

GUÍA DE ESPECIALIDADES GRUPO 2

ESCUELA: COMANDANTE CABOT

CUE. 700031100

DOCENTES: ARGUELLO MARÍA FERNANDA, CRIADO MARCO, MORALES GRACIELA, IBAZETA BRENDA.

GRADO: 2º PRIMER CICLO. NIVEL PRIMARIO

TURNO: MAÑANA

ÁREAS: ED. TECNOLÓGICA, ED. ARTES VISUALES, EDUCACIÓN FÍSICA, ED. MUSICAL.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: JUGANDO CON EL CUERPO.

CONTENIDOS:

IDENTIFICACIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS RELACIONADOS CON LA NECESIDAD DE OBTENER MUCHOS PRODUCTOS EN SERIE, MEDIANTE OPERACIONES DE REPRODUCCIÓN DE FORMAS O FIGURAS.

IMAGEN BIDIMENSIONAL: COLOR, TEXTURAS.

PRÁCTICAS CORPORALES MOTRICES Y LUDOMOTRICES EN LA INTERACCIÓN CON OTROS.

MOVIMIENTO CORPORAL: PAUTADO, SILENCIO, GÉNERO, RITMO.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

EDUC. TECNOLÓGICA

- IDENTIFICA EL TIPO DE MATERIAL CON EL MEDIO TÉCNICO APROPIADO.
- DETERMINA SOLUCIONES PARA OBTENER PRODUCTOS SERIADOS A TRAVÉS DE REPRODUCCIÓN DE FORMAS O FIGURAS.

ARTES VISUALES

- DIBUJA UN AUTORRETRATO DE CUERPO COMPLETO A UN TERCIO DE SU TAMAÑO REAL.
- PINTA LAS DISTINTAS PARTES CON COLORES PRIMARIOS, SECUNDARIOS Y TEXTURAS GENERADAS CON CÍRCULOS, RAYAS EN DIAGONAL Y PUNTOS.

EDUC. FÍSICA

- IDENTIFICA LAS DISTINTAS PARTES CORPORALES.

EDUC. MUSICAL

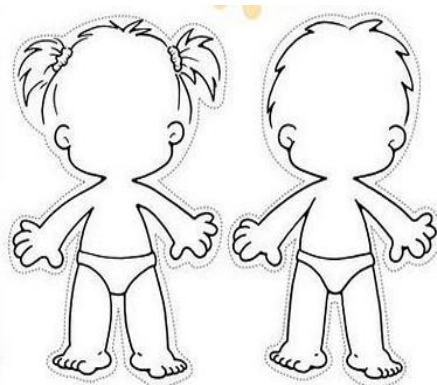
- EXPERIMENTA DESPLAZAMIENTOS LIBRES Y FIGURAS COREOGRÁFICAS LIBRES Y PAUTADOS DE DIFERENTES ESTILOS.
- EJECUTA PULSACIONES REGULARES EN SINCRONÍA CON EL DISCURSO MUSICAL

DESAFÍO: DISEÑAR ACTIVIDADES LÚDICAS QUE INVOLUCREN LAS PARTES DEL CUERPO.

ACTIVIDADES:**TECNOLOGÍA:**

DIBUJA LA FIGURA DEL CUERPO HUMANO PARA REALIZAR UN JUEGO.

- 1) BUSCA HOJAS DE DIARIOS Y PEGA CADA UNA FORMANDO UN RECTÁNGULO.
- 2) CON AYUDA DE MI FAMILIA MARCO EL CONTORNO DE MI CUERPO.
- 3) LUEGO RECORTO POR LA LÍNEA.
- 4) ESTA VEZ, DIBUJA TRES VECES MÁS PEQUEÑA LA FIGURA DE TU CUERPO.
- 5) ¿QUÉ MATERIALES USASTE PARA HACER EL DIBUJO?
- 6) ¿QUÉ HERRAMIENTA UTILIZASTE PARA RECORTAR LA FIGURA?
- 7) ¿TODOS TUS DIBUJOS SALIERON IGUALES?

**ARTES VISUALES.**

DIBUJA (EN CARTULINAS, PAPEL AFICHE, PLANCHAS DE CARTÓN U HOJAS DE DIARIO ETC) LA FIGURA DE TU CUERPO TRES VECES EN DIFERENTES TAMAÑOS (REAL, CHICA Y MÁS CHICA).

AGREGAR ROPA EN LA FIGURA DE TU CUERPO QUE ELIJAS DIBUJANDO: ZAPATOS O ZAPATILLAS, PANTALONES Y REMERA.

PINTAR CADA UNA DE ESTAS PRENDAS DE VESTIR CON CADA UNO DE LOS TRES COLORES PRIMARIOS (ROJO, AMARILLO O AZUL) Y TRES SECUNDARIOS (NARANJADO, VERDE O MORADO).

AGREGAR A UNA DE LAS PRENDAS DE VESTIR PUNTITOS DE COLORES, GENERANDO TEXTURAS.

ELIGE OTRA Y DIBUJA PEQUEÑOS CÍRCULOS EN LA PRENDA Y POR ÚLTIMO PEQUEÑAS RAYAS EN DIAGONAL EN LA PRENDA QUE QUEDÓ, TAMBIÉN GENERANDO TRAMAS Y TEXTURAS.



EDUCACIÓN FÍSICA.

EL ALUMNO CORTARÁ EL CONTORNO MARCADO DEL CUERPO, COLOCARÁ SU NOMBRE Y APELLIDO, LO PEGARÁ SOBRE LA PARED DEL PATIO A METROS DE DISTANCIA DEL NIÑO MARCANDO COMO PUNTO DE PARTIDA UNA LÍNEA DE INICIO. A LA ORDEN DEL ADULTO O ACOMPAÑANTE, SALE CORRIENDO Y MARCA CON UNA CRUZ LA PARTE QUE LE INDICA EL FAMILIAR, SIN DETENERSE. CUANDO TERMINA DE MARCAR TODO VUELVE A VER SU PUNTAJE, 10 PUNTOS POR CADA CRUZ QUE HIZO BIEN.



JUEGO: ESTATUAS

CONSISTE EN BAILAR DE MANERA ALOCADA Y DIVERTIDA MIENTRAS SUENA LA MÚSICA. CUANDO EL ADULTO PARA LA MÚSICA, LOS NIÑOS DEBEN CONVERTIRSE EN ESTATUAS E INTENTAR QUEDARSE EN LA POSICIÓN MÁS RARA. LUEGO DEBEN BAILAR CON LA PARTE DEL CUERPO QUE LES DIGA EL ADULTO TENIENDO QUE DEJAR EL RESTO DEL CUERPO COMPLETAMENTE QUIETO. GANARÁ UN PUNTO POR CADA PARTE DEL CUERPO QUE HAGA BAILAR.

EDUCACIÓN MUSICAL.

AHORA ¡VAMOS A MOVER EL CUERPO! AL RITMO DE LA LETRA DE LA CANCIÓN MOVIENDO LAS PARTES QUE INDICA “EL BAILE DEL MOVIMIENTO”

¿QUÉ PASA, CUANDO SE DETIENE LA BATERÍA?



LA CANCIÓN ES:

- A) SÓLO INSTRUMENTAL (SÓLO INSTRUMENTOS)
- B) VOCAL (SÓLO VOCES O CANTO, SIN INSTRUMENTOS)
- C) MIXTA (INSTRUMENTOS Y VOCES)



APRENDE UNA PARTE DE LA CANCIÓN Y
CON LAS MANOS MUÉVELAS COMO SI TUS MANOS
ESTUVIESEN CANTANDO LA LETRA.

DESAFÍO: DISEÑAR ACTIVIDADES LÚDICAS QUE INVOLUCREN LAS PARTES DEL CUERPO.

CON LA SILUETA DE TU CUERPO DE TAMAÑO REAL DEBERÁS PENSAR EN UN JUEGO.

PONERLE NOMBRE AL MISMO Y TAMBIÉN REGLAS PARA PODER JUGARLO.

LUEGO MANDAS FOTOS A LOS PROFES Y UN AUDIO EXPLICANDO CÓMO SE JUEGA.

DIRECTORA: ROSANA FIRMAPAZ