

**GUÍA DE ESPECIALIDADES GRUPO 3**

**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

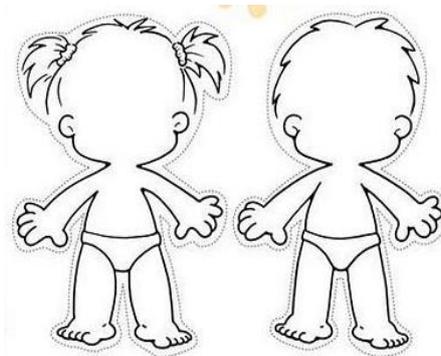
**DESAFÍO:** DISEÑAR ACTIVIDADES LÚDICAS QUE INVOLUCREN LAS PARTES DEL CUERPO.

**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.



**ARTES VISUALES.**

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

AGREGAR ROPA 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).



**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.



### 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?

APRENDE UNA PARTE DE LA CANCIÓN Y CON LAS MANOS REALIZA SIGUE EL RITMO (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