

ESCUELA UEPA N° 7 ÁULA SATÉLITE 1 Y 2

CUE: CALINGASTA: 700022701 TAMBERIAS: 700022702

DOCENTE DE GRADO: Riveros Adriana – González Maité

CICLOS: 3º Y 4º

TURNO: VESPERTINO

Áreas	Contenidos
Matemática	Numeración. Valor posicional. Serie numérica
Lengua	Texto narrativo. Cuento de terror. Producción de textos
Ciencias naturales	Funciones de alimentación y nutrición

TITULO: JUEGO Y FANTASIA DESDE CASA

ACTIVIDAD 1 LENGUA

Volvemos al cuento “El escondite macabro”. Y realiza lo siguiente

1. Enumera los hechos según cómo sucedieron.

- Marcos sintió la respiración de alguien:

.....A las seis de la tarde se juntó con sus amigos en la plaza del barrio.

.....Era un niño que siempre ganaba cuando jugaba a las escondidas.

.....Una voz arenosa lo estremeció y lo paralizó de miedo.

.....Se puso a dibujar en la clase de plástica su próximo escondite.

.....Unas manos le impidieron salir de su escondite.

- Según su opinión:

¿Qué quiere decir lo siguiente? Justifica.

a. No sabía que esa tarde cambiaría su vida.

b. ¿Por qué el esqueleto le dijo que era el mejor jugando a las escondidas?

c. ¿Cómo se lo demuestra a Marcos?

2. Escribe en tu cuaderno un nuevo final del cuento donde Marcos logra salir del escondite.

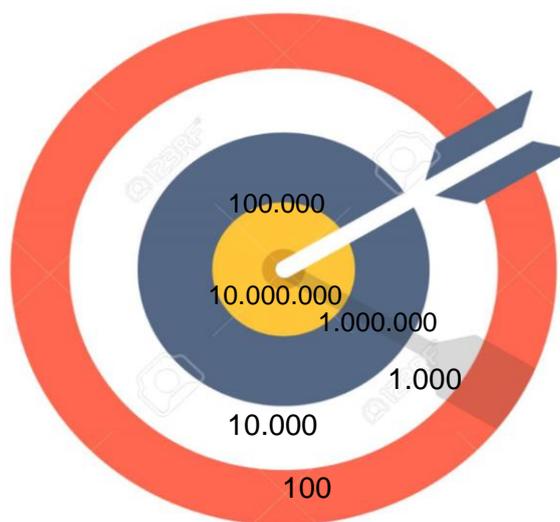
ACTIVIDAD 2 MATEMATICA

Un juego de puntería (de 100, 1000, 10.000, 100.000, 1.000.000)

1. Cambiamos de juego para seguir practicando.
a. Mateo llega a la casa de Lucia y Alejo, y lleva su juego de tiro al blanco. Cada uno tira 5 dados

- Lucia marcó 5.000.000 puntos.
- Joaquín marco 30.000.200 puntos.
- Mateo marcó 12.000.020 puntos

¿En qué zonas del tablero cayeron los dardos de cada uno si sabemos que todos quedaron adentro?



2. a) Para marcar un millón de puntos. ¿Cuántos dardos hay que tirar si todos caen en la zona de 100.000?.....
- b) si se pudieran colocar muchos dardos en la zona de 1.000, ¿Cuántos se precisarían?.....
3. En una partida, Alejo acertó 10 dardos en el centro.
- a) ¿Cuántos puntos marcó?.....
- b) ¿Cuántos dardos tienen que caer en la zona de 1.000.000 para obtener esa misma cifra?.....

ACTIVIDAD 3 LENGUA

ESCRITORES EN ACCIÓN

Antes de comenzar a escribir tu cuento. Tené en cuenta lo siguiente

1. Tené en cuenta que un texto se escribe en párrafos.
2. Recordá que un cuento debe tener si o si secuencia narrativa: Inicio-conflicto-situación final.
3. Tené en cuenta personajes, lugar (dónde sucederá), tiempo (cuándo sucederá), hechos sobrenaturales, una complicación que presente el cuento (problema que le suceden a el o los personajes y sus causas), final (solución a esos problemas).
4. El cuento debe decir cómo es el personaje y el lugar. ¡UTILIZA ADJETIVOS!
5. Si hay personajes y lugar piensa en darles un nombre ¡ATENCIÓN CON LOS SUSTANTIVOS PROPIOS!
6. Si la historia transcurre en el pasado ¡PRESTA ATENCION A LOS VERBOS!
7. La historia necesita de borradores que se van modificando. Escribe un primer borrador de tu cuento y envía para su corrección, después de la corrección, se **modifica el borrador hasta lograr el cuento final.**

ACTIVIDAD 4 MATEMÁTICA

1. Del juego anterior de tiro de dardos. Vamos a trabajar con los valores más altos.
 - a) Escribe cinco números de documentos de los integrantes de tu familia y realiza su escritura (nombre)
 - b) Representa en un tiro al blanco los siguientes números: 120.000, 55.555.555, 100.010.010, 55.050 (dibujar en el cuaderno el tiro al blanco)
 - c) Piensa y responde:

Si tiraste diez veces los dardos y todos dieron en el centro ¿Qué valor obtuviste?

Si tiraste catorce veces el dardo y la mitad de ellos se clavaron en el círculo de los 100.000 ¿Qué valor obtuviste?

La otra mitad de catorce se clavó en los 1.000 ¿Qué valor obtuviste?

ACTIVIDAD 5 LENGUA

1. Teniendo en cuenta el texto leído en la guía anterior "El escondite macabro".

Responde

 - ¿Este cuento es parecido al que leías cuando eras chico?

- ¿Qué diferencia notas entre los cuentos tradicionales o maravillosos y un cuento de terror?
- ¿cuál será la característica principal de un cuento de terror?
- Si es un cuento ¿Cuáles serán sus momentos narrativos? Pistas(inicio. Desarrollo. Final)

2. Momento de comenzar a escribir tu propio cuento

Observa las siguientes imágenes que son de cuentos de terror y elige una o dos para tu historia.



Ya elegidas las imágenes. Escribe un título y algunas ideas sobre tu cuento de terror.

ACTIVIDAD 6 MATEMATICA

UN JUEGO DE EMBOQUE

Antes del juego:

Hay tipos de juegos muy antiguos conocidos como juegos de puntería. En ellos el jugador debe usar sus destrezas para acertar en un blanco lanzando un objeto (que puede ser un aro, una pelota, una ficha, un dardo, etcetera). Cada participante tiene un turno y obtiene diferentes puntajes según donde acierte. Y el ganador es quién tiene más puntos a l finalizar todos los turnos.

- a. Elabora con un cartón los siguientes aros y pinten con el color correspondiente. Vas a necesitar:

Un tubo de cartón de servilletas o una botella, cartón o platos de plástico, pegamento, tijeras, temperas o pintura de colores. La base la puedes hacer de lo que tu prefieras.



- b. Debes realizar 7(siete) aros con los siguientes valores: 1 -- 10—100—1.000—10.000—100.000—1.000.000

A jugar:

- a. Para comenzar a jugar, deben tratar de embocar aros en el blanco.
- b. En el cuaderno realiza un cuadro como el siguiente anotando las personas que participarán en el juego. Cada participante debe tener su cuadro y anotas las puntuaciones de cada uno.

	Aros	Puntaje obtenido
1° participante		
2° participante		
3° participante		

- c. Jugar 5 veces cada uno y anoten el puntaje en cada recuadro correspondiente.
- d. Recuerda que gana el que obtiene el mayor puntaje.
- e. Con el puntaje obtenido elige 5 números y realiza su escritura.
- f. Con los resultados. Ordena de mayor a menor las cantidades.
- g. Elige el número de menor valor y agrega 10 cantidades, pero con los cienes (100 en 100) por ejemplo: si es el numero 1.100 le agregas diez veces el 100 hasa llegar al 2.100.

ACTIVIDAD 7 CIENCIAS NATURALES

1. Piensa y responde:
 ¿Qué tipo de nutrientes tenemos que tratar de no consumir en exceso?
 ¿Qué enfermedades crónicas se pueden prevenir, sino abusamos de esos nutrientes?
2. Busca imágenes de distintos tipos de alimentos, recorta sus tablas nutricionales y pégalas en tu cuaderno. Redondea la que tienen mayor cantidad de calorías con color rojo.

3. Para informarse y aprender

La importancia de nutrinos bien. Observen el video en el siguiente enlace

<https://youtu.be/4MEfZRGHefw>



Alimentación sana. La Pirámide Alimentaria | Videos Educativos para niños.

<https://youtu.be/HHwReEbLh0w>



Tipos de nutrientes

4. Con lo observado y analizado en el video, realiza en tu cuaderno un registro de tus alimentos durante toda la semana. Anotalos en un cuadro como el siguiente:

Alimentos	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
Desayuno							
Almuerzo							
Merienda							
Cena							

Director: Alberto Noguera