



CUE: 700033400 E.E.E Luis Braille Sección: Estimulación Visual

Guía: 13. **Sección: Estimulación Visual**

Nivel: Primario- Secundario. Turno Tarde

Docentes: Sánchez Cintia, Villareal Elisa, Acosta Cristina, Moreno Gustavo, Zepeda Silvana, Godoy Mirta.

Área curricular: Estimulación Visual

Áreas Especiales: Computación, Tecnología, Educación Física, Música y Tejido

Contenidos: Orientación Espacial- Discriminación de Detalles- Memoria visual- Identificación y reproducción de símbolos- Secuencia y Copia de Modelo.

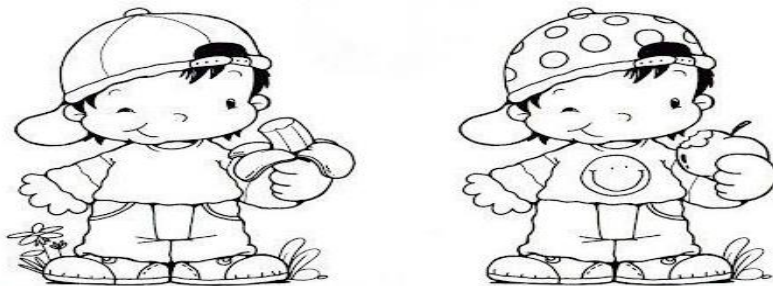
Tejido: Reciclaje de Papel Educación Física Participación y cooperación en actividades en interacción con y sin elementos acordando acciones; Computación: Hardware: Dispositivos de Almacenamiento; Tecnología: Pasta de papel. Música: Estilo: Música folclórica: Chacarera- Carnavalito. Estilo: Música folclórica. Carácter de la obra musical: Alegre, enérgico, etc. Música folclórica: Chacarera y Escondido. Ritmo: utilización del cuerpo como medio para la interiorización rítmica. Forma: utilización del cuerpo para el reconocimiento de las diferentes partes que componen la obra. Cerámica: Rememorar técnicas aprendidas y conocer personas ilustres ceramistas de actualidad.

Título de la Propuesta: ***"Gracias por el apoyo familiar durante este tiempo"***

Actividades

Día 1

Observa con atención y encuentra las 5 diferencias. Puedes solicitar ayuda.



Área Curricular: Cerámica.

Preparación: *Recuperamos saberes previos y nos preparamos para la semana de las artes.*

Materiales: actividades anteriores, 3 o 4 plastilinas, un palillo y un hisopo.



1. Tomamos las guías anteriores y nos disponemos a recordar los trabajos realizados. Buscamos en la guía N° 10, y con la plastilina formamos una maceta como lo realizamos en dicha guía; con la misma plastilina que usamos para hacer el cuenco, hacemos una pelota grande y con ayuda del palillo y el hisopo realizamos una cara marcando cejas- ojos- nariz- boca; y por último recordar las técnicas de decoración (pintura de piezas elaboradas) que aparecen en las guías N°9 (día 2) y N° 12.

NOTA: - La misma plastilina que utilizamos en esta guía, la vamos a utilizar en trabajos de guías posteriores.

Área Curricular: Tejido y Artesanías

En la clase anterior se pidió todo el material para comenzar con este proyecto, así es que manos a la obra. Vas a tomar el tarro de pintura vacío que conseguiste ,lo vas a lavar y secar bien y pedir a un adulto de la familia que le corte la manija, luego toma el papel que vas a utilizar(de revistas, folletos de cosméticos, bolsas de harina o cemento)y comienza a trozarlo con las manos (no usar tijera) en pedazos irregulares no muy grandes para luego comenzar a pegarlos sobre la superficie del tarro(aplicando engrudo o plasticola con un pincel o con la mano si te resulta más cómodo) ,superponiendo los pedazos entre si para que no queden espacios entre cada trozo de papel ;así cubrir toda la superficie del tarro, y dejar secar por lo menos dos días, luego aplicar barniz dos manos dejando secar entre cada aplicación por lo menos de 6 a 8 hora.

Día 2

Con ayuda descubre en la siguiente sopa de letras las palabras del lado derecho.

V R I T R A P M O C R F Y J L	AYUDAR
A A V F K T R D H Y Y P E N O	COMPARTIR
X F O C S O L I D A R I D A D	DAR
K W D A D L A U G I A M A P E	DIALOGO
N X P G P R F W S M I C R P A	GENEROSIDAD
S R G E O E A W R E C U B V K	IGUALDAD
F A U N R F Y M Z J N R F S U	PAZ
J D U E E G K O S R A U T G A	SOLIDARIDAD
Q U U R U I R R G K R E R Y U	TOLERANCIA
P Y N O Z T I E X O E C A K E	
X A E S U S S B R L L S A F K	
X X Z I S T Y V P Z O A B E H	
J J X D I J R L M S T X I T N	
C H J A E Y W Z L I L T V D V	
C K A D L W F V H V B X Z A X	

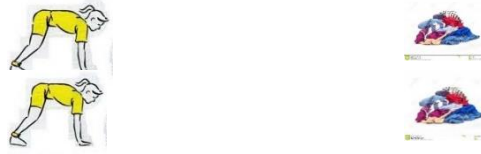
Área Especial: Educación Física

Ejercicio N° 1 (primera semana): Recursos: prendas de vestir (pantalón, camisa, remera, medias, sombrero, gafas, guantes, etc.), pañuelo o venda.



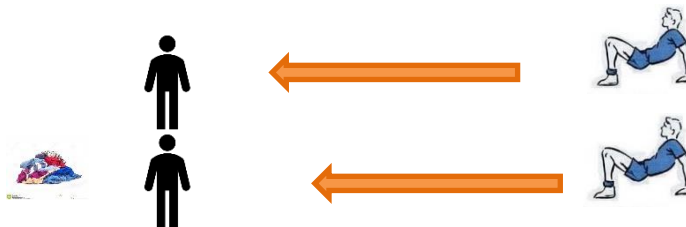
Dos participantes se colocarán una venda sobre sus ojos. Cada uno tendrá en frente (5 metros aprox.) prendas de vestir, apiladas y mezcladas (misma cantidad y variedad de prendas para ambos). Una tercera persona dará la orden de comienzo y los participantes se desplazarán en cuadrupedia hacia cada pila de prendas. El que logre vestirse más rápido es el ganador.

Variante: establecer un tiempo de juego, ejemplo: 30 segundos (a elección). El participante que más prendas logró ponerse suma puntos.



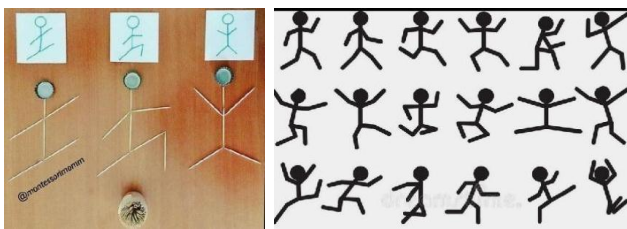
Ejercicio N° 2 (segunda semana): utilizar los mismos recursos que el ejercicio 1.

Colocarse en parejas y enfrentados a una distancia de 5 metros. Un jugador de la pareja tendrá una venda sobre sus ojos y la otra tendrá a su lado una pila de prendas de vestir (misma cantidad y variedad de prendas para ambas parejas). Una persona dará la orden de largada, y los participantes con vendas deberán desplazarse en cuadrupedia invertida hacia su pareja, allí buscará las prendas y tratará de vestir a su compañero. Establecer un tiempo de juego, ejemplo 1 minuto. La pareja que logró vestirse primero o el que tiene más prendas puestas suma puntos.



Día 3

Busca en casa palillos o palitos de madera, con ayuda de un adulto elaborar diferentes tarjetas como los ejemplos, el propósito es copiar el modelo.



Área Especial: Computación

- Mirar o escuchar el video sobre Hardware y Software: (<https://www.youtube.com/watch?v=wDzxyxXPPPs>)



- Escribe en la computadora la siguiente información. O en una hoja suelta si no tengo compu: (me leen y me ayudan si no puedo solito)

Una computadora es una máquina que recibe instrucciones y nos ayuda a resolver tareas. Sirven para comunicarse con amigos, para jugar, para aprender y buscar información, hacer y escuchar música, etc, están por todos lados.

Las partes de la computadora se dividen en 2: Hardware y software.

Hardware es la parte dura que se puede tocar, la parte material como el teclado, el monitor, el mouse, etc.

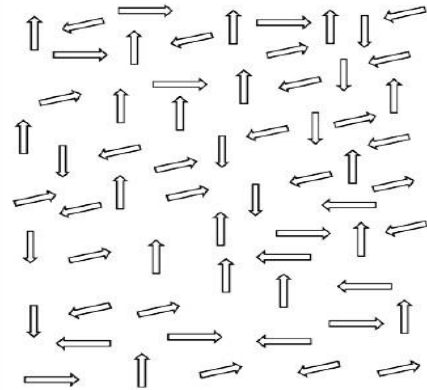


Día 4

Con mucha atención cuenta cuantas flechas hay: Total:



Total:



Área Curricular: Tecnología

En familia dialoga qué significa la palabra "Tradición" y "Costumbre". Plasmar en una hoja n°5 la definición de ambos términos con ayuda de un adulto.



Luego realizar la siguiente receta: masa de crémor tártaro.

Ingredientes: 6 tazas de harina común, 6 tazas de agua, 6 cucharadas de aceite de cocina, 3 tazas de sal fina, 2 cucharadas de crémor tártaro, colorantes vegetales o témperas de colores.

Preparación: unir todos los ingredientes (menos el colorante) en un recipiente que luego llevaremos al fuego, preferentemente de teflón ya que esto permitirá que no se adhiera a las paredes de la olla. Cocinar con el fuego moderado sin dejar de revolver, utilizar una cuchara de madera. Verán cómo se va evaporando de a poco el agua y los ingredientes se unirán. Una vez que toda la masa se unió y no está pegada a la olla, retirar y volcar sobre la mesa amasando bien hasta que se enfríe ¡Ten mucho cuidado



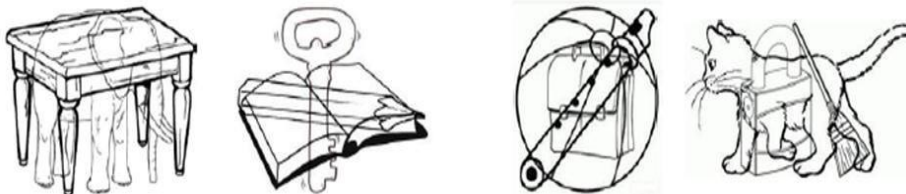
ya que está caliente!

Si deseas obtener muchos colores con esta masa, separar y colocar el color deseado, volver a amasar hasta que toda la masa haya quedado coloreada.

Una vez obtenida la masa modelar un mate y pegarlo en una hoja n°5.

Día 5

Menciona el nombre de los siguientes objetos superpuestos....



Área curricular: Música

1) Vemos el video que la profesora enviará por whatsapp de la canción "Carnavalito de la Llama que llama". Dialogamos en familia: ¿Quién aparece en la canción? ¿Se puede bailar?

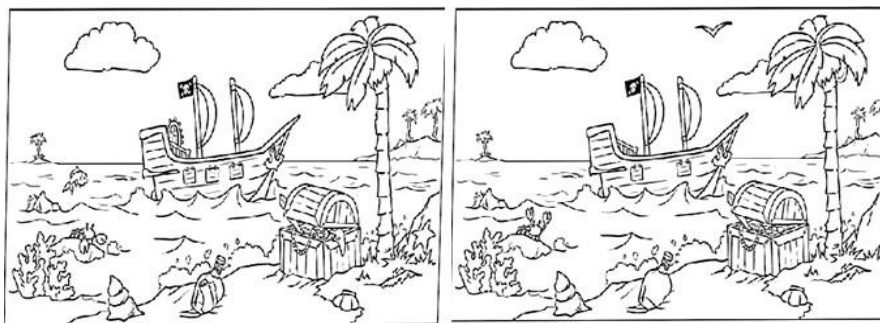
a) Volvemos a escuchar la canción y te invito a que en familia bailes este carnavalito siguiendo la coreografía que se te indica en el video

2) Prestamos atención al video de "Chacarera del Monte" donde explica la coreografía de la ese estilo de danza folklórica . (Sera enviado por whatsapp.)

a) Nos preparamos en familia para seguir la coreografía de la danza.

Día 6

Observa con atención y encuentra las 10 diferencias. Puedes solicitar ayuda.



Área Curricular: Tejido y Artesanías

Título de la propuesta: "Una Alfombra Muy Útil"

Contenido seleccionado: Reciclaje de recortes de Tela

Desarrollo de actividades:

Tomar las remeras de algodón (que se pidió en los materiales para este proyecto en la clase anterior) usando una tijera y con ayuda de un adulto, cortar por debajo de las mangas de la remera , todo el torso, luego sacar de ese rectángulo de tela que queda , todas las tiras que se pueda de unos 2cm de ancho aproximadamente .Cuando



tengas las tiras que cortaste de todas la remeras ,comenzar a trenzarlas de a 3 ,tratando de mezclar los colores que conseguiste ;puedes anudar o ayudarte con un trozo de cinta de papel para unir las tres tiras con las que realizaras la trenza, tanto al comienzo como al final del trenzado para que no se desarmen . Trenzar todas las tiras que obtuviste y reservar para la próxima clase.

Área Curricular: Cerámica.

2. Semanas de las Artes: comenzamos a prepararnos. En esta oportunidad vamos a conocer quién es "Luciano Polverigiani" (ceramista argentino).Lee con atención:

Luciano Polverigiani nace en 1973 en Buenos Aires, Argentina. En 1991 ingresa a la feria del Patio del Cabildo, C.A.B.A. Obtiene numerosos premios, entre otros, 1° Premio en: Cerámica Contemporánea (2009), Cerámica Ornamental (2010), Cerámica Modelado (2011), en los Salones Nacionales de Creatividad y Diseño Artesanal de Berazategui. Gran premio Adquisición Artesanía Contemporánea (2011). 4to Premio Salón Pequeño Formato (2000). 1° Premio Adquisición en el Salón Nacional de Artesanías del Bicentenario organizado por el Fondo Nacional de las Artes (2010). Premio Adquisición, rubro cerámica Alfarería (2011) Bienal de Artesanías de Buenos Aires. Es Maestro Nacional de Cerámica.

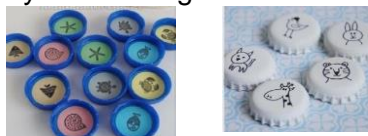
3. Leer atentamente el siguiente artículo sobre la entrevista al ceramista "Luciano Polverigiani" para conocer un poco más sobre él:

<http://vacioesformaformaesvacio.blogspot.com/2017/04/luciano-polverigiani-ceramica.html>

NOTA: - Las actividades 2 y 3 del área Cerámica de esta guía, estarán compartidas en audios por WhatsApp para contar con la opción de ser escuchados sus contenidos.

Día 7

¡JUEGO DE LA MEMORIA! Busca en casa diferentes tapitas puede ser como el modelo, mientras más encuentres más difícil será el juego, luego debes dibujar o pintar 2 tapitas iguales. El propósito es voltear las tapitas y por turnos dar vueltas 2 tapitas y si sus imágenes o color coincide gana. A DIVERTIRSE...

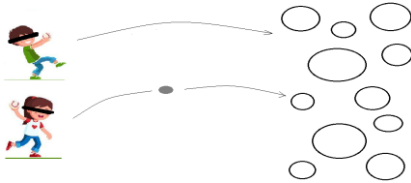


Área Especial: Educación Física

Recursos: Tiza o carbón (1), bolsa o pelota de trapo (2), vendas, corbatas o remeras (2). Dos personas, se van a colocar uno al lado del otro, con los ojos tapados y una bolsa de trapo cada uno. A la orden de un familiar van a lanzar la bolsa intentando que caiga dentro de los círculos dibujados en el suelo a 10 metros, para sumar puntos.



Luego deben buscar la bolsa y regresar para lanzar nuevamente. El familiar indica donde está la bolsa para buscarla. Realizar 10 lanzamientos cada uno, sumar todos los puntos posibles. Círculos chicos 5 pts, grandes 10pts.



Día 8

Observa con atención y cuenta cuantos imágenes iguales hay.... ¡Vamos tu puedes!



Área: Computación

Software es la parte que no podemos tocar, esos son los programas por ejemplo Windows que es el Sistema Operativo, Word que sirve para escribir texto, Paint que sirve para dibujar, etc.

Un robot necesita un software, o sea un programa para que se mueva y reciba órdenes. Una lista ordenada y precisa de instrucciones, cómo las que estuvimos trabajando en las otras guías, para saber lo que tiene que hacer. Por ejemplo para que agarre una caja y la mueva del lugar:

- Paso 1: Avanzar 4 pasos
- Paso 2: Cerrar brazos
- Paso 3: Dar media vuelta
- Paso 4: Avanzar 4 pasos
- Paso 5: Abrir brazos

- Invento la lista de instrucciones que le daríamos a un robot, para que nos pase un "vaso de agua de la canilla". (Tener en cuenta los pasos que se dieron en el punto anterior) Nos puede ayudar un familiar y podemos hacer de cuenta que somos el robot y seguir esas instrucciones! Suerte!!!



Día 9

Reutilizando los palillos debe elaborar un cuadro familiar utilizando unos modelos creativos.

A CREAR!!!



Área Especial: Tecnología

Con ayuda de un familiar realizamos la siguiente pasta siguiendo los pasos que figuran en la receta

Pasta De Papel

Ingredientes para preparar la PASTA DE PAPEL

- ½ kg. de cola vinilica
- ½ kg. de papel de diario
- Tiza en polvo

@actrbllo

http://www.imageneseducativas.com

PREPARACIÓN

- * Se remoja el papel cortado en trozos y se deja uno o dos días en muna lata bien cubierta de agua
- * Luego se escurre y se la coloca sobre la mesa, formando una corona
- * En el centro de la corona se coloca la cola vinilica.
- * Se va uniendo y mezclando con tiza
- * Se amasa hasta que se desprege de las manos y de la mesa.

RECOMENDACIONES

- * Si la pasta que muy blanda colocarle un poco de más de tiza
- * Si por el contrario queda muy dura colocarle un poco más de cola

Con la pasta que realizaste puedes hacer unos cacharos como muestra la imagen.



Dejarlo secar, lo lijamos y pintamos como más nos guste.

Día 10

Recordando la fecha patria: 9 de julio "DIA DE LA INDEPENDENCIA" elaborar un acta de independencia con el título: SOMOS LIBRES PORQUE:.....

Área curricular: Música

1) Prestamos atención al video "juego con vasos" que la profesora de música te enviará por whatsapp.

a) En familia seguimos jugamos con los vasos haciendo ejercicio rítmico con otro soporte Melódico sobre la mesa.

2) Escuchamos y prestamos atención al video de la coreografía de la danza folklórica El Escondido. (Sera enviado por whatsapp).

a) Nos preparamos en familia para seguir la coreografía de la danza.

Directora: Pelletant Marisa