

ESCUELA: E.E.E María Montessori

DOCENTE: Cuello Lucas

GRADO: 3^{er} Grado

TURNO: Tarde

ÁREA CURRICULAR: Matemática, Lengua, Ciencias Sociales Psicomotricidad, Música, y Teatro, Educación Física. Plástica

CONTENIDOS: Matemática: Numeración hasta 2000 Escritura y Lectura de Números, Anterior y posterior. Series numéricas de 10 en 10, 100 en 100 **Lengua:** Uso de mayúscula y punto. Escritura de textos sencillos y oraciones .Escritura de números. **Ciencias Sociales:** Efemérides: 11 de Septiembre Día del Maestro **Psicomotricidad:** Lateralidad **Música:** Cualidades o atributos del sonido.

Efemérides: 10 de Septiembre "Día del Maestro **Teatro:** estructura dramática: texto, personaje Expresión corporal **Plástica:** líneas y puntos **Educación Física** Estructuración del tiempo- espacio, experimentación y elaboraciones de acciones motrices con su cuerpo acorde a sus posibilidades

TÍTULO DE LA PROPUESTA: "SIGAMOS SUMANDO TEMAS NUEVOS A 3^{ERO}"

HOLA CHICOS, ¿CÓMO ESTÁN? ESPERO QUE SE ENCUENTREN MUY BIEN USTEDES Y TODA SU FAMILIA.

CONTARLES QUE DESDE AHORA EN MAS DEBEMOS ESCRIBIR LAS ACTIVIDADES Y RESOLVERLAS EN IMPRENTA MINUSCULA EN EL CUADERNO.

DÍA 1

1. Conocemos el número 2000.
2. En un papel de color escribe el número 2000 y pégalo en tu cuaderno.



3. Dibuja en billetes el número 2000

PSICOMOTRICIDAD

4. **En zigzag!** Preparar un circuito como el de la imagen, con botellas, sillas, etc. E ir llevando una pelota haciendo zig-zag por el mismo. Indicarle al alumno con que pie debe pasar por el circuito. (Derecho o izquierdo) deberá ir y volver utilizando el mismo pie.



DÍA 2

1. Copiar el siguiente cuadro en tu cuaderno y tenelo en cuenta de ahora en más.

Las oraciones que escribimos o leemos siempre comienzan con **MAYÚSCULA** y terminan con **PUNTO**.

Ejemplo: **L**os niños juegan en el patio.

2. Escribir las siguientes oraciones en tu cuaderno y marca con verde las mayúscula y con azul los puntos.
- Mi mamá me compra caramelo.
 - El auto de mi hermano es de color azul.
 - Nos debemos quedar en casa.
 - Lucas es el mejor jugador del mundo.
 - El avión está por despegar.

MÚSICA

3. Copiar el siguiente cuadro en una hoja y completa prestando atención a los sonidos que aparecen en el siguiente dictado auditivo.

Fuente de Sonido	Duración	Volumen o intensidad
1) Oveja	Largo	Fuerte
2) Barco		
3) Palmas		
4) Reloj despertador		
5) Ladrado de perro		
6) Campana		
7) Tambor		

DÍA 3

1. Completar la serie numérica:

2000		2200			2500		2700		
------	--	------	--	--	------	--	------	--	--

2010		2030				2060	2700		
------	--	------	--	--	--	------	------	--	--

2000		2002		2004	2005		2007		
------	--	------	--	------	------	--	------	--	--

PLÁSTICA

2. Observar la imagen:



3. Con ayuda de tus papás dibujar en un cartón un antifaz del tamaño de tu cara. Luego lo debes recortar y colocarle pelotitas de papel en todo el borde.

DÍA 4

1. Buscar de diarios, revistas, libros etc. oraciones y pégalas en cuaderno.
2. Marcar las mayúsculas y los puntos.

EDUCACIÓN FÍSICA

3. La Torre.

- **LUGAR DE DESARROLLO:** Espacio de 4 m cuadrados
- **MATERIALES:** Una pelota de media- entre 6 y 10 botellas- soga o cable.
- **DESCRIPCIÓN:** Se van a realizar un círculo moderadamente grande y dentro se van a ubicar todas las botellas, alejadas entre sí. El juego consiste, que en un tiempo determinado el jugador tiene que derribar todas las botellas o el mayor número, y la próxima tiene que igualar o auto superar el número de torres (botellas) derribadas
Variante: 1 con 1 o 1 vs 1.

DÍA 5

1. Escribir como se leen los siguientes números.

- 2004
- 2010
- 2203
- 2456
- 2758
- 2843
- 2905

PLÁSTICA

2. Al antifaz deberás dibujarle diferentes líneas (como las que salen en la imagen), luego las puedes pintar con lápices, fibras o marcadores. Para colocarlo en tu cara debes realizarle unas tiras con lana para que puedas atarlo.

TEATRO

3. Leemos el siguiente poema en voz alta:

PARA SER UN BUEN PIRATA.
Para ser un buen pirata y no meter la pata,
Necesitamos un garfio, y una pierna de palo.
Sombrero de bucanero que no nos quitaremos.
Ni en diciembre, ni en enero.
Parche en el ojo y un barbón rojo.
Una cacatúa o dos loros.
Mil canciones de mares, de piratas singulares.

4. Después de leer, vamos a dibujarnos como si fuéramos piratas.

DÍA 6

1. Copiar el siguiente texto en tu cuaderno

DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO

Domingo Faustino Sarmiento nació en San Juan el 14 de febrero de 1811.

Su papá, José Clemente, era un valiente soldado y su mamá una excelente tejedora de telar.

Su escuela se llamó “Escuela de la Patria” y en ella Sarmiento, se destacó como un buen alumno, aunque apenas tenía 5 años.

Unos años más tarde, completó sus estudios con su tío, el cura José de Oro.

Se mudó a la provincia de San Juan donde fundó una escuela para enseñarles a leer y a escribir a otras personas.

En el año 1827, Domingo Faustino Sarmiento, perseguido por sus ideas, se fue a vivir a Chile, nuestro país vecino, donde fue minero y maestro.

Luego de muchos años, regresó a nuestro país, y trabajó de maestro, de escritor y de periodista. Hasta llegó a ser Presidente de la Nación.

Fundó muchas escuelas, construyó caminos y rutas, instaló la red de telégrafos, fundó el zoológico y el jardín botánico. Además, favoreció la llegada de los inmigrantes.

El 11 de septiembre del año 1888, falleció en el Paraguay.

2. Marcar las mayúsculas y los puntos.
3. Transcribir en tu cuaderno 5 oraciones del texto donde hayan mayúsculas y puntos.

PSICOMOTRICIDAD

4. **En zigzag!** Continuar la actividad anterior, pero ésta vez rebotando la pelota e indicando: mano izquierda o derecha.
Se sugiere en cada actividad proponer aumentar la velocidad para mayor diversión del alumno, y la participación de integrantes del hogar. Recordar indicarle DERECHA O IZQUIERDA.
Si desean agregar otra actividad pueden, hacer “payanitas” y contar quién hace más, siempre indicando pie izquierdo o derecho.

DÍA 7

1. Responder las siguientes preguntas en tu cuaderno, teniendo en cuenta la información de Domingo Faustino Sarmiento.
 - ¿Dónde nació Domingo Faustino Sarmiento?
 - ¿Cómo se llamó la escuela donde estudió?

- ¿En qué año se fue a vivir a Chile.
- ¿En qué año murió?
- Aparte de ser maestro, ¿De qué más trabajó Sarmiento?

MÚSICA

2. Realizar un dibujo que represente para ti a las señas y profes de la institución pintarlo o decorarlo con lo que más te guste. Enviar una foto a tu seño de grado para poder editar un video para el "Día del Maestro".

DÍA 8

1. Trabajamos en familia y con la información del día 6.
2. Armar el siguiente crucigrama en una hoja y mándame una foto cuando lo termines de completar

					1) S	_____	_____	_____	_____	_____	_____
					A						
2) _____	_____	_____	_____	_____	R	_____	_____	_____	_____		
		3) _____	_____	_____	M	_____	_____	_____	_____	_____	_____
			4) _____	_____	I	_____	_____	_____	_____	_____	_____
		5) _____	_____	_____	E						
		6) _____	_____	_____	N	_____	_____				
		7) _____	_____	_____	T	_____	_____				
		8) _____	_____	_____	O	_____	_____				
				9) _____							

REFERENCIAS:

- 1) Provincia donde nació Sarmiento.
- 2) Oficio de la madre de Sarmiento.
- 3) Ocupación por la cual publicó libros.
- 4) Nombre de su hijo (diminutivo.)
- 5) Máximo cargo político que ocupó.
- 6) A dónde se fue a vivir en 1827.
- 7) Nombre del papa de Sarmiento.
- 8) Profesión por la que se lo recuerda cada 11 de Septiembre.
- 9) Nombre de su tío cura.

DÍA 9.

1. Escribir el anterior y posterior de los siguientes números.

- 2008 —
- 2564 —
- 2765 —
- 2853 —
- 2905 —

2. Dibujar el siguiente castillo numérico en tu cuaderno y completarlo.

2.000	2.010	2.020	2.030	2.040	2.050	2.060	2.070	2.080	2.090
2.100									
2.200									
2.300									
2.400									
2.500									
2.600									
2.700									
2.800									
2.900									

DÍA 10

¡¡PARA TENER EN CUENTA!!

El 11 de Septiembre de 1888 Domingo Faustino Sarmiento fallece y en su honor un grupo de educadores establece este día como el “**DÍA DEL MAESTRO**”

Este año será un día atípico para todos los docentes de nuestra escuela pero no queremos que pase desapercibido.

Te invito a elijas un docente de nuestra escuela que fue importante en estos años y le escribas una carta agradeciéndole por todo su trabajo, cuando termines de hacerle la carta me la debes enviar para yo darle su regalo en su día.

TEATRO

3. Retomamos la actividad anterior, pero esta vez van a inventar un poema ustedes, pueden elegir cualquier personaje que les guste.
4. Luego de crear el poema, con lo que tengan en casa van a tratar de vestirse como ese personaje. con el permiso de los padres pueden tomarse fotos o video leyendo el poema que crearon.

Directora: Vanesa Díaz

Vicedirectora: Verónica González