

Lunes 23 de marzo de 2020

MATEMÁTICAS

UNIDAD 8 - Página 138

LAS UNIDADES DE TIEMPO Y DINERO

SECUENCIA DE TRABAJO

Hot vamos a hacer algunas actividades para comprobar si hemos superado esta unidad.

Comprueba tu progreso.

2 Representa en un reloj digital una hora antes del mediodía y otra hora después del mediodía.

3 Representa en un reloj de agujas la hora que marca cada reloj digital.



9 Piensa y escribe.

María lleva en la mano tres monedas distintas, todas de un valor mayor que 10 céntimos. Expresa con un número decimal el dinero que puede llevar en la mano.



5 ¿Qué hora marcará cada reloj digital?

Calcula y completa en tu cuaderno.



- 2 horas y 30 minutos después
- 3 horas y 45 minutos después
- 4 horas y 50 minutos después



- 2 horas y 15 minutos antes
- 3 horas y 30 minutos antes
- 4 horas y 40 minutos antes

8 Expresa en la unidad que se indica.

- 93 meses en trimestres.
- 84 meses en cuatrimestres.
- 120 meses en semestres.
- 50 años en lustros.
- 90 años en décadas.
- 800 años en siglos.
- 30 cuatrimestres en lustros.

VIERNES 20 DE MARZO DE 2020

LENGUA

UNIDAD 8 - Págs. 137 y 138

PARA LEER MÁS - UN TEXTO INFORMATIVO

SECUENCIA DE TRABAJO

1º Lee un par de veces el siguiente texto.

Más tiempo para leer



¿A qué juegas?

¡Jugar! Es lo que más les gusta a los niños y niñas de cualquier rincón del mundo. ¿Acaso hay algo mejor?

En todas las culturas existen juegos tradicionales para los que no es necesario ningún juguete: solo un grupo de amigos y amigas y muchas ganas de divertirse.

¿Te gustaría conocer algunos de los juegos más populares de África?

Uno de los más conocidos es la **mamba**, que es el nombre de un tipo de serpiente africana, enorme y muy venenosa. Para jugar se dibuja en el suelo un cuadrado grande y se colocan dentro todos los participantes. Entre ellos se elige al que será la mamba, que tendrá que atrapar al resto. Cada vez que coge a alguien, esa persona se agarra por detrás a la serpiente, de manera que el cuerpo de la mamba va haciéndose cada vez más largo. Solo hay dos normas: nadie puede salir del cuadrado y solo quien va en primera posición, la cabeza de la serpiente, puede atrapar. El juego acaba



cuando todos los participantes han sido capturados. El último que queda se convierte en la próxima mamba y el juego vuelve a comenzar.

Otro juego muy conocido es el **mbube**

(pronunciado «embubei embubei»), que es como se nombra al león en el idioma zulú. Para jugar se elige a una persona que será el león y a otra que será un impala, que es un tipo de antílope. El león tendrá que atrapar al impala. Los participantes se colocan en un círculo y en el centro se sitúan, con los ojos vendados, el león y el impala. Entre todos guiarán al león coreando su nombre: «¡mbube mbube!». Cuanto más cerca esté mbube del impala, más rápido y alto lo llamarán. Cuanto más se aleje, más lento y bajito. El león tiene un minuto para capturar al impala. Si lo consigue, se elige un nuevo impala. Si no lo atrapa, se elige un nuevo león.

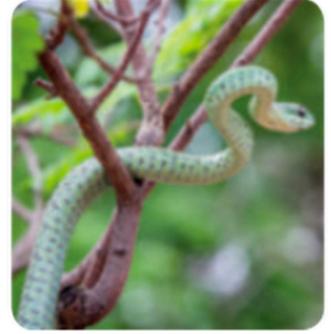
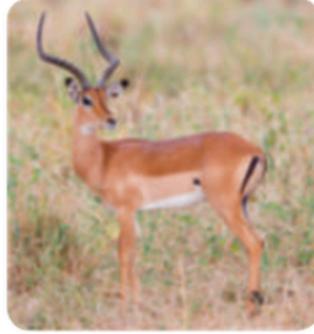
Ahora que ya conoces la mamba y el mbube, ¿te animas a jugar?



2º Realiza estas actividades sobre el texto.

2 Inventa un nuevo título que refleje el contenido del texto.

3 ¿Cuáles de estos animales se nombran en el texto? Escribe sus nombres.



4 Sin mirar el texto, clasifica estas normas según el juego al que pertenecen.

mamba

mbube mbube

- La persona que atrapa a los demás debe llevar los ojos vendados.
- Hay que dibujar un cuadrado en el que quepan todos los participantes.
- Solo la persona que va en primera posición puede atrapar a los demás.
- Los participantes atrapados se convierten en perseguidores.
- Solo juegan dos personas a la vez, aunque los demás también participan.