

## Menú de aprendizaje de 3<sup>er</sup> grado

Inglés /Lectura	Matemáticas	Estudios sociales
<p><b>Todos los estudiantes tendrán 4 libros de la biblioteca escolar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Escribir una carta a un personaje.</li> <li>● Escribir sobre tu parte favorita. ¿Por qué es tu favorita?</li> <li>● Escribir 5 hechos que aprendiste.</li> <li>● Escribir una nueva resolución del conflicto en una historia.</li> <li>● Fingir que estás entrevistando al personaje principal. ¿Qué le pedirías? ¿Cómo respondería?</li> <li>● Escribir un nuevo final para una historia.</li> <li>● Escribir un nuevo capítulo para un libro.</li> <li>● Escribir una carta a un autor / ilustrador.</li> <li>● Escribir un resumen del libro.</li> <li>● Hacer una nueva portada y título para un libro.</li> <li>● Crear una línea del tiempo de eventos.</li> <li>● Escribir un anuncio.</li> <li>● Escribir un poema.</li> <li>● Volver a leer tus libros favoritos.</li> <li>● Escribir un diario: escribir una frase sobre lo que haces cada día y luego hacer un dibujo sobre ello.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿De cuántas maneras diferentes puedes juntar \$2.63 usando monedas y/o billetes? Repetir con \$3.27.</li> <li>● Escribir un problema verbal en el que la respuesta sea 12. Hacer que alguien más lo resuelva. Elegir otro número y escribir un problema de palabras y hacer que alguien lo resuelva.</li> <li>● Elegir 2 tarjetas numéricas y resolver el producto. Elige un compañero, elije 2 tarjetas numéricas y resuelve el producto. El jugador con el mayor número gana un punto. Juega 10 veces.</li> <li>● Mostrar 4 formas diferentes de resolver: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <math>6 \times 8</math></li> <li>○ <math>7 \times 8</math></li> <li>○ <math>6 \times 7</math></li> </ul> </li> <li>● ¿Cuál es el perímetro y el área de una habitación? Puede determinar la unidad de medida que le gustaría usar. Dibuja un diagrama para demostrar tu trabajo.</li> <li>● ¡No olvides practicar Reflex Math!</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mirar alrededor de tu casa para encontrar arquitectura ¿Qué tipos ves? Usa objetos de la casa para crear arcos o columnas.</li> <li>● Mirar alrededor de la casa y encontrar objetos viejos. Responde las siguientes preguntas. ¿Que VES? ¿En qué te hace PENSAR este OBJETO? ¿Qué te PREGUNTAS sobre este objeto? ¿Para qué CREES que se puede usar este objeto? ¿Cómo ha cambiado este objeto con el tiempo?</li> <li>● Llamar a un familiar mayor. Pedirle que comparta historias de cómo era la vida cuando tenía tu edad. Escribir la información para compartir con tu maestro o clase.</li> <li>● Crear un mapa de tu casa.</li> <li>● Crear un teléfono celular para una persona de la historia. ¿Qué tipo de aplicaciones necesitaría esta persona para su teléfono? Dibuja una imagen de la pantalla de inicio del teléfono celular de la persona con todas las aplicaciones necesarias.</li> </ul>
Ciencias	Educación Física	Artes Plásticas
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reunir varios sólidos (ej. Arena, sal, azúcar) y líquidos (ej. Aceite, jugo, colorante para alimentos). Mézclarlos con agua y medir en cuánto tiempo se disuelve. Cambiar la temperatura del agua. ¿Cómo afecta eso a la mezcla?</li> <li>● Identificar una tarea común que podría ser más fácil si se realiza con una máquina simple. Diseñar y crear una máquina simple para ver si facilita la tarea.</li> <li>● Diseñar y construir un modelo de hábitat para un animal con una adaptación específica.</li> <li>● Construir y explicar un modelo del ciclo del agua usando una bolsa de plástico, agua y una ventana.</li> <li>● Visitar la página web de "Hora del Código" y completar una actividad. ¡Prueba una diferente cada día!</li> </ul>	<p><b>Ejercicios de calentamiento diarios</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 30 saltos</li> <li>● 30 saltos de zancada</li> <li>● 30 saltos cruzados</li> <li>● 10 arriba y abajo</li> <li>● Estiramiento del corredor (una pierna adentro, una pierna afuera) - 15 segundos cada una</li> <li>● Estiramiento de mariposa (sentado con los pies juntos) - 15 segundos</li> <li>● 10 Abdominales, 10 flexiones</li> </ul> <p><b>Actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Hacer la actividad de lanzar y atrapar, usando una pelota o un disco volador. 10 minutos</li> <li>● Hacer una habilidad locomotora durante 10 minutos (saltar, galopar, correr, caminar o saltar con los 2 pies)</li> <li>● Andar como un cangrejo/gatear como un oso alrededor de 10 minutos (intenta equilibrar elementos, como una almohada)</li> <li>● Si tiene acceso a Internet, revise el enlace PE en internet: <a href="https://tinyurl.com/rb4232d">https://tinyurl.com/rb4232d</a></li> </ul>	<p><b>Arte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dele a su hijo un espejo. Haga que cree una imagen de sí mismo.</li> <li>● Establezcer una sistema inerte de 3-5 objetos y hacer que su hijo haga un boceto o dibuje la disposición.</li> <li>● Haga que su hijo dibuje un miembro de la familia o una mascota.</li> </ul> <p><b>Música</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● La música nos rodea. Haga que su hijo haga música con objetos de cocina. Pídale que pruebe con una lata vacía, una cuchara y un rrrallador de metal para crear un ritmo. Haga que su hijo cree una canción usando los instrumentos anteriores y escriba sus propias letras. No olvide escuchar a su hijo interpretar la melodía.</li> </ul>

## Recursos de la biblioteca

### Libros electrónicos

**Página web de la biblioteca:** <http://destiny.spotsylvania.k12.va.us>

**Aplicación gratis:** Destiny Read

#### Información de acceso del estudiante:

**Usuario:** Identificación del estudiante (*Nombre e inicial del segundo nombre, apellido – 2 dígitos #*)

**Clave:** scps + 5 dígitos del número de identificación de la cafetería

**Ejemplo:** usuario: gpstilton-78

clave: scps12345

#### Instrucciones para usar los libros electrónicos desde una computadora / computadora portátil:

- Seleccione su escuela.
- Inicie la sesión en Destiny Discover.
- Haga clic en “See All” en “E-books”.
- Seleccione el libro que le gustaría leer.
- Haga clic en el botón de “Checkout”. Luego haz clic en el título nuevamente.
- Seleccione “More Details”. Haga clic en “Open”.

#### Instrucciones para usar libros electrónicos desde la aplicación:

Después de seleccionar un libro de Destiny a través de la página web en la computadora, puede usar la aplicación para leer el libro.

- Seleccione la ubicación (Virginia)
- Escriba el nombre de la escuela

Inicie la sesión; escriba nombre de usuario y contraseña.

### Opciones de referencia

[www.worldbookonline.com](http://www.worldbookonline.com)

**Usuario:** read

**Clave:** books

## Información de acceso del estudiante

“Five Ponds Press” para estudiantes:

<https://student.efiveponds.com/> **Usuario:** SpotsyS **Clave:** 22407S (Por favor use las letras mayúsculas como se indica.)