

Escuela: Nocturna Minero Sanjuanino "Anexo"

Guía N°:7

Docente: Marcela Diaz

Ciclo: Primer y segundo

Nivel: Primario

Área Curricular: Áreas integradas

Título: Convivimos en familia

Contenidos:

Lengua. Lectura, comprensión de texto literario fábula.

Matemática: Números naturales. Serie numérica Cálculos mentales y escritos.

Ciencias Naturales: Seres vivos. Reconocimiento de la función depredadora.

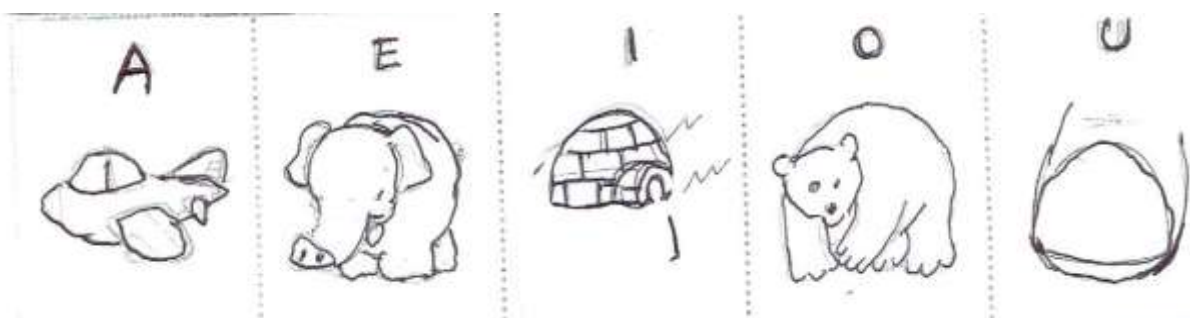
Ciencias Sociales Características de los espacios rurales,

Formación Ética: Valores

Actividades:

ÁREA: LENGUA PRIMER CICLO LAS VOCALES

DIA N° 1



1.PINTA LAS VOCALES

2 DECI EN VOZ ALTA EL SONIDO DE CADA VOCAL

A DE AVIÓN

E DE ELEFANTE

I DE IGLÚ

O DE OSO

U DE UÑA

3.ESCRIBÍ TU NOMBRE

MI NOMBRE ES:

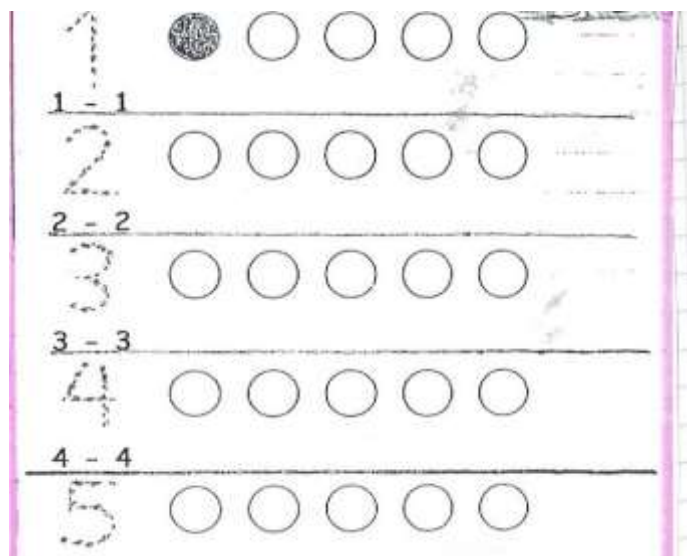
4. LEÉ TU NOMBRE, SI ENCONTRAS ALGUNA DE ESTAS LETRAS, MARCALAS.

ÁREA: MATEMÁTICA

1 LOS NÚMEROS

0	1 /	2 //	3 ///	4 ////	5 /////	6 //////	7 //////////	8 //////////	9 //////////
CERO	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO	SEIS	SIETE	OCHO	NUEVE

2 SOBRETRAZA LOS NÚMEROS Y PINTA LA CANTIDAD CORRECTA.



ÁREA: LENGUA

DIA Nº 2

1 OBSERVA EL SIGUIENTE TEXTO

CUCÚ CUCÚ

CANTABA LA RANA

CUCÚ CUCÚ

DEBAJO DEL AGUA

2 EN CASA LEE Y CANTA CUCÚ CON AYUDA DEL AUDIO DE LA DOCENTE.

3 PINTA TODAS LAS VOCALES QUE ENCUENTRES

ÁREA: MATEMÁTICA

JUGAMOS A LOS DADOS

CADA JUGADOR TIRA LOS DADOS ANOTA CUÁNTOS PUNTOS SACO

¿QUIÉN GANÓ MÁS VUELTAS? _____



ÁREA: LENGUA

DÍA Nº 3

1.COMPLETA CON LA VOCALES QUE FALTAN

CU CU

C_ C_

CANTABA LA RANA

C_T_ B_ L_ R_N_

2.COPIA LA PALABRA RANA Y PINTA LAS A

RANA

ÁREA: MATEMÁTICA

DIA Nº 4

1 PINTA ESTOS NÚMEROS



ÁREA: LENGUA

ESCRIBI TU NOMBRE Y PINTA LAS VCALES

ÁREA: CIENCIAS NATURALES ___ LENGUA

DIA Nº 5

1BUSCA RECORTA Y PEGA ANIMALES QUE COMAN HIERBAS: CONEJO

2 COPIA LA PALABRA CONEJO Y PINTA LAS O

3 BUSCA RECORTA Y PEGA ANIMALES QUE COMAN CARNE: LEÓN

4 COPIA LA PALABRA LEÓN Y PINTA LA E Y LA O

Área: Lengua Segundo ciclo

Día: N° 1

1 Lee la siguiente fábula

El joven pastor que anunciaba al lobo

Un joven pastor, que cuidaba un rebaño de ovejas cerca de una villa, alarmó a los habitantes tres o cuatros veces gritando.

_ ¡El lobo, el lobo!

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: Nunca digas mentiras si quieres que luego las personas te crean. Di siempre la verdad y las personas acudirán a tu ayuda.

2) Responde:

- ¿A quién cuidaba el joven pastor? ¿Por qué motivo alarmaba a los vecinos?
- ¿Qué paso cuando el lobo de verdad ataco a las ovejas?
- ¿Qué pasó con el rebaño de ovejas?

1 Cálculos para genios. Completa el cuadro

Número	+	Resultado
500	500	1000
900	200	
200		900

Área matemática

Día: N° 2

1) ¡A jugar en casa!... pero antes lee y escribe las reglas a tener en cuenta:

Lo importante es divertirse No vale hacer trampa

Esc. Nocturna Minero Sanjuanino_Anexo_Ciclo_1er_2do_Areas_integ. _Guía_N°7

¡Ahora si a jugar!... coloquen un tarro o tupper a cierta distancia luego busquen 10 tapitas, balitas o pelotitas de papel. Tira una vez cada uno, el que emboca gana 1.000 puntos y deben ir anotándolos en una hoja. Luego se suman contando de 1.000 en 1.000.

Gana el que adquiere mayor puntaje

.2. Responde: ¿Quién ganó? ¿Cuántos puntos hizo cada uno?

Área: Lengua

1 Ordena las siguientes palabras según el abecedario utiliza el diccionario

Jirafa- lobo- pastor- rebaño-muchacho.

2 Sepáralas en sílaba.

Área: Matemática

Día N° 3

Lee y resuelve:

Martin, Sofía y Paula jugaron a embocar tapitas en una jaula de pajaritos de 1.000 puntos y en otra de 100. Martin embocó 3 veces en la jaula de 1.000 y 4 veces en la de 100. Hizo un total de 3.400 puntos.

Sofía embocó 2 veces en la jaula de 1.000 y 6 en la de 100. ¿Cuánto hizo en total?

Puntos.

Paula embocó 4 veces en la de 1.000 y 2 en la de 100. ¿Cuál fue su total?

Puntos.

¿Quién ganó el juego?

FORMACIÓN ETICA Y CIUDADANA.

1) ¡Reglas y más reglas!... ya conoces las reglas para jugar y divertirse... ahora escribe algunas de convivencia para pasar más felices estos días.

Saluda al levantarte y acostarte. Ayuda a tu familia. Ordena tu habitación. Hace las tareas de la escuela. Pide por favor y da las gracias siempre.

Área: Lengua

Día N° 4

1)Relee la fábula y conversa con tu familia

- ¿Qué signo se usa para indicar que un personaje habla?

2 Nos informamos: La raya de diálogo (...) se utiliza en los diálogos escritos.

3 Busca en el diálogo del pastor los signos de exclamación. Márcalos con azul y subraya con rojo la raya de diálogo.

Área: Matemática

Completa las series

De cien en cien: 0 – 100 --200,,.....,900

De mil en mil: 0 – 1.000 –.....,.....,9000

Área: Lengua

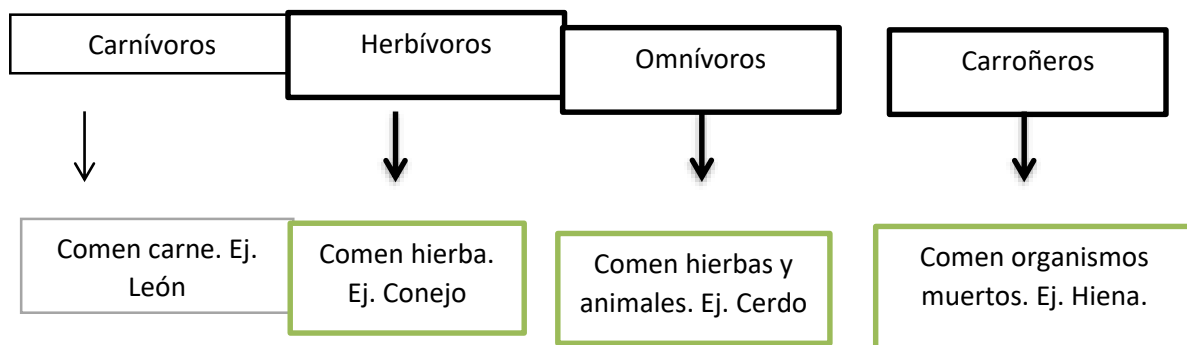
Día: N° 5

1 Busca en la fábula: El pastor mentiroso las siguientes oraciones y completa

Pero cuando los vecinos llegaban ayudarlo se _____ viendo sus _____. Más el lobo un día de tantos sí _____.

2. Busca en el diccionario y escribe el significado de: Moraleja

Área: Ciencias Naturales Los animales y su clasificación. Observa y copia.



1) Clasifica los siguientes animales:

León: carnívoro ratón → perro..... Hormiga..... oveja.....

Lee la lista y responde sí o no

- Disfrute de leer textos literarios Leo y escribo números
- Recibí ayuda de mi familia

Director: Jorge González