

## GUÍA N° 4

Título de la propuesta: "Somos personas responsables"

Desafío: Confeccionar una ruleta sobre la alimentación de los animales, para jugar en familia.

Propósitos:

- Propiciar las herramientas para la producción y comprensión de textos.
- Aplicar la estructura del sistema de numeración fundamental para leer, escribir y comparar números naturales.
- Fomentar el desarrollo de actitudes responsables respecto del cuidado de sí mismos y de otros seres vivos.
- Orientar a los alumnos, a partir de preguntas interesantes, a que realicen observaciones detalladas

Día 1: Martes 22 de Junio.

Área curricular: Lengua.



Primera actividad: Pensá y escribí tu propia versión del cuento "Los animales del zoológico", teniendo en cuenta las siguientes imágenes.



Segunda actividad: Completa la palabra que falta e indica si es un verbo o sustantivo.



En el zoológico de Pedro, hay muchos \_\_\_\_\_



Los conejos y otros animales salieron \_\_\_\_\_

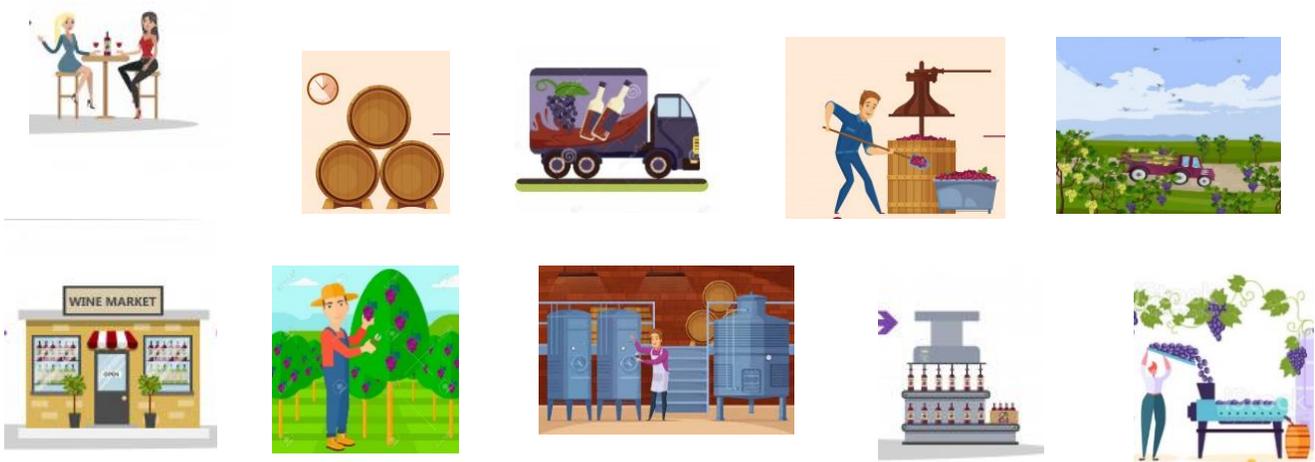
La bodega donde se transporta la uva queda en

El camionero que transporta el vino al supermercado tiene que  los carteles para llegar.

**Día 2: Miércoles 23 de Junio.**

**Área Curricular: Ciencias Sociales.**

**Primera actividad:** Ordena la secuencia según corresponda al circuito productivo de la vid.



**Segunda actividad:** Consulta a un mayor sobre: ¿Cuál es el periodo aproximado en que se realiza la cosecha de uva?, ¿Qué elementos utilizan? ¿Y qué formas de cosechar conocen?. - Luego ilustra las formas de cosecha que aprendiste y escribe el nombre a cada uno.

**Área Curricular: Matemática.**

**Tercera actividad:** Observa con atención los números que hay en la tabla y completa todos los casilleros que están vacíos.

1.000			1.300				1.700		
	2.100			2.400					2.900
3.000					3.500				3.900
		4.200						4.800	

Día 3: Jueves 24 de Junio.

Área de Lengua:

□ Primera actividad: Joga en familia al "tuttifrutti" de verbos y sustantivos.

Letra	Nombre de persona	Animal	Acciones	Total

✦ Reglas del juego:

✦ El juego consiste en, elegir uno de los participantes para que comience recitando el abecedario (en voz baja), el resto de los integrantes deberán detenerlo en el momento que lo deseen, en este instante el juego comenzará con la última letra nombrada del abecedario. Luego el jugador que termine de escribir en cada casillero deberá detener la marcha del juego y todos tendrán que parar, nadie puede continuar escribiendo.

Cada integrante enunciará a sus compañeros qué palabra coloco en cada casillero, si algún jugador repitió con otro alguna de las palabras su puntaje, en ese casillero, será solo de 10 puntos, de lo contrario será de 20.

Al finalizar ganará el jugador que mayor puntaje obtuvo.

Área Curricular: Matemática.

□ Segunda actividad: Observa y descubre el número que se forma. Debajo de cada uno escribí su nombre en letras.



$$2.000 + 300 + 40 + 6 =$$

Es el número.....



$$3.000 + 200 + 60 + 2 =$$

Es el número.....



$$1.000 + 500 + 70 + 9 =$$

Es el número.....



$3.000 + 900 + 90 + 9 =$

Es el número.....



**Tercera actividad:** Ordena de menor a mayor los números que formaste.

**Día 4: Viernes 25 de Junio.**

**Área Curricular: Ciencias Naturales.**



**Primera actividad:** Juega en familia con la ruleta que construiste y competa cada cuadro.

Los animales que comen plantas son:

Los animales que comen plantas y carnes son:

Los animales que comen carne son:



**Segunda actividad:** Clasifica los animales según su alimentación.



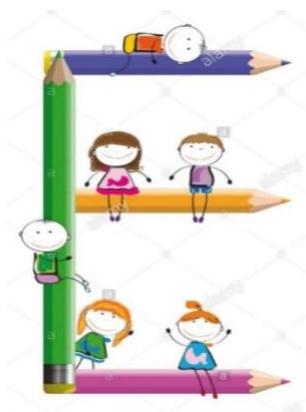
HERBÍVOROS	CARNÍVOROS	OMNÍVOROS

Área: Formación Ética y Ciudadana:

- 1- **Primera actividad:** Observa la imagen. Conversa con tu familia sobre la importancia de ser responsables con las personas y también con los animales.
- 2- **Segunda actividad:** pega una foto con tu mascota y escribe como lo cuidas.



Responde las Preguntas de metacognición.



¿Qué has aprendido?

¿Te gustó el juego?

¿En qué otras ocasiones podrías utilizar Juegos, como el del tutti frutti, o la ruleta para aprender?

Nombra lo que te fue fácil y lo difícil de aprender.

**Área: Educación Musical.**

**ACTIVIDADES:**

- 1) Buscar en la aplicación YouTube el video: **El mundo de Polli-CAP 020 Graves y Agudos / DVD Medios**
- 2) Observar el video en compañía de la familia.
- 3) Identificar las cualidades del sonido que en el video aparecen.



- 4) Escribir o dibujar los ejemplos del atributo trabajado en el video.

**Área :Artes Visuales.**

**Actividades.**

- 1-Con las formas de estrellas aprendidas en el trabajo anterior (de 3, 4, 5 y 6 puntas), realiza una composición visual libre. Color y material a elección.

**Ejemplos**



Directora: Silvia Sánchez