

TÍTULO: LA AMISTAD, UN VALOR ESPECIAL

GUÍA N° 1



Tiempo: Desde el 7/05 al 11/05

DESAFÍO: Confecciona una tabla, donde represente una multiplicación y en cada cuadro, coloca un animal, ten en cuenta una de las clasificaciones vistas y debajo de cada figura su nombre y un adjetivo que lo califique. (Se desarrollara en dos guías)

ÁREAS	INDICADORES	Evaluación
Lengua	Lee solo e interpreta lo leído. Diferencia sustantivos de adjetivos. Produce con autonomía y coherencia. Reconoce y utiliza correctamente la oración.	
Matemática	Lee, escribe, compone, descompone y compara números, de cuatro cifras. Interpreta y resuelve diferentes situaciones problemáticas. Utiliza el sistema monetario.	
C.Sociales	Reconoce las características que poseen cada espacio (urbano, rural).	
C.Naturales	Clasifica animales: según su alimentación, según cómo nacen, o si tienen o no, columna vertebral.	
F.É.y Ciudadana	Reconoce como un gran valor cultivar la amistad.	

LENGUA

1) Lee con mucha atención el cuento “**Carrera de Zapatillas**”.(Se entregara en un archivo adjunto)

2) Subraya con color rojo el título.

3) ¿Quiénes son los personajes?

4) Lee para aprender, el cuento que leiste es una

FÁBULA

3) Responde con oraciones completas.

a) ¿Por qué se levantaron temprano los animalitos del bosque?

Definición de Fabula

Es una composición literaria breve en la que los personajes son animales o cosas inanimadas que presentan características humanas.

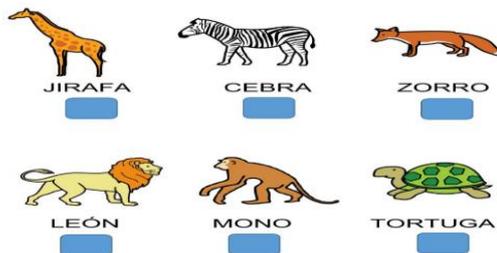
Las fábulas se hacen con la finalidad de educar, lo cual es la moraleja.

b) ¿Qué animal era la más alta y hermosa del bosque?

c) ¿Por qué comenzó a llorar la jirafa?

d) ¿Por qué celebraron todos los animales cuando termino la carrera?

e) ¿Cuál es la moraleja de la Fábula?



3) Marca con X los animales,

que participaron en la carrera

CIENCIAS NATURAL

4) Recuerda la clasificación de los animales que vimos, luego clasifica los animales del cuento según su alimentación. También divídelos en Vertebrados e Invertebrados.

MATEMÁTICA

1) Enseñale a estos animalitos a llegar a sus zapatillas, completando la serie.



2.000-2.010--.....-2.040-.....-2.060.....-

.....2.090-2.100.



2.100-- 2.300-.....-.....-2.600.....-2.800-

.....-3.000



2) Escribe como se lee, los siguientes números. Luego descompone.

1.099:-----

1.150:-----

1.934:-----

¡RECUERDA LA TABLA DEL 3!



1) Observa esta situación y encuentra la respuesta.

El ganador de la carrera recibió estos tréboles de la buena suerte.

¿Cuántas hojas hay?

Cuenta: 3+3+3= 9 o Repetido 3 veces 3 es = 9 3 x 3 = 9

Respuesta: Hay ---- hojas.

2) Construimos la tabla del 3. Completa las sumas.

1 vez 3 = 3.....33x1=.....
2 veces 3 = 63+3=..... 3x2=.....
3 veces 3 = 9.....3+3+3.....	3x3=.....
4 veces 3 = 12.....3x4=.....
5 veces 3 = 15.....3x5=.....

6 veces 3 = 18.....	3x6=.....
7 veces 3 = 21.....	3x7=.....
8 veces 3 = 24.....	3x8=.....
9 veces 3 = 27.....	3x9=.....
10 veces 3 = 30.....	3x10=.....

LENGUA

1) Vuelve a leer el cuento “carrera de zapatilla” y encierra en un círculo a palabra correcta.

- La carrera se realizó a las..... diez ocho nueve siete.
- El personaje del cuento que no respetaba a los otros era.... el león, el mono, la jirafa.
- El animalito que le hablo a la jirafa fue... el mono el zorro la tortuga

2) Observa detenidamente las imágenes, luego busca en el cuento ¿cómo son las zapatillas de esos animalito? Y forma oraciones. Agrégale un sustantivo propio a cada personaje.



Recuerda que las oraciones siempre empiezan con

MATEMÁTICA.

1) Resuelve las siguientes situaciones problemática.

- a) El zorro tiene \$1.000 para comprar 3 pares de zapatilla, cada par de zapatillas le costó \$195 ¿cuánto se gastó en total? Le alcanzará el dinero que tiene para comprar las 3 zapatillas.
- b) Dibuja los billetes que se necesitan para pagar la zapatilla.

2) La jirafa quiere averiguar ¿Cuántos cajones de zapatillas tiene? Señala las operaciones correctas.



3x2

2+2

2x3

3+3

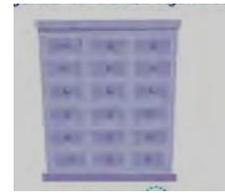
6x6

3x6

6+6+6

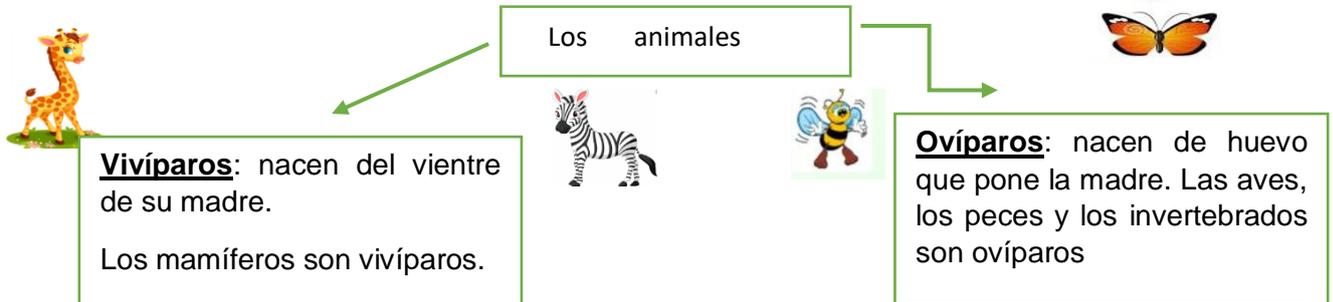
3x3

3+3+3+3+3+3



- 1) Lee, para aprender: Los animales nacen y crecen.
- 2) Según su nacimiento existen dos grandes grupos de animales

CIENCIAS NATURAL



- 2) Clasifica los animales del cuento en Vivíparos y Ovíparos. Luego agrégale más animales. Ilustra la tarea.

Seguimos con el cuento de “Carrera de zapatillas”.

LENGUA

- 1) Imagina cómo podrían ser las zapatillas de la jirafa. Escribe su descripción usando adjetivos y dibújalas.

Así son mis zapatillas:

RECUERDA QUE LOS ADJETIVOS SON PALABRAS QUE NOS AYUDAN A DESCRIBIR, DECIR COMO ES ALGO.

CIENCIAS SOCIALES - LENGUA

- 1) Observamos el siguiente video de “Espacios Rurales y Urbanos” <https://youtu.be/CFR0q8-toi0>
- 2) Completa el cuadro comparando los dos espacio.

AMBIENTES	RURAL	URBANO
¿Cómo es llamado?		
¿Cómo son las viviendas?		
¿Cuáles son los trabajos?		
¿Qué tipo de recreación poseen?		

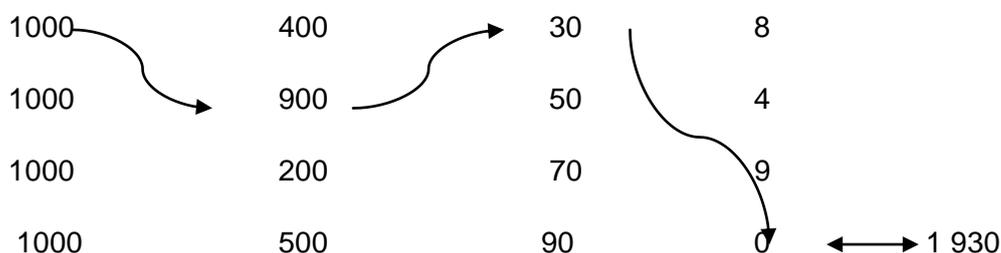
- 1) Los animales del cuento ¿Dónde podrían vivir?

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA. EL VALOR DE LA AMISTAD.

- 1)- Lee nuevamente, el texto.
- 2) Contesta ¿Por qué se reía la Jirafa?
- 3) ¿Cuál es tu opinión? ¿Cómo te hubieras comportado vos?
- 4) ¿Qué aprendieron?
- 5) Nombra valores, que debes practicar para tener una buena amistad.

MATEMÁTICA.

- 1)- Arma todos los números que puedas, uniendo las diferentes columnas (puedes ayudarte con la tabla posicional y con los castillos numéricos).



- 3) Escribe como se leen. Ordénalos de mayor a menor. Por último dibuja (en billetes) su valor en pesos.

PRODUCCIÓN

- 1) Ahora produce tu propio cuento, para el cual:
 - Cambia el personaje principal por un animal carnívoro.
 - También las zapatillas, por sombreros.
 - Luego ilustra.
- 2) Cuando termines envía las evidencias a la seño.

Área Curricular: Educ. Plastica **Profesora:** Lorena Toro

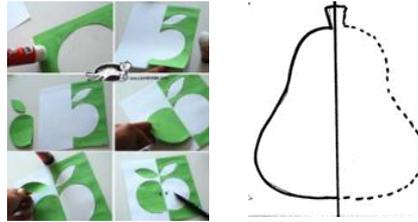
Indicador: Dibujar ritmos de diversas formas y color.

Actividades: ¿Qué es el Ritmo por Simetría?

Se da cuando las 2 mitades de una figura son iguales respecto a un eje central imaginario, como si fuera un espejo.



Con un papel de color con la técnica de plegado, crea una figura con ritmo por simetría, Luego la pega sobre una hoja de la carpeta. Ej;



Área curricular: Educ. Física **Profesora:** Paola Lucero

Indicadores: Identifica las nociones espacio-temporales (sentido, dirección, velocidad, ritmo, adelante, atrás, arriba y abajo): • Identifica el lado hábil en la carrera., • Identifica el lado hábil en el salto.

ACTIVIDADES:

Correr: dibuja círculos en el piso (o puedes usar aros) salta dentro del círculo dispuestos en el piso, primero con un pie luego con el otro, Corre en zigzag, por entremedio de los círculos

- Carrera: Salta en el lugar con los dos pies juntos sin desplazarte. Corre por todo el espacio a la orden debes saltar con los dos pies juntos de un lado a otro.

-Abre y cierra las piernas.

Área Curricular: Música **Profesora:** Hebe Tello

Actividades: Observa la ilustración de la izquierda y nombra las cosas que producen sonido.



2_Escucha con atención los sonidos que suenan en el audio y numéralos en la foto de tu derecha (El 1 está en el dibujo de la moto)



01_que_suena.mp3

3-Haz una lista de los sonidos naturales y los sonidos artificiales de la foto de la derecha.

Área Curricular: Teatro **Profesora:** María Noelia Rodrigo

Indicador: Experimenta distintos tipos y tonos de voz según el personaje a representar en las actividades planteadas.

Actividades de desarrollo:

1)- Busca en casa un títere que tengas de los trabajados del año pasado, o confecciona uno como lo desees.

2)- Crea una voz para el mismo y practica diferentes canciones (que te gusten), con diferentes tonos de voz (suave, fuerte, etc.), utilizando tu títere.

Pide a un familiar que te grabe realizando esta actividad y luego me la envíe por WhatsApp para tener evidencia de tu trabajo.

Área Curricular: Tecnología **Profesora:** Rosita

Indicadores:

- Distingue materiales,
- Identifica materiales que conforman los objetos.

ACTIVIDADES:

1- Observa las imágenes con atención.

2- ¿Qué objetos son? ¿De qué materiales están hechos?



.....

.....

.....

.....

Directora: Mariela Moreno