

GUÍA DE ESPECIALIDADES GRUPO 3

ESCUELA: Comandante Cabot

CUE. 700031100

DOCENTES: Morales Graciela, Ibazeta Brenda, Argüello María Fernanda, Criado Marco.

GRADO: 6°. Segundo ciclo. Nivel primario

TURNO: Mañana

ÁREAS: Educación Física, Ed. Musical, Ed. Tecnológica, Ed. Artes visuales.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: ¿Bailemos?

CONTENIDOS:

- Capacidades coordinativas y expresión corporal.
- Estilos. Género. Ejecución instrumental.
- Análisis de las acciones que realizan las personas: encendido, apagado, etc., al utilizar artefactos eléctricos hogareños que poseen dispositivos de control manual y compararlas con las que utilizan artefactos que producen cambios sin la intervención directa de las personas.
- La imagen bidimensional: La línea y el color. La imagen tridimensional: la forma.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

Ed. Física.

- Realiza movimientos segmentarios durante la ejecución de un movimiento global con independencia.

Ed. Musical.

- Identifica auditivamente y traduce vocal, instrumental y gráficamente la estructura formal de melodías y obras musicales

Ed. Tecnológica

- Reconoce los elementos de control, motor, indicadores y actuadores.
- Diferencia las acciones de control y ejecución.

Artes visuales.

- Crea y combina formas simples y complejas usando materiales encontrados en casa.
- Pinta las formas logradas con colores descriptivos y comunicativos.

DESAFÍO: Crear una coreografía.

ACTIVIDADES:

Ed. Musical



El juego del Dj.

Escucha el mix de canciones que te enviaré por audio y clasifica según su estilo: folclórico, popular o académico.

Ordénalos correctamente según los vas escuchando.

Elige uno y responde ¿A qué género pertenece?

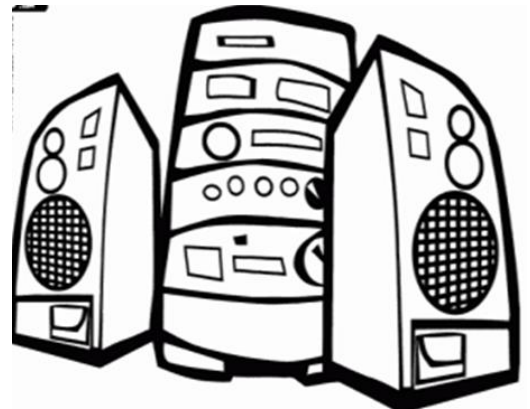
- A) Vocal
- B) Instrumental
- C) Mixta (instrumental y vocal)

Ed. Tecnológica

¡Vamos a analizar el equipo de música del dj.!

1. ¿Es una máquina o herramienta?
2. ¿Cuáles son los elementos de control e indicadores?

Marca con un círculo azul los de control y con rojo los indicadores.



Artes visuales.

Representar en volumen los elementos que usa un DJ para poner y mezclar música: una bandeja mezcladora de DJ, una notebook y dos parlantes.

1. Buscar en internet imágenes de referencia de como son éstos objetos.
2. Buscar cajitas de remedios de diversos tamaños.



Combinar las cajitas pegándolas con plasticola o cinta adhesiva y obtener una forma cercana o similar a lo que son estos objetos. Pintar nuestras construcciones de blanco y dejar secar. Finalmente dibujar con fibras de colores los detalles como perillas, diales y botones.

EDUCACIÓN FÍSICA

Realiza estos ejercicios de calentamiento. Cada uno lo harás durante un minuto aproximadamente.

EJERCICIO	DIBUJO	EJERCICIO	DIBUJO	EJERCICIO	DIBUJO	EJERCICIO	DIBUJO
Camino suavemente sobre talones y puntas de pie		Camino con gran movimiento de brazos.		Camino con movimiento de brazos adelante y atrás.		Camino elevando piernas.	
Camino flexionando el tronco hasta tocar los pies.		Trote elevando rodillas.		Trote elevando talones a glúteos.		Corro haciendo círculos con los brazos hacia adelante, hacia atrás.	

Estos ejercicios te ayudarán para que los realices antes de hacer la coreografía del desafío que a continuación te proponemos en esta guía.

DESAFÍO: Crear una coreografía.

Busca y elige una canción o mix de canciones que sean de tu agrado y realiza una coreografía.

Sencilla, compleja o como te salga.

Envía tu video a los profes.

Directora: Rosana Firmapaz