



Masterwise.
Creando para educar

NOMBRE DEL PRODUCTO

JUEGO SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS

ÁREA(S) DE DESARROLLO

LENGUAJE

SUBÁREA(S)

Escritura y vocabulario

CURSO(S)

3° / 8° Básico



CÓDIGO(S)

MW 4269

CM 1364523

CONTIENE

1 tablero de juego de 40 x 30 cm. 240 tarjetas de 6 x 4 cm. 6 fichas.

DESCRIPCIÓN GENERAL

Ejercitación y ampliación del vocabulario.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA

Juego para reforzar los sinónimos y antónimos. Tablero, tarjetas y fichas de juego.

¿QUÉ OFRECE?

1. Apoyo al docente.

Es un recurso para el docente muy útil al momento de reforzar el conocimiento de los antónimos y los sinónimos. También favorece el incremento del vocabulario y la práctica de la lectura de palabras en voz alta mediante el juego.

2. Apoyo al alumno.

Excelente para el niño en el incremento del vocabulario referido a sinónimos y antónimos de modo divertido.

3. ¿Por qué?

Mediante la asociación de palabras sinónimas y antónimas, el alumno puede incrementar su vocabulario y aprender a leer palabras de un modo entretenido.

EJES TEMÁTICOS /

3° Básico

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Lectura

OA-6

- Leer independientemente y comprender textos no literarios (cartas, biografías, relatos históricos, instrucciones, libros y artículos informativos, noticias, etc.) para ampliar su conocimiento del mundo y formarse una opinión:
 - extrayendo información explícita e implícita
 - formulando una opinión sobre algún aspecto de la lectura
 - fundamentando su opinión con información del texto o sus conocimientos previos.

Comunicación oral

OA-11

- Desarrollar la curiosidad por las palabras o expresiones que desconocen y adquirir el hábito de averiguar su significado.

OA-19

- Incorporar de manera pertinente en la escritura el vocabulario nuevo extraído de textos escuchados o leídos.

HABILIDADES Y ACTITUDES

1. Demostrar disposición e interés por compartir ideas, experiencias y opiniones con otros.
2. Demostrar interés y una actitud activa frente a la lectura, orientada al disfrute de la misma y a la valoración del conocimiento que se puede obtener a partir de ella.
3. Demostrar disposición e interés por expresarse de manera creativa por medio de la comunicación oral y escrita.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

1. El docente entregará el juego a los alumnos y explicará las instrucciones.
2. Los alumnos podrán proponer nuevas palabras y asociarlas a sinónimos o a antónimos.

PRODUCTOS COMPLEMENTARIOS MASTERWISE

1. 8130 Juego vocabulario ¿Qué es?
2. 8416 Juego Vocabulario +15.
3. 8208 Dominó Antónimos.
4. 8207 Dominó Sinónimos.



www.masterwise.cl

Contacto (+56) 2 2201 6571 / correo@masterwise.cl