

GUÍA DE ESPECIALIDADES GRUPO 2

ESCUELA: Comandante Cabot

CUE. 700031100

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

GRADO: 5° Segundo ciclo. Nivel primario

TURNO: Mañana

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

TÍTULO DE LA PROPUESTA: ¡Con juguetes también juego!

CONTENIDOS:

- Género. Instrumentos: clasificación. Forma
- Capacidades condicionales y coordinativas.
- Análisis de máquinas que transforman materiales o transportan cargas.
- La imagen tridimensional: posibilidades y relaciones compositivas en el espacio. El color: En la bi y tridimensión. Mezclas espontáneas y orientadas de colores primarios y secundarios.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

Ed. Musical

- Reconoce auditivamente y describe las características expresivas de la obra musical

Ed. Física

- Tracciona y transporta al compañero y/o elemento.

Ed. Tecnológica

- Diferencia el tipo de máquina.
- Reconoce el uso de máquinas accionadas por la energía reemplazando las manuales.

Artes visuales.

- Crea y combina formas en movimiento, simples y complejas en la tridimensión.

DESAFÍO: Construir en tamaño pequeño un juguete.

ACTIVIDADES:**Ed. Musical.**

Escucha la canción que te enviaré por audio, Yakety sax(canción para persecución) y luego empieza el juego propuesto por la profesora: la carretilla. Cuando hayas finalizado responde las siguientes preguntas:

¿A qué género pertenece?

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

¿Qué instrumento es el que se destaca?

- A) El saxofón
- B) El tambor

¿A qué familia de instrumentos pertenece el mismo?

- A) Cuerdas
- B) Vientos



Escucha atentamente y analiza sus partes: ¿Cuándo repite es igual a la primera parte o diferente?

Ed. Física**Juego: la carretilla**

Esta actividad se realiza en parejas. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies.



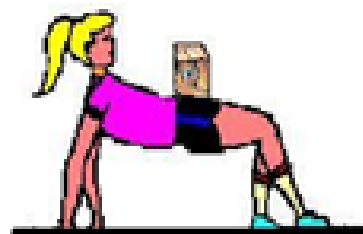
Se marca una línea de inicio a 6 metros se coloca una botella para indicar la llegada.

A la orden debe salir en la posición de carretilla ir y volver.

Cambia y lo realiza el que llevó.

Cuadrúpeda invertida

Para esta actividad marcamos una línea de inicio y a 6 mts la línea final. El participante se colocará en esta posición con un elemento que tenga casa ej. una botella y nos desplazamos en esa posición hasta la línea final.

**Ed. Tecnológica****Juego la carretilla.**

1. ¿Qué tipo de máquina es la carretilla? ¿Simple o compuesta? ¿Por qué?

2. Menciona 5 máquinas simples y 5 máquinas compuestas.
3. ¿Cuál es la diferencia entre ambas?
4. ¿Qué máquina accionada por la energía reemplaza a una carretilla?



¡Manos a la obra! Observa la imagen



1. ¿Qué materiales se utilizan?
2. ¿Qué herramientas o máquinas se usan?
3. Construye esta carretilla con materiales reciclados.

Explica el paso a paso de la realización de la carretilla.

Artes visuales.

1. Representar modelando figuras con plastilinas de colores el juego de la carretilla.
2. Crear las figuras utilizando una plastilina de un color para la ropa de la parte superior del cuerpo (remera, camisa o campera), otra para las piernas y el pantalón, otra para las manos, otra para los pies y otra para la cabeza.
3. Cada parte del cuerpo deberemos modelarla por separado utilizando una plastilina de diferente color en cada caso para luego unirlas en la figura completa.



En caso de no poder conseguir plastilina utilizar masa de sal casera. De ser el caso pintar con témperas de colores la masa de sal. Una vez terminadas las figuras y ya estando estas secas, crear una base de cartón dándole con una tijera forma redondeada para apoyar las figuras. Sobre ésta también podemos dibujar detalles como piedritas, césped, etc.

DESAFÍO: Construir en tamaño pequeño un juguete.

Te proponemos que construyas una carretilla lo más parecida a una real con los elementos que tengas en casa.

Después sacarás fotos y las enviarás al grupo para compartir tu trabajo.

Directora: Rosana Firmapaz