

**GUÍA ESPECIALIDADES GRUPO 3**

**ESCUELA:** Comandante Cabot

**CUE.** 700031100

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

**GRADO:** 3º. Primer ciclo. Nivel primario

**TURNO:** Mañana

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

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** ¡Jugar es la actividad más linda!

**CONTENIDOS:**

- La imagen tridimensional: Bi y tridimensión. Colores primarios.
- La forma tridimensional: plano y relieve. Procedimientos para modelado y ensamblado.
- Ajuste del equilibrio a los requerimientos de situaciones cambiantes
- Elaboración de productos, seleccionando los materiales y las técnicas más apropiadas, diferenciando insumos, operaciones y medios técnicos.
- Forma: Partitura analógica. Ritmo: Pulso, métrica regular. Movimiento corporal.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:**

Artes Visuales.

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

Ed. Física

- Combina diferentes desplazamientos, alcanzando el equilibrio en distintas posiciones.

Ed. Tecnológica

- Diferencia las etapas de elaboración del jugo.
- Distingue la materia prima, medio técnico y operaciones.

Ed. Musical

- Reconoce grafismos analógicos de la lecto-escritura musical. Coordina acciones sucesivas en diferentes planos corporales en sincronía con el discurso musical

**DESAFÍO:** Diseñar y desarrollar actividades de producción de juegos.

**ACTIVIDADES:**

**Artes visuales.**

Crea un diorama (una maqueta) que represente el juego del tejo.

Buscar dos o tres cajitas de remedios que no sean muy chicas y de tamaños similares.



También podemos juntar los cilindros de cartón del rollo de cocina o del papel higiénico.

Pintar las cajitas con témpera blanca o acrílico blanco y dejar secar. Pintar también una hoja tamaño A3 o cartón grande del color del suelo que queramos

representar (si son baldosas de la vereda, si es césped, si es pavimento de la calle, etc. También podemos usar una cartulina de color en lugar de esto. Esta será la superficie (el suelo) de nuestra maqueta.



Dibujar sobre la base que pintamos con fibras o lápices de colores por un lado el tejo y luego pasto, piedritas y hojas secas o lo que queramos agregar. Dibujar con fibras de colores primarios en cada una de las cajitas cada uno de los participantes del juego del tejo. Lo dibujaremos de la siguiente manera: en una de las caras más anchas de la cajita, de frente y en acción de saltar o parados, y en la cara opuesta lo dibujaremos de espalda.

Pegar cada una de las cajitas con cinta adhesiva a la cartulina o base que pintamos.

**Ed. Física**

Se dibuja un tejo sobre el suelo. Tomamos un trozo de cáscara de naranja, para cada participante.

Se lanza el elemento sobre el cuadro con el número uno. Si cae dentro de él, tendrán que ir saltando por los demás cuadros en orden y con los dos pies juntos y luego volver. Si lo consiguen, volverán a tirar, pero ahora sobre el segundo cuadro. El juego seguirá hasta que la cáscara haya pasado por todos los cuadros. Desde el momento que falles al lanzar porque no cae en el cuadro que te corresponde, o bien, porque pisas línea, pierdes el turno y le toca a tu acompañante.



**Ed. Tecnológica**

La naranja es un elemento manipulable tanto para jugar con su cáscara como para hacer un rico jugo.

1) Ordena los pasos necesarios para elaborar el jugo de naranja. Coloca números del 1 al 6.



2) ¿En qué se transformaron las naranjas?

### Ed. Musical

Jugamos en familia: Escucha la canción "El baile de las frutas" (que te enviaré por audio) de Pica-Pica e inventa un movimiento diferente para cada fruta, así la persona con la que estas imitará tus movimientos, pero cuidado porque si te olvidas o el que imita se equivoca pierde 10 puntos. Empezaremos con una puntuación de 100 puntos.

Elige una parte de la canción canta y camina al ritmo de la música.

**Resolución del desafío:** Diseñar y desarrollar actividades de producción de juegos.

Te proponemos armar el siguiente juego de mesa: **Adivina que...**

- **Escribe cada una de las siguientes preguntas, en un papel del tamaño de una carta.**

**¿Qué fruta necesitas para realizar un jugo?**

**¿Puedo volver a tirar si la cáscara no cae en el número que me toca cuando juego al tejo?**

**¿Qué frutas se mencionan en el baile de las frutas? menciona 2**

**¿Qué partes del cuerpo trabajo en el tejo dibujado en el piso?**

**¿Con qué objeto propuesto en Ed. Física tirábamos a los números para jugar?**

**¿Qué objetos necesitábamos para hacer el juego del tejo propuesto por el profe de plástica?**

**¿Qué pasa si piso la línea del tejo mientras estoy jugando?**

**¿Qué otro objeto puedo usar para tirar en el tejo?**

- **Puedes escribir otras preguntas que se te ocurran.**
- **Ponlas sobre la mesa y mézclalas del lado del revés, levanta de a 1 y responde lo que recuerdas.**
- **¡Cada respuesta tiene 20 puntos si no las contestas del todo bien tendrás la mitad del puntaje o sea 10 puntos, si no respondes bien 0 pts. ¡Diviértete!**

Directora: Rosana Firmapaz