

ESCUELA: PASCUAL CHENA

CUE: 700057500

DOCENTES: SANDRA ARAVENA - AMELIA APEZ - FRANCISCO QUIROGA

GRADO: 2° TURNO: TARDE

ÁREAS: LENGUA – MATEMÁTICA - FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA - ED. FÍSICA –
ARTES VISUALES

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “**TODO ESFUERZO TIENE SU RECOMPENSA**”

CONTENIDOS: ***LENGUA:** TEXTO LITERARIO: LA FÁBULA. ESCUCHA COMPRENSIVA.

LECTURA Y ESCRITURA AUTÓNOMA DE PALABRAS Y ORACIONES QUE

CONFORMAN TEXTOS SENCILLOS. ***MATEMÁTICA:** CÁLCULOS UTILIZANDO

SECUENCIAS DE DESCOMPOSICIONES ADITIVAS. OPERACIONES: SUMA Y RESTA

* **FORMAC. ÉTICA Y CIUDADANA:** RECONOCIMIENTO DE SITUACIONES

CONFLICTIVAS, TALES COMO MALTRATO, VIOLENCIA, DISCRIMINACIÓN, ABUSO,

EN DIFERENTES ÁMBITOS. ***ED. FÍSICA:** EXPERIMENTACIÓN DE HABILIDADES
MOTRICES BÁSICAS LOCOMOTIVAS.

***ARTES VISUALES:** LA IMAGEN BIDIMENSIONAL: CARACTERÍSTICA DE LA FIGURA,

EXPLORACIÓN DEL CONTORNO Y SUPERFICIE. RELACIÓN COMPOSITIVA EN EL

ESPACIO BIDIMENSIONAL: RELACIÓN ENTRE FIGURA Y FONDO, ORGANIZACIÓN EN
EL PLANO.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN

- IDENTIFICA EL PROPÓSITO DEL TEXTO ESCUCHADO.
- LEE Y ESCRIBE PALABRAS Y ORACIONES.
- RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS SENCILLAS DE SUMA Y RESTA.
- RECONOCE SITUACIONES DE CONFLICTO Y DISCRIMINACIÓN.
- REALIZA FIGURAS CLARAS Y CONTORNO DEFINIDO.
- ORGANIZA Y DISTRIBUYE ELEMENTOS EN EL ESPACIO BIDIMENSIONAL
- EXPERIMENTA HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN.

1- LEE LA FÁBULA

LA LIEBRE Y LA TORTUGA

UNA LIEBRE Y UNA TORTUGA HICIERON UNA APUESTA. LA TORTUGA DIJO: —TE APUESTO QUE NO LLEGAS TAN PRONTO COMO YO A ESE ÁRBOL...

—¿QUÉ NO LLEGARÉ? —CONTESTÓ LA LIEBRE RIENDO—. ¡ESTÁS LOCA!

—LOCA O NO, MANTENGO LA APUESTA _ DIJO LA TORTUGA

LA LIEBRE NO TENÍA QUE DAR MÁS QUE CUATRO SALTOS PARA GANAR ASI QUE ACEPTÓ LA APUESTA.

LOS OTROS ANIMALES QUE LES HABÍAN ESTADO ESCUCHANDO, AYUDARON A PREPARAR EL RECORRIDO CON LAS BANDERAS Y LA LÍNEA DE LLEGADA.

LA LIEBRE DEJÓ A LA TORTUGA PARTIR CON SU PASITO CALMO. ESTA PARTIÓ ESFORZÁNDOSE CUANTO PUDO Y AVANZÓ LENTAMENTE. LUEGO PARTIÓ LA LIEBRE Y LA PASÓ TAN RÁPIDO QUE LA DEJÓ ENVUELTA EN UNA NUBE DE TIERRA.

HACIA LA MITAD DE LA CARRERA A LA LIEBRE LE DIO SUEÑO Y SE QUEDÓ TRANQUILA DURMIENDO SOBRE LA HIERBA.

PASÓ UN RATO Y LA LIBRE SE DESPERTÓ. SE PREPARÓ PARA SEGUIR CUANDO VIO QUE LA TORTUGA LLEGABA YA A LA META. CORRIÓ CON TODAS SUS FUERZAS; PERO FUE INÚTIL, YA TODOS LOS ANIMALES ESTABAN FELICITANDO A UNA CONTENTA TORTUGA QUE HABÍA LLEGADO PRIMERA, QUIEN LE ENSEÑÓ UNA VALIOSÍSIMA LECCIÓN. A PARTIR DE ESE DÍA LA LIEBRE NO VOLVIÓ A REÍRSE DE LAS DIFERENCIAS DE LOS OTROS ANIMALES.

2.RODEÁ Y CONTÁ LAS PALABRAS TORTUGA Y LIEBRE EN LA FÁBULA.

¿CUÁNTAS VECES ESTÁ LA PALABRA LIEBRE?

¿CUÁNTAS VECES ESTÁ LA PALABRA TORTUGA?

3- RECUERDA:

LAS FÁBULAS SON HISTORIAS CUYOS PROTAGONISTAS SON ANIMALES
Y QUE DE ELLA SE OBTIENE UNA ENSEÑANZA QUE FORTALECE
LA PRÁCTICA DE VALORES Y EL COMPORTAMIENTOS QUE TIENEN
LOS HUMANOS.
ESA ENSEÑANZA RECIBE EL NOMBRE DE MORALEJA.

4- RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS. ESCRIBE LAS RESPUESTAS.

- ¿DE QUIÉN SE BURLABA LA LIEBRE?

.....

- ¿QUÉ LE PROPUSO LA TORTUGA A LA LIEBRE?

.....

- ¿QUÉ LE SUCEDIÓ A LA LIEBRE EN EL CAMINO HACIA LA META?

.....

5- MARCA CON UNA CRUZ (X) LA ALTERNATIVA CORRECTA.

- ¿QUÉ PERSONAJES HICIERON UNA APUESTA EN LA HISTORIA?

LA LIEBRE Y EL CONEJO.....

LA LIEBRE Y LA TORTUGA.....

- ¿DÓNDE OCURRIÓ LA CARRERA?

EN EL BOSQUE.....

EN LA PLAYA.....

- ¿POR QUÉ LA LIEBRE PERDIÓ LA CARRERA?

PORQUE SINTIÓ PENA DE LA TORTUGA Y LA DEJÓ GANAR.....

PORQUE SE QUEDÓ DORMIDA.....

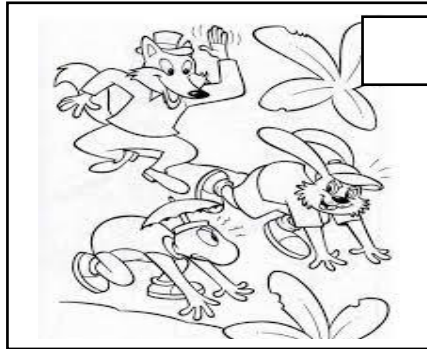
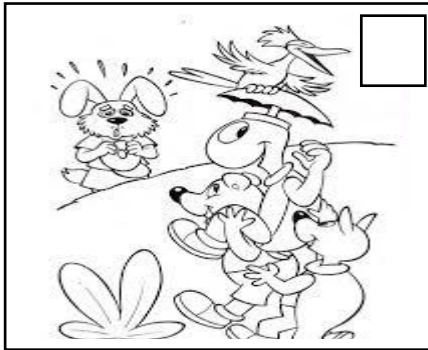
- LA LIEBRE TENÍA UNA PERSONALIDAD

VANIDOSA.....

HUMILDE.....

6- ORDENA LAS IMÁGENES DE LA FÁBULA COLOCANDO LOS NÚMEROS DEL 1 AL 4.

POR EJEMPLO: EL 1, EN LA IMAGEN DONDE COMIENZA LA FÁBULA.



7- ESCRIBE LO QUE VES EN LAS IMAGENES 1 Y 4.

IMAGEN 1

.....

IMAGEN 4.....

8- PARECE QUE LA LIEBRE IBA MUY APURADA Y DABA SALTOS LARGOS, DE 2 EN 2.

COLOREÁ LOS NÚMEROS QUE PISÓ.

100	101	102	103	104	105	106	107	108	109
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

9-LOS ANIMALES JUNTARON DINERO PARA COMPRALE UN REGALO A LA TORTUGA.

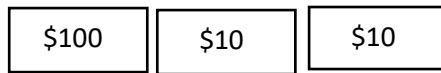


\$100

\$100

\$100

EL ZORRO JUNTÓ \$.....



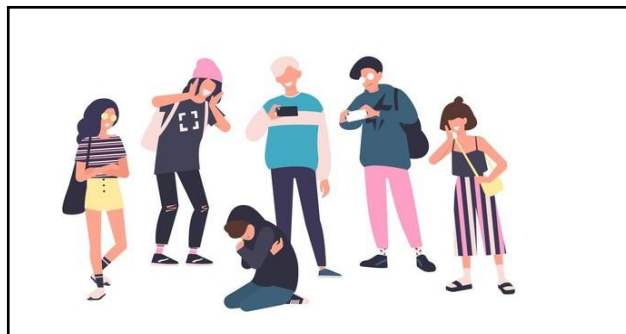
LA ARDILLA JUNTÓ \$.....

¿QUIÉN JUNTÓ MÁS DINERO?.....

¿CUÁNTO DINERO JUNTARON ENTRE LOS DOS?.....

10- MARCÁ CON UNA CRUZ LA ORACIÓN QUE CORRESPONDE A LA IMAGEN DE ABAJO.

- RESPETAR Y NO REÍRSE DE LAS DIFERENCIAS DE LOS DEMÁS.
- NO HAY QUE CREER SER MEJOR QUE LOS DEMÁS.
- BURLARSE DE LOS DEMÁS NOS HACE PEORES PERSONAS.
- TODOS LOS QUE SE ESFUERZAN, AL FINAL TIENEN SU RECOMPENSA.



DESAFIO: DISEÑAR UN CARTEL QUE CONTENGA UNA ORACIÓN CON UN MENSAJE QUE AYUDE A LAS PERSONAS A MEJORAR EL TRATO CON LOS DEMÁS Y A VALORAR EL ESFUERZO.

-PUEDES ELEGIR UNA ORACIÓN QUE TE GUSTE O UNA DEL PUNTO ANTERIOR.

11- IDEAS PARA REALIZAR EL MARCO DECORATIVO PARA EL CARTEL.

MATERIALES: LÁPICES DE COLORES, LÁMINA EN LA QUE REALIZARÁS EL CARTEL, PLASTICOLA, TIJERAS Y PAPELITOS DE COLOR (LOS PAPELITOS DE COLOR LOS PUEDES RECORTAR DE UNA REVISTA)

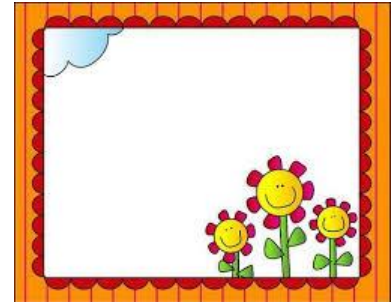
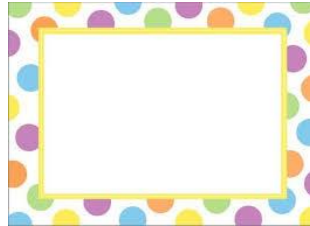
- 1) ESCRIBE LA FRASE ELEGIDA EN LA PARTE CENTRAL DE LA HOJA. CON LETRA BONITA Y CON COLORES, SI ASÍ LO DESEAS.
- 2) EN LAS ORILLAS DE LA LÁMINA U HOJA REALIZARAS UN MARCO, EL CUAL PUEDE SER:

A) HECHO CON FIGURAS COMO CUADRADOS, CÍRCULOS, TRIÁNGULOS, ETC., YA SEAN, PINTADAS O RECORTADAS Y PEGADA CON LOS PAPELITOS DE COLORES.

B) DIBUJA PERSONAJES QUE APARECEN EN EL CUENTO Y PINTALOS CON LÁPICES DE COLORES

3) SÁCATE UNA FOTO CON EL CARTEL Y ENVÍASELA A LA SEÑO

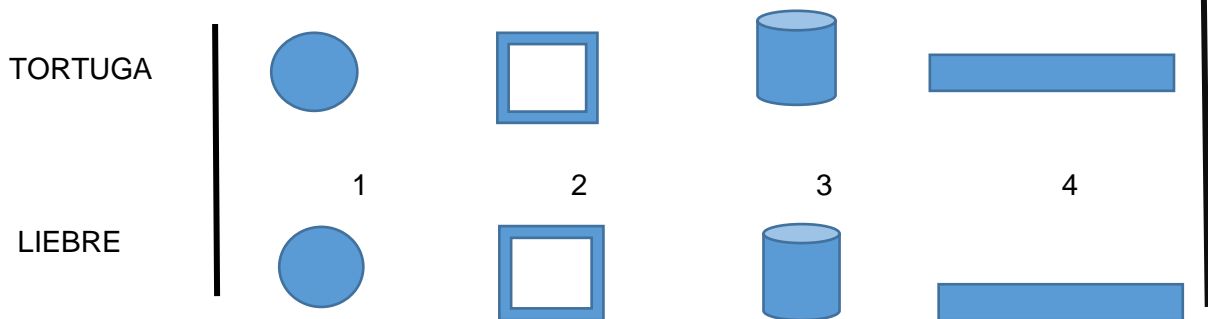
4)TE DEJO UNAS IDEAS COMO EJEMPLO



¡AHORA A JUGAR!

10- LA CARRERA DE LA LIEBRE Y LA TORTUGA.

- 2 JUGADORES. UNO SERÁ LA LIEBRE Y EL OTRO JUGADOR LA TORTUGA.
- DEBERÁN REALIZAR EL RECORRIDO DE LA CARRERA SUPERANDO LOS OBSTÁCULOS.
- DELIMITAMOS UN ESPACIO DE LA CASA, PUEDE SER ADENTRO O AFUERA. COLOCAMOS LOS SIGUIENTES OBSTÁCULOS.



OBSTÁCULO 1: DIBUJAMOS UN CÍRCULO. SALTAR 10 VECES CON UN SOLO PIE, SALTAR 10 VECES CON EL OTRO.

2: DIBUJAR UN CUADRADO. SALTAR 20 VECES CON LOS DOS PIES JUNTOS.

3: PASAR SOBRE EL OBSTÁCULO, EL OBSTÁCULO PUEDE SER UNA SILLA.

4: REALIZAR SOBRE UNA FRAZADA O COLCHÓN UN ROL ADELANTE.

- ¡EL JUGADOR QUE LOGRE PASAR LA LÍNEA DE LLEGADA PRIMERO, GANA!

Directora: Adriana Vivares