

Nivel: Primario Ciclo: Primario Turno: Tarde

Áreas Curriculares: Matemática-Lengua-Ciencias Sociales

Título: “¡CON MAGIA NO...CON ESFUERZO SI!!!!”

Guía N° 4

Descripción del desafío: Vamos a continuar construyendo “El juego de Quirino”, día a día trabajaremos actividades que nos ayudaran a terminar y aplicar el juego. Recuerden que para jugarlo deberemos poner a prueba lo que aprendimos y esforzarnos para llegar a la meta.

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACION.

DÍA 1..... LENGUA - MATEMÁTICA

1-RECORDAR EL CUENTO “**EL QUESO MÁGICO**”



2-COMPARAR EL RECORRIDO DEL CAMINO QUE HACE EL MAGO

PARA LLEGAR AL PUEBLO CON EL TRABAJO DE LOS CHICOS CON LAS GUIAS Y EXPLICAR QUE EN ESTE JUEGO HABRAN AVANCES Y RETROCESOS, Y DIFICULTADES POR SUPERAR COMO EN TODO LO QUE HACEMOS.

3- CONSTRUIR LAS CONSIGNAS, SERAN ORACIONES QUE SERVIRAN PARA HACER EL RECORRIDO.

4- ENTRE TODOS LEER ESTAS PALABRAS

5- MIRAR EL NÚMERO, RECORTAR, ORDENAR DE MENOR A MAYOR PARA FORMAR LAS ORACIONES.

EL	DADO.	TIRAR
30	60	10

1°

LA	RESTA.	RESOLVER
40	90	30

2°

LOS	AVANZA	LUGARES	QUE	DICE.	TE
34	25	65	70	90	80

3°

TE	QUE	LEER	TARJETA	LA	TOCÓ.
78	67	35	56	42	92

4°

QUIEN	MAS	QUESERIA	RAPIDO	GANA	LLEGUE	A LA
37	56	97	67	23	48	89

5°

6-ENTRE TODOS LEER LAS ORACIONES QUE SE FORMARON.

7- RESTAR CON BILLETES Y MONEDAS O SI TE ANIMAS HACELO MENTALMENTE.

8-ESCRIBI EL RESULTADO.

3 - 2 =	30 - 20 =
5 - 3 =	50 - 30 =
9 - 6 =	90 - 60 =
8 - 1 =	80 - 10 =
7 - 5 =	70 - 50 =
9 - 4 =	90 - 40 =

9-ESTA ES UNA ACTIVIDAD INTERACTIVA PERO TAMBIEN PUEDE SER REALIZADA EN FORMA IMPRESA <https://es.liveworksheets.com/il1074738kt>



RESOLVEMOS SITUACIONES DE RESTA.



LA SEÑO TENÍA 6 MINI ROCKLETS Y CONVIDÓ 3. ¿CUÁNTOS LE QUEDARON A LA SEÑO?

$$\square - \square = \square$$

RESPUESTA: LE QUEDARON ROCKLETS.



LA SEÑO TENÍA 8 GOMITAS Y CONVIDÓ 4. ¿CUÁNTAS LE QUEDARON A LA SEÑO?

$$\square - \square = \square$$

RESPUESTA: .

RESPUESTA:



LA SEÑO TENÍA 5 CAMELOS Y CONVIDÓ 3. ¿CUÁNTOS LE QUEDARON A LA SEÑO?

$$\square - \square = \square$$

RESPUESTA:

DÍA 2..... -LENGUA-MATEMATICA

10-PINTA CON IGUAL COLOR LOS NÚMEROS QUE PERTENECEN A LA MISMA FAMILIA

EL	PARA	LA	MAQUINA	LA	DEBE	QUESERIA
20	30	40	41	50	32	51
ESTA	MAGO	CERRADA	CERRÓ	PASAR	TAPA	PAGAR
52	21	53	23	31	42	33
EL	DEBES	NO	GANA	\$VEINTE	ESPERAR	UN
43	54	22	90	34	55	56
RETROCEDE	VOLVE	CINCO	TURNO	LA	LUGARES	PUERTA
26	45	46	57	24	47	25
UNA	AL	CASTILLO	VACA	PARADA	ESTA	EN
60	27	28	61	63	62	64
EL	CAMINO.	VOLVER	PAGA	OCHO	MULTA	LUGARES
65	66	67	74	68	76	69
SU	CUARENTA	AUTO	PESOS	TIRA	UNA	HUMO.
70	77	71	78	72	75	73
DEBE	TREINTA	Y GANA	EN	CAMINO	KIOSCO	TIENE
80	81	94	83	44	85	86
PAGAR	QUE	PESOS	REGALO	EL	UN	AVANZA
88	87	82	92	84	91	93

11-RECORTAR LAS PIEZAS Y PEGAR EN LA PARTE POSTERIOR DEL TABLERO POR COLOR Y FAMILIA.

12-AHORA ENTRE TODOS LEER LAS ORACIONES QUE SE FORMARON (2 ORACIONES CADA BURBUJA).

SERVIRAN PARA SABER CUANDO AVANZAR Y CUANDO RETROCEDER EN EL JUEGO.

13- COMPLETAR CON AYUDA DE LOS BILLETES Y MONEDAS DEL JUEGO,

$10 + 10 =$

$30 + 10 =$

$50 + 10 =$

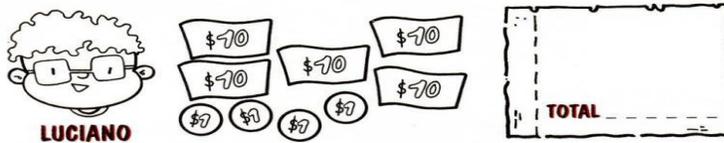
$70 + 10 =$

$80 + 10 =$

14-CONTAR EL DINERO DE ESTOS CHICOS.

BILLETES Y MONEDAS

● CALCULÁ EL DINERO QUE TIENE CADA PERSONA Y COMPLETÁ.



¿QUIÉN TIENE MÁS DINERO? _____
¿QUIÉN TIENE MENOS DINERO? _____

DÍA 3..... -LENGUA-MATEMÁTICA-CIENCIAS SOCIALES

15-OBSERVAR LA IMAGEN

16-LISTAR LO QUE VES



17-LEER Y COMPLETAR ESTAS ORACIONES.

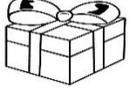
LAY LA..... TIENEN CUATRO
 ESOS ANIMALES COMEN
 NOS DANPARA HACER Y

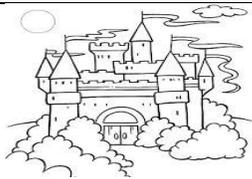
18-RESOLVER LAS RESTAS.AYUDATE CON LAS MONEDAS Y LOS BILLETES.SI NECESITAS
 PODÉS DIBUJARLOS O USAR CALCULOS MENTALES.

19-ANOTAR LOS RESULTADOS.

20-RECORTAR Y PEGAR LA TARJETITA CON EL DIBUJITO EN EL CASILLERO DEL TABLERO
 CUYO NÚMERO DIÓ COMO RESULTADO LA RESTA.

21- PEGAR LA RESTA EN EL CUADERNO.

9-1=		70-10=	
5-3=		50-30=	
9-6=		90-10=	
7-2=		80-40=	

10-10=		96-6=	
--------	---	-------	---

DÍA 4..... CIENCIAS SOCIALES-LENGUA-MATEMÁTICA

22-LEER Y MARCAR **SI** O **NO** LOS ELEMENTOS QUE NECESITAS PARA JUGAR EL JUEGO DE QUIRINO.

 DADO	SI	NO
 FICHAS	SI	NO
 VINO	SI	NO
 TABLERO	SI	NO
 PANQUEQUE	SI	NO
 MONEDAS	SI	NO
 BOTAS	SI	NO
 PAQUETE	SI	NO
 BILLETES	SI	NO
 MOSQUITO	SI	NO
 SOQUETE	SI	NO
 SALAME	SI	NO



23- ¡YA ESTÁS LISTO...! AHORA SI... ¡A JUGAR!

USAR LAS FICHAS: ELEGIR UN ANIMAL PARA JUGAR.

PUEDEN PARTICIPAR HASTA 4 JUGADORES

¡COMENZÓ EL JUEGO!!!!

24-PIENSA Y RESPONDE

¿TE GUSTÓ EL JUEGO DE QUIRINO?

¿EN CASA CON QUIÉN JUGASTE?

¿QUÉ APRENDISTE HACIENDO ESTA GUÍA?

DIRECTORA ANDREA POZO