

GUÍA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: Benito Linch.

CUE: 700053600

DOCENTES: Agüero, Luciana -Díaz Marisel -Flores, Juana -Reynoso, Leticia.

GRADO: 6°-Primer Ciclo-Nivel Primario.

TURNO: Jornada Completa.

ÁREAS CURRICULARES: Educación Física, Teatro, Plástica, Música.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Botero y su pintura musical”

CONTENIDOS A DESARROLLAR:

ED. Física:

- Habilidad motriz fina
- Valores.
- Habilidad motriz manipulación, locomotivas y no locomotivas

Teatro:

- Elementos de la estructura dramática: personaje, historia/ argumento.

Plástica:

- Imagen bi y tridimensional, -color-mezcla-líneas, puntos, texturas.

Música:

- Clasificación vocal: femenino, niño y masculino.
- Componentes musicales: notas y figuras musicales.
- Atributos del sonido: Duración.
- Instrumentos musicales.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

**Ed. Física:**

-Desarrolla la habilidad motriz fina y habilidades locomotivas y no locomotivas a través de las obras de Fernando Botero.

**Teatro:**

-Crea roles y caracteriza personajes a partir de datos físicos y/o comportamientos y actitudes.  
-Utiliza imágenes para crear historias cortas.

**Plástica:**

-Diferencia figuras bi y tridimensionales.  
- Aplica texturas y colores estableciendo en la composición figura y fondo.

**Música:**

- Discrimina auditivamente, altura y duración del sonido.  
-Reconoce y grafica de manera correcta notas y figuras musicales, así como también reconoce auditivamente figuras musicales.  
-Determina familia de instrumento según su elemento vibrante.

**DESAFÍO:**

-Confecciona un breve cuento utilizando las imágenes de Botero, trabajadas en cada área.

ACTIVIDADES:

**Educación Física:**

1-Mirar con atención las imágenes u obras de Fernando Botero.

2- Menciona de manera breve los valores que puedes observar en su obra "Familia"



3- De acuerdo a la obra vista de Botero, menciona un ejercicio físico para mantener la salud, evitar la obesidad y el sedentarismo.

4- Busca y copia el significado de salud- obesidad- sedentarismo.

5- Realiza un circuito de capacidades que integre: saltos, lanzamiento y desplazamiento. (Correr, galope lateral, trotar, caminar.)

**Teatro:**

1) Presta mucha atención a la siguiente obra del pintor colombiano Fernando Botero, observa el título y su imagen.



**Botero - Una familia**

2) En tu carpeta o cuaderno arma una lista con los personajes, asignándole a cada uno, un nombre.

3) Imagina y escribe un diálogo entre los personajes. Pueden no hablar todos (Ej. Puedes tomar sólo dos e inventar un diálogo entre ellos). Algunas cosas para tener en cuenta:

a) De ser posible, que tu historia pase por los tres momentos de la trama: introducción (planteamiento del problema), nudo (conflicto) y desenlace (resolución del conflicto).

b) Recuerda que los personajes están en UN LUGAR, úsalo a tu favor, tal vez haya "algo" en ese lugar que sea motivo de discusión.

**Plástica:**

Realizar una composición bi y tridimensional basado en la obra de Fernando Botero.

Para realizar esta actividad debes armar un soporte de cartón de 30cm x 40cm.

- Pinta o recubre el cartón con un color claro.
- Observa una foto familiar como la obra artística de Fernando Botero, piensa cómo podrías plasmarla en tu soporte.
- Recuerda aplicar partes con bidimensión y tridimensión. Para ello puedes utilizar, papeles, yeso, masa de sal, cartón, témperas, lanas, trozos de tela o revistas.
- Para pintar puedes utilizar tus dedos, pincel, esponja, etc. para lograr la textura.
- Coloca un marco a tu obra.

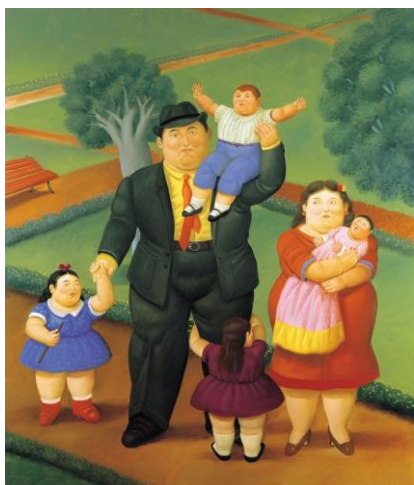
***¡Disfruta de tu trabajo tienes libertad para realizarlo, aplicando el material que tienes en casa!***

**Música:**

1)- Observa la obra “La Familia” de Fernando Botero y determina qué tipo de voces reconoces por medio de la imagen.

2)- Observa la obra de F. Botero “Músicos” y clasifica los instrumentos según la familia a la que corresponden. (Familia de: cuerdas, viento de madera, de metal, etc.)

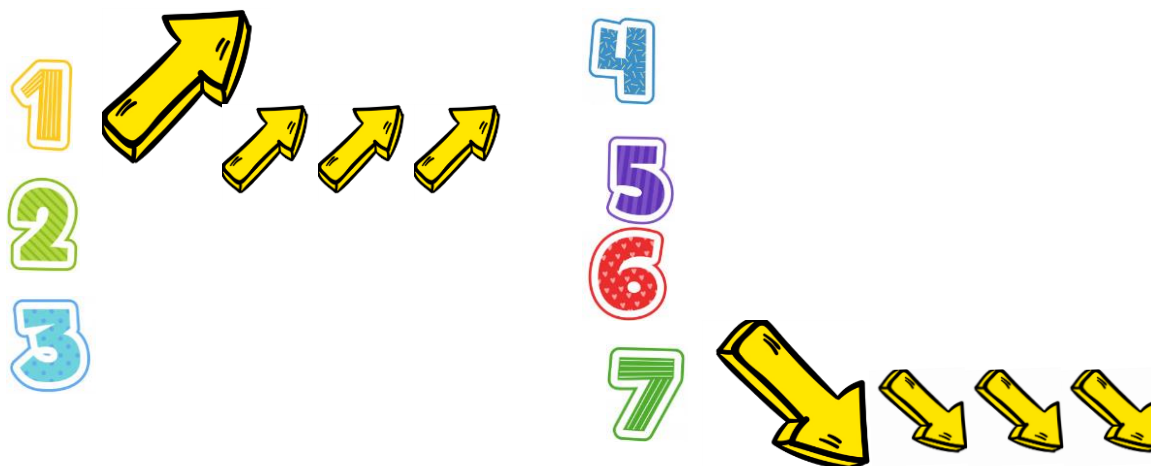
**“La Familia”**



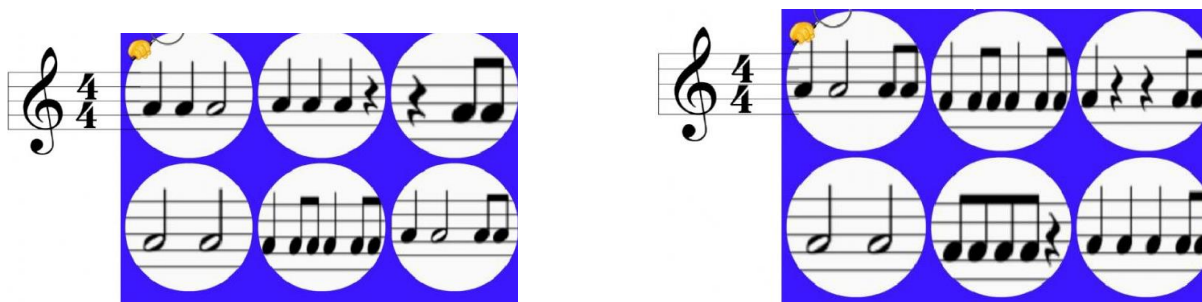
**“Músicos”**



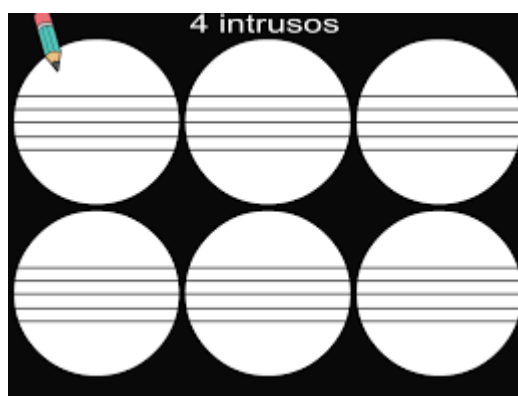
3)- Escucha el audio y determina sonidos cortos y largos siguiendo el sonido del violín y represéntalo con flechas largas apuntando hacia arriba (agudos) o abajo (graves) para sonidos largos y con flechas más cortas hacia arriba o abajo para los sonidos cortos.



4)- Aquí tenemos compases (círculos) de 4 tiempos, pero hay un intruso que no tiene la misma cantidad de tiempos, encuéntralo.



5) Crea a tu propio intruso, la suma de los tiempos de las figuras de cada círculo debe ser de **tres**. Ejemplo: 1 negra + 1 blanca = 3 tiempos. Tú puedes elegir el valor de tiempo que tendrá tu intruso (puede ser de 2 o de 4 tiempos).



Directora: Mirta Elsa Tejada.