Guía N° 2

Escuela: Profesor Víctor Mercante

Docente: Sandra Marcela Fernández (directora con grado a cargo)

Grado: Tercero

Turno: Tarde

Fecha: 07 de junio al 11 de junio

Título: Mi lugar en el mundo

Actividades de profundización:

Lengua- Ciencia Sociales

Recuerdas que el la Guia N° 1 te propuse armar una maqueta de Angaco, donde aparezca la flora y fauna característica del departamento.

Estos son algunos ejemplos de maquetas, te puede ayudar a armar la tuya.

1- Te invito a leer o que te lean nuevamente el texto Angaco
2- De estos animales que te presento, y teniendo en cuenta el texto, elige y recorta solo los que son característicos del departamento.
3- si tienes mas imágenes, que representen la flora y fauna de Angaco, puedes agregarlas.

4- Recórtalos, pégalos sobre un cartón y colócales un escarbadientes por detrás, para que puedas clavarlos en la maqueta.
5- Escribí un cartelito, con el nombre indicando de qué animal se trata.
6- Lo mismo te pido que hagas con la vegetación que te parece característica de Angaco

7- Este mapa del departamento Angaco, sirve de modelo para la base de tu maqueta, puedes ampliarlo tanto como quieras, y pegarlo sobre un cartón.

8- Cuando ya tengas tu maqueta armada, con ayuda del esquema que completaste en la guía N° 1, irás explicando de que se trata. Pídele a algún adulto que te filme, contándonos de que se trata y envías el video al grupo de wsp. La maqueta deberás presentarla a tu seño cuando vayas a retirar la próxima guía.

9- Ahora te pido que completes con una x en la opción que creas conveniente:

Criterio de evaluación	Si	No
Conozco cuáles son los departamentos que limitan con Angaco		
Puedo identificar la fauna característica del departamento		
Puedo identificar la vegetación característica del departamento		
Puedo contar lo que presenta mi maqueta		
Me gustó armar la maqueta de mi departamento		
Necesité ayuda de un adulto para resolver las actividades		

Matemática

1- Ayuda al perrito a llegar a su casa, para ello deberás colorear el número que corresponde a cada nombre.

127	327	580	432	657	765	900	236	100	450
234	452	500	105	269	897	163	487	346	754
675	379	250	765	564	431	987	908	885	213
631	705	381	577	933	130	542	405	873	999
543	708	239	447	875	309	672	800	104	216

Trescientos veintisiete
Quinientos
Setecientos sesenta y cinco
Quinientos sesenta y cuatro
Novecientos treinta y tres
Ciento treinta
Quinientos cuarenta y dos
Seiscientos setenta y dos
Ochocientos
Ciento cuatro

2- Descompone los números siguiendo el ejemplo

641		
Centenas	Decenas	Unidades
600	40	1
□ □ □ □ □ □	▯ ▯ ▯ ▯	□

328		
Centenas	Decenas	Unidades

105		
Centenas	Decenas	Unidades

486		
Centenas	Decenas	Unidades

837		
Centenas	Decenas	Unidades

209		
Centenas	Decenas	Unidades

3- Dibuja los billetes y monedas de $100, $10 y $1, necesarias para pagar estos juguetes:

GUIA N°2

ESCUELA: Víctor Mercante

DOCENTES: Claudia Zapata, Vanina Becerra, Estela Galdeano.

GRADO: 3°

ÁREAS CURRICULARES: E. Tecnológica, E. Musical, E. Plástica.

TURNO: Tarde

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACION

TECNOLOGIA:

Propósito: Facilitar la identificación de productos tecnológicos en diferentes épocas (colonial y actual).

Actividades de profundización:

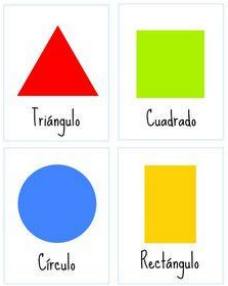
- Repasamos: las personas en la época colonial obtenían el agua a través del **Aljibe**.
- Vamos a necesitar estos materiales: latita (de durazno, arveja o la que tengas), palitos de helados (si tienes), piola y pegamento.
- Construye un aljibe como observas en esta imagen.

Metacognición:

¿Te resultó difícil la actividad? ¿Con que otros materiales se puede construir?

PLASTICA:

-Recuerdas las figuras geométricas?



-Te propongo que dibujes tu cara usando solo figuras geométricas. ¿El contorno que forma le harías? triangulo, círculo o cuadrado. ¿Los ojos, nariz y boca que figura usarías?

Pinta con el material que tengas.

Metacognición:

-Nombra las figuras geométricas que usaste.

-¿Que trabajo te gusto más?

MUSICA

-De acuerdo a lo escuchado en el audio de “La Bruja Maruja”

Responde:

a) ¿En qué quiere transformar su escoba vieja?
b) ¿Qué va hacer ahora para ser moderna?

Metacognición:

_ ¿Te gusto el cuento de La Bruja Maruja?

_ ¿Te gustaría trabajar otro cuento?

Directora: Sandra Marcela Fernández