

GUÍA DE ESPECIALIDADES GRUPO 2

ESCUELA: Comandante Cabot

CUE. 700031100

DOCENTES: Ibazeta Brenda, Morales Graciela, Argüello María Fernanda, Criado Marco.

GRADO: 4º Segundo ciclo. Nivel primario

TURNO: Mañana

ÁREAS: Ed. Musical, Educación Física, Ed. Tecnológica, Ed. Artes visuales.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: ¡A jugar se ha dicho!

CONTENIDOS:

- Estilo. Género. Ritmo: pulso
- Habilidades motoras básicas: salto
- Experimentación de diferentes maneras de dar forma a los materiales, reconociendo aquellos con propiedades similares pueden ser conformados mediante un mismo tipo de técnica.
- La imagen tridimensional: Volumen. Peso y equilibrio en formas fijas y en movimiento. El color en la bi y tridimensión. Mezclas espontáneas y orientadas de colores primarios y secundarios.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

Ed. Musical

- Interpretar corporalmente una canción, estilo y acompañamientos melódicos, atendiendo a las características de la obra musical.

Ed. Física

- Realizar movimientos segmentarios durante la ejecución de un movimiento global con independencia.

Ed. Tecnológica

- Diferenciar las propiedades del material.
- Distingue el proceso de fabricación del material.

Artes visuales.

- Crea y combina formas simples y complejas usando materiales encontrados en casa.
- Pinta las formas logradas con colores primarios y secundarios.

DESAFÍO: Crear un juego a partir de otro conocido, utilizando el mismo elemento.

ACTIVIDADES:**Ed. Musical****Juego de embolsados:**

Escucha atentamente la canción con la cual realizarás el juego “Esto es un party por debajo del agua- J Balvin” (te la enviaré por audio) y luego responde:

¿Qué estilo es?

A) Música folclórica B) Música popular (rap)

¿Qué tipo de género es la canción?

A) Vocal (sólo cantada)

B) Instrumental (sin voces)

C) Mixta (Instrumentos y canto)

Marca el ritmo con tu cuerpo puedes usar palmas, chasquidos o caminar mientras suene la música.

Por último reproduce la canción para poder jugar éste entretenido juego.

Ed. Física**Carrera de embolsados**

Es un juego muy popular .Para su desarrollo sólo se necesitan bolsas de rafia plástica y un buen espacio para saltar. Para ejecutar la carrera los chicos se introducen dentro de ellas y agarran con las manos la bolsa. Los chicos deben desplazarse sin salirse de las bolsas, ni caerse, lo más rápido posible.

**Juego. Saltar**

Con el juego del tejo realizamos la siguiente actividad: realizamos saltos con los números del tejo. En los números pares saltamos con dos pies y en los números impares saltamos con un pie. Por ejemplo comenzamos con el número uno. Realizamos un salto con un solo pie, luego con dos saltos con pies juntos. Así hasta terminar. Si se equivoca comienza de nuevo.

Ed. Tecnológica**La carrera de bolsas.**

Completa.

1. La materia prima de las bolsas con el que se juega a la carrera de embolsados es el.....
2. Las propiedades del plástico son
3. ¿Qué otros productos se obtienen con la misma técnica? Menciona diez.
4. Coloca las palabras que correspondan.

El plástico, fabricación y reciclado:

Primero, se inicia la de la materia prima, el

Luego, la que consiste en varios procedimientos de técnicas de conformación: extrusión, soplado, calandra, hilado, entre otros.

Por último, el de productos en el caso de las botellas plásticas.

Fabricación. Envasado. Extracción. Petróleo.

Artes visuales.

Crear un diorama (una maqueta) que represente el juego de la carrera de bolsas

1) Buscar cajitas de remedios que no sean muy chicas y de tamaños similares. También podemos juntar los cilindros de cartón del rollo de cocina o del papel higiénico.

2) Pintar las cajitas con témpera blanca o acrílico blanco y dejar secar. Pintar también una hoja tamaño A3 o cartón grande de verde y dejar secar. También podemos usar una cartulina verde en lugar de esto. Esta será la superficie (el suelo) de nuestra maqueta.

3) Dibujar con fibras o lápices de colores, pasto, piedritas y hojas sobre la base que pintamos de color verde. Dibujar con fibras de colores primarios y secundarios en cada una de las cajitas cada uno de los participantes del juego de las bolsas. Lo dibujaremos de la siguiente manera: en una de las caras más anchas de la cajita, de frente con su bolsa en acción de saltar y en la cara opuesta lo dibujaremos de espalda.

4) Pegar cada una de las cajitas con cinta adhesiva a la cartulina verde o base que pintamos de verde.

5) Por último podemos ir cambiando de posición a los jugadores cuando queramos o recrear jugando el juego de la carrera de bolsas con nuestra maqueta.

Resolución del desafío: Crear un juego a partir de otro conocido, utilizando el mismo elemento.

Te proponemos que pienses un juego utilizando bolsas grandes, medianas o pequeñas.

Deberás tener en cuenta las reglas, los elementos que necesitarás y la cantidad de participantes.

Saca fotos y mándalas al grupo.

Directivo a cargo: Rosana Firmapaz