

Paquete de EMERGENCIA del Método Alternativo de Enseñanza (AMI)

Tercer grado



Tercer grado

Completa al menos uno de los elementos que aparecen en **cada** columna y entrégaselo a tu maestro o maestra. Marca con una "X" cada actividad que hayas terminado.

Inglés	Matemáticas	Ciencias/ Estudios Sociales	Cursos opcionales
Uniones entre letras cursivas	Repaso de los números hasta el 10,000 (página 1)	El reto para frenar el rozamiento	Computadoras - Condiciones coloridas
Adivina qué palabra va en cada oración	Repaso de los números hasta el 10,000 (página 2)	Missouri y sus vecinos	Arte - Ludwig van Beethoven
División en sílabas			Educación física - El creador de ritmos para cualquier momento Baile en línea

Entrega esta hoja y las actividades que hayas terminado a tu maestro o maestra.

Nombre _____



Hoja de ejercicios de repaso para practicar las uniones entre letras cursivas

¡Practica estas uniones! Esta hoja de ejercicios permite practicar las uniones entre letras cursivas que se enseñaron en **unidades anteriores**. Estos grupos son para practicar y pueden no ser palabras reales. Practica cada conjunto de uniones varias veces y asegúrate de dejar un espacio entre cada conjunto, como se muestra en el ejemplo de la línea 1.



coco coco

acac

baco

cob

pack

boat

rook

oats

Inclinación hacia delante, más utilizada por los estudiantes diestros.



Adivina qué palabra va en cada oración

Lee las oraciones. Escribe en las líneas de abajo la palabra correcta que suena igual de la casilla. Luego vuelve a leer la oración, dividiéndola en frases.

male

mail

- 1 I will _____ the file to you.
- 2 The _____ kitten slept on the rock.
- 3 The _____ singer will help with our band.
- 4 Will you get your picture in the _____?
- 5 The _____ gold finch landed next to the nest.
- 6 I lost my _____ friend in the old shop.
- 7 If you _____ that check now it will not be late.
- 8 He is the only _____ child in that class.
- 9 Look for your gift in the _____.
- 10 Our _____ is always in the box by lunch time.



División en sílabas

Lee cada palabra. Separa la palabra en sílabas y marca con un círculo el sufijo. Luego, escribe la palabra raíz en la línea tal como estaba *antes* de añadir el sufijo, y añade el sufijo en la línea final.

exploring = ex plore + ing

completed = _____ + _____

umpires = _____ + _____

inflatable = _____ + _____

cupcakes = _____ + _____

exposing = _____ + _____

tadpoles = _____ + _____

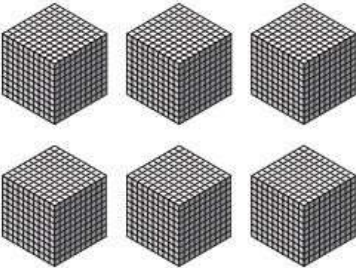
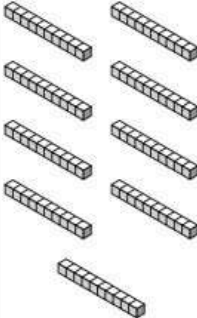
concluded = _____ + _____

ignoring = _____ + _____

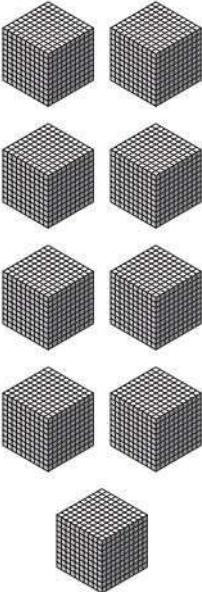
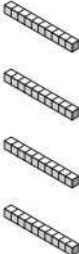
mistaken = _____ + _____

Capítulo 1: Números hasta el 10,000

Completa los espacios en blanco.

Miles	Cientos	Decenas	Unidades
Thousands	Hundreds	Tens	Ones
			

_____ thousands, _____ hundreds _____ tens _____ ones = _____

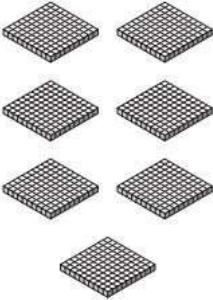
Miles	Cientos	Decenas	Unidades
Thousands	Hundreds	Tens	Ones
			

_____ thousands, _____ hundreds _____ tens _____ ones = _____

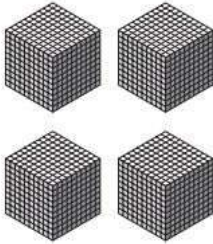
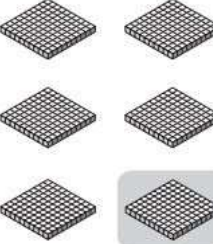
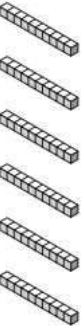
- In 8,349,
- the digit 3 stands for _____.
- the digit 9 stands for _____.
- the digit 8 stands for _____.
- the digit 4 stands for _____.

Capítulo 1: Números hasta el 10,000

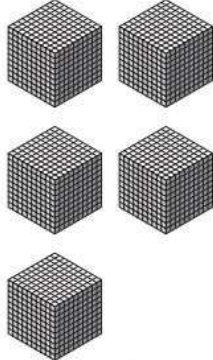
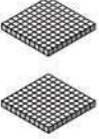
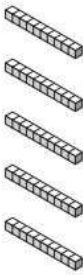
Completa los espacios en blanco.
Usa las tablas de valor posicional para ayudarte.

Miles	Cientos	Decenas	Unidades
Thousands	Hundreds	Tens	Ones
			

_____ is 10 more than 2,703.

Miles	Cientos	Decenas	Unidades
Thousands	Hundreds	Tens	Ones
			

_____ is 100 less than 4,666.

Miles	Cientos	Decenas	Unidades
Thousands	Hundreds	Tens	Ones
			



_____ is 1,000 more than 5,256.

El reto para frenar el rozamiento

El desafío: Investigación del rozamiento

En este experimento, comprobarás cómo las diferentes superficies afectan la distancia que recorre un juguete después de empujarlo. Cuanto más rugosa sea la superficie, mayor será la fuerza de **rozamiento** que actúa contra el movimiento del juguete.

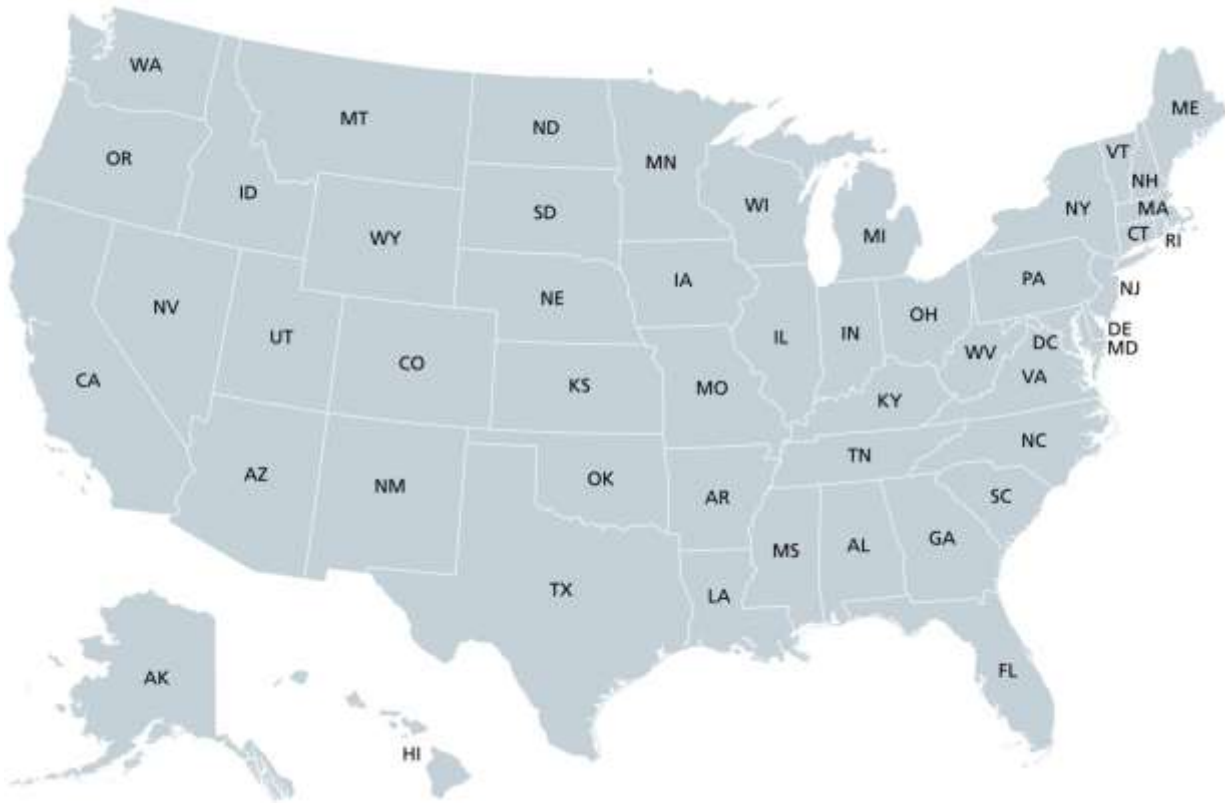
Materiales necesarios (artículos domésticos sencillos)

- Un **objeto pequeño y fácil de deslizar** (p. ej., un autito de juguete, un bloque de plástico o la tapa de una caja de zapatos).
- **Tres superficies planas diferentes** (p. ej., la mesa de la cocina, un piso liso de madera o baldosas, una alfombra o toalla, o una colcha).
- Un **marcador o cinta adhesiva** para marcar la línea de partida.
- Una **hoja de papel o un libro** para realizar mediciones no convencionales (ver el paso 4).
- **Lápiz y papel** para anotar los datos.

Procedimiento (pasos a seguir)

1. **Selecciona las superficies:** Elige tres zonas planas que tengan texturas notoriamente diferentes:
 - **Superficie 1 (lisa):** _____
 - **Superficie 2 (media):** _____
 - **Superficie 3 (rugosa):** _____
2. **Preparación de la línea de partida:** Coloca un trozo de cinta adhesiva o dibuja una línea con un marcador en cada superficie. Esta será tu línea de partida.
3. **El empujón justo:** Es fundamental empujar el objeto con la **misma fuerza** en cada prueba. Practica hasta que puedas empujar el objeto con una fuerza media y constante cada vez.
4. **Crea la tabla de datos:** Utiliza la tabla siguiente para anotar tus resultados. Medirás la distancia utilizando una **unidad no estándar**, como la longitud de un libro o la longitud de tu zapato.

Missouri y sus vecinos



Usa estos mapas para responder a las preguntas de la página siguiente.



Missouri y sus vecinos

1. **El estado "Muéstrame":** ¿Cuál es uno de los principales ríos que atraviesa o bordea Missouri?

- **Río:**

2. **Estados limítrofes:** Missouri tiene 8 estados limítrofes (que están justo al lado). Usa el mapa para enumerar tres de ellos.

1.

2.

3.

3. **Mi ubicación:** ¿Cuál de los estados limítrofes es el más cercano al lugar donde vives actualmente?

Condiciones coloridas

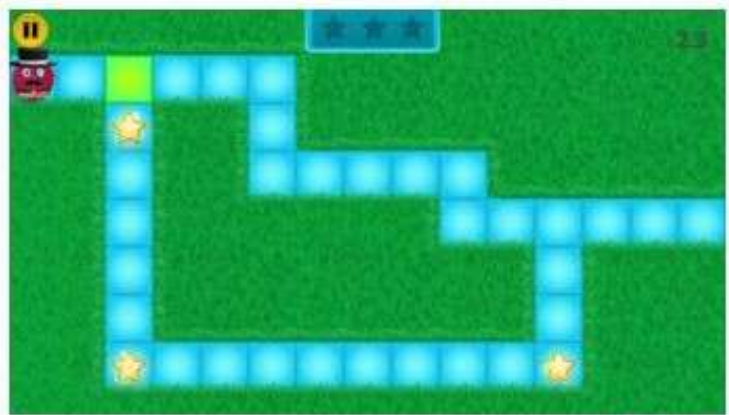
Nombre: _____ Fecha: _____

Instrucciones:

¿En qué dirección debe rodar la pelotita cuando llega a la ficha de condiciones?

Marca con un círculo el comando de flecha que ayudará a la pelotita a recolectar todas las estrellas.

Ejemplo:



If , then  or 

Si , entonces $\Rightarrow$ o $\downarrow$

¡Ahora inténtalo tú!



If , then  or 

Si , entonces $\uparrow$ o $\Rightarrow$

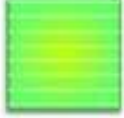
¿En qué dirección debe rodar la pelotita?

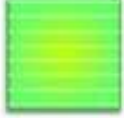


If , then  or 

Si , entonces $\Rightarrow$ o $\Downarrow$



If , then  or 

Si , entonces $\Downarrow$ o $\Rightarrow$

Ludwig van Beethoven



Beethoven composing
about 1811

Ludwig van Beethoven was born in 1760 in what is now Germany. His father was a noted musician who taught his son music. Beethoven showed great musical talent at a very young age. He began playing the piano in public concerts at just seven years old.

Beethoven moved to Vienna, Austria when he was a young man. There he continued to study and perform in concerts. By 1795, he became a serious composer. In 1800 he published his first symphony. He became financially successful through his performances and through his published works.

About 1796, Beethoven began to have trouble hearing sounds. Over time it became worse, and by 1814, he was unable to hear anything. Still, Beethoven continued to perform until 1811. He continued to compose music until his death. He wrote some of his greatest works after he became deaf. His famous Ninth Symphony, completed in 1824, was written after he had lost his hearing.

Beethoven died in 1827. He was a very popular musician and over 20,000 people attended his funeral. He is considered one of the greatest composers of all time. His symphonies, concertos and sonatas are some of the most famous pieces of classical music in the world today.



A painting of
Beethoven about 1820

What Do You Think?

Why do you think Beethoven had to stop performing when he lost his hearing, but was able to keep composing?

Sound Vibrations

When his hearing loss began, Beethoven used sound vibrations to help him with when he played and composed music. Sound vibrations happen when a air wave passes through an object. In our ears, our auditory nerve receives information from the waves and sends the information to our brain, which translates the waves as sound.

We can also feel the sound waves with our skin. The nerve endings feel the waves as it reaches them. You can feel this by placing your fingertips on a television with the sound off. Then turn the television on, and you will "feel" the sound.

Beethoven cut the legs off of his piano and placed it on the floor. He could then feel the vibrations when he played. He also had a device that connected the sound board of his piano to his temples, so he could feel the vibrations.

El creador de ritmos para cualquier momento

Baile en línea

Paso 1: Encuentra tu ritmo (la música)

1. **¡Elige tu música!** Pon una canción que te guste.
2. **Encuentra el *ritmo* (pulso):** Aplaudes o das golpecitos con el pie al ritmo constante y más fuerte de la canción. Ese es tu ritmo.
3. **Cuenta el *compás*:** Practica contando los tiempos en grupos de cuatro: **1 – 2 – 3 – 4** (Esto es una frase o "compás"). Utilizarás frases de 4 o 8 tiempos para todos tus pasos.

Paso 2: Aprende la secuencia de baile en línea de cuatro partes

Crearás una secuencia repetible utilizando cuatro movimientos principales. Recuerda hacer cada uno al ritmo de tu música.

Parte	Nombre del movimiento	Tiempos	Descripción	Tipo de movimiento
A	Dos pasos	Cuenta 1-2-3-4	Paso a la derecha, toque con el pie izquierdo. Paso a la izquierda, toque con el pie derecho. (Hazlo dos veces en total).	Locomotor/rítmico
B	El paso en V	Cuenta 5-6-7-8	Paso hacia delante y afuera con el pie derecho, paso hacia delante y afuera con el pie izquierdo (formando una "V"). Paso hacia atrás con la derecha, paso hacia atrás con la izquierda.	Locomotor/rítmico
C	El puñetazo potente	Cuenta 1-2-3-4	Da dos puñetazos fuertes con los brazos (o aplaudes) al ritmo de la música. Salta o da dos golpecitos con los pies.	No locomotor/fuerza
D	El giro	Cuenta 5-6-7-8	Da cuatro pasos para girar completamente en tu lugar (giro en 4 tiempos).	Locomotor/equilibrio

Paso 3: ¡Combínalo todo y baila!

Tu secuencia de baile en línea es la combinación de las cuatro partes: **A** → **B** → **C** → **D**

1. Pon la música y encuentra el ritmo.
2. Ponte en posición de "listo" para el baile en línea (de pie, con la espalda recta y las manos a los lados).
3. Realiza toda la secuencia:
 - **A:** Dos pasos (4 tiempos)
 - **B:** Paso en V (4 tiempos)
 - **C:** Puñetazo potente (4 tiempos)
 - **D:** El giro (4 tiempos)
4. Una vez que termines la parte D, ¡vuelve a empezar inmediatamente con la parte A! Sigue repitiendo la secuencia hasta que termine la canción.

Paso 4: Reflexiona y modifica

¿Cómo le fue? ¿Fue fácil o difícil recordar el baile? ¿Pudiste realizar los pasos con facilidad? ¿Cómo modificarías el baile para que fuera más difícil?
