



Calendario y Actividades 3°Básico

OCTUBRE

LUNES 30	MARTES 01	MIÉRCOLES 02	JUEVES 03	VIERNES 04
			Prueba Matemática “Patrones y ecuaciones” Representar una secuencia. Determinar secuencias y patrones. Resolver ecuaciones utilizando la balanza y la operación inversa	
LUNES 07	MARTES 08	MIÉRCOLES 09	JUEVES 10	VIERNES 11
Experimentación ciencias naturales “Luz” Traer tres rectángulos de cartulina española negra de 20 x 15 cm. 1 linterna	Inicio de la semana del colegio	Mañana deportiva Aniversario del colegio. Salida de los estudiantes 12:50 hora	Semana del colegio	Semana del colegio
LUNES 14	MARTES 15	MIÉRCOLES 16	JUEVES 17	VIERNES 18
		Disertaciones ciencias sociales sobre las zonas climáticas. Se enviará pauta.	Lenguaje: La infografía y sus características. Prefijos: des- in – inter- sub. Plural de palabras terminadas en Z. La oración. (sujeto y predicado).	
LUNES 21	MARTES 22	MIÉRCOLES 23	JUEVES 24	VIERNES 25
Celebración del Día del profesor. Salida de los estudiantes 12:00Horas.	Experimentación ciencias naturales “Sonido” 2 envases de yogur (u otro) limpios con un orificio en la base (al centro). 2 metros de lana.	Matemática: Traer un plato de cartón de 20 cm de diámetro (aprox), Un plumón o lápiz Dos rectángulos de cartulina de colores distintos (10 x 5 cm aprox). Tijeras 1 broche mariposa.	Control de matemática: Lectura de la hora en relojes análogos, formato 24 horas y am/pm.	
LUNES 28	MARTES 29	MIÉRCOLES 30	JUEVES 31	VIERNES 01
Inglés: Jack and the Beanstalk play (trabajo en clases.)	Prueba ciencias naturales Fuentes luminosas (naturales y artificiales). Propiedades de la luz. Fuentes sonoras y cualidades del sonido. Propiedades del sonido. Música: Construir, con un compañero, un instrumento	Lectura complementaria: Seguiremos siendo amigos.	Feriado	Feriado

	sonoro con elementos de reciclado.			
--	------------------------------------	--	--	--

Sábado 12 de octubre Kermesse

“El valor de la Perseverancia es la constancia para el desarrollo de procesos y el logro de objetivos” Proyecto Educativo