

x	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0					0	0				
1					4	5				
2					8	10				
3					12	15				
4					16	20				
5					20	25				
6					24	30				
7					28	35				
8					32	40				
9					36	45				
10					40	50				

CUADRADOS DE

Multiplicaciones

4	10	24	3	12	4	25	2	15	20
20	30	36	8	15	5	18	30	12	9
18	5	1	24	20	25	6	1	24	8
12	16	25	6	36	3	36	5	4	24
2	9	24	18	12	8	10	4	15	12
5	15	4	30	6	24	12	2	18	3
8	20	36	5	15	4	30	1	3	12
24	6	20	2	18	25	15	6	20	10
3	30	10	30	15	9	6	5	18	4
12	5	16	24	8	3	30	12	10	16

MATERIALES:

- TABLERO
- 2 DADOS
- MARCADORES DE DISTINTOS COLORES

INSTRUCCIONES:

Inicia con el lanzamiento de los dados de un jugador, con el resultado de los números de la rodada hace la multiplicación, por ejemplo, si los dados caen 2 y 6, la multiplicación será $2 \times 6 = 12$. Este resultado nos indica que línea en el tablero podemos marcar alrededor del producto de la multiplicación, como el tablero tiene varios productos repetidos, depende de la estrategia del jugador que casilla marcar.

Tendrán 6 tiros cada jugador y ganará el que complete más casilleros.

NÚMERO	SI SE LE SUMA 1	SI SE LE SUMA 10	SI SE LE SUMA 100
457			
699			
909			

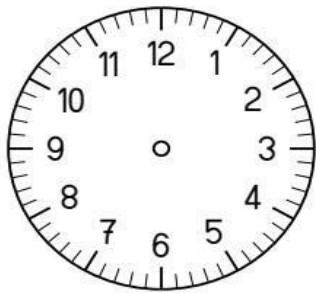


Confecciono un reloj siguiendo las instrucciones.

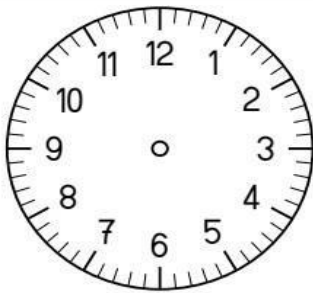
- Recortar los dos círculos (el de las horas y el de los minutos).
- Recortar las agujas del reloj.
- Pegar el reloj de las horas encima del de los minutos e inserta con ayuda de un gancho mariposa las agujas.
- No apretar demasiado el gancho mariposa para poder mover las agujas del reloj
- ¡Listo a practicar la hora!

El nombre de tu instrumento musical preferido.	Una costumbre de tu familia.
-----	-----
-----	-----
-----	-----
La actividad que más disfrutan en tu casa el fin de semana.	Tu comida favorita.
-----	-----
-----	-----
-----	-----

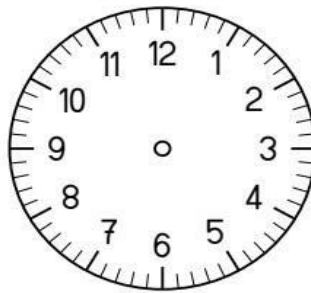
HORARIO	ACTIVIDADES
8:00 A 9:00	BIENVENIDA AL EVENTO Y DESAYUNO
9:00 A 9:45	CARRERAS DE POSTAS
10:00 A 10:30	SALTO EN LARGO
10:30 A 11:00	LANZAMIENTO DE BALA
11:00 A.....	SALTO EN ALTO
ALMUERZO DE 12:15 A 14:00	
14:00 A 14:30	PARTIDO DE FUTBOL MIXTO
14:30 A 15:45	ENTREGA DE PREMIOS Y CIERRE DE LA JORNADA



INICIO DE LAS ACTIVIDADES



INICIO DE LA HORA DEL ALMUERZO



FINALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES



Los Wichi y Tobas



PUEBLOS ORIGINARIOS

DESDE ANTES DE LA LLEGADA DE LOS ESPAÑOLES, EL TERRITORIO DE NUESTRO PAÍS ESTABA HABITADO POR ELLOS.

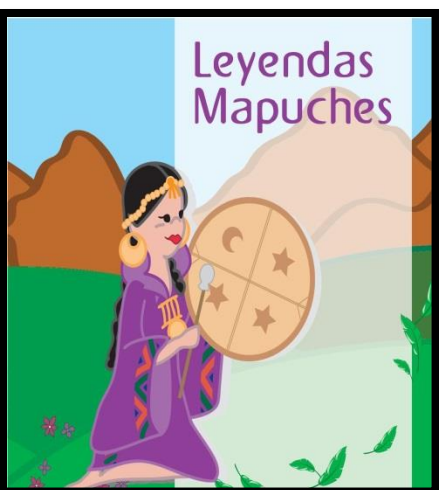
CADA PUEBLO TENÍA SU LENGUA Y SUS COSTUMBRES. VAMOS A CONOCER A ALGUNOS DE ELLOS, PORQUE SON MUCHOS, COMO LOS DIAGUITAS Y LOS TEHUELCHES.

QUE ESTE 12 DE OCTUBRE, SE RENUEVEN LOS VÍNCULOS DE RESPETO Y TOLERANCIA Y LAS ESPERANZAS DE VIVIR EN UN MUNDO DE PAZ.


ES UN DESEO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE ESTE COLEGIO




Leyendas Mapuches







Los comechingones habitaban en las actuales provincias de Córdoba y San Luis. Sus casas eran de piedra con techo de paja. Cultivaban maíz, poroto, quinoa y criaban animales. Los caciques, guerreros y curanderos usaban trajes de cuero recubiertos con vistosas plumas y los demás se vestían con un delantal atado a la cintura con una faja y una túnica. Realizaban hermosas pinturas en las paredes de las cuevas.




Pinturas en la pared de una cueva en el cerro Colorado, provincia de Córdoba.

Los tehuelches habitaron Santa Cruz y Chubut. Constituían grupos compuestos por unas treinta familias con un jefe. Para vivir, cazaban guanacos, avestruces y presas menores, como las maras. También comían mariscos que recolectaban en la costa, raíces y semillas con las que hacían harina. La vivienda era un toldo hecho con palos y pieles, que podía armarse y desarmarse fácilmente. En verano, se instalaban cerca de la montaña, y en invierno, cerca de la costa.

Sedentarios



Nómades



N
ó
m
a
d
e
s

Unir con flechas

S
e
d
e
n
t
a
r
i
o
s



Casas de pieles y palos



Casas de piedras y techos de paja



Se trasladaban para conseguir alimentos



Cazaban en grupos



Pescadores

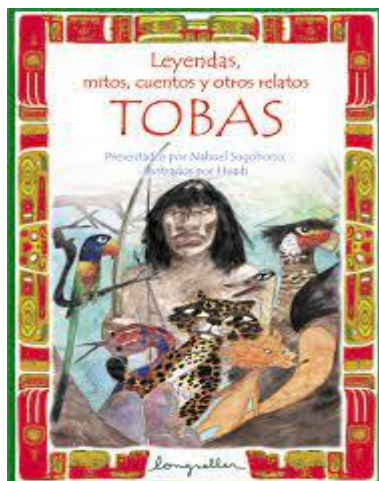
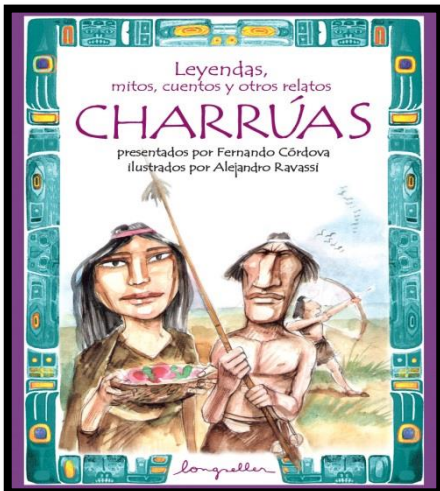


Cultivan la tierra

Me llamo Kuyen, que significa "luna". Soy descendiente de los mapuches que habitaban la zona del Neuquén.

Los Colonizadores y los gobiernos ocuparon el territorio que nos pertenecía. Por eso hoy luchamos para recuperar nuestra tierra.

Me gusta ir a la escuela, porque aprendo en español y en mapudungún, que es nuestra lengua, porque el idioma es parte de nuestra cultura, igual que las historias de nuestro pueblo que me cuenta mi abuelo. Cuando sea grande se las voy a contar a mis hijos y ellos a sus hijos, así siempre las conservaremos.



0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	110	120	130	140	150	160	170		
200		220	230			260		280	290
300	310			340	350		370		
400		420	430			460		480	490
500				540	550		570		
600	610	620	630		650	660		680	690
700		720	730	740			770		790
800	810								
900		920		940			970	980	

Mis tíos me regalaron este reloj.

¡A mí también me regalaron un reloj! Pero es distinto al tuyo.

¡Importante recordar!

La aguja más corta indica la hora. La aguja más larga es para los minutos y la más finita marca los segundos.

minutos

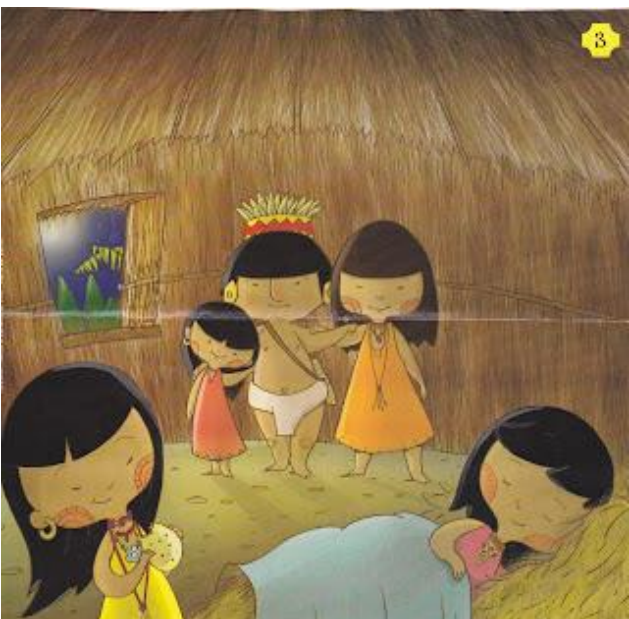
horas



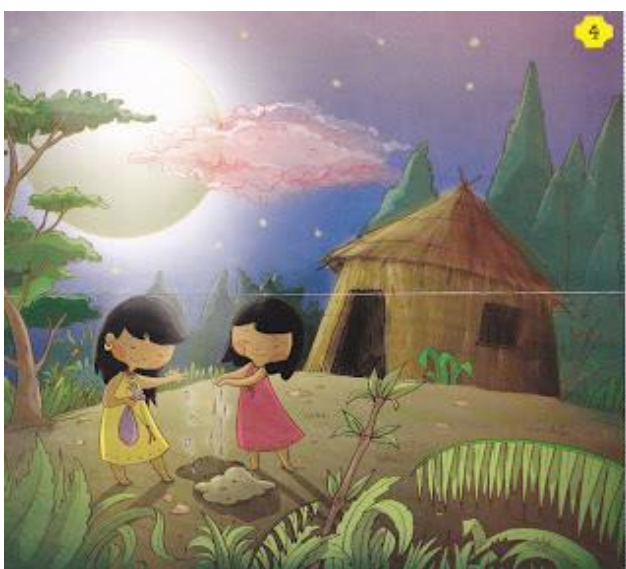
1- Un día YACÍ la luna, quiso conocer de cerca la Tierra. Le pidió a su amiga ARAÍ, la nube rosada del atardecer, que la acompañara y juntas convertidas en dos hermosas muchachas bajaron y comenzaron su paseo por la selva. Por primera vez podían caminar por la hierba fresca, escuchar el canto de los pájaros, sentir el perfume de las flores y verse reflejadas en las aguas cristalinas del río. ¡Todo era maravilloso!



2-De pronto de entre la espesura de los árboles apareció un yaguareté dispuesto a atacarlas. YACÍ y ARAÍ quedaron inmóviles frente al feroz animal. En ese mismo momento, un viejo cazador guaraní se paró entre las muchachas y el yaguareté y apuntó con su arco y su flecha al animal. El yaguareté al ver al anciano, escapó velozmente ocultándose nuevamente entre los árboles.



3- El viejo cazador invitó a YACÍ y ARAÍ a su pobre choza. Al llegar fueron recibidos por su mujer y su hermosa hija. La familia ofreció a las dos muchachas lo único que les quedaba para comer: unos panes de maíz y luego las invitaron a descansar. A la mañana siguiente YACÍ y ARAÍ se despidieron agradecidas y se marcharon. Cuando se habían alejado lo suficiente, volvieron a transformarse en luna y en nube rosada del atardecer y subieron al cielo. Desde ahí YACÍ siguió mirando al cazador, a su esposa y a su hija que con tanto cariño les habían dado de comer lo único que tenían en su humilde casa.



4- Luego de varios días YACÍ llamó a ARAÍ y le dijo: Tenemos que premiar a esa familia que nos ofreció su casa y su comida. Lo mismo he pensado yo, respondió ARAÍ. La luna y la nube rosada, buscaron juntas un regalo, debía ser algo muy original... por fin tuvieron una gran idea. Una noche volvieron a la selva y mientras la familia dormía plantaron en la puerta de la choza unas semillas celestes, luego subieron nuevamente al cielo. Desde ahí YACÍ iluminó fuertemente el lugar y ARAÍ dejó caer una suave lluvia.



5- A la mañana siguiente frente a la choza, habían crecido unos pequeños árboles, sus hojas eran de color verde oscuro y tenían flores blancas. Cuando el anciano despertó y salió, quedó maravillado al ver esas plantas desconocidas y llamó a su mujer y a su hija. Los tres miraban asombrados cuando de pronto el cielo se oscureció y apareció ante ellos una luz blanca, brillante que fue tomando forma de muchacha... era YACÍ que dulcemente les dijo:- No tengan miedo, yo soy YACÍ la Luna y vengo a premiarlos por su bondad. Esta nueva planta es la yerba mate y desde ahora será para todos los hombres de esta región, símbolo de amistad y alimento para beber.

Luego YACÍ le enseñó al anciano cómo debían tostar y moler las hojas del árbol para preparar la bebida y sonriendo volvió al cielo.



6- El cazador siguió las instrucciones, tostó las hojas y las molió, las colocó dentro de una calabaza, vertió agua caliente y con una pequeña y fina caña bebió. Después pasó el recipiente a su mujer, para que probara... y a su hija... una y otra vez la calabaza pasó de mano en mano.... Había nacido el mate.

Características de la Leyenda

Las **leyendas** son narraciones fantásticas que intentan explicar algo. Por ejemplo:

- el origen de un pueblo;
- algunos fenómenos de la naturaleza (la lluvia, los relámpagos, los truenos);
- las características de ciertos animales y plantas;
- el surgimiento de montañas y ríos, entre otros.

Como la mayoría de las narraciones, en las leyendas se pueden reconocer tres momentos:

inicio

desarrollo

desenlace

Generalmente, las leyendas son anónimas, es decir, no se sabe quién las creó y se transmiten en forma oral.



Luego de leer marca la respuesta correcta:

- Yací era :
 - *La Luna
 - * El Sol

- La nube rosada del atardecer era:
 - *Anahí
 - *Araí

- Entre la vegetación apareció un:
 - *león
 - *yaguareté

- Fueron salvadas por un:
 - *joven cazador
 - *viejo cazador

- Al llevarlas a su choza , su mujer y su hija junto a él le ofrecieron:
 - *ostentoso banquete
 - *lo único que tenían para comer

- Al pasar los días Yací y Araí decidieron:
 - *castigarlos
 - *premiarlos

- Las jóvenes sembraron frente a la choza semillas de:
 - *cacao
 - *yerba mate

SUSTANTIVOS	MASCULINO	FEMENINO	SINGULAR	PLURAL
TIERRA				
CAZADORES				
CIELO				
AMIGAS				
REGIÓN				

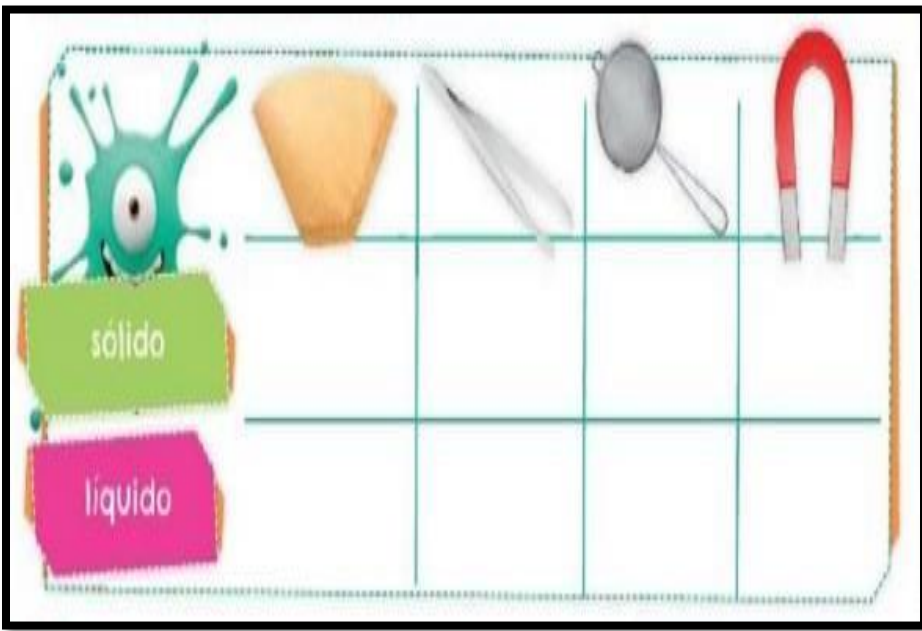
Escritores a escribir!!!!

ESCRIBE UNA LEYENDA TENIENDO EN CUENTA LA SIGUIENTE AYUDA.

- ✚ ¿QUÉ HECHO DESEAS EXPLICAR? (puede ser un fenómeno climático como la lluvia, el viento, la nieve)
- ✚ ¿DÓNDE OCURREN LOS HECHOS?
- ✚ ¿CUÁLES SERÁN LOS PERSONAJES?
- ✚ ¿QUÉ TÍTULO TENDRÁ?
- ✚ ¿QUÉ ELEMENTOS REALES Y FANTÁSTICOS APARECERÁN?

AHORA CON TUS IDEAS ANOTADAS COMIENZA A ESCRIBIR TU LEYENDA





SEPARACIÓN DE MEZCLAS


FILTRACIÓN
Separa
s _____
de

TAMIZACIÓN
Separa
s _____ de
distintos tamaños

IMANTACIÓN
Separa un material
s _____, que es
atraído por un imán, de
otro que no es atraído.

DECANTACIÓN
Separa dos l _____
que no se mezclan entre
sí.



Materiales: 

- Tablero
- Lápiz de color
- Dado

Instrucciones

Por turno, cada jugador tira el dado, avanza los casilleros y colorea el número al que llega. Si llega a un casillero con el símbolo multiplica por 2 la producción de caramelos y avanza hasta el resultado (colorearlo). Gana el primero en llegar a la meta y fabrica 1.000 caramelos.