

Escuela Noct Minero Sanjuanino Anexo_1er_2do_ciclo_Áreas_Integ.Guía N8

Escuela: Minero Sanjuanino Anexo

Guía N° 8

Docente: Marcela Diaz

Ciclo: Primer y segundo

Nivel: Primario Adulto

Área curricular: Áreas integradas_ Matemática. Lengua. Ciencias Naturales. Formación Ética.

Título: ¡Aprendemos jugando!

Contenidos:

Matemática: Números Naturales, serie numérica. Cálculos mentales

Lengua: Comprensión de textos literarios

Ciencias Naturales: Seres vivos. El aire, el agua y el suelo.

Formación Ética: Valores. Normas de convivencia

ACTIVIDADES

ÁREA: LENGUA PRIMER CICLO

DIA N° 1

1) LEO CON AYUDA DEL AUDIO DE LA DOCENTE.

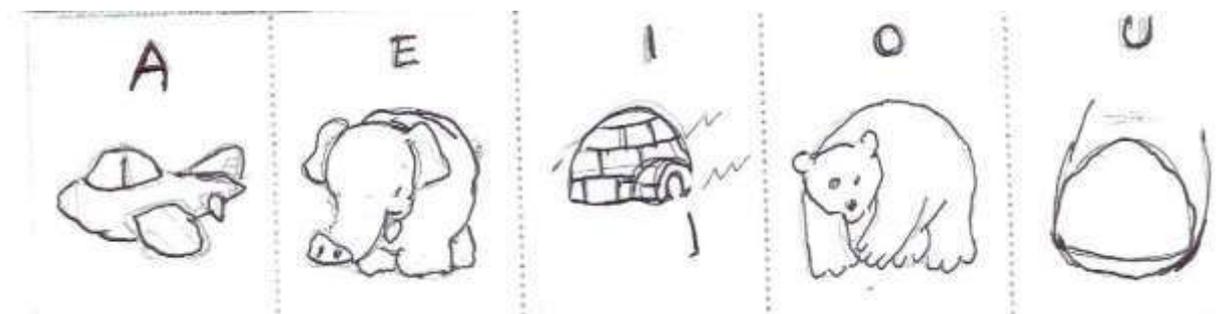
CUCU, CUCU

CANTABA LA RANA

CUCU, CUCU

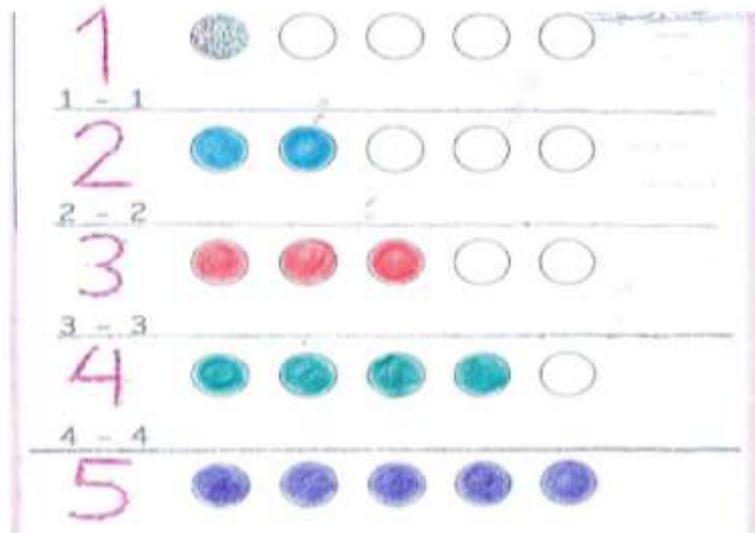
DEBAJO DEL AGUA

3) RECORDAMOS LAS VOCALES:



4) PINTO CON COLOR TODAS LAS PALABRAS QUE ENCUENTRES CON A

- ÁREA: MATEMÁTICA
- 1) RECORDA LOS NÚMEROS HASTA EL 5: 1 – 2 – 3- 4- 5-
 - 2) RECITA LOS NUMEROS EN VOZ ALTA CON AYUDA DEL AUDIO DE LA DOCENTE
 - 4) OBSERVA LA IMAGEN. EN CADA RENGLÓN ESCRIBE UN NÚMERO Y LO PINTAS
 - 4) CUENTA, DIBUJA Y PINTA TANTAS PELOTITAS COMO INDICA EL NÚMERO



ÁREA: LENGUA

DIA 2

1) RELEE LA CANCIÓN CU CÚ Y COPIA TODAS LAS PALABRAS CON A :
CANTABA RANA AGUA DEBAJO

2) PALABRAS CON MUCHAS A POCAS A
RANA AGUA CANTABA DEBAJO

ÁREA: MATEMÁTICA

1) COMPLETA LA SERIE CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN

0		2		4	
---	--	---	--	---	--

2) CUENTA HASTA 10 CON TAPITAS PIEDRITAS, LO QUE TENGAS.

3) DIBUJA TANTAS TAPITAS COMO INDICA EL NÚMERO.

1. 4 6

ÁREA: LENGUA

DIA 3

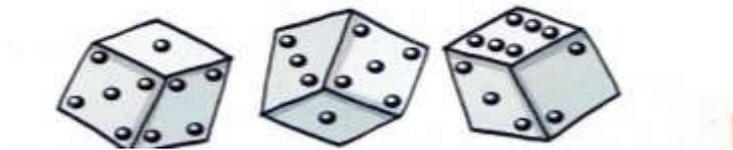
1) DECIMOS PALABRAS QUE EMPIECEN CON A Y QUE TERMINEN CON A

2) COMPLETA ESCRIBIENDO LA A

_RBOL __LA ____UTO

ÁREA: MATEMÁTICA

1) EN PAREJAS JUEGA AL DADO. 2) ANOTA QUIEN GANÓ MAS VUELTAS



ÁREA: LENGUA

DIA 4

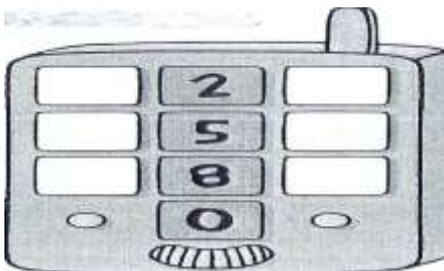
1) RELEE LA CANCIÓN CU CÚ. COPIA: CUCU Y PINTA TODAS LAS U,

3) DECIMOS PALABRAS QUE EMPIECEN CON U.

4) COMPLETA ESCRIBIENDO LA U

__NO __VA IGL__

ÁREA: MATEMÁTICA COMPLETA LOS NUMEROS QUE FALTAN DEL TELEFONO



AREA: LENGUA /CIENCIAS NATURALES

DÍA 5

RESPONDE SÍ, NO

- 1) ¿LAS PLANTAS TIENEN VIDA, SE ALIMENTAN?
- 2) ¿LOS ANIMALES TIENEN VIDA, RESPIRAN SE ALIMENTAN?
- 3) ¿LOS ELEMENTOS SIN VIDA RESPIRAN SE ALIMENTAN?

Escuela Noct Minero Sanjuanino Anexo_1er_2do_ciclo Áreas Integ.Guia N8

- 4) RECUERDA LAS PLANTAS SON LOS UNICOS SERES VIVOS QUE PRODUCEN SU ALIMENTO USANDO EL SOL, AGUA, TIERRA.
- 5) EXTRAE DE LA CANCIÓN CUCU UN SER VIVO Y UN ELEMENTO SIN VIDA

Segundo ciclo:

Área: Lengua

Día:1

1 Lee la siguiente fábula

El joven pastor mentiroso.

Un joven pastor, que cuidaba un rebaño de ovejas en los prados pensó:

__ ¡Que aburrimiento! ¡Ojalá ocurriese algo divertido!

Entonces se le ocurrió una idea y corrió al pueblo dejando el rebaño sólo

__ ¡Socorro! ¡El lobo está atacando mi rebaño!

Pero cuando los vecinos llegaban a ayudarlo, se reía viendo sus preocupaciones. Más el lobo, un día de tantos, si llegó de verdad. El joven pastor, ahora alarmado el mismo gritaba lleno de terror:

__ ¡Por favor, venga y ayúdenme! ¡El lobo está atacando a las ovejas!!

Pero ya nadie puso atención a sus gritos. Y así como nadie acudió a auxiliar al muchacho, el lobo devoró todo el rebaño.

Moraleja: Si siempre dices mentiras los demás no confiaran en ti.

2.Responde

¿Por qué el pastorcito inventa la presencia del lobo?

¿Qué problema tuvo a partir de sus inventos?

¿Qué moraleja, enseñanza te deja está fábula?

Área: Matemática

El juego se llama ¡Mayor! Confecciona 20 cartas del material que tengas cartón o cartulina

Detrás de cada carta escribe uno de estos números

Escribe de 100 en 100:

0	100								900
---	-----	--	--	--	--	--	--	--	-----

Escuela Noct Minero Sanjuanino Anexo 1er 2do ciclo Áreas Integ. Guía N8

Escribe de 1000 en 1000

1000								9000
------	--	--	--	--	--	--	--	------

Materiales: Cartas un mazo de 10 cartas por jugador. Organización: En parejas

Desarrollo Se mezclan y reparten las cartas equitativamente entre los dos jugadores.

Cada uno coloca su mazo boca abajo. Luego al mismo tiempo, ambos dan vuelta la carta de arriba El que tiene la más alta (número mayor) Se lleva las dos la propia y la de su compañero.

El juego termina cuando se acaba el mazo y gana el que obtuvo mayor cantidad de cartas.

2 Responde: ¿Quiénes jugaron? ¿Quién ganó?

Área Matemática

Día 2

1. Completa el cuadro y resuelve

100 menos	Número	100 más
	300	
	800	
	600	

Área: Lengua

1) Agrega un sustantivo propio a pastor

El pastor se llama

2) Agrega adjetivos (calidades) al pastor.

El pastor joven,.....,

Área: Matemática

Día 3

1) Jugamos: ¡Ya está! Materiales Tarjetas con cálculos para resolver sumas y restas. ¿Cómo se juega? Se forman equipos cada jugador escribe cálculos.

Se colocan las tarjetas en el centro, con los cálculos hacia abajo y se mezclan.

El jugador que primero resuelva mentalmente el cálculo dice "Ya está."

Escuela Noct Minero Sanjuanino Anexo 1er 2do ciclo Áreas Integ. Guía N8

Todos los jugadores verifican el resultado. Cada vez que resuelve un cálculo mentalmente bien se suman 10 puntos. El juego termina cuando no quedan más tarjetas y gana quien más puntos suma.

Estos son algunos cálculos. Inventa más. $8+7$ $50+10$ $20+20$
 $40+40$ $60-50$ $30+10$ $65-5$ $134-4$ $45-50$

Día 4 Formación Ética

1) ¡Reglas y más reglas! Ya conoces las reglas para jugar y divertirte. En la guía anterior escribiste algunas reglas de convivencia para pasar más felices estos días

2) Reflexiona la fábula del Pastor mentiroso y escribe reglas para no engañar. No inventar mentiras. No hacer trampas. No ser perezoso como el pastor que no quería trabajar solo divertirse. No burlarse de los demás.

Área: Matemática

Día 4

1) Escriban los resultados de los cálculos que están en los cuadros

Sumas que dan 10	Sumar 10	Sumas de dieces iguales	Sumas de cienos iguales
$8+2=$	$50+10=$	$20+20=$	$200+200=$
$3+7=$	$58+10=$	$40+40=$	$400+400=$

Área: Lengua

1) Recuerda: En la fábula se utiliza la raya de diálogo (---) para indicar que el personaje habla. También se utilizan signos de exclamación ¡! o de pregunta ¿?.

2) En la fábula: Marca con azul la raya de diálogo y con rojo los signos de exclamación.

Área: Lengua

Día 5

Inventen una historia para no aburrirse como la fábula del pastor mentiroso.

Ciencias Naturales

1) Extrae de la fábula seres vivos, piensa y escribe elementos sin vida

Seres vivo, oveja, lobo

Elemento sin vida: piedra, agua

2) Recuerda: Las plantas son los únicos seres vivos que producen su alimento usando el agua, sol y tierra.

Responde: Sí o no Disfrutaste de leer textos literarios

Comprendiste lo leído

Escuela_Noct_Minero_Sanjuanino_Anexo_1er_2do_ciclo_Áreas_Integ.Guia N8

Aprendiste números jugando

Recibiste ayuda

Director: Jorge González