Da algunos ejemplos.

www.recursosdocentes.cl

Lenguaje
Comprensión lectora

Nombre: .....

Fecha: ..... **Curso:** .....

La polilla palomilla

Lee el siguiente texto:

La polilla por la noche
vuela y busca qué comer,
y parece que a mi suéter
le ha encontrado gusto a miel.

La polilla por el día
duerme y duerme sin roncar,
tapadita con mi abrigo
que eligió para cenar.

¡La polilla es palomilla!
¿Come pan con mantequilla?

María Luisa Silva,
chilena

Piensa y responde:

¿Le gustará la miel a la polilla Palomilla? _____

¿Por qué crees eso? _____

_____

¿Por qué a la polilla le gustó el suéter? _____

_____

Según el poema, ¿por qué no vemos a las polillas en el día? _____

_____

¿Qué crees tú que significa la palabra "palomilla"? _____

_____

¿Cuántos versos tiene el poema? _____

¿Cuántas estrofas tiene el poema? _____

Escribe dos palabras que rimen: _____

www.recursosdocentes.cl

Lenguaje
Comprensión lectora

Nombre: .....

Fecha: ..... **Curso:** .....

La tortuga acuática

Lee el siguiente texto:

¿Has tenido la oportunidad alguna vez de ver un acuario con tortugas acuáticas?
¿Sabes los aspectos que hay que considerar para mantener la vida de las tortugas en un acuario?
1. Las tortugas acuáticas, pueden mantenerse en un acuario con un nivel de agua entre 15 y 20 cm.
2. Deberán colocarse troncos que sobresalgan del agua, y sobre los cuales las tortuguitas puedan encaramarse cuando lo deseen.
3. La temperatura ideal a mantener es de unos 25°C.
4. El acuario nunca debe cerrarse por completo, porque puede rápidamente convertirse en un horno y las tortugas son mucho más sensibles a las temperaturas altas que a las bajas.
5. Las tortugas ensucian el agua bastante más que los peces, y los restos de comida tienden a descomponerse con rapidez. La solución es cambiar semanalmente el agua y en verano, probablemente, a diario.
6. El agua a utilizar debe ser simplemente de la llave.
7. Las tortugas son esencialmente carnívoras y se alimentan de peces, crustáceos, caracoles, y otros. También, de vez en cuando, mascarán alguna planta dentro del acuario.

Responde:

1. ¿Cuál es la principal función de este texto?
   a. Narrar la historia de un niño al que le regalaron un acuario.
   b. Describir las características de las tortugas acuáticas.
   c. Instruir cómo preparar un acuario y el cuidado que requieren las tortugas.
   d. Informar sobre las condiciones de limpieza que necesitan las tortugas.
2. ¿Qué pasaría, según el texto, si el agua del acuario se cambiara una vez al mes?
   a. Faltaría oxígeno en el ambiente acuático.
   b. A las tortugas les faltaría agua para beber.
   c. Las plantas se morirían.
   d. Los alimentos estarían en descomposición.
3. El acuario debe mantenerse un poco abierto, porque:
   a. Las tortugas necesitan aire para respirar.
   b. Los troncos crecen hacia afuera del acuario.
   c. Es necesario renovar el agua cada cierto tiempo.
   d. Hay que evitar que se convierta en un horno.
4. Según el texto, las tortugas acuáticas soportan poco:
   a. Los malos olores.
   b. El calor.
   c. Las temperaturas bajas.
   d. El hambre.

www.recursosdocentes.cl

Lenguaje
Comprensión lectora

Nombre: .....

Fecha: ..... **Curso:** .....

¿Qué nos dice este texto?

Lee y observa el siguiente texto:

El Zoológico de Villa Azulina

Solicita:

- Tres veterinarios
- Un jardinero
- Un encargado de seguridad
- Dos aseadores

Los interesados pueden enviar sus antecedentes a la Casilla 34, Correo Central, Villa Azulina, hasta el 15 de abril. Se responderá por teléfono el día 20 de abril. Los trabajos se inician el 1° de mayo.

Lee y responde en tu cuaderno:

1. ¿Qué tipo de texto es el que acabas de leer? ¿Cómo lo sabes?
2. ¿Quién, crees tú, necesita contratar todo este personal?
3. ¿Cuál piensas que será el trabajo de los veterinarios? Menciona al menos dos trabajos que deberán realizar.
4. ¿Para qué crees que necesitan un encargado de la seguridad?
5. ¿Qué deberán limpiar los aseadores en el zoológico?
6. ¿Qué deben hacer las personas interesadas en estos trabajos?
7. ¿Cuál de esos trabajos te interesaría a ti? ¿Por qué?

www.recursosdocentes.cl

Lenguaje
Comprensión lectora

Nombre: .....

Fecha: ..... **Curso:** .....

¿Quién le pone el cascabel al gato?

Esopo

Habitaban unos ratoncitos en la cocina de una casa cuya dueña tenía un hermoso gato, tan buen cazador, que siempre estaba al acecho. Los pobres ratones no podían asomarse por sus agujeros, ni siquiera de noche. No pudiendo vivir de ese modo por más tiempo, se reunieron un día con el fin de encontrar un medio para salir de tan espantosa situación.

- Atemos un cascabel al cuello del gato – dijo un joven ratoncito -, y por su tintineo sabremos siempre el lugar donde se halla.

Tan ingeniosa proposición hizo revolcarse de gusto a todos los ratones, pero un ratón viejo dijo con malicia:

- Muy bien, pero, ¿quién de ustedes le pone el cascabel al gato?

Nadie contestó.

Es más fácil decir las cosas que hacerlas.

Responde:

a. ¿Qué tipo de texto es el que acabas de leer? ¿Cómo lo sabes?

_____

b. ¿Qué problema tenían los ratones?

_____

c. ¿Qué decidieron hacer los ratones para resolver su problema?

_____

d. ¿Se resolvió al final el problema? ¿Por qué?

_____

e. ¿Qué solución se te ocurre a ti?

_____

f. ¿Qué nos enseña este texto?

_____

g. Dibuja cómo se vería el gato con el cascabel puesto.

www.recursosdocentes.cl

El burro enfermo

Lee y luego, canta, la siguiente canción popular:

El burro enfermo

A mi burro, a mi burro
le duele la cabeza,
el médico le ha puesto
una corbata negra.

A mi burro, a mi burro
le duele la garganta,
el médico le ha puesto
una corbata blanca.

A mi burro, a mi burro
le duelen las orejas,
el médico le ha puesto
una gorrita negra.

A mi burro, a mi burro
le duelen las pezuñas,
el médico le ha puesto
emplasto de lechuga.

A mi burro, a mi burro
le duele el corazón
el médico le ha dado
jarabe de limón.

A mi burro, a mi burro
ya no le duele nada
el médico le ha dado
jarabe de manzana.

Lee y responde, seleccionando la respuesta correcta:

1. El protagonista de este texto es:
   a. El médico
   b. El burro
   c. Un caballo
   d. El dueño

2. Para el dolor de oídos, el médico le puso:
   a. Una corbata negra
   b. Una corbata blanca
   c. Un emplasto de lechuga
   d. Una gorrita negra

3. El médico le dio jarabe de limón, para el dolor de:
   a. Corazón
   b. Cabeza
   c. Orejas
   d. Pezuñas

4. Lo primero que le dolió al animal, fue:
   a. El corazón
   b. Las pezuñas
   c. La cabeza
   d. La garganta

www.recursosdocentes.cl

Ahora, indaga y responde en las líneas:

¿Qué cuidados necesitan los burros para no enfermarse?

_____
_____
_____

¿A qué familia de animales pertenecen los burros?

_____
_____
_____

¿Qué otros animales pertenecen a esa misma familia?

_____
_____
_____

Piensa y comenta:

- ¿Qué haces cuándo te sientes mal?
- ¿Te gusta estar enfermo? ¿Por qué?

www.recursosdocentes.cl

Juegos de matemáticas para 3° grado ☆

"JUEGO DE APRETON"

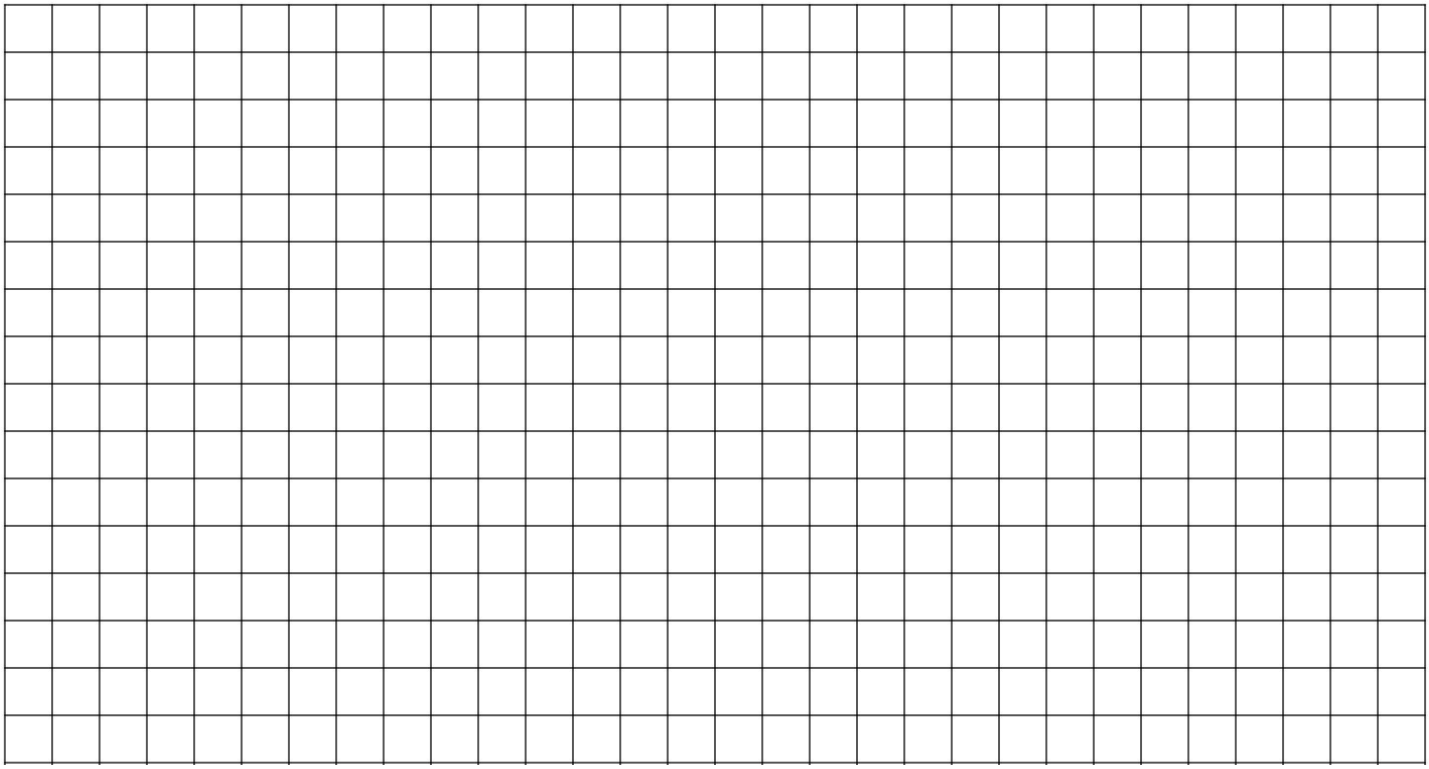
Escala de habilidad: de 1ro en adelante
Matematicas apoyadas: sentido numeral; valor real
Cartas usadas: As-9 (As=1)
Jugadores: 2-4
Preparacion: Ponga la baraja en medio de los jugadores
Para jugar: Cada jugador toma seis cartas y crea 2 numeros de tres digitos, tratando de crear la diferencia mas grande posible entre los dos numeros. Despues

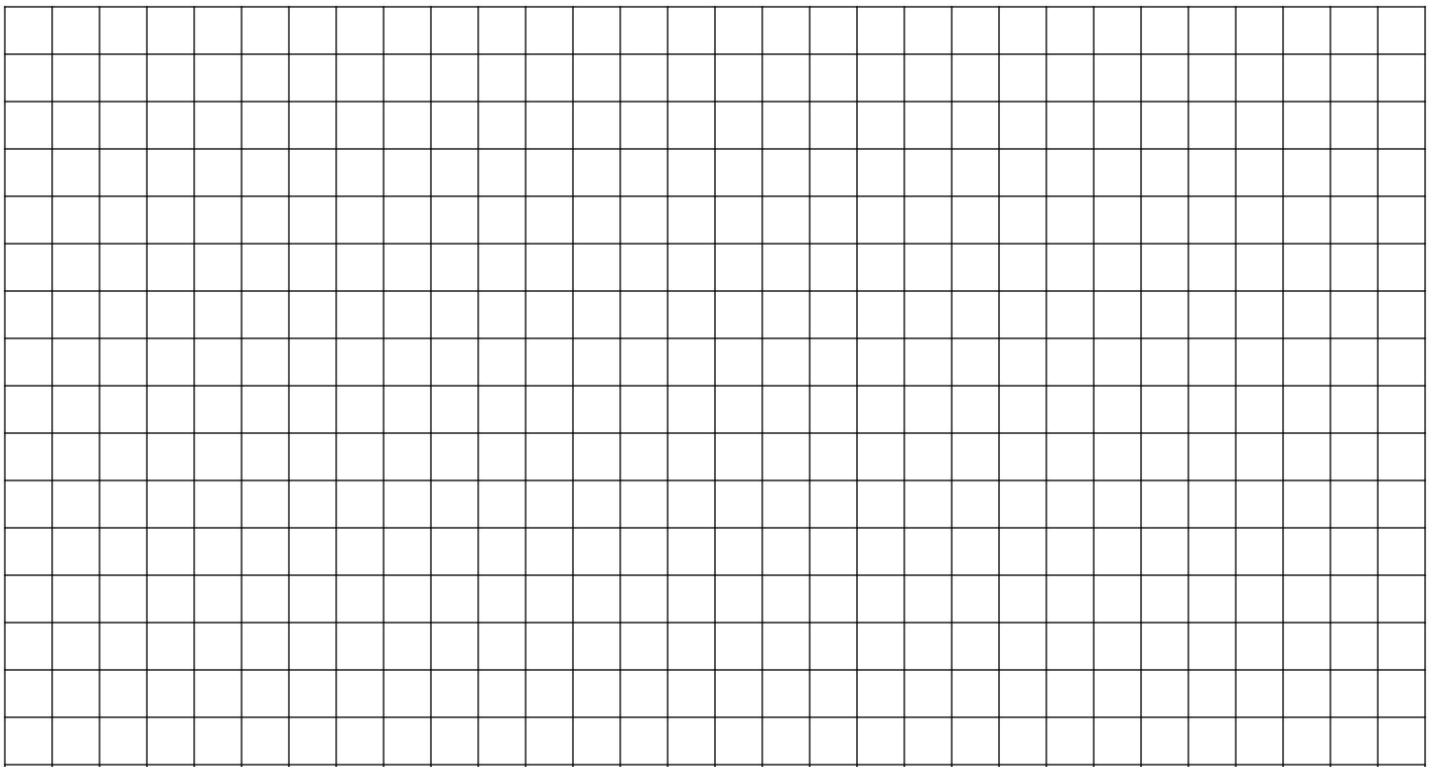
de haber creado los numeros, se voltean tres cartas mas. La primera representa los centenares, la segunda, las decenas y la tercera las unidades. Los jugadores ganan un punto si este numero cae entre los dos numeros que crearon. EJEMPLO: Un jugador ha tomado las cartas 2, 5, 8, 7, 2, 5 y crea los numeros 225 y 875. Ganara si el numero final de tres digitos cae entre estos dos numeros.
Variacion: Los jugadores pueden usar mas cartas para crear numeros mas grandes.

"LO TENGO!"

Escala de habilidad: de 3ro en adelante
Matematicas apoyadas: sentido numeral; fluidez en computacion
Cartas usadas: As-9 (As=1)
Jugadores: 2-6
Preparacion: Ponga la baraja en medio de los jugadores
Para jugar: Cada jugador recibe cuatro cartas, cara arriba. Usando o algunas o todas las operaciones matematicas (suma, resta, multiplicacion, division) y usando 2, 3, o 4 cartas, el primero en descubrir una combinacion que iguala a 12 dice "Lo tengo!" y gana todas las cartas usadas en la combinacion asi como todas las cartas que estan debajo de los numeros usados. EJEMPLO: Las cartas volteadas son 8, 4, 2, y 5. Un jugador exclama, "Lo tengo!" y dice 8 x 2 – 4 = 12 y recoge last res cartas y las que estan debajo de esas tres. Cada vez que se descubre una combinacion, cuatro cartas adicionales son expuestas. Si nadie descubre una combinacion, se ponen cuatro cartas adicionales. Si un jugador exclama incorrectamente, "Lo tengo!" y otro le desafia, el que exclamo rinde todas sus cartas al desafiador. El que tenga la mayor cantidad de cartas al findel juego gana.

Papel cuadriculado adicional ☆





Calendario de Mente y Cuerpo de Primaria ☆

SHAPE America

health.moves.minds.™

April 2020

Calendario de Mente y Cuerpo de Primaria

SUNDAY	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
Celebraciones Nacionales Relativas a la Salud • Mes de Concientización del Autismo • Mes de Concientización de Abstraído al Manejo • Mes Nacional de la Sauld de las Minorías • Mes de Concientización del Estrés • 7 de abril: Día Mundial de la Salud			**1** El Yoga es excelente para aliviar el estrés. Prueba con Savasana, considerada una de las poses más difíciles. Te relaja y aclara tu mente. 	**2 Saltos de Estrella** Salta hacia arriba con los brazos y piernas separados como una estrella. Haz 10, descansa y repite.	**3 Pose de la Grulla** !Es un reto! Pon las manos en el suelo. Inclínate hacia adelante y equilibra las rodillas sobre los codos. 	**4 4 Paredes** Haz un ejercicio diferente de frente a cada pared de la habitación por 30 seg. -Deslizamientos laterales - grapevine a izq. y der. -golpes con piernas separadas -saltos verticales.
5 Una merienda a la atención plena Cuando comes una merienda hoy, pon atención de cada bocado y de cómo afecta a tus sentidos.	**6 Tacitas de Té** Pon las manos en el suelo y toca la frente suavemente al suelo mientras equilibras los codos sobre las rodillas.	**7 Día Mundial de la Salud** ¿Sabías que la actividad física regular a intensidad moderada puede ayudar a prevenir la diabetes? Sal a caminar con un adulto y hablen de otras maneras de prevenir la diabetes.	**8 Ranas Musicales** Juego parecido a las sillas musicales pero los jugadores saltan como ranas y se sientan en los nenúfares (almohadas)	**9 Caminata del Oso** Camina sobre manos y pies, alternando mano derecha con pie izquierdo y viceversa. Sigue hasta que atravieses la habitación.	**10 Antes de acostarse** En una postura acostada, pon tus manos en la barriga y pon atención en como se mueve la barriga con tu respiración.	**11Reto de Drible** Dribla un balón 100 veces con cada mano. ¿Puedes hacerlo bien 100 veces con cada mano mientras caminas?
12 Pose del Pez Mantén la pose del Pez por 60 segundos. Descansa y mantén por 60 segundos más. 	**13 Atrapar** Toma cualquier pelota y juega a atrapar con tu familia. Mantén la vista en la pelota y atrapa con las manos y no con el cuerpo.	**14 Brazos locos** Haz tan rápido como puedas: 10 Círculos de brazos hacia adelante y atrás 10 golpes hacia el frente 10 Sube el Techo Repite 3 veces.	**15 Sentidos Conscientes** ¿Qué observas a tu alrededor? Busque: 5 cosas que ves 4 cosas que sientes 3 cosas que oyes 2 cosas que hueles Una cosa que comes	**16 Arrástrate como Foca** Boca abajo, brazos extendidos. Usa los brazos para jalar el resto del cuerpo manteniendo las piernas extendidas y la espalda recta.	**17¿Qué tan rápido eres?** Elige una distancia y mide qué tan rápido puedes correr.	**18 Medidores** Mantén las piernas extendidas, camina con las manos en el suelo hasta llegar a lagartija, luego camina con los pies hasta las manos.
19 Pose de la Guirnalda Practica tu equilibrio con esta pose. 	**20 Mancha de Piedra, Papel o Tijera** En el centro del patio, jueguen. El perdedor persigue al ganador hasta la zona de seguridad. Si lo atrapa debe unirse al otro equipo.	**21 Cortes Comerciales** ¿Puedes sostener una plancha durante todo el comercial?	**22 Despierta y sacúdete** Al despertar sacude tu cuerpo de cualquier manera por 10 segundos. ¿Ya despertaste? !Bien! Ahora salta 10 veces de arriba a abajo..	**23 Pose de la Silla** Sostén por 30 segundos. Relájate y repite. . 	**24 Palabras Positivas** Hable a tu mismo como si estás hablando a una querida.	**25 Salta, salta** Salta de lado a lado sobre un objeto por 1 minuto sin parar. Repite pero de adelante a atrás. Repite ambos dos veces.
26 Prende tu música favorita e inventa un baile o rutina de ejercicios.	**27 Plancha con platos de cartón** Posición de plancha con los pies sobre platos de cartón. Haz 30 de cada uno: -escaladores -abrir y cerrar pies -rodillas al pecho.	**28 Saltos de Escalón** En un escalón o banco salta de arriba a abajo 50 veces. Ten cuidado. Descansa si lo necesitas.	**29 Actitud de la gratitud** Escriba algo por lo que estás agradecido y explique ¿por qué?	**30** Haz Savasana de nuevo. Úsalo para relajarte y descansar todo el año. 	**SHAPE América recomienda que los niños en edad escolar acumulen al menos 60 minutos y hasta varias horas de actividad física al día. Cada sesión de actividad física debe terminar con estiramientos de enfriamiento que ayudan a reducir los dolores y a evitar lesiones. ¡Disfruta de los ejercicios!** Imágenes prestadas de www.forteyoga.com	

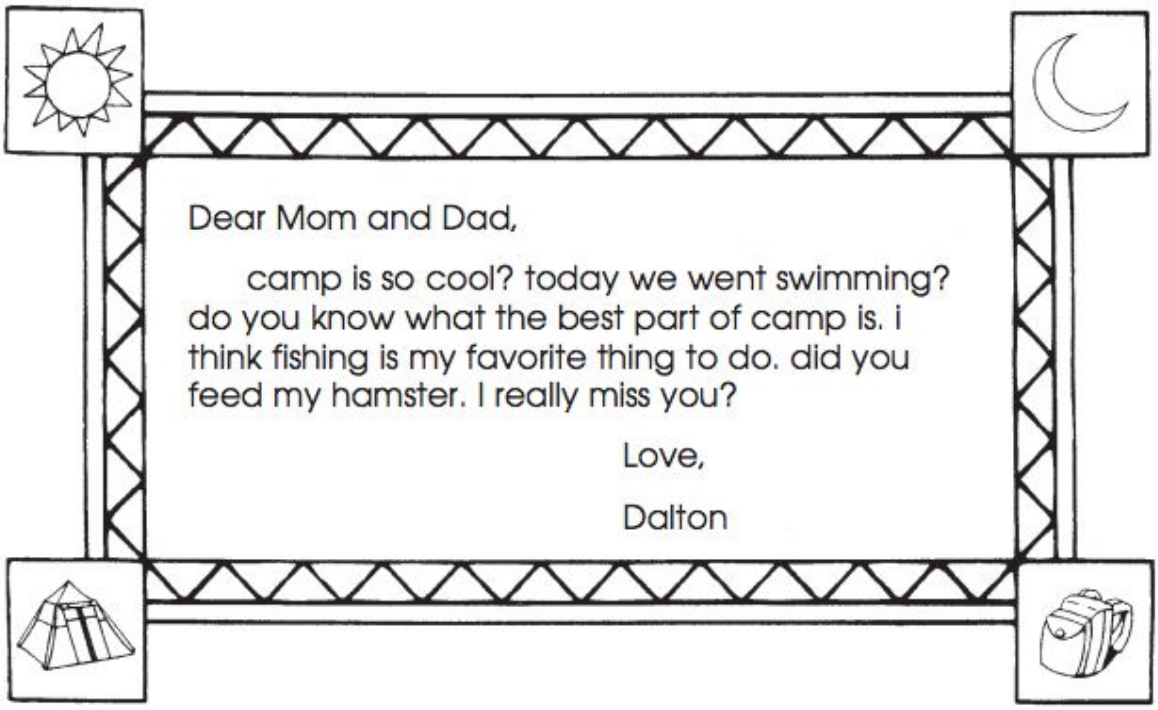
Reproducido bajo autorización de la Sociedad de Educadores de la Salud y la Educación Física (SHAPE América por sus siglas en inglés) https://www.shapeamerica.org/publications/resources/teachingtools/teachertoolbox/activity-calendars.aspx

Name _____ **Proofreading statements and questions**

A Happy Camper

Complete:
Every sentence begins with a _____.
A statement ends with a _____.
A question ends with a _____.

Uh oh! Dalton was in a hurry when he wrote this letter. Help him find 10 mistakes. Circle them.



Dear Mom and Dad,

camp is so cool? today we went swimming? do you know what the best part of camp is. i think fishing is my favorite thing to do. did you feed my hamster. I really miss you?

Love,

Dalton

Now choose two questions and two statements from Dalton's letter. Rewrite each correctly.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

On another sheet of paper, write a letter to a friend or family member. Include two statements and two questions.

Copyright © Scholastic Inc.

Wagon Train

Will and Kate thought it would be a great adventure to travel west with the wagon train. In the spring of 1880, their family left their home in Pennsylvania and joined a wagon train headed for California. For months, their only home was the wagon. A large canvas was spread over metal hoops on top of the wagon to make a roof. Will helped his father oil the canvas so that the rain would slide off and keep them dry inside. Each day Kate and Will gathered wood as they walked beside the wagon. In the evening when the wagons stopped, Kate and her mother built a campfire for cooking supper. They hauled supplies with them so that they could cook beans and biscuits. Sometimes the men went hunting and brought back fresh deer meat or a rabbit for stew. When it rained for several days, the roads were so muddy that the wagons got stuck. There was always danger of snakes and bad weather. There were rivers and mountains to cross. There was no doctor to take care of those who got sick or injured. Will and Kate were right. Traveling with a wagon train was a great adventure, but it was a very hard life.

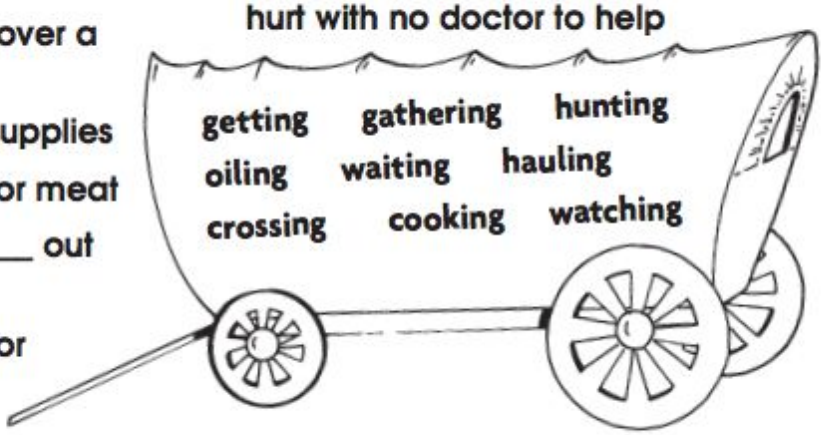
Unscramble the words to make a complete sentence that tells the main idea.

wagon dangerous. on a Life hard and was train _____

_____

Choose a word from the wagon to complete each detail.

1. ___ ___ ___ ___ ___ ___ the canvas
2. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ wood
3. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ over a campfire
4. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ supplies
5. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ for meat
6. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ out for snakes
7. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ for the rain to stop
8. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ rivers and mountains
9. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ sick or hurt with no doctor to help



© Scholastic Teaching Resources

 Name _____ Date _____

Catch Me If You Can

Read the social studies article.
Then follow the directions in the Text Marking box.

Children all over the world enjoy running. This has been true throughout history. The pleasure of this kind of play eventually led to the creation of "chase" games. In these contests, one child would run from another to avoid being caught.

Text Marking

Find the main idea and supporting details.

Circle the main idea in each paragraph.

Underline supporting details for each main idea.

The names of chase games may have changed over time. But some of them are played today much like they were years ago. During the 1800s, *Hunt the Hare* was a popular chase game. In it, one child ran from another around the outside of a circle of players holding hands. The "hare" raced to avoid capture. One way to safety for the hare was to duck under the players' hands to get inside the circle. What game do you play today that reminds you of *Hunt the Hare*?

Other simple chase games were versions of the game we know as *Tag*. *Touch Wood* is an example. Runners in that game could escape being tagged by touching a tree or a fence. What kind of object might have saved a runner in *Touch Iron*?

Children playing a chase game in 1899

© 2015 by Scholastic Teaching Resources

Do More Name _____ Date _____

Catch Me If You Can

Answer each question. Give evidence from the article.

1. Which of the following would also make a good title for this article?

   ○ A. Games for Children ○ C. Chase Games Throughout History

   ○ B. Hunt the Hare ○ D. Circle Games

   What in the text helped you answer? _____

   _____

   _____

2. Which thing might a player tag for safety in a game of *Touch Iron*?

   ○ A. an ironing board ○ C. a maple tree

   ○ B. a chain-link fence ○ D. a rabbit

   What in the text helped you answer? _____

   _____

   _____

3. Why have chase games always been popular?

   _____

   _____

   _____

   _____

4. Explain in your own words what *Hunt the Hare* and *Touch Wood* have in common.

   _____

   _____

   _____

   _____

© 2015 by Scholastic Teaching Resources

LESSON 1

NAME _____ DATE _____

Synonyms

foe	**purchase**	**absent**	**feeble**	**sturdy**
vast	**drowsy**	**prank**	**annual**	**reply**

A **SYNONYM** IS A WORD THAT MEANS THE SAME OR ALMOST THE SAME AS ANOTHER WORD.

When you **purchase** something, you buy it.

A **foe** is an enemy. / If something is **vast**, it is huge.
Drowsy means the same as sleepy.
If you are **absent**, you are missing.
A **prank** is a trick. / If you are **feeble**, you are weak.
An **annual** event is a yearly one.
If something is **sturdy**, it is strong. / A **reply** is an answer.

A. Read the word in the first column. Find and circle two other words that mean almost the same thing

1. prank	joke	parade	trick
2. foe	friend	enemy	opponent
3. reply	answer	request	respond
4. feeble	foolish	weak	frail
5. drowsy	sleepy	drippy	tired
6. sturdy	weak	strong	tough
7. vast	huge	enormous	short

B. Cross out the word in each box that does not belong.

1.	gone	absent	missing	here
2.	buy	get	dunk	purchase

240 Vocabulary Words Kids Need to Know: Grade 3 © 2012 by Linda Ward Beech, Scholastic Teaching Resources

LESSON 9

NAME _____ DATE _____

Homophones

ant	**stake**	**peak**	**council**	**threw**
aunt	**steak**	**peek**	**counsel**	**through**

A **HOMOPHONE** IS A WORD THAT SOUNDS LIKE ANOTHER WORD BUT HAS A DIFFERENT MEANING AND A DIFFERENT SPELLING.

A **stake** is a stick that you drive into the ground.
A **steak** is meat that people eat.
The top of a mountain is a **peak**.
If you **peek** at something, you look at it.
A **council** is a group of people that plans something.
A parent or teacher can **counsel** you about a problem.
Threw is the past tense of *throw*. / You can walk **through** a door.

An **ant** is an insect; an **aunt** is a female person.

A. Complete each riddle with a vocabulary word. Use the picture to help you.

1. I sound like *aunt*, but I am an _____.

2. I sound like *peek*, but I am a _____.

3. I sound like *stake*, but I am a _____.

4. I sound like *counsel*, but I am a _____.

B. Read the words in each row. Then write a vocabulary word that is a synonym.

1. post, stick, pole _____
2. glance, look, see _____
3. tossed, heaved, flung _____
4. advise, discuss, consult _____

240 Vocabulary Words Kids Need to Know: Grade 3 © 2012 by Linda Ward Beech, Scholastic Teaching Resources

LESSON 9

NAME _____ DATE _____

Homophones

ant	**stake**	**peak**	**council**	**threw**
aunt	**steak**	**peek**	**counsel**	**through**

A. Use what you know. Write the best word to complete each sentence.

1. The bus drove _____ many towns.
2. It took hours for the climbers to reach the _____ .
3. An _____ is a sister of your mother or father.
4. Donna _____ the trash in the basket.
5. The _____ met to elect a new leader.
6. Put a _____ in the ground to mark the boundary.
7. An _____ can carry food that weighs more than it does.
8. Take a _____ at this picture.
9. The president looked to his advisors for _____ .
10. Dad will grill a _____ for supper.

B. Read each question. Choose the best answer.

1. Who is a relative?	❒ ant	❒ aunt
2. What's at the top?	❒ peak	❒ peek
3. Who threw the ball?	❒ pitcher	❒ batter
4. What can you see through?	❒ wall	❒ window

Writing to Learn

Choose two vocabulary words. Use them in a comic strip that you create.

240 Vocabulary Words Kids Need to Know Grade 3 © 2013 by Linda Ward Beech. Scholastic Teaching Resources.