

**ESCUELA BENJAMÍN LENOIR_QUINTO GRADO LENGUA-
CIENCIAS SOCIALES-MATEMÁTICA- INGLÉS – COMPUTACIÓN –
EDUC. AGROPECUARIA**

GUÍA N° 1



Título de la propuesta: “Disfrute en familia, lecturas de mi país”

Desafío: Organizar un taller de lectoescritura de diferentes tipos de textos narrativos para compartir con tus compañeros

Propósitos:

- *Generar el interés por interpretar y producir textos orales y escritos.
- *Interpretar adecuadamente la información para resolver problemas aritméticos y desarrollar habilidades de cálculo con la unidad seguida de ceros.

Criterios de valoración:

- *Selección de estrategias de lecturas específicas en función de propósitos determinados, búsqueda de datos, interpretación.
- *Resolución de problemas que involucren las operaciones con la unidad seguida de ceros.
- *Mapa de San Juan. Ubicación del Departamento Ullum.

Indicadores de evaluación:

- *Produce textos en situaciones de escritura con destinatarios posibles.
- *Lee, compara y escribe números con la unidad seguida de ceros.
- *Resuelve situaciones problemáticas con multiplicaciones por la unidad seguida de ceros.
- *Señala Departamentos en el mapa de San Juan

Actividades de desarrollo:

- 1-Lee con atención el siguiente texto y comparte con tu mamá:

**ESCUELA BENJAMÍN LENOIR_ QUINTO GRADO_ LENGUA-
CIENCIAS SOCIALES-MATEMÁTICA- INGLÉS – COMPUTACIÓN –
EDUC. AGROPECUARIA**

El viento y el sol

El sol y el viento discutían un día sobre su respectivo poder. No pudiendo convencerse el uno al otro con razones, decidieron que ganaría el que consiguiera que un viajero se sacase la capa que llevaba puesta. Comenzó el viento primero a soplar con furia sobre un pobre viajero; pero éste, al ver que la capa se le iba para todos lados, se la ciñó al cuerpo y desafió con éxito la fuerza del viento. El viento se declaró vencido.

Le tocó la prueba al sol, y después de disipar las nubes del cielo, empezó a dejar caer el calor del mediodía sobre la espalda del viajero. Poco después, el hombre detuvo su marcha, y no pudiendo resistir más el calor, se quitó la capa, la tiró al borde del camino y corrió a refugiarse sudoroso bajo la sombra de un árbol.

La persuasión es siempre más eficaz que la violencia.

Adaptación fábula de Esopo



- ¿Por qué discutían el sol y el viento?
- ¿Qué decidieron hacer para convencerse de sus razones?
- ¿Qué hizo el viento?
- ¿Y qué prueba hizo el sol?
- ¿Cuál es la moraleja o enseñanza del texto?

2-Observa las imágenes y recuerda:

Cómo multiplicar un número por 10, por 100 y por 1.000

Para multiplicar un número por 10, 100 o 1.000, escribe el número y añade detrás tantos ceros como tenga la unidad.

$$\begin{array}{ccc} 7 \times 10 = 70 & 7 \times 100 = 700 & 7 \times 1.000 = 7.000 \\ \text{1 cero} & \text{2 ceros} & \text{3 ceros} \end{array}$$



Cómo dividir un número por la unidad seguida de ceros: 10, 100, 1000...

Para dividir un número por la unidad seguida de ceros, se desplaza la coma **hacia la izquierda** tantos lugares como ceros acompañen a la unidad.

Ejemplo:

$$\begin{array}{ll} 235 : 1000 = 0,235 \\ 235 : 10 = 23,5 & 235 : 10\ 000 = 0,0235 \\ 235 : 100 = 2,35 \end{array}$$



3-Reflexiona y resuelve:

Antes de la llegada del viento Zonda, Juan quiere festejar su cumpleaños. Necesita comprar bebida y comida, por eso fue al mercadito del barrio a averiguar los precios. Le dieron un listado, pero se lo entregaron incompleto, ayúdalo a completarlo:

EDUC. AGROPECUARIA

Precio por unidad	Precio por 10 unidades	Precio por 100 unidades	Precio por 1000 unidades
Botella de gaseosa \$110			
Pollo \$ 580			
Botella de jugo \$ 80			
Botella de soda \$ 56			
Empanadas \$ 20			
Panchos \$150			
Porción de Carne \$325			

4- Completa:



5-Practica jugando a descubrir el animal que está oculto:

MULTIPLICACIONES
CON UNIDADES SEGUIDAS DE CEROS

Descubre que animal se oculta en el siguiente recuadro. Para ello haz las multiplicaciones y pinta según las claves.

COLOREA DE AZUL

20 x 4 =	60 x 5 =	300 x 2 =	80 x 2 =
50 x 20 =	600 x 60 =	40 x 30 =	3 x 80 =
8 x 200 =	90 x 6 =	50 x 10 =	700 x 8 =
200 x 7 =	30 x 30 =	400 x 30 =	90 x 30 =
90 x 40 =	60 x 200 =	800 x 8 =	70 x 9 =
80 x 50 =	90 x 60 =	20 x 2 =	8 x 80 =

COLOREA DE MARRÓN

40 x 5 =	70 x 6 =	40 x 3 =	90 x 3 =
60 x 30 =	100 x 70 =	30 x 50 =	4 x 90 =
500 x 30 =	10 x 9 =	60 x 100 =	500 x 8 =

COLOREA DE VERDE

30 x 300 =	90 x 90 =	6 x 6 =	30 x 5 =
90 x 9 =	70 x 70 =	40 x 400 =	5 x 50 =

6-¡A RECORDAR LO QUE APRENDISTE!

DEFINICIÓN DE FÁBULA



Es una narración corta, cuyos protagonistas son animales u objetos humanizados. Tiene como propósito dejarnos una enseñanza.



**ESCUELA BENJAMÍN LENOIR_ QUINTO GRADO_ LENGUA-
CIENCIAS SOCIALES-MATEMÁTICA- INGLÉS – COMPUTACIÓN –
EDUC. AGROPECUARIA**

7-Recorta y ordena según cada imagen con su explicación. Si necesitas ayuda consulta a mamá o papá.

Partes de la fábula.			
pegar  Inicio	pegar  Desarrollo	Se soluciona el conflicto.	
pegar  Desenlace	pegar  Moraleja	Se desarrollan los acontecimientos. Se presenta el nudo o el conflicto.	
		Se presenta a los personajes y la trama principal de la historia.	

8-Teniendo ordenadas las imágenes, inventa una fábula. No te olvides de la moraleja.

9-Pide ayuda a mamá para que corrija tu producción.

10-Lee con atención la siguiente leyenda popular de nuestra provincia:

LEYENDA DEL CACIQUE PISMANTA

De acuerdo con la leyenda popular en San Juan Pismanta fue un cacique huarpe que habitó la región del Municipio de Iglesia en los tiempos de la conquista española.

Gobernaba los pueblos al norte de la provincia y fue contemporáneo del Cacique Angaco quien gobernaba pueblos al sur.

Pismanta enfrentó a los conquistadores con las armas y fue derrotado en distintas batallas hasta que, con su ejército diezmado, tomó conocimiento de que el Cacique Angaco se había aliado con los españoles y había entregado a su hija en matrimonio a uno de ellos.

Cuenta la leyenda que Pismanta entristeció ante la noticia y que sus dioses le anunciaron el destino de su pueblo, que sería subyugado por los españoles. Ante esto, se encerró junto con su familia en una cueva de Angualasto a esperar la muerte.

A los días se sintió un fuerte temblor de tierra acompañado por un estruendo. Los Huarpes fueron a la cueva a ver qué había sucedido con Pismanta, pero solo encontraron las piedras y un hilo de agua caliente que brotaba de ellas. Entendieron que este hilo de agua caliente eran las lágrimas del Cacique Pismanta quien lloraba su destino desde el corazón mismo de la Pachamama que lo recibió en su seno por su valiente defensa ante los españoles.

11-Dialoga con tu familia sobre la leyenda del punto anterior y pregunta si conocen otras.

12-Escribe alguna de las que te contaron para compartir en clases al regreso.

13-Trabaja con ayuda de un hermano mayor o mamá:

- ¿Qué es un mapa?
- ¿Para qué nos sirve?
- ¿Sabes dónde queda Pismanta?

**ESCUELA BENJAMÍN LENOIR_QUINTO GRADO LENGUA-
CIENCIAS SOCIALES-MATEMÁTICA- INGLÉS – COMPUTACIÓN –
EDUC. AGROPECUARIA**

- ¿Está lejos o cerca de tu casa? ¿Por qué?

14-En un mapa de San Juan, pinta el Departamento Ullum y con ayuda del libro “San Juan y yo”, ubica dónde se encuentra Pismanta.

15-Completa el cuadro de diferencias, una vez leído los distintos textos:

- En cuanto a personajes: reales o imaginarios
- En cuanto a hechos: reales o ficticios ☐ En cuanto a reflexión final

Narración	Fábula	Leyenda

.....

Título: LET’S START WITH UNIT 1!

Propósitos: Reconocer las partes del rostro en Inglés.

Desafío: Diseña una lámina con tu rostro y escribe las partes en Inglés para compartirla con tu seño en clase

Criterios de valoración:

- ☐ Identificación de las partes del rostro en Inglés.
- ☐ Escritura y pronunciación correcta de las partes del rostro en Inglés.

Indicadores de evaluación:

Identifica las partes del rostro, las pronuncia y escribe correctamente en Inglés

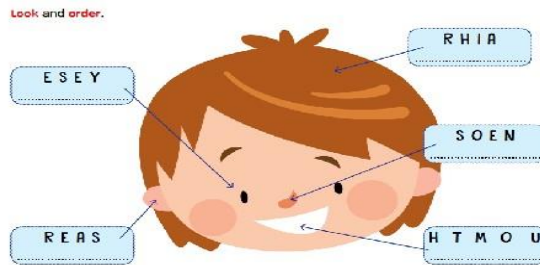
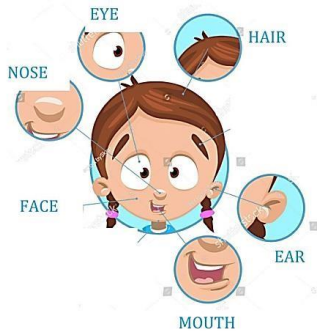
Actividades de desarrollo:

**ESCUELA BENJAMÍN LENOIR_QUINTO GRADO_LENGUA-
CIENCIAS SOCIALES-MATEMÁTICA- INGLÉS – COMPUTACIÓN –
EDUC. AGROPECUARIA**

1-Rodea el día que corresponda a “jueves”, y luego rodea el clima.



2-Mira y aprende el nombre de cada una las partes del rostro. Luego ordena las palabras.



3-Realiza un retrato. Escribe el nombre de esa persona y las partes de su rostro.

This is my _____

Example: This is my sister (Esta es mi hermana)

4-Mira las imágenes, lee y pon una x en el casillero que corresponda. Ya hay un ejemplo hecho.

WOW! monsters He's got... (Él tiene...)



- | | |
|------------------------|--|
| He's got yellow hair. | ☒ ☐ |
| He's got grey hair. | ☐ ☒ |
| He's got a pink mouth. | ☒ ☐ |



- | | |
|-----------------------|--|
| He's got a blue face. | ☒ ☐ |
| He's got three eyes. | ☐ ☐ |
| He's got glasses. | ☐ ☐ |



- | | |
|-------------------------|--|
| He's got two eyes. | ☒ ☐ |
| He's got a yellow nose. | ☐ ☐ |
| He's got a pink face. | ☐ ☐ |

.....

Título de la propuesta: “juego con teclado”

Propósitos: Ofrecer criterios de análisis, a partir de descripciones que involucren aspectos funcionales, estructurales y de funcionamiento para comprender procesos tecnológicos



**ESCUELA BENJAMÍN LENOIR_QUINTO GRADO LENGUA-
CIENCIAS SOCIALES-MATEMÁTICA- INGLÉS – COMPUTACIÓN –
EDUC. AGROPECUARIA**

Desafío: Proponer a los alumnos que realicen los pasos consecutivos de para abrir y guardar documentos en word.

Criterios de valoración:

Identificación de las teclas especiales

Reconocimiento de la postura correcta de manos.

Indicadores de evaluación:

Identifica las teclas especiales

Reconoce la postura correcta de manos al trabajar en la computadora

Actividades de desarrollo:

1-Recorta una cartulina o cartón tamaño de la hoja A4 (que tengas en casa).

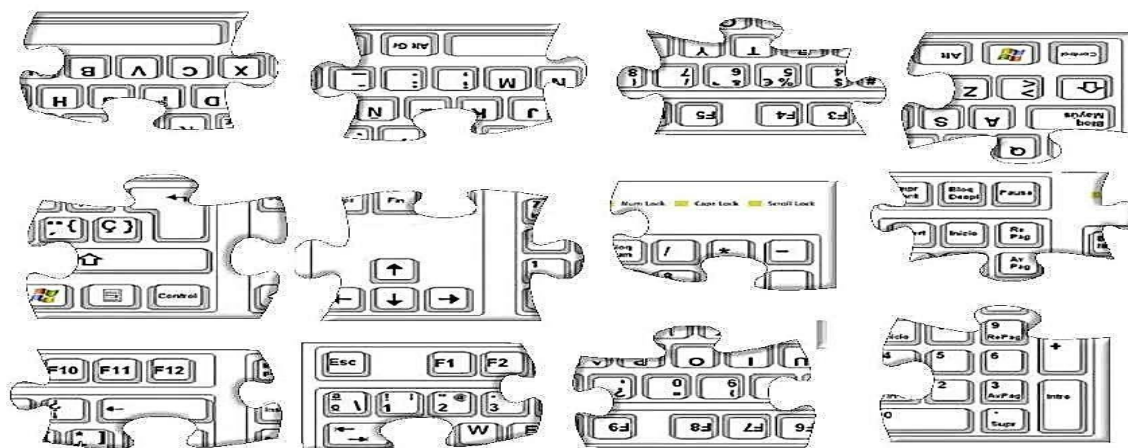
2-Pega la imagen de las piezas del rompecabezas en la cartulina o cartón.

3-Espera media hora para que la cartulina seque.

4-Recorta cada una de las piezas.

¡AHORA SI PUEDES EMPEZAR ARMAR EL ROMPECABEZAS!

5-Ubica los dedos en el teclado terminado y practica postura correcta de manos



**ESCUELA BENJAMÍN LENOIR_QUINTO GRADO LENGUA-
CIENCIAS SOCIALES-MATEMÁTICA- INGLÉS – COMPUTACIÓN –
EDUC. AGROPECUARIA**

Título: “Higiene alimentaria”

Desafío: Aprender a lavar y desinfectar las frutas y verduras de forma fácil y correcta.

Propósito: Mejorar la calidad de los vegetales a través de su higiene.

Criterio de evaluación: Conocer las distintas etapas en que se dividen los procesos agropecuarios, en la obtención de productos de la materia prima utilizada y las normas de higiene y seguridad en los procesos de producción. Resolver necesidades o demanda del hombre.

Indicador de valoración: Identifica los diferentes vegetales.

Actividades de desarrollo:

1-Observa y lee con mucha atención la siguiente imagen.



2-Marca con una (X) la respuesta correcta “Prevenir enfermedades se debe”

☐
☐

Preparar alimentos sin lavar los vegetales

Ninguna de las anteriores es correcta

.....

DIRECTORA: NANCY B. LOVUOLO VICEDIRECTORA: CELIA E. MATUS