

GUÍA N°2

ESCUELA: Ernestina Echegaray de Andino

DOCENTES: Rosa Segura - Patricia Lobillo

GRADO: 3° A y B

TURNO: Jornada Completa

FECHA DESDE: 07/06/2021

CICLO: Primero

NIVEL: Primario

HASTA: 11/06/2021



ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

LENGUA.

- 1- Leer atentamente, luego pone el número correspondiente a los dibujos para que coincidan con la leyenda de San Jorge y el dragón.

1. Cuenta la leyenda que en un pueblo en donde hay un castillo, las gentes viven aterrorizadas por un dragón.

☐

2. En el castillo viven un rey y su hija la princesa.

☐

3. El dragón es muy grande y le gusta mucho comer, es muy glotón.

☐

4. Un día que no encontraba nada que comer, decidió comerse a la princesa.

☐

5. Cuando estaba a punto de comérsela... apareció un caballero montando a caballo. ¡Es San Jorge!

☐

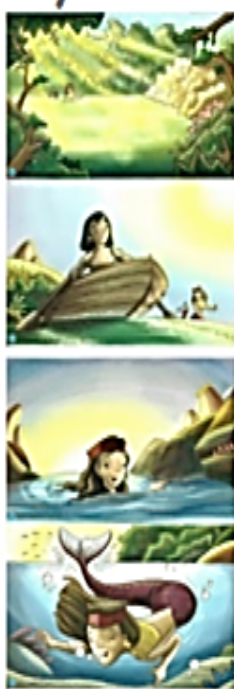
6. San Jorge luchó y venció al dragón. La sangre del dragón muerto, se convirtió en una flor.

☐

7.Y San Jorge le regaló esa flor a la princesa.



2- Siguiendo la secuencia de los dibujos, construir una leyenda.



3- Con la ayuda de la familia, escribir oraciones a las imágenes de la leyenda que ilustre en la guía 1. No te olvides del título.

MATEMÁTICA

4- Formamos números sumando.

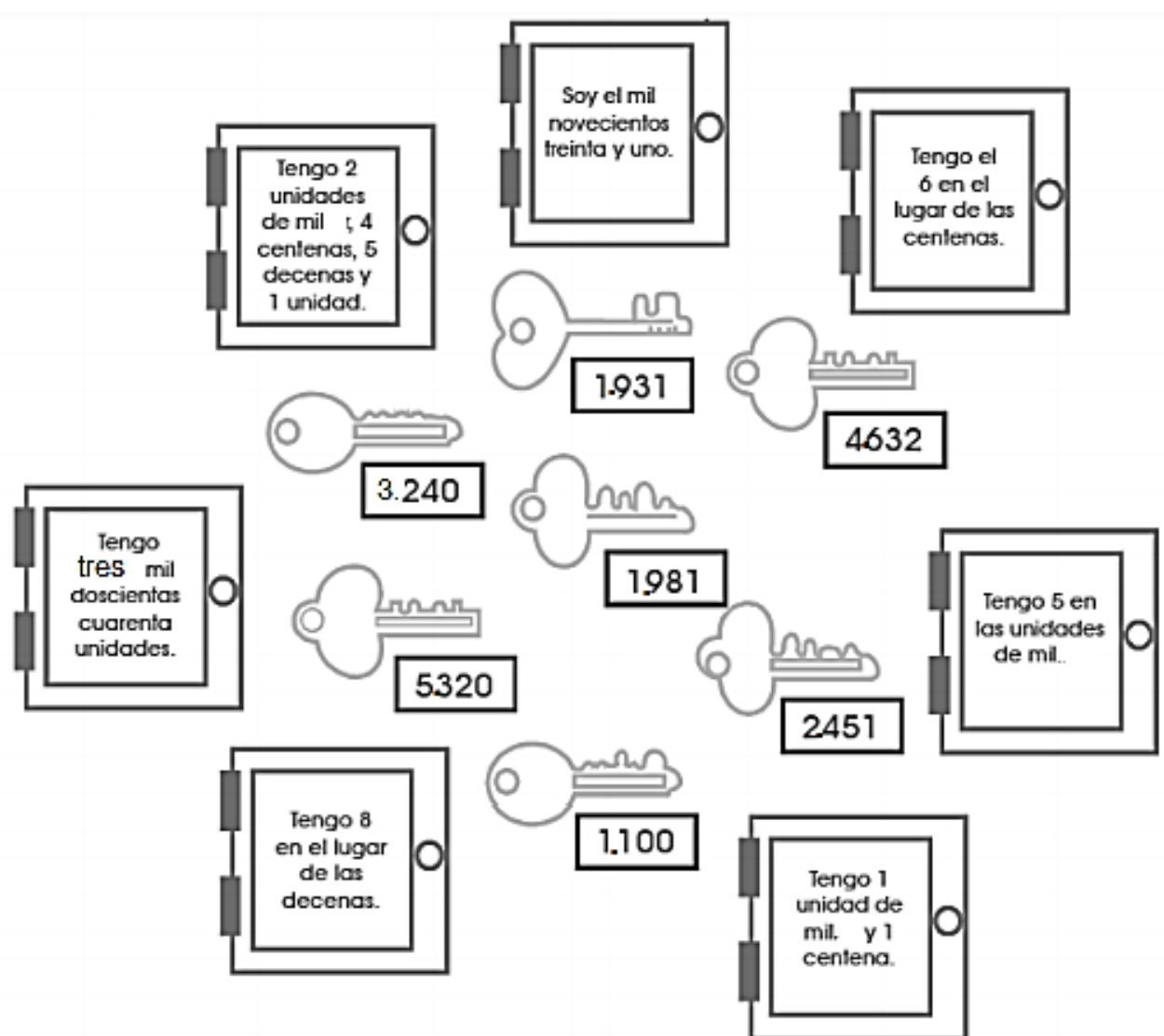
- a- $3.000 + 80 + 3 + 0 =$
- b- $4.000 + 500 + 70 + 9 =$
- c- $6 + 100 + 1.000 + 80 =$
- d- $90 + 9 + 200 + 2.000 =$
- e- $4 + 70 + 400 + 1.000 =$
- f- $1.000 + 500 + 30 + 8 =$
- g- $2 + 4.000 + 200 + 50 =$

5- Ordenar de mayor a menor los números anteriores.

6- Empezando en 500, contar por incrementos de 200, y completa los números que faltan.

500	700		1.100		
1.700		2.100			3.700
	4.100			4.700	

7- Colorea del mismo color, la llave con la puerta que corresponda.



CIENCIAS SOCIALES Y LENGUA

8- Leer para aprender.

Los pueblos originarios sedentarios:

- Elegían un lugar para vivir y permanecían en él. Escogían lugares cercanos a ríos, lagos o lagunas. De esta manera encontraban agua para sus cultivos y para sus animales.
- Eran agricultores.
- También desarrollaron la cestería, la cerámica y la alfarería, para poder almacenar sus cosechas y el agua, y para cocinar sus alimentos.
- Sus viviendas eran construidas con barro y hojas.
- Fabricaban herramientas relacionadas con la agricultura.

Los diaguitas, calchaquies y guaraníes son ejemplos de pueblos que llevaban este estilo de vida.

9- Responder: ¿Qué significa que un pueblo originario sea sedentario?

10- Escribir características de este pueblo originario.



PUEBLO ORIGINARIO
SEDENTARIO

11- Nos informamos.



12- En el cuaderno escribir con cursiva las oraciones de las imágenes para formar un texto.

Área: Educación Física

Docente: Bettina Linares

Título de la Propuesta: “Afinando puntería”

Contenido: Elaboración y puesta en práctica de habilidades motrices básicas manipulativas que involucren coordinación óculo manual u óculo podal: lanzamiento

Criterio: Lanzamiento, con una y/o dos manos, con puntería. Reconocimiento del lado hábil.

Indicadores: Lanza con ambas manos. Reconoce su mano más hábil para el lanzamiento. Adelanta la pierna opuesta a la mano del lanzamiento.

Actividades:

Entrada en calor: imaginar que son nadadores profesionales e imitamos los gestos de los 4 estilos en el lugar.

Afinamos la puntería

Entrada en calor específica: 10 movimientos de brazos en círculos hacia adelante, 10 movimientos de brazos en círculos hacia atrás, 10 aplausos adelante y 10 detrás del cuerpo con brazos extendidos.

Juego: “Tortugas a la casa”

Materiales: una pelota chica (puede ser de media) y una pelota grande que será nuestra tortuga (sino tenés podés hacer una con suficiente papel que no uses)



Marca dos líneas a una distancia de 8 metros una de otra. Debes intentar trasladar la “tortuga” (pelota grande), que la colocaras a 3 metros tuyo al comenzar dándole impulso al golpearla con la pelota pequeña hasta que esta tortuga llegue a su casita que está detrás de la otra línea. Recuerda que cada vez que impulses tu tortuga debes posicionarte detrás de la línea de partida.....sino es trampa!!!

Área: Teatro

Docente: Flamina Marín

Título de la Propuesta: “Jugamos con el objeto.”

Contenido: El objeto real, imaginario y poliformo.

Propósitos: Explorar y jugar con el cuerpo el objeto.

Criterios e indicadores: Explora con el cuerpo el objeto

Actividades:

El objeto invisible:

Juegan por parejas. Cada pareja elige o piensa en un objeto. Deben imitar acciones con ese objeto, por ejemplo, si es una pelota, hacen movimientos como si estuvieran jugando con ella. Si es una pala, moverse como si movieran tierra de un lugar a otro y luego se la pasa al compañero. Las otras parejas deben adivinar de qué objeto se trata. Cundo adivinen, pasa al frente otra pareja.

El animador puede escribir en tarjetas varias palabras escogidas con anterioridad y cada pareja saca la suya.

Metacognición.

Con ayuda de un adulto responde.

¿Qué he aprendido? ¿Cómo lo he aprendido? ¿Para qué me sirve? ¿En qué otra ocasión puedo usarlo?

Área: Artes Visuales.

Docente: Sandra Carrizo.

Título de la propuesta: "Mándalas" Patrias".

Contenido: Forma y Espacio.

Propósito: Favorecer la expresión de emociones y necesidades a través del arte. La comunicación

Criterios de evaluación: Reconozco e incluyo la línea en las representaciones. Participo en todas las tareas. Experimento con las formas y proporciones

Actividad

Diseñar mándalas de cartón con motivos y colores patrios. Pintar con témperas u otro material a su elección. Exposición de trabajos terminados en casa. (Fotos).

Directora: Susana Costela

Vicedirectora Suplente: Susana Echevarría