

CEIP ALFONSO INIESTA

INTRODUCCIÓ 4TA SETMANA CONFINAMENT (del 6 al 8 d'abril).

3rs de primària

BON DIA FAMÍLIES! Esperem que estigueu tots bé sans i forts. Com va el treball a casa?

Segur esteu aprenent molt. Vos enviem els treballs per aquesta setmana que es més curteta.

Pareix mentida però ja fa tres setmanes que estem a casa! Des d'aquesta situació anòmala que ens trenca totes les nostres rutines del dia a dia, nosaltres a casa hem de fer que estes rutines continuen per a que els vostres fills/es senten menys el canvi que estem vivint:

1. Intenteu seguir un horari planificat entre tots.
2. Els xiquets aprenen més pel que veuen que pel que escolten i per això heu de ser un exemple per a ells i transmetre calma i seguretat.
3. Insistir en llavar-se les mans i la importància de no eixir al carrer.

Un Aplaudiment per a tots els xiquets i xiquetes que esteu a casa i familiars, perquè esteu fent-ho molt bé!!!. Ànims a tots i totes que ja queda menys, junts vencerem a aquest virus!

I per aconseguir-ho et proposem aquest joc que segurament ja el coneixeu, però que podeu dur a terme com a un repte diari entre companys de classe .

https://www.youtube.com/watch?v=XnloOuRgKSQ&feature=emb_rel_pause

TRABAJO CASTELLANO 4ta SETMANA - LUNES 6 DE ABRIL

Después de haber leído «LA LECHUZA DETECTIVE», os proponemos el siguiente trabajo:



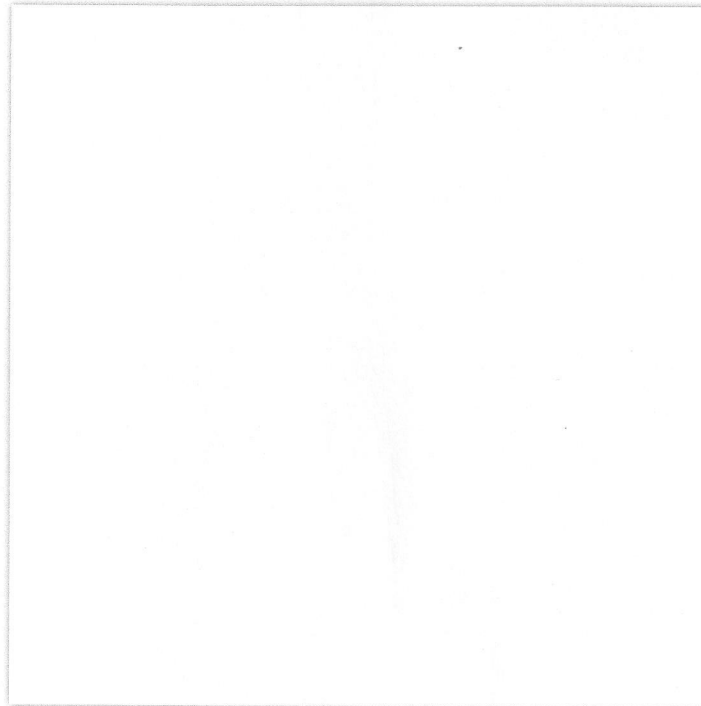
LECHUZA DETECTIVE. I EL ORIGEN

Antes de la lectura 3

- ▢ Este es el animal favorito de la protagonista de este libro. Una lechuza.



Dibuja tú, igual que ha hecho Carla, tu animal favorito.





Después de la lectura 3

En la página 38, Carla habla de dos comidas muy extrañas:

- Los sándwiches de chóped con mermelada.
- Los helados de fabada.

Invéntate tres comidas tan extrañas o más que esas dos.

UNA COMIDA EXTRAÑA SERÍA

Y UNA COMIDA MUY EXTRAÑA SERÍA

Y LA COMIDA MÁS EXTRAÑA QUE SE TE OCURRE SERÍA

Juega y practica

El dragón Gorlik ha escondido la rosa que da luz al Reino Rosado en una torre del castillo. El rey te ha escrito esta carta.

Apreciado amigo:

Confío en tus habilidades para encontrar a Gorlik y rescatar la rosa de la luz.

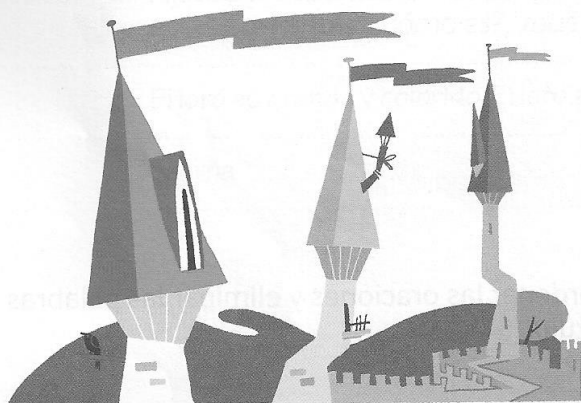
Muchas gracias por tu ayuda.

El rey



Prueba 1 Llega hasta el escondite de Gorlik

- 1 Gorlik dijo unas palabras mientras huía: *Ni en esta torre ni en aquella torre, a esa torre voy.* Indica cuál es la torre a la que va Gorlik y descríbela con más de tres adjetivos. ¡Llegarás a la puerta con solo cerrar los ojos!



La torre es la que está en

.....

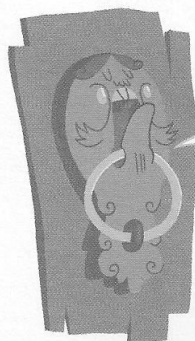
.....

.....

.....

.....

- 2 El aldabón de la puerta da dos pistas para pasar, pero solo una es verdadera. Complétalas con **r, rr, g, gu, j** y localiza la que solo tiene una letra **g**.



- a) A...ita la ...irnalda de ...osas que hay al...ededor de la ce...adura de hie...o.
- b) Ba...e la entrada de la pue...ta con el pe...e...il má...ico que crece en la huerta.

Para que se abra la puerta, hay que

.....

- 3 El perro que vigila las escaleras es muy cariñoso y te dejará pasar si sabes su nombre. Busca seis infinitivos y clasifícalos. Después ordena sus iniciales alfabéticamente.

Primera conjugación:

Segunda conjugación:

Tercera conjugación:

I F M D T R G R F N D E
T R A E R Q E N M Ñ E G
A F I C A O L E R L N F
B A M I N F T L P E T L
R N E R R I U J S M R R
I N T N E C E S I T A R
R M F S G M S N M G R N

El perro guardián se llama

- 4 La palabra mágica que abre la puerta del escondite de Gorlik es el campo semántico de estas palabras escrito al revés.

falda
corbata

camiseta
vestido

calcetines
jersey

blusa
pantalones

El campo semántico es La contraseña es

¡Has abierto el escondite de Gorlik! Un paso más y recuperarás la rosa de la luz.

Prueba 2 Enfrentate a Gorlik

- 5 Completa este hechizo con los antónimos de las palabras *valiente*, *alegre*, *encendido* y *oscuridad*. Si lo lees con seguridad, ¡Gorlik está perdido!

Dragón

y

¡Qué vuelva ahora la

en todo el Reino Rosado!

La luz inunda el
Reino Rosado con
más intensidad
que nunca. ¡Lo
conseguiste!

Nom:

Data:

**Cicle Mitjà****Petits textos de comprensió lectora****PIRATAS DEL CARIBE: EN MAREAS MISTERIOSAS (ANALÓGICA)**

Jack Sparrow surt a la recerca de la llegendaria Font de la Joventut. En el seu camí es creua amb l'Angèlica, una enigmàtica pirata amb qui comparteix passat.

Web Oficial:

Sala: 3**Duració:** 141 min.**Nacionalidad:** USA**Director:** Rob Marshall**Intèrpretes:** Johnny Deep, Geoffrey Rush, Penélope Cruz, Ian McShane.**Gènere:** Aventura**Clasificación:** No Recomendada per menors de 7 anys

COMPRAR LES TIFES ENTRADES
Prement sobre l'horari



Com es titula la pel·lícula?

Qui és el protagonista de la pel·lícula?

Què busca en Jack Sparrow?

Amb qui es trobarà a la seva aventura?

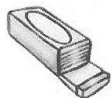
A quina sala he d'anar per veure aquesta pel·lícula?

Quant durarà el film?

Pertany al gènere de la comèdia?

Podré veure la pel·lícula si tinc 9 anys?

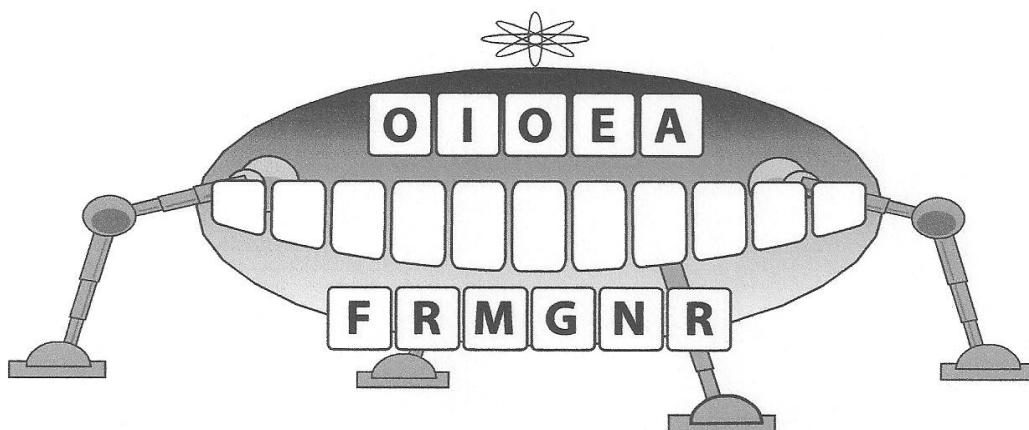
Observa els dos elements de cada costat i inventa una frase on apareguen els dos elements. Després, encercla amb el color roig la paraula de la frase que siga el VERB.



Lletres separades

Forma una paraula d'onze lletres amb totes aquestes vocals i consonants.

Pista: és un tipus de camió.

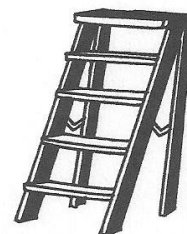
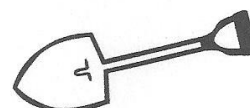
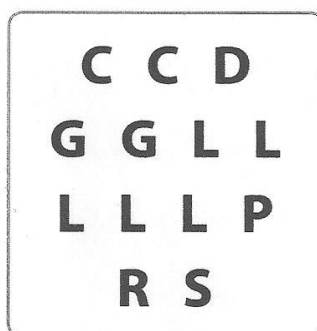


...i les consonants?

Col·loca les consonants de la graella central al seu lloc, i troba les quatre paraules dels dibuixos.

A E A

A A



A O

E A A

setze 16 setze

Hello everybody!

This week we review the parts of the body. (Repassem les parts del cos).

1. My Body. Escrivim la part del cos corresponent. (Podem buscar al diccionari les paraules que no sabem).
2. Match and snap. Retallem i fem parelles unint la paraula amb la imatge. Un segon joc, amb dificultat afegida, pot ser posar-les boca avall i trobar les parelles.
3. Podem jugar amb aquest enllaç: <https://clic.xtec.cat/projects/ingles/jclic.js/index.html>

*** Sabeu que per a qualsevol dubte o consulta que tingueu, podeu contactar amb mi a través de la webfamília.

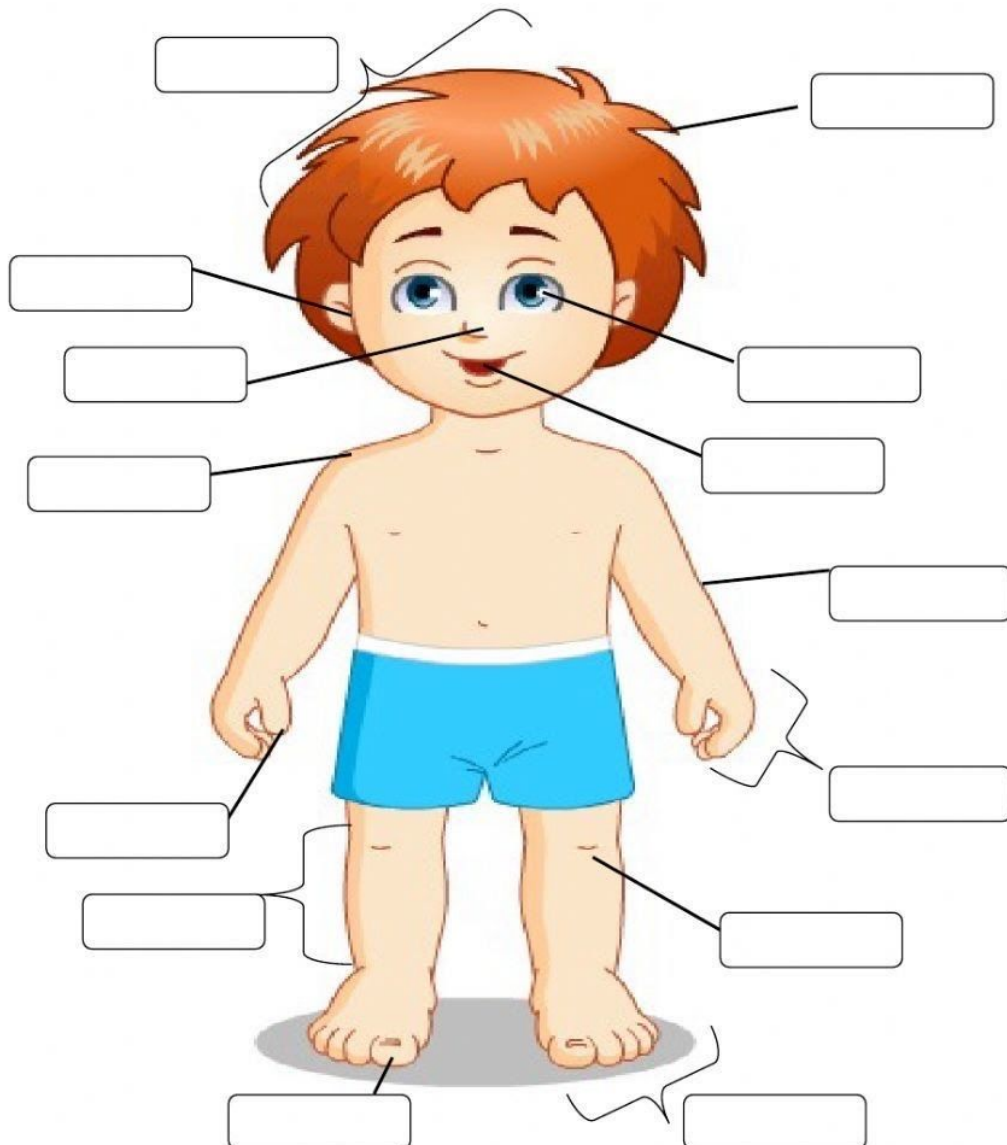
Ànim! Esteu fent-ho súper bé! You are the best!

Natalia

My Body

Match the body parts with the picture.

NOSE	TOE	HEAD	EYE	HAIR
EAR	FOOT	ARM	MOUTH	HAND
FINGER	KNEE	LEG	SHOULDER	



✂

ear		arm	
eye		back	
mouth		legs	
nose		hand	
hair		face	
lips		shoulder	
finger		knee	
foot		neck	
head		eyebrows	

EDUCACIÓ FÍSICA 3er

Aquesta setmana, vos propose que jugueu al joc de l'estrela. L'objectiu és arribar a l'estrela, fixeu-vos bé perquè hi ha diferents camins per on poder anar i a cada casella li correspon una activitat física a realitzar. Així que llegiu bé les regles del joc. El material que necessiteu serà un dau i una fitxa per cada persona que jugue.

Adjunte full amb les regles del joc, full amb taules per anotar les partides i els punts, full amb les activitats a realitzar i full amb el joc de l'estrela.

REGLAS DEL JUEGO

Objetivo del juego

El objetivo del juego es alcanzar la casilla de la estrella.

Reglas del juego

1. Elige el tablero de juego que prefieras.
2. Todos los jugadores comienzan en el juego en la casilla de salida. Cada uno elige el color de su ficha.
3. Se sortean el turno de juego y el primer jugador lanza el dado. A continuación mueve su ficha tantas casillas como indique el número del dado.
4. El movimiento de una casilla a otra debe ser el indicado por las flechas. Por ejemplo, si un jugador tiene su ficha en la casilla 3 y el dado marca un 2, puede mover su ficha a la casilla 5 o a la casilla 10. Otro ejemplo, si un jugador tiene su ficha en la casilla 5 y el dado marca un 1, no puede mover la ficha a la casilla 6 porque la flecha que parte de la casilla 5 no apunta a la casilla 6.
5. Cuando un jugador queda en una casilla, debe cumplir la prueba que se indica en el panel de pruebas correspondiente a esa casilla. Si no lo hace, pierde un turno.
6. Si el jugador realiza correctamente la prueba correspondiente a la casilla en la que está, marca en la hoja de anotación una cruz.
7. Si un jugador cae en la casilla de una ficha que ocupa otro jugador y realiza la prueba correspondiente, manda a este a la casilla de salida. Si no la hace, es él quien se va a la casilla de partida.
8. El juego termina cuando un jugador cae en la casilla con la estrella y realiza la prueba correspondiente.
9. Los puntos obtenidos por ese jugador son los equivalentes al número de pruebas realizadas hasta alcanzar la casilla “estrella”, incluyendo esta última.
10. Gana el jugador que obtiene más puntos después de jugar el número de rondas que acuerden los jugadores.

VERSIÓN COOPERATIVA

Se juega igual pero todos los jugadores juegan con una única ficha y realizan las pruebas juntos, todos a la vez. Si alguien falla, todos fallan. El juego termina cuando el grupo realiza un número de rondas acordado previamente.

(Utilícese una tabla para cada una de las rondas del juego)

[illegible][illegible][illegible][illegible]

PANEL DE PRUEBAS

Material necesario

Un dado, una ficha por jugador, una silla o un sofá, 5 pelotas de papel, una papelera, música y un cojín

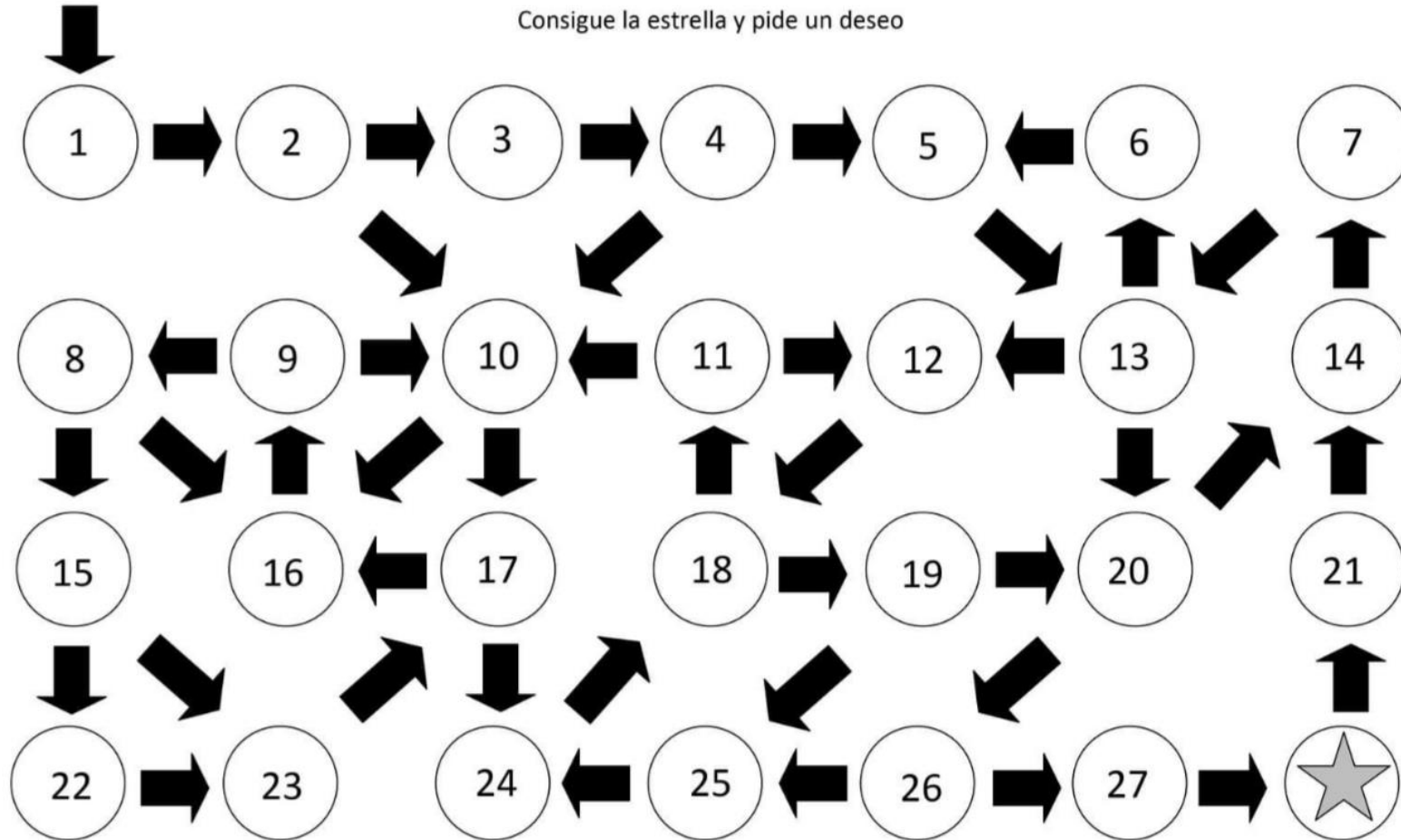
Casilla	Prueba
1	Salta 10 veces hacia arriba con los pies juntos y los brazos muy estirados
2	Vete a otra habitación caminando como un perro
3	Siéntate y levántate del sofá o de una silla 10 veces
4	Encesta 5 bolas de papel en una papelera que esté a tres pasos de distancia lanzándolas con tu mano derecha
5	Representa cuatro emociones sin hablar, utilizando solo tu cara.
6	Aguanta a la pata coja sobre tu pie derecho durante 15 segundos
7	Baila una canción durante medio minuto
8	Vete a otra habitación reptando como una serpiente
9	Lanza una pelota de papel al aire, da una palmada y atrápala antes de que caiga al suelo. Solo tienes tres intentos para conseguirlo
10	Rueda por el suelo como una croqueta de una pared a otra
11	Corre y métete debajo de una cama, cuenta hasta 20 y regresa corriendo al lugar donde estás jugando.
12	Imita a un personaje famoso
13	Salta 15 veces abriendo y cerrando piernas. Piernas abiertas en los números impares y cerradas en los pares
14	Tienes 30 segundos para pasar por todas las habitaciones de la casa, corre.

Casilla	Prueba
15	Repite 10 veces: "soy el niño(o niña) más guapo (o guapa) del mundo" sin reírte
16	Toca con tu mano derecha tu pie izquierdo y, a continuación, con tu mano izquierda tu pie derecho. Repítelo 10 veces.
17	Vete a otra habitación apoyando solo tus manos y tus pies.
18	Lanza cinco pelotas de papel al aire al mismo tiempo y atrapa, por lo menos, dos de ellas.
19	Aguanta a la pata coja sobre tu pie izquierdo 15 segundos
20	Imita a una gallina durante 30 segundos
21	Pasa 5 veces por debajo de las piernas abiertas de otro jugador
22	Transporta un cojín sobre tu cabeza desde donde estés jugando hasta la cocina.
23	Encesta 5 bolas de papel en una papelera que esté a tres pasos de distancia lanzándolas con tu mano izquierda
24	Cuenta un cuento a la vez que lo vas representando durante 30 segundos.
25	Vete hasta el baño saltando a la pata coja. No puedes apoyar el otro pie en el suelo
26	Imita a mamá o a papá cuando están contentos
27	Toca con tus manos tus dos pies y luego tus dos orejas. Repítelo 10 veces.
	Abraza a todos los que estén jugando contigo.

SALIDA

JUEGO DE LA ESTRELLA

Consigue la estrella y pide un deseo



Nom: _____

En la actividad que hoy os enseñamos los niños aprenderán geometría jugando de una forma muy divertida :

¿QUÉ NECESITAMOS PARA REPRESENTAR LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS?

Necesitamos solo tres cosas:

- Palillos (de manualidades, pinchos, de dientes o de polo)
- **Plastilina (si no tienes puedes hacerla casera)**
- Tarjetas imprimibles de figuras geométricas (las podéis descargar más abajo)

¿EN QUÉ CONSISTE LA ACTIVIDAD?

Esta actividad consiste en **reproducir figuras geométricas con bolitas hechas de plastilina y palillos de madera**. Cada bolita representa un **vértice** y que nos servirán para unir los palillos. Cada palillo representa los **lados** de una figura geométrica.

En cada una de las tarjetas, encontramos un recuadro con el número de vértices y lados que necesitamos para hacer una figura.

Así, una vez con todo lo que necesitamos preparado, podemos pasar a construir.



En todos los casos y solo para algunas de las formas, como los rectángulos, necesitaremos cortar algunos palillos más pequeños, pero ten en cuenta que sean todos de la misma medida.

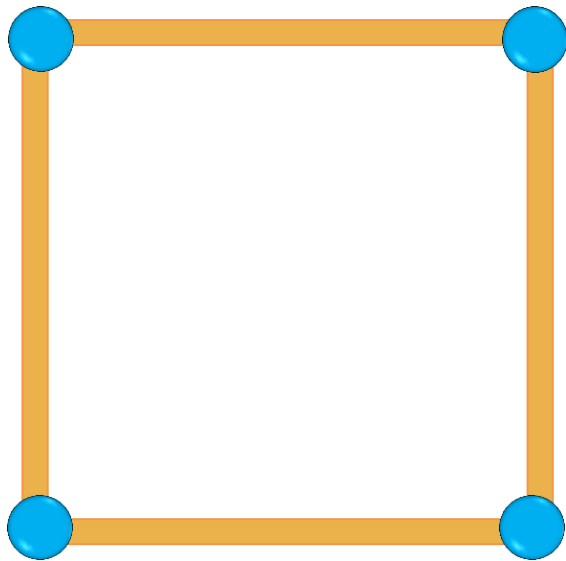
También pueden **jugar a inventar sus propias estructuras** uniendo varios de los cuerpos geométricos o formando nuevos.

Te damos la **receta para hacer plastilina casera** en este video explicativo: <https://www.pinterest.es/pin/744290275903023484/>

Cuando los tengáis montados guardarlos en una cajita para enseñarlos a todos los compañeros/ras cuando volvamos. ¡ A disfrutar!

Cuadrado

2D



4
lados

4●
vértices

Rectángulo

2D

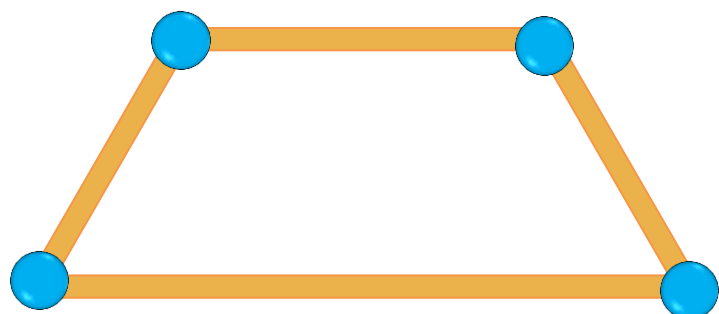


4
lados

4●
vértices

Trapezio

2D

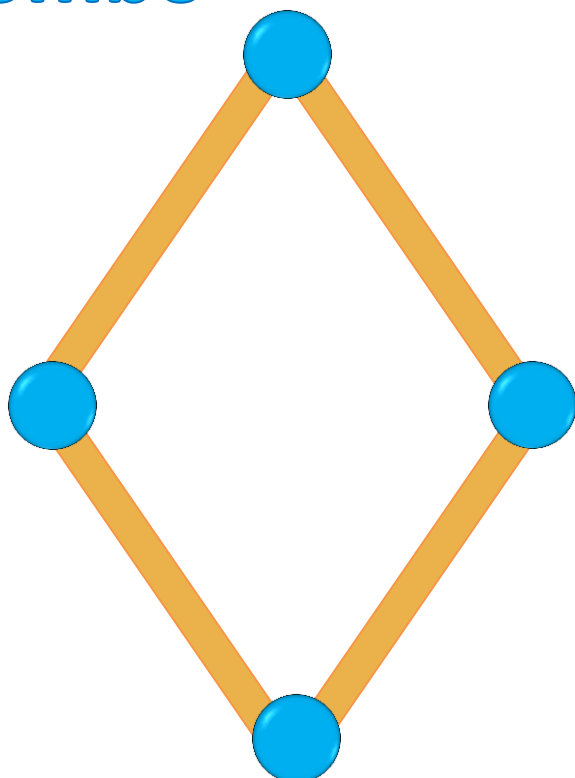


4
lados

4●
vértices

Rombo

2D

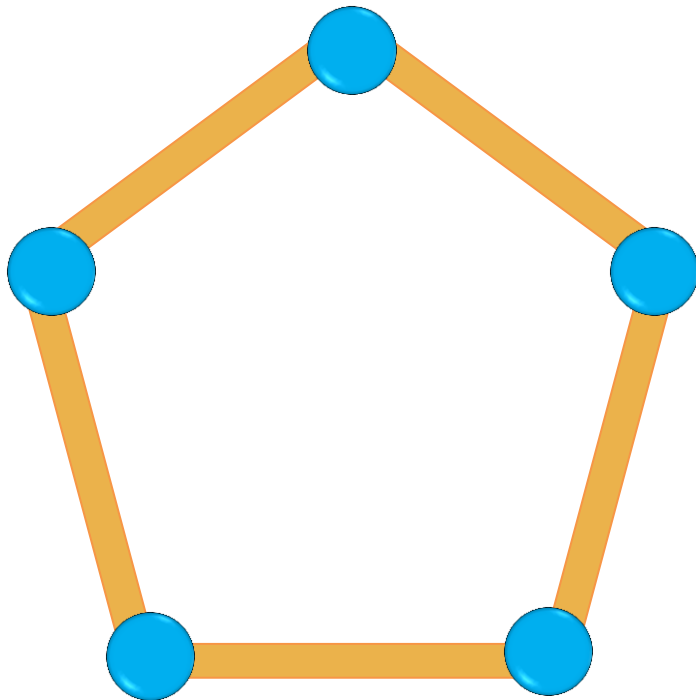


4
lados

4●
vértices

Pentágono

2D

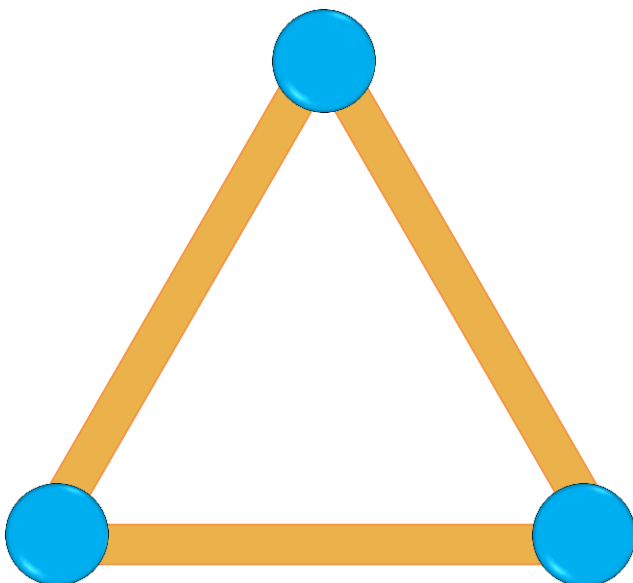


5
lados

5●
vértices

Triângulo

2D

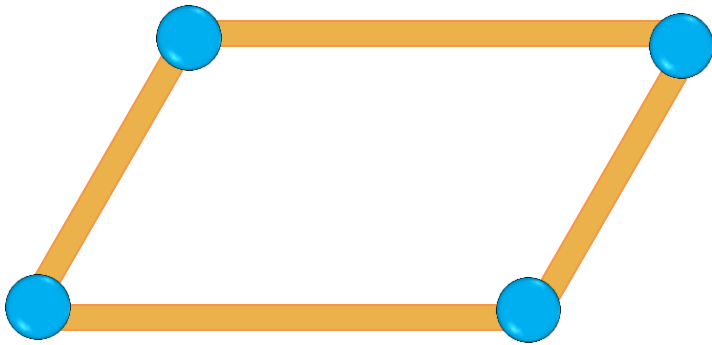


3
lados

3●
vértices

Paralelogramo

2D

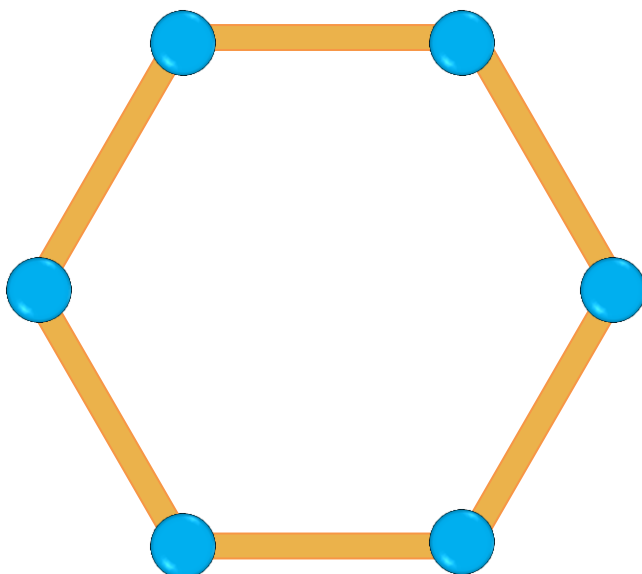


4
lados

4●
vértices

Hexágono

2D



6
lados

6●
vértices

Nom:

Curs:

1 Calcula les divisions i fes-ne la prova:

$78 \overline{) 5}$

$39 \overline{) 3}$

$576 \overline{) 3}$

$674 \overline{) 4}$

$813 \overline{) 2}$

$764 \overline{) 7}$

Prova:

Prova:

Prova:

Prova:

Prova:

Prova:

2 Calcula:

6	Doble=x2		Terç=:3		Quart=:4	
8	Meitat=:2		Triple=x3		Quart	
12	Terç		Meitat		Triple	
18	Doble		Quart		Terç	

3 Divideix:

$360 \overline{) 3}$

$396 \overline{) 4}$

$294 \overline{) 2}$

$485 \overline{) 5}$

$158 \overline{) 2}$

$684 \overline{) 6}$

$691 \overline{) 7}$

$296 \overline{) 3}$

Nom:

Curs:

- 1** Las boles es venen en bosses de 6 boles. Quantes bosses he de comprar per tindre 78 boles?



Resposta:

- 2** Un llaurador ha collit 346 taronges. Les vol col·locar en caixetes de 8 taronges. Quantes caixes li caldran?

Resposta:

- 3** Repartim 15 llepolies entre 3 xiquets. Sobrarà alguna llepolia? I si repartim 20 llepolies?

Resposta:

- 4** Repartisc 135 cromos entre 7 amics. Quants cromos he de donar a cadascú? Sobraran cromos?



Resposta:

Nom: _____

Substàncies pures i mescles

De vegades la matèria es compon d'una sola substància. Quan és així, parlem de **substàncies pures**. Són substàncies pures l'aigua, el sucre i la sal.

Altres vegades, la matèria està formada per diverses substàncies diferents. En aquest cas parlem de **mescles**.

Hi ha dos tipus de mescles, les **homogènies** i les **heterogènies**.



La sal és una **substància pura**.

Mescles homogènies

Les **mescles homogènies** són aquelles en què no podem distingir-ne els components amb la mirada.

Per exemple, un puré de verdures es compon de diferents verdures, però no podem distingir-les.



Mescles heterogènies

Les **mescles heterogènies** són aquelles en què podem distingir-ne fàcilment els components.

La macedònia està formada per fruites diferents que podem distingir amb la mirada.



1. Si Compararem la imatge del puré amb la de l'amanida de fruites:
 - Quines semblances i diferències hi observeu?
 - Podeu deduir mirant les imatges què és una mescla heterogènia?

PRÀCTICA

2. Abans de realitzar el exercici 8 i aprofitant que esteu a casa aneu a investigar fent esta pràctica. Necessiteu:

- * 2 gots de cristall
- * Una cullerada de sal
- * Una cullerada d'oli
- * Aigua

Plena per la meitat els dos gots d'aigua i a un got li afeges la cullerada de sal i remenes i a l'altre got li afeges la cullerada d'oli i també remenes. Quina diferència trobes entre els dos gots?

Investiga perquè l'aigua i l'oli no es poden mesclar.



Nom:

ELS ESTATS I CANVIS DE LA MATÈRIA

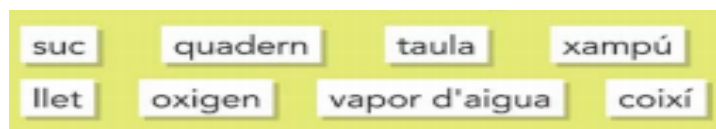
Per començar la fitxa podeu veure aquest vídeo sobre els estats de la matèria :

<https://www.youtube.com/watch?v=huVPSc9X61E>

La matèria es presenta en tres estats: sòlid, líquid i gasós.

Matèria sòlida	Matèria líquida	Matèria gasosa
		
• Té una forma pròpia, no s'adapta al recipient. • El seu volum no canvia, sempre és el mateix.	• La seua forma s'adapta al recipient que la conté. • El seu volum continua sent el mateix.	• La seua forma s'adapta al recipient. • El seu volum també s'adapta al recipient.

1. Classifica en sòlids, líquids i gasos:



SÒLIDS	LÍQUIDS	GASOS

2. Què li passa a un líquid si es trenca el recipient que el conté? Passaria el mateix si es trencara l'envàs que conté el sòlid?

Els canvis de la matèria

Els canvis físics: els estats de la matèria

La matèria pot canviar de forma, de volum o d'estat, però sempre és la mateixa. És el que anomenem **canvis físics**.

UN CANVI FÍSIC: ELS CANVIS D'ESTAT DE L'AIGUA



Nom:

Curs:

1 Relaciona cada canvi d'estat amb una frase:

Fusió	Pas de sòlid a líquid
Solidificació	Pas de líquid a sòlid
Vaporització	Pas de líquid a gasós
Condensació	Pas de gasós a líquid



La família de Carme li prepara una festa sorpresa perquè hui fa huit anys.

Al jardí l'espera en silenci tota la família amb la taula parada, els regals i el pastís d'aniversari.

Per a menjar hi haurà barbacoa, i serà el iaio qui la faça.



2. El glaçó del got de Carme es desfà amb el temps. Carme pregunta a la seua mare per què passa això. Què li respon la mare?

- A Es desfà perquè té gas.
- B Es desfà perquè es vaporitza.
- C Es desfà perquè es fon en treure'n fred.
- D Es desfà perquè es fon en donar-hi calor.

3. Carme beu llet amb sucre. Quin tipus de substància és?

- A Un material natural.
- B Una substància pura.
- C Una mescla homogènia.
- D Una mescla heterogènia.

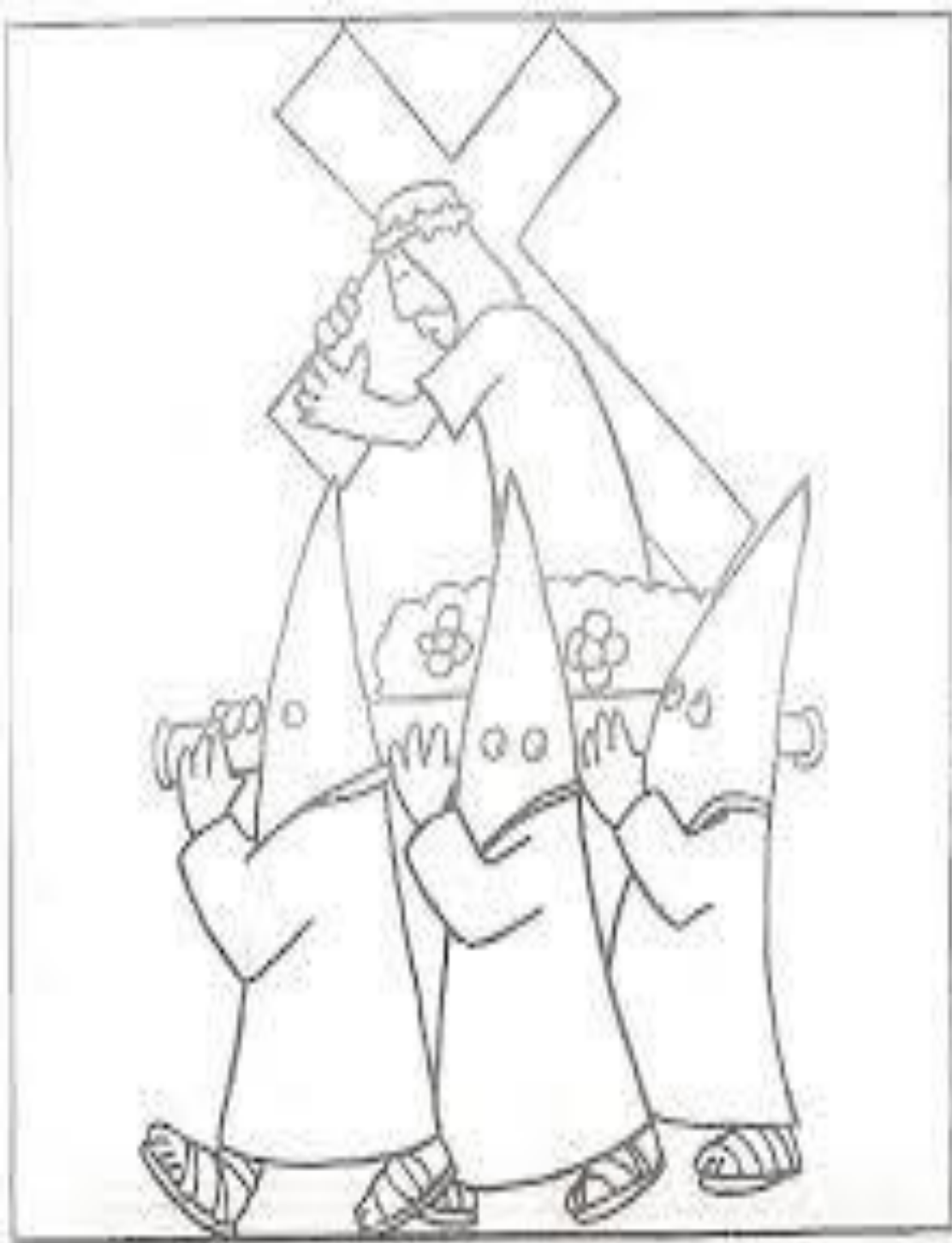
La feina de plàstica d'aquesta setmana no és sols per aquesta setmana, es feina que podeu fer fins passar pasqua, perquè vaig a deixar-vos el dibuix que heu de fer, i podeu decorar-lo com vulgueu. Vos deïxe dos dibuïxos, heu de triar el que voleu decorar.

El que jo propose és que utilitzeu paper de periòdic o de revista, que feu boletes i les pinteu, després les apegareu on més vos agrade del dibuix. No es precís que feu tot el dibuix a boletes, podeu pintar alguns dibuïxos amb color. El que heu de fer es donar-li volum al dibuix, però no es precís que feu el dibuix sencer amb volum.

El material per a pintar pot ser qualsevol, el que més vos agrade o simplement el que tingau a casa.







- Colorea este paso de Semana Santa

NOM: _____

DATA: _____

APRENDRE DE LES NOSTRES ERRADES

1. Mira i llegeix amb atenció el còmic.



2. Reflexioneu sobre les següents preguntes. No cal escriure les respostes, sols pensar-les.

Que li va ocórrer a Paula? Tu sents curiositat quan veus un paquet que no pots obrir?
Que fas: l'obris o esperes a que te'l donen? Que haurà après Paula?

A que faria referencia la mare de Paula, quan va dir: "lo voy a dejar aquí arriba para que no llegue ninguna ardilla a chusmear"?

3. **Escriu alguna situació on hages après de les teves errades. Pots afegir un dibuix de la situació.**
-

PERÒ NO OBLIDEU QUE LA MILLOR FORMA D'APRENDRE ÉS EQUIVOCANT-NOS.

ACÍ TENIU UN CURTMETRATGE QUE VOS HO ENSENYA:

<https://www.youtube.com/watch?v=vjsjQyYVqJ4>