GUÍA Nº 2

ESCUELA: ALEJANDRO MARÍA DE AGUADO

DOCENTES: MARÍA ELENA GÓMEZ – ROSANA PIZARRO

GRADO: SEGUNDO A Y B **NIVEL:** PRIMARIO **TURNO:** TARDE

ÁREAS: LENGUA, MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES

CAPACIDADES:

-**COMUNICACIÓN**: EXPRESAR A TRAVÉS DEL LENGUAJE IDEAS Y SENTIMIENTOS.

-**RESOLUCION DE PROBLEMAS**: DISEÑAR DIFERENTES ALTERNATIVAS DE SOLUCION A PROBLEMAS.

CONTENIDOS:

LENGUA:

LECTURA DE CUENTOS COMPARTIDA CON UN ADULTO.

ESCRITURA AUTÓNOMA DE PALABRAS Y ORACIONES QUE CONFORMAN TEXTOS.

MATEMÁTICA.

CONSTRUCCIÓN Y USOS DE LA SUCESIÓN DE NÚMEROS NATURALES DE FORMA ORAL Y ESCRITA HASTA EL 200

CIENCIAS NATURALES

FUENTES LUMINOSAS: FUENTES NATURALES Y ARTIFICIALES. LA PROYECCIÓN DESOMBRAS Y SU ORIENTACIÓN SEGÚN LA FUENTE DE LUZ.

GUÍA Nº 2

FECHA: DESDE EL 7 DE JUNIO AL 11 DE JUNIO

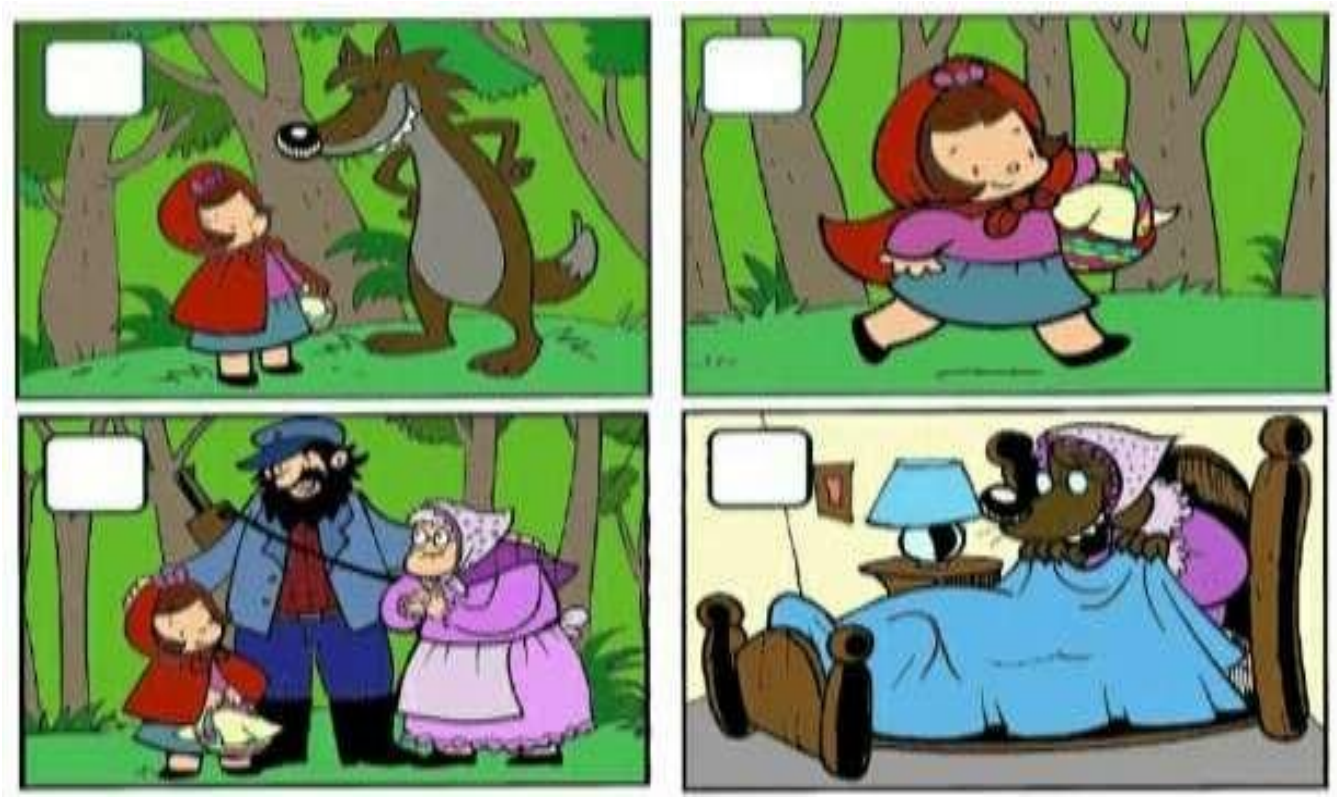
TÍTULO: ¡CUENTOS QUE ENSEÑAN!

DESAFÍO: CONSTRUIR UN TEATRO DE SOMBRAS

ACTIVIDADES

EL DESAFIO ES CONFECCIONAR SILUETAS DE CARTÓN DE LOS PERSONAJES DEL CUENTO CON MATERIAL RECICLABLE PARA PODER CONTAR LA HISTORIA A SUS FAMILIARES EMPLEANDO UNA FUENTE LUMINOSA.

1) LEE NUEVAMENTE EL CUENTO DE LA GUÍA ANTERIOR “CAPERUCITA ROJA ORDENA DEL 1 AL 4 LA SECUENCIA. ESCRIBE UNA ORACIÓN DE CADA IMAGEN



1:_____

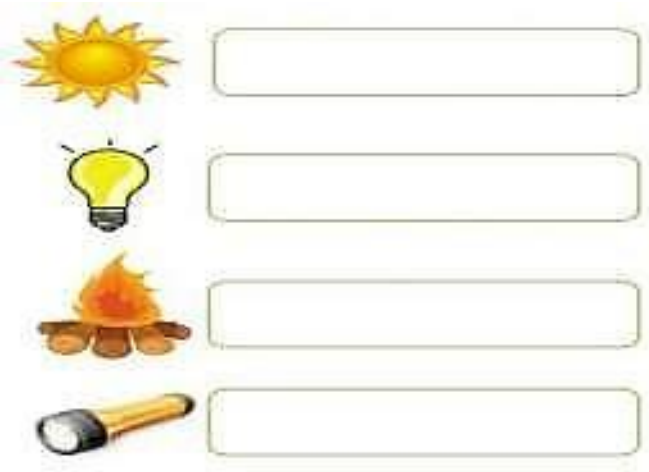
2:_____

3:_____

4:_____

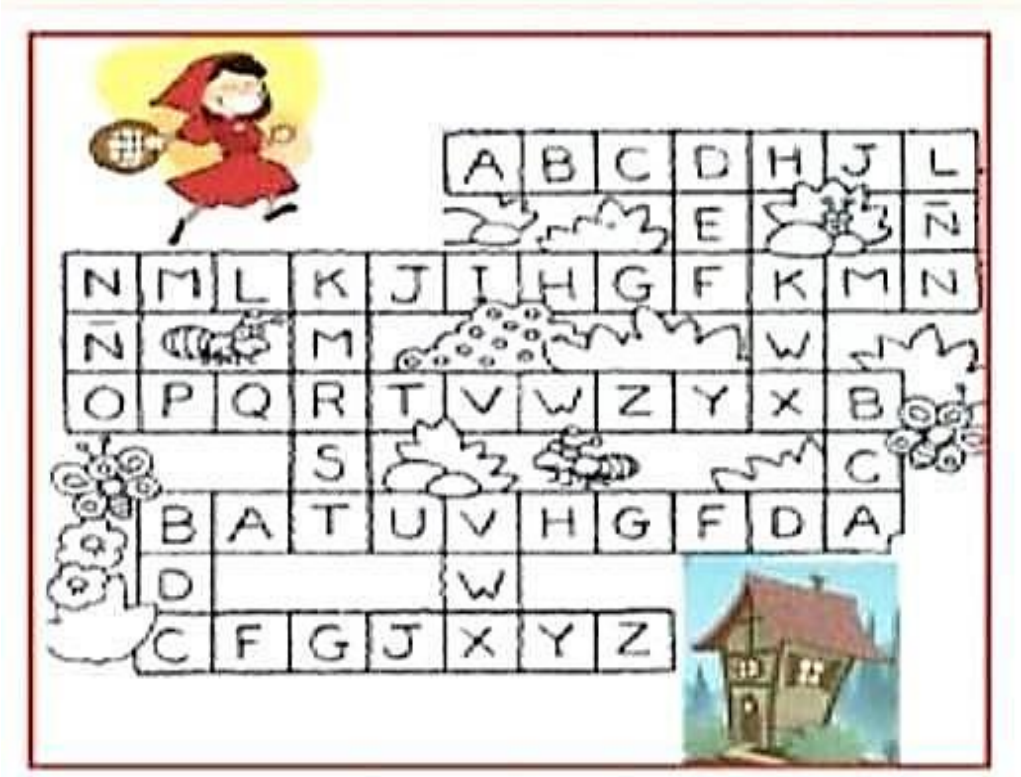
❖ PARA ORDENAR LA SECUENCIA ANTERIOR ¿FUE IMPORTANTE LEER ATENTAMENTE ?..... ¿POR QUÉ?.....

2) ESCRIBE EL NOMBRE DE LA FUENTE DE LUZ ARTIFICIAL QUE USABA LA ABUELITA EN SU CASA



❖ **RESPONDE: ¿POR QUÉ LAS DEMÁS FUENTES SE LLAMAN NATURALES?.....**

2) AYUDA A CAPERUCITA A LLEGAR A CASA DE SU ABUELITA. PARA NO PERDERSE DEBE SEGUIR EL ORDEN ALFABÉTICO DESDE LA A HASTA LA Z



4) OTRO DÍA CAPERUCITA VUELVE A LA CASA DE SU ABUELITA Y PARA NO PERDERSE DEBE REDONDEAR EL MAYOR Y MENOR EN CADA FILA.

192 - 148 - 100 - 135 - 171

14 - 3 - 55 - 78 - 6

155 - 189 - 127 - 146 - 160

27 - 92 - 38 - 29 - 75

5) UNE LOS PERSONAJES CON LA SILUETA QUE LE CORRESPONDA

❖ **¿QUÉ TE AYUDÓ A ENCONTRAR CADA SILUETA?.....**

6) ¡AHORA SI! A CONSTRUIR UN TEATRO DE SOMBRAS

- CONSTRUYE EL ESCENARIO A PARTIR DE UNA CAJA DE ZAPATOS.
- RECORTA EL ESPACIO DE LA VENTANA Y CÚBRELO UTILIZANDO EL PAPEL DE HORNO DE FORMA QUE SE AJUSTE DE FORMA PERFECTA AL MARCO, DE ESTA FORMA, ESTA SUPERFICIE REFLEJARÁ LA LUZ Y GENERARÁ LAS SOMBRAS UTILIZADAS EN LA REPRESENTACIÓN.
- UTILIZA CARTULINA NEGRA O TROZOS DE CARTÓN PARA CREAR LAS FIGURAS DE LOS PERSONAJES DEL CUENTO.
- PEGA LAS FIGURAS A LOS PALITOS DE MADERA O UTILIZA HILO PARA MOVER LAS FIGURAS A MODO DE TÍTERES.
- DECORA EL ESCENARIO CON TODO TIPO DE PINTURAS Y COMPLEMENTOS. PUEDES AÑADIR LETRAS EN LA PARTE SUPERIOR, A MODO DE

LETRERO DEL TEATRO DE SOMBRAS O INCLUSO, DISEÑAR UNA CORTINA PARA LAS REPRESENTACIONES.

- UTILIZANDO UNA FUENTE DE LUZ DIRECTA SOBRE EL PAPEL DE HORNO (LINTERNA) , PODRÁS CREAR LAS SOMBRAS Y CONTAR LA HISTORIA DE LA CAPERUCITA. ¡ÉXITOS!

❖ **PARA PODER REALIZAR LAS SOMBRAS FUE NECESARIO UTILIZAR UNA FUENTE DE LUZ…… Y ……**

ÁREA: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN GUÍA N° 2

TEMA: MEDIOS TECNICOS

PROPÓSITOS: -RECONOCER EL USO DE CADA HERRAMIENTA Y LA DEMANDA EN LA VIDA DE LAS PERSONAS.

ACTIVIDADES: PINTA CON UN CÍRCULO AZUL, LAS HERRAMIENTAS QUE ENCUENTRES PARA AJUSTAR, CORTAR, AGUJEREAR Y AJUSTAR, QUE VEAS EN LA SEGUNDA IMAGEN.

SUJETAR	***CORTAR***	***AGUJEREAR***	***AJUSTAR***

ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL .ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN GUÍA N° 2

PROPÓSITOS: POSIBILITAR LA APRECIACIÓN DE LA OBRA MUSICAL EN FUNCIÓN DE SUS ELEMENTOS ESTRUCTURALES Y LA POSIBILIDAD DE TRANSFERENCIA A LA CREACIÓN INDIVIDUAL Y GRUPAL.

ACTIVIDADES:

- CANTAR Y BAILAR LA CANCIÓN QUE APRENDISTE QUE SE BAILA EN RONDA QUE MAS TE GUSTO.
- BAILAR EN RONDA LA CANCIÓN DE "LA MANE" HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=JU_82WUDBAA
- REALIZAR RONDA EN EL CANTO Y CUANDO INDICA MOVIMIENTOS REALIZARLOS.

ÁREA: EDUCACIÓN FISICA ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN GUÍA N° 2

PROPÓSITOS: TRABAJAR CON EL ELEMENTO, TODAS SUS VARIANTES POSIBLES. VIVENCIAR DISTINTOS TIPOS DE LANZAMIENTOS.

2) _ **LANZAMIENTOS:** CON PELOTA.

 LANZARLA CON DOS MANOS HACIA ARRIBA Y PASAR POR DEBAJO ANTES DE QUE CAIGA Y SIN QUE TE TOQUE.

 LANZARLA Y TOMARLA CON AMBAS MANOS.

 LANZARLA CON UNA MANO Y ATRAPAR CON DOS Y AL REVÉS

 LANZARLA, APLAUDIR Y ATRAPAR.

VIVENCIAR ESTOS EJERCICIOS CON UN COMPAÑERO DE LA FAMILIA Y LUEGO HACER PASES A LARGA DISTANCIA Y A CORTA, TRATANDO DE ATRAPARLO SIN QUE SE CAIGA.

ÁREA: EDUCACIÓN PLÁSTICA ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN GUÍA N° 2

PROPÓSITO: FAVORECER LA EXPLORACIÓN Y RECONOCIMIENTO DE FORMAS EN LA PINTURA.

ACTIVIDADES:

-EN LA IMAGEN DE LA GUÍA N°1

-CON LAS FORMAS ENCONTRADAS EN LA OBRA DE JOAN MIRÓ, DIBUJAR TU PROPIO PERSONAJE PUEDES AGREGAR SOL, ESTRELLAS, LUNAS, FORMAS GEOMÉTRICAS. PINTAR CON ROJO, AMARILLO, AZUL Y VERDE.

METACOGNICIÓN: ¿QUÉ PIENSAS DE LO QUE HAS HECHO? ¿TE GUSTÓ IMAGINAR ESTE PERSONAJE?

EQUIPO DIRECTIVO

DIRECTORA: BLANQUIER ADRIANA VICEDIRECTORA: HEREDIA CLAUDIA