

ESCUELA BENJAMÍN LENOIR\_TERCER GRADO “A Y B”\_LENGUA-MATEMÁTICA-  
CIENCIAS SOCIALES-INGLÉS-EDUC. AGROPECUARA- TECNOLOGÍA –  
EDUC. FÍSICA  
GUÍA N° 4

Fecha: 22 de Junio al 25 de Junio

Título de la Propuesta: **¡MI QUERIDO SAN JUAN, EL VENTANAL DE CUYO!**

Actividades de Profundización:

1-Resuelve las siguientes situaciones problemáticas. Solicita ayuda si es necesario.

**¡TÚ PUEDES HACERLO SOLO! ¡INTÉNTALO!**

**\*Esta niña Huarpe recolectó 36 semillas de algarroba y las debe colocar en 4 cestos para que las muelan ¿Cuántas colocará en cada uno?**



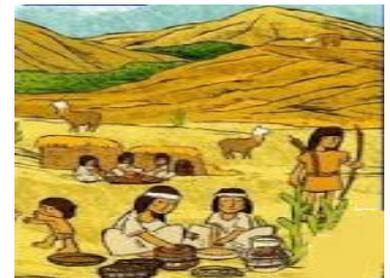
Dibuja, reparte y realiza el cálculo.

**\*Estos cazadores cargan los guanacos que atraparon. Uno de ellos pesa 144 kg, el otro 138 kg y el más pequeño pesa 100 kg ¿Cargarán más o menos de 300 kg?**



Resuelve y luego responde.

2-Observa la imagen, comenta qué sucede y escribe en tu cuaderno un breve texto.



3-Tacha la intrusa en estas familias de palabras derivadas de una misma raíz:



4-Completa la serie numérica para que este joven huarpe llegue a su aldea.

**ESCUELA BENJAMÍN LENOIR\_TERCER GRADO “A Y B”\_ LENGUA-MATEMÁTICA-  
CIENCIAS SOCIALES-INGLÉS-EDUC. AGROPECUARA- TECNOLOGÍA –  
EDUC. FÍSICA**

5-Elige cinco números del punto anterior y descompone.

6-Selecciona otros cinco números también del punto 4 y escribe la oración aritmética.

7-Lee el siguiente texto, comenta de qué se trata y luego subraya con:

**\*con rojo un sustantivo propio**

**\*con verde dos sustantivos comunes**

**\*con amarillo dos adjetivos**

**\*con naranja dos verbos**

GILANCO ERA UN JOVEN Y ÁGIL CAZADOR DE GUANACOS, LIEBRES Y VIZCACHAS.  
UN DÍA LA PACHAMAMA LE ADVIRTIÓ QUE SI CONTINUABA CAZANDO LO IBA A  
CASTIGAR. NO LE HIZO CASO Y SIGUIÓ CON SU CACERÍA.  
CANSADO SE RECOSTÓ EN EL TRONCO DE UN ÁRBOL Y UN FUERTE VIENTO,  
CARGADO DE TIERRA LO ENVOLVIÓ Y SE LO LLEVÓ.

8-Dibuja en forma creativa. ¿Recuerdas de qué texto se trata? Responde en tu cuaderno.

9-Piensa, razona y resuelve. Solicita ayuda si es necesario.

**\*Pehuén fabrica boleadoras en la aldea, ocupa 4 piedras en cada una. Si tiene que hacer 122 boleadoras ¿Cuántas piedras necesitará?**



Calcula y responde.

**\*Killay fabrica cacharros de barro, realizó 256 cacharros y los niños jugando le rompieron 24 ¿Crees que le quedaron más o menos cacharros?**



**ESCUELA BENJAMÍN LENOIR TERCER GRADO “A Y B” LENGUA-MATEMÁTICA-  
CIENCIAS SOCIALES-INGLÉS-EDUC. AGROPECUARA- TECNOLOGÍA –  
EDUC. FÍSICA**

**Calcula y responde.**

10-Juega junto a tu familia a este divertido juego llamado **“PICTOGRAMAHUARPE”** y demuestra con tus respuestas todo lo aprendido en la guía anterior. **¡Suerte!**

**JUEGO: “EL PICTOGRAMA HUARPE”**

Materiales: Casilleros - 1 dado

Participantes: 2 o más personas

Instrucciones:

\*Primero arrojar el dado una vez, si toca en un pictograma (dibujo) deberás responder la pregunta que te hará otro de los participantes.

\*Si no sabes la respuesta debes volver a la salida y esperar nuevamente tu turno.

\*Si tu respuesta es correcta avanzas dos casilleros.

\*Luego arrojan el dado, por turno, cada participante y avanza o retrocede según su respuesta.

PREGUNTAS DEL JUEGO	
 3-¿Cómo eran físicamente los <u>Huarpes</u> ?	 6-¿Cómo vestían los hombres?
 10-¿Y las mujeres qué usaban?	 14-¿Con qué construían sus viviendas?
 17-¿A qué se dedicaban los hombres?	 21-¿Qué animales cazaban?
 24-¿Qué fabricaban y con qué?	 27-¿Qué hacían con la totora?
 31-¿Qué armas utilizaban?	 34-¿Qué construyeron para cultivar?
 37-¿Qué cultivaban los <u>Huarpes</u> ?	 40-¿En qué dioses creían? ¿Cómo se llamaba su Dios Protector?



11-¡Llegó el momento de cumplir con el desafío! ¡Manos a la obra!

\*Confecciona junto a mamá el mural con ilustraciones o recortes sobre los Huarpes.

\*Coloca epígrafes (explicación corta) a cada dibujo. Envía una foto de tu trabajo, si puedes.

\*Trae tu mural a la escuela y comparte el trabajo con tus compañeros.

\*Anímate y cuenta con tus palabras, cómo lo hiciste y qué fue lo que más te gustó de tu trabajo.

.....

**Título de la propuesta: LAS PLANTAS EN NUESTRO AMBIENTE**

**Actividades de fortalecimiento:**

1-Recuerda:

**“LAS PLANTAS”**: SON SERES VIVOS QUE NACEN, CRECEN, SE TRANSFORMAN A LO LARGO DE SU VIDA Y MUEREN. ÉSTAS PERTENECEN AL REINO VEGETAL

2-Con ayuda de tu profesor o de papá, escribe los nombres de los pasos del ciclo de la vida de una planta



**ESCUELA BENJAMÍN LENOIR\_TERCER GRADO “A Y B”\_ LENGUA-MATEMÁTICA-  
CIENCIAS SOCIALES-INGLÉS-EDUC. AGROPECUARA- TECNOLOGÍA –  
EDUC. FÍSICA**

3-Recorta y pega en el cuadro según corresponde.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

**Ciclo de Vida de las Plantas**  
 Recorta, ordena y pega

				
---	---	---	---	---

4-Pregunta a papá si conoce cómo se llamaba la planta que utilizaban los huarpes para preparar “Patay”.

- Escribe su nombre e ilustra

.....

**Título de la propuesta: RECICLANDO AYUDAMOS AL PLANETA**

**Actividades de fortalecimiento:**

PARA TERMINAR DE RESOLVER NUESTRO DESAFÍO, TE PROPONGO, QUE JUNTO CON MAMÁ, REALICES ESTAS ACTIVIDADES.



1- Anota en el cuaderno del área los materiales y herramientas que utilizaste para construir el instrumento musical.

2-Pide ayuda a mamá, dibuja y escribe el paso a paso de cómo lo realizaste. Ejemplo:

**Nombre del instrumento musical:** \_\_\_\_\_

**Pasos de construcción:**



.....

**Título de la propuesta: LET’S START WITH UNIT 1! (¡COMENCEMOS LA UNIDAD 1!)**

**Actividades de fortalecimiento:**

ESCUELA BENJAMÍN LENOIR\_TERCER GRADO “A Y B”\_ LENGUA-MATEMÁTICA-  
CIENCIAS SOCIALES-INGLÉS-EDUC. AGROPECUARA- TECNOLOGÍA –  
EDUC. FÍSICA

1-Rodea el día y clima que corresponda.

TODAY IS ..... MONDAY TUESDAY WEDNESDAY THURSDAY FRIDAY

 SUNNY	 RAINY	 CLOUDY	 WINDY	 COLD	 HOT
--	--	---	---	---	--

2-Observa los dibujos, lee y colorea según corresponda:

RED BROWN ORANGE PURPLE GREEN YELLOW BLUE

COLOURS

.....

**Título de la propuesta: “No eres lo que logras, eres lo que superas”**

**Actividades de fortalecimiento:**

1-Construye con ayuda de papá y arma una situación motora jugada, en donde puedas combinar desplazamientos, saltos, equilibrios y lanzamiento.

2-Busca en casa botellas plásticas, un palo de escoba, 2 sillas y haz una pelota de trapo.

3-Intenta correr rápido entre las botellas en zic zac, luego salta en largo el palo, detente, sube a las sillas y camina en equilibrio.

4-Ahora baja, toma la pelota y lanza lo más lejos posible.



.....

**DIRECTORA: NANCY B. LOVUOLO**

**VICEDIRECTORA: CELIA E. MATUS**