

**GUÍA 22 DE ÁREAS DE ESPECIALIDADES DE RETROALIMENTACIÓN 1****Escuela:** Falucho Turno Tarde**Grado:** 5º Quinto**Ciclo:** Segundo**Nivel:** Primario**Turno:** Tarde**Área/s:** Educación Física, Educación Musical, Plástica, Educación Tecnológica.**Título de la propuesta:** “Una Tarde de Juegos”**Desafío:** Organizar de una tarde divertida a través de diferentes actividades recreativas**Actividades de Retroalimentación.**

Los alumnos deberán enviar evidencias fotográficas, audio o video (dependiendo de cada área). Se trabajará del 16/11/20 hasta 20/11/20, Luego deben enviarla terminada la guía al correo: (segundociclofalucho@gmail.com) para poder ser evaluado

**Área:** Artes Visuales**Docente:** Rojas Alexander**Contenido:** Representación del movimiento (Traslación). Figura y fondo.**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

- Reconocer figuras dentro de una superposición, usando la cognición.
- Detectar, diferenciar y seleccionar estímulos visuales y ejercitar la expresión de ideas propias
- Analizar y reflexionar en los procesos de producción favoreciendo el desarrollo del pensamiento crítico.

**Actividades: Escenario 1**

“Movimiento en el juego”

1) Introducción: En una tarde divertida no puede faltar diferentes juegos o deportes. Al realizar diferentes deportes y juegos el cuerpo necesita ciertos movimientos en el espacio. Entonces nos preguntamos ¿Cómo se puede representar el movimiento en una imagen?

2) Crear una representación de movimiento a través de un dibujo de un personaje practicando su deporte favorito. Luego pintarlo con lo que dispongan crayones, fibras, marcadores, lápices, temperas. Se puede agregar, recortes de revista, papeles de colores etc. Ejempló:



**Área:** Educación Tecnológica

**Docente:** Reta Nélide

**Contenido:** Máquinas simples- materiales – propiedades

**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

- Identifica máquinas simples en los diferentes productos tecnológico.
- Reconoce a través de la observación las máquinas simples y los materiales con que están fabricado y sus propiedades

**Actividades**

- 1) Observa la imagen: Una Tarde de Juego
  - a) Indica que tipo de máquinas simples corresponde a cada juego: Plano inclinado, palanca, manivela y polea.

		¿Qué máquina simple corresponde a cada juego?
1		
2		
3		
4		

- 2) Completa el cuadro según corresponda.

Producto tecnológico (máquina simple)	Materiales	Propiedades: Duro, Blando, Flexible

**Área:** Educación Física.**Docente:** De la Vega Flavio**Contenido:** Participación en encuentros recreativos, atléticos y deportivos, con sentido integrador.**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

- Participa activamente en los juegos.
- Respeta reglas y funciones.

**Actividades**

Buscar y seleccionar juegos motores, tradicionales o deportivos (por lo menos dos).

-Explicar uno de los juegos seleccionados (como se juega) puede ser escrito o verbalmente (audio o video).

-Luego invita a tu familia o amigos a jugar. Registrar con video un fragmento del juego (no más de 2 minutos)

**Área:** Educación Musical**Docente:** Fuentes Graciela**Contenido:** SONIDO Cualidades de los sonidos. VOZ recursos de la voz PERCUSION CORPORAL sincronización con el pulso dado**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

- Produce efectos vocales sonoros con el propio cuerpo, la voz u objetos sonoros atendiendo a la cualidad del sonido acompañando la melodía percutiendo pulso acento o acompañamientos sencillos

**Actividades****Consigna:** Jugando con la música realizando la siguiente actividad.

**1) Jugamos con la música**

Busca una canción que te guste o escucha esta opción: La DANZA DE LOS 7 SALTOS. Busca sonidos corporales y objetos sonoros (vasos, cucharas) para acompañar rítmicamente la canción, teniendo en cuenta que puedes marcar el pulso, acento o ritmo de la canción, pero además tiene que tener las cuatro cualidades del sonido ALTURA INTENSIDAD DURACION Y TIMBRE. Grabar y enviar la audición

**2) Sonorizamos un cuento**

Buscar algún cuento trabajado en este año o inventar uno que tenga palabras para sonorizar teniendo en cuenta todos los atributos del sonido que hemos visto en guías anteriores del sonido podemos fabricar instrumentos cotidianos (elementos descartables de uso cotidiano como botellas) o usar instrumentos musicales, hablando de diferentes maneras, con voz más gruesa, o imitando la voz de algún personaje, o hablando dentro de un vaso, para sonorizar el cuento, considerando todos los atributos del sonido Altura( grave- agudo) Intensidad( fuerte – suave) Duración ( largo – corto), grabar y enviar al correo



**Directora:** González Ivana

**Vicedirector:** Carlos Arnáez