

**ESCUELA:** JULIO VERNE

**DOCENTE:** PAMELA SALGADO

**GRADO:** 2º      **AÑO:** 2021      **CICLO:** 1º

**TURNO:** MAÑANA

**ÁREAS CURRICULARES:** LENGUA, CIENCIAS NATURALES, MATEMÁTICA Y FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA.

**PROPÓSITOS:**

GENERAR LA ESCRITURA DE TEXTOS INSTRUCTIVOS IDENTIFICANDO EL PROPÓSITO DEL TEXTO Y CONTROLANDO LA LEGIBILIDAD Y LOS ASPECTOS DE LA NORMATIVA GRAMATICAL.

PROPICIAR EXPLORACIONES SISTEMÁTICAS SOBRE LOS MOVIMIENTOS DE LOS CUERPOS CLASIFICÁNDOLOS SEGÚN LA TRAYECTORIA.

**DESAFÍO:** “PRODUCIR UN TEXTO INSTRUCTIVO PARA UN JUEGO EN EL PATIO”

**CAPACIDADES GENERALES Y ESPECÍFICAS:**

\*COMUNICACIÓN. PRODUCIR VARIADOS TEXTOS EN SITUACIONES DE ESCRITURA CON DESTINATARIOS POSIBLES O REALES

\* RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS. RESOLVER PROBLEMAS MEDIANTE DIFERENTES HABILIDADES Y DESTREZAS.

**CONTENIDOS:**

**LENGUA:** LA ESCRITURA CON AYUDA DE TEXTOS INSTRUCTIVOS, SEPARANDO LAS PALABRAS EN LA ORACIÓN E INICIÁNDOSE EN EL USO DEL PUNTO Y DE LA MAYÚSCULA.

**CIENCIAS NATURALES:** TIPOS DE TRAYECTORIAS SEGÚN EL MOVIMIENTO DE LOS CUERPOS.

**MATEMÁTICA:**

REGULARIDADES DE LA NUMERACIÓN ORAL Y ESCRITA.

**ÉTICA CIUDADANA:**

RECONOCIMIENTO DE SITUACIONES CONFLICTIVAS Y POSIBLES FORMAS DE SOLUCIÓN.

## **GUÍA N° 1**

**GRADO:** 2°

**FECHA:** SEMANA DEL 31/05 AL 4/6

**TÍTULO:** “JUEGOS EN EL PATIO”

### **CRITERIOS:**

COMPRENDER TEXTOS INSTRUCTIVOS CREADOS EN FORMA INDIVIDUAL.

RECONOCER DIFERENTES TRAYECTORIAS SEGÚN EL MOVIMIENTO QUE DESCRIBEN LOS CUERPOS U OBJETOS.

### **INDICADORES:**

INDICADORES	SI	NO	A VECES
IDENTIFICO TEXTOS INSTRUCTIVOS			
PRODUZCO UN TEXTO INSTRUCTIVO			
IDENTIFICO TIPOS DE TRAYECTORIAS			

### **ACTIVIDADES DE DESARROLLO:**

CONVERSA CON TU FAMILIA SIGUIENDO LAS PREGUNTAS QUE TE INDICO:

¿TE GUSTA JUGAR EN EL PATIO DE LA ESCUELA O DE TU CASA? ¿QUÉ JUEGOS CONOCES?

¿QUÉ ELEMENTOS NECESITAS PARA JUGAR? ¿QUIÉN TE ENSEÑO A JUGARLOS?

¿HAS APRENDIDO ALGÚN JUEGO NUEVO? ¿QUIÉN TE LO ENSEÑO? ¿CÓMO TE LO ENSEÑO?

AHORA TE PROONGO ESCRIBIR, AL TERMINAR LAS GUÍAS 1 Y 2, UN TEXTO INSTRUCTIVO, ES DECIR EXPLICAR CÓMO REALIZARÍAS UN JUEGO EN EL PATIO.

PARA ELLO RECORDAREMOS LO REALIZADO EN TRABAJOS ANTERIORES.

¿QUÉ ES UN TEXTO INSTRUCTIVO? ¿CONOCES ALGUNO? CLARO QUE SI, EN LA GUÍA ANTERIOR APRENDIMOS QUE LOS TEXTOS INSTRUCTIVOS SON TEXTOS QUE NOS ENSEÑAN A UTILIZAR UN APARATO ELECTRÓNICO, ARMAR UN MUEBLE, REALIZAR UNA TAREA, INDICACIONES A SEGUIR EN CASO DE SISMO, O INCLUSO COMO JUGAR. ESTA VEZ ESCRIBIREMOS UN TEXTO INSTRUCTIVO PARA JUGAR EN EL PATIO. PUEDES CONSULTAR EL SIGUIENTE LINK: <https://youtu.be/mDwTeVl6Js4>

TAMBIÉN REALIZAREMOS ACTIVIDADES QUE NOS AYUDARÁN CON ESTA TAREA:

¡COMENZAMOS!

OBSERVA LOS SIGUIENTES TEXTOS. ¿CUÁL TE PARECE QUE ES UN INSTRUCTIVO Y POR QUÉ? EXPLICA CON TUS PALABRAS.

### POESÍA

A MI ME GUSTA  
EL VERANO,

A MI ME GUSTA  
QUE HAGA SOL.

A MI ME GUSTAN LOS  
HELADOS  
DE CHOCOLATE,  
FRESA Y LIMÓN.



#### INGREDIENTES:

- 1 PAQUETE DE
- 1 KG. DE
- 1
- DE AGUA
- 1
- 100 GR. DE



#### ¡MANOS A LA OBRA!

- ANTES DE COMENZAR.
- COLOCAR LA Y UN POCO DE AGUA TIBIA EN UNA HASTA QUE SE DUELAN.
- EN UN PONER LA Y ABRIGAR EL CONTENIDO DE LA
- HACER UN Y ESPERAR QUE
- ENTIBARLO Y COLOCARLO EN LUEGO LLENAR AL
- ESPERAR UN RATITO.
- PARA TERMINAR AÑADIR
- EL PASE AL PASTEL



¿APRENDISTE CÓMO ESTÁ ESCRITO UN TEXTO INSTRUCTIVO? ¿PARA QUÉ TE SIRVE? ¿LO PODRÁS USAR EN OTRAS SITUACIONES?

¡NO TE OLVIDES QUE PARA ORGANIZAR UN JUEGO

NECESITAMOS LOS NÚMEROS!

10						70		90	
110		130						190	
					260		280		300
310				350				390	
						470	480		
		530	540					590	
610			640					690	
710				750			780		
		830				870			
		930	940	950					

OBSERVA LOS CASILLEROS VACÍOS ¿QUÉ NÚMEROS FALTAN? ESCRÍBELOS.

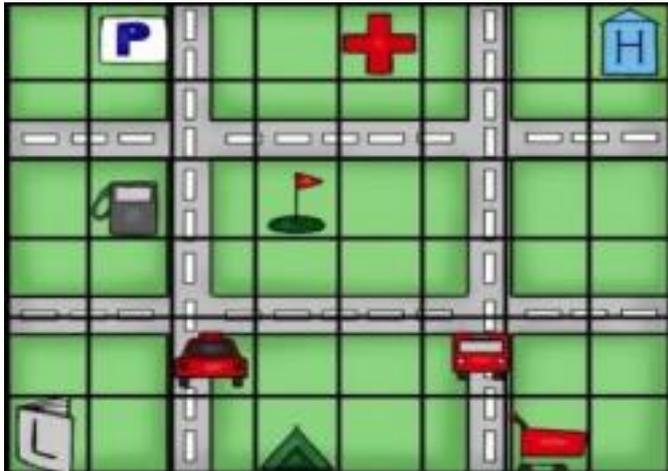
LA 1º COLUMNA, VA CONTANDO DE 100 EN 100. PERO ¿QUÉ PASA CON LA

SEGUNDA FILA? ¿CÓMO VA CONTANDO?

110,120, 130, \_\_\_\_\_

¿TE SIRVE CONOCER LOS NÚMEROS? ¿PARA QUÉ? ¿LOS USARÁS EN OTRAS OPORTUNIDADES? ¿CUÁLES?

OBSERVA LA IMAGEN Y PIENSA: ¿CUÁL ES EL CAMINO MÁS CORTO?



ESTE ES UN PLANO QUE MUESTRA LA CASA DE PEDRO (P) Y DE HUGO (H). AMBOS QUIEREN IR A LA LIBRERÍA (L). MARCA EL CAMINO QUE DEBE RECORRER CADA UNO PARA LLEGAR.

¿QUIÉN VA A LLEGAR PRIMERO? ¿POR QUÉ? PERO QUÉ PASARÍA SI HUGO SE VA EN BICICLETA ¿QUIÉN LLEGARÁ PRIMERO? ¿POR QUÉ?

LOS CAMINOS QUE MARCARON EN EL PLANO SE LLAMAN TRAYECTORIAS. CUANTO MENOS TIEMPO TARDE UN CUERPO U OBJETO EN RECORRER UNA TRAYECTORIA, MAYOR ES SU RAPIDEZ.

¡¡¡AHORA A JUGAR!!!

BUSCA DOS AUTITOS E INVITA A JUGAR EN EL PATIO A TU HERMANO U OTRO FAMILIAR. MARCA LA SALIDA Y LLEGADA. REALIZA 5 PARTIDAS Y ANOTA EL GANADOR.

AHORA TE PROONGO JUGAR CON UNA PELOTA LANZÁNDOLA A TU HERMANO O FAMILIAR Y AGARRARLA ANTES DE QUE CAIGA AL PISO ASI NO PIERDES. JUEGA UN MOMENTO Y ANOTA A QUIÉN SE LE CAYÓ MENOS LA PELOTA.

¿QUÉ PASÓ EN LOS JUEGOS, QUIÉN FUE EL GANADOR? ¿ALGUNO SE ENOJO? ¿POR QUÉ? ¿CÓMO LO RESOLVIERON? ¿QUÉ HACEMOS PARA NO PELEAR?

¿QUÉ CONSEJOS PODRÍAS DAR A UNA PERSONA PARA QUE RESUELVA SUS CONFLICTOS SIN PELEAR? ESCRÍBELOS.

¿RECUERDAS LOS JUEGOS QUE REALIZASTE EN EL PATIO? ¿QUÉ CAMINO HABRÁ SEGUIDO EL AUTITO, COMPARÁNDOLO CON LOS DIBUJOS DE TRAYECTORIAS:

CUANDO EL CAMINO ES RECTO: **LA TRAYECTORIA SE LLAMA RECTILÍNEA** (ES EL CASO DE TU AUTITO).

LA TRAYECTORIA QUE MARCÓ LA PELOTA AL SUBIR Y LUEGO BAJAR EN CAMBIO **SE LLAMA PARABÓLICA**.

¡AHORA VAMOS A JUGAR OTRA VEZ!

¿CONOCES EL JUEGO DE LA IMAGEN? ¿CÓMO SE LLAMA? ¿QUÉ ELEMENTOS NECESITAS?      ¿CUÁNTOS      NIÑOS      PUEDEN      JUGAR?



¿QUÉ TIPO DE TRAYECTORIA ES LA QUE OBSERVAS SEGÚN LAS LINEAS?

¿PARA QUÉ TE SERVIRA CONOCER LOS TIPOS DE TRAYECTORIAS AL ESCRIBIR TU INSTRUCTIVO? ¿PODRIAS USAR LO QUE APRENDISTE DE TRAYECTORIAS EN EL INSTRUCTIVO DEL JUEGO?

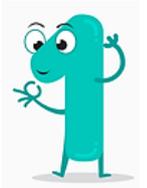
ESCRIBE UN BORRADOR DEL INSTRUCTIVO DEL JUEGO QUE VES EN LA IMÁGEN. DEBES ESTAR ATENTO PORQUE TE DARÉ DISTINTOS EJEMPLOS EN EL GRUPO DE WHATSAPP. RECUERDA QUE DEBES ESCRIBIR:

UN TÍTULO - LO QUE VAS A NECESITAR - Y LAS REGLAS PARA CUMPLIR.

CUANDO TERMINE ME LO ENVIAS POR WHATSAPP. TAMBIÉN NECESITO QUE RESPONDAS ESTAS PREGUNTAS: ¿TUVISTE DIFICULTADES PARA RECONOCER EL TEXTO INSTRUCTIVO? ¿RECONOCISTE RÁPIDAMENTE LOS NUMÉROS? Y ¿LAS TRAYECTORIAS? ¿TE GUSTÓ JUGAR Y APRENDER EN EL PATIO CON TU FAMILIA?

¡TE ESPERO PARA CONTINUAR JUGANDO EN LA PRÓXIMA GUÍA!

DIRECTORA: MARÍA ELENA ALVAREZ



**ÁREA:** EDUCACIÓN FÍSICA

**DOCENTE:** ROBERTO MURUA

**TÍTULO:** DESCUBRIENDO MI LATERALIDAD

**PROPÓSITO:** PROPICIAR EL CONOCIMIENTO DE SU LADO HÁBIL Y NO HÁBIL DE SUS SEGMENTOS CORPORALES

**ACTIVIDAD:**

1- CON LA AYUDA DE TU FAMILIA, CONFECCIONA UNA PELOTA DE TRAPO O PAPEL DE TAMAÑO MEDIANO.

2- LANZA LA PELOTA VARIAS VECES CON UNA MANO, LUEGO CON LA OTRA, INTENTANDO HACERLA LLEGAR LEJOS

3- LANZA HACIA ARRIBA Y ATRAPA CON UNA MANO LA PELOTA, AHORA PRACTICA CON LA OTRA MANO.

4- LANZA CON LA MANO QUE TE ES MÁS FÁCIL EJECUTAR EL MOVIMIENTO, HACIENDO PUNTERÍA A UN OBJETO.



**METACOGNICIÓN:** ¿QUÉ SE TE DIFICULTÓ MÁS EN EL EJERCICIO?



**ÁREA:** TECNOLOGÍA

**DOCENTE:** CLAUDIA CHIRINO

**TÍTULO:** TRANSFORMANDO LOS MATERIALES

**PROPÓSITO:** FACILITAR EL ANÁLISIS Y RECONOCIMIENTO DE PRODUCTOS TECNOLÓGICOS DE LA VIDA COTIDIANA COMO RESULTADO DE UN PROCESO

**ACTIVIDAD:**

1) COMPLETO CON LAS VOCALES QUE FALTAN

V...DR...      L...N...      M...D...R...      C...RT...N      PL...ST...C...      M...T...L

2) BUSCA, RECORTA Y PEGA DISTINTOS PRODUCTOS FABRICADOS CON DISTINTOS MATERIALES: (VIDRIO, LANA, MADERA, CARTON PLÁSTICO, METAL)

**METACOGNICIÓN:** ¿CON QUIÉN VAS A COMPARTIR ESTE JUEGO?



**ÁREA:** MÚSICA

**DOCENTE:** ANA QUIRÓZ

**TÍTULO:** ¡SONIDO-RUIDO!

**PROPÓSITO:** PROPICIAR LA CREACIÓN DE IMÁGENES CON LAS HERRAMIENTAS DE LA COMPOSICIÓN BIDIMENSIONAL

**ACTIVIDAD:**

DESCUBRIMOS QUE: \*EL RUIDO NOS RESULTA DESAGRADABLE (BOCINAS,

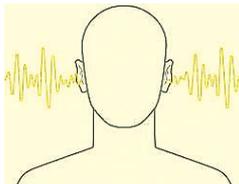
DESPERTADORES, TRÁFICO, ETC. PRODUCE ONDAS IRREGULARES.

\*EL SONIDO ES PLACENTERO Y AGRADABLE DE ESCUCHAR Y PUEDE PRODUCIR UNA SENSACIÓN DE RELAJO Y/O BIENESTAR (MÚSICA) PRODUCE ONDAS REGULARES.

- OBSERVA LA SIGUIENTE IMAGEN PARA COMPRENDER MEJOR:



RUIDO



SONIDO

- DIBUJA EN TU CUADERNO DE MÚSICA UN EJEMPLO DE SONIDO Y UNO DE RUIDO:

**METACOGNICIÓN:** RESPONDE: ¿SÉ DIFERENCIAR UN RUIDO DE UN SONIDO? \_\_\_\_\_



**ÁREA:** ED. ARTÍSTICA: ARTES VISUALES

**DOCENTE:** NATALIA BUSTOS

**TÍTULO:** JUGANDO CON LA BIDIMENSIÓN

**PROPÓSITO:** PROPICIAR LA CREACIÓN DE IMÁGENES CON LAS HERRAMIENTAS DE LA COMPOSICIÓN BIDIMENSIONAL

**ACTIVIDAD:**

**REPASEMOS:** CON LOS TIPOS DE LÍNEAS (RECTA, CURVA, ONDULADA Y QUEBRADA) PODEMOS REPRESENTAR LAS EMOCIONES HACIENDO LAS CEJAS O LA BOCA CON ELLAS. ASÍ POR EJEMPLO: SÍ QUEREMOS HACER UNA PERSONA FELIZ VAMOS A DIBUJAR BOCA Y OJOS CON LÍNEAS CURVAS PARA ARRIBA. TAMBIÉN HAN DIBUJADO EN ESPACIOS DIFERENTES AL RECTÁNGULO DE LA HOJA. PUEDEN DIBUJAR DENTRO DE UN CÍRCULO, CUADRADO O TRIÁNGULO.

● MARCAR NUEVAMENTE EN LA HOJA UN CÍRCULO, TRIÁNGULO Y CUADRADO. EN CADA UNA DE ESTAS FIGURAS GEOMÉTRICAS, DIBUJARÁS UNA DE LAS CARAS DE LAS PERSONAS QUE DIBUJASTE EN LA TAREA 3. LA FIGURA GEOMÉTRICA SERÁ LA FORMA DEL CONTORNO DE LA CARA. UTILIZA LOS TIPOS DE LINEAS PARA HACER LOS GESTOS QUE REPRESENTEN ESA EMOCION QUE ESTA SINTIENDO CADA UNA DE LAS PERSONAS QUE PUSISTE EN LA COMPOSICION.

<b>METACOGNICIÓN</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
¿TRABAJASTE CON LOS TIPOS DE LINEAS PARA REPRESENTAR LAS EMOCIONES EN LOS ROSTROS DE LOS DIBUJOS?		
¿UTILIZASTE FORMAS DIFERENTE DE CONTORNO DE CARA PARA DIBUJAR ROSTROS?		
¿PODRAS APLICAR LO APRENDIDO EN OTRO TIPO DE DIBUJOS?		

