

## GUÍA PEDAGÓGICA Nº 24 DE RETROALIMENTACIÓN

**ESCUELA:** Benito Linch

**CUE:** 700053600

**DOCENTES:** Luciana Agüero, Marisel Díaz, Juana Flores, Leticia Reynoso.

**GRADO:** 6° – Primer Ciclo – Educación Primaria

**TURNO:** Jornada Completa

### **ÁREAS CURRICULARES:**

- Educación Física.
- Teatro.
- Plástica.
- Música.



**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “**OBRAS DE FERNANDO BOTERO**”.

### **CONTENIDOS A DESARROLLAR:**

- **Área Educación Física:**
  - Habilidad motriz fina.
  - Valores.
  - Habilidad motriz manipulación, locomotivas y no locomotivas.
  - Juegos de cooperación y / o de oposición, acordando y respetando reglas y funciones.
  - Capacidades condicionales y salud.
- **Área Teatro:**
  - Elementos de la Estructura Dramática: Personaje, Historia/ Argumento, Entorno, Acción, Conflicto.
- **Área Música:**
  - Clasificación vocal: femenino, niño y masculino.
  - Componentes musicales: notas y figuras musicales.
  - Atributos del sonido: Duración.
  - Instrumentos musicales.
- **Área Plástica:**
  - Imagen bi y tridimensional, -color-mezcla-líneas, puntos, texturas.

### **INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:**

- **Educación Física:**
  - Desarrolla la habilidad motriz fina y habilidades locomotivas y no locomotivas a través de las obras de Fernando Botero.

- Desarrolla los juegos de cooperación o de oposición incorporando las capacidades condicionales.
- Utiliza la obra de Fernando Botero para identificar los alimentos para una vida saludable

➤ **Teatro:**

- Crea roles y caracteriza personajes a partir de datos físicos y/o comportamientos y actitudes.
- Utiliza los elementos de la estructura dramática para crear dramatizaciones espontáneas.

➤ **Música:**

- Discrimina auditivamente, altura y duración del sonido.
- Reconoce y grafica de manera correcta notas y figuras musicales, así como también reconoce auditivamente figuras musicales.
- Determina familia de instrumento según su elemento vibrante.

➤ **Plástica:**

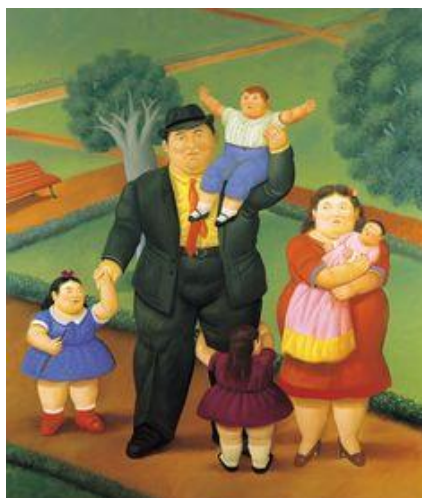
- Diferencia figuras bi y tridimensionales.
- Aplica texturas y colores estableciendo en la composición figura y fondo.

**DESAFÍO:** confeccionar un cuento breve utilizando las imágenes de Fernando Botero trabajadas en cada área.

**ACTIVIDADES:**

**ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA**

- 1) Mira con atención la imagen u obra de Fernando Botero.
- 2) Menciona de manera breve los valores que puedes observar en su obra "Familia"

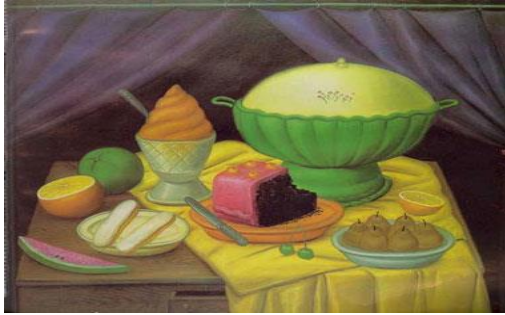


- 3) De acuerdo a la obra vista de Botero, menciona un ejercicio físico para mantener la salud, evitar la obesidad y el sedentarismo.
- 4) Busca y copia el significado de salud- obesidad- sedentarismo.

5) Realiza un circuito de capacidades que integre: saltos, lanzamiento y desplazamiento. (Correr, galope lateral, trotar, caminar.)

6) Observa las obras de Botero y marca la imagen que tenga mayor cantidad de alimentos saludable.

7) Menciona los alimentos saludables que puedes observar en sus obras.



8) De las obras de Botero: ¿Cuáles son los alimentos que consumes con mayor frecuencia?

9) Dibuja un cuadro con los alimentos que son necesarios para una vida saludable.

10) **Juego el que agarre la botella primero**

Materiales: Una botella de plástico con un poco de agua.

Participantes: 2 o más.

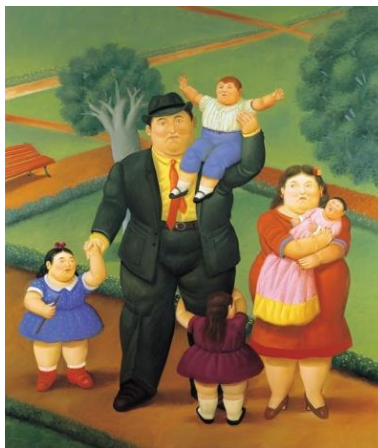
La botella se ubicará en el centro de los participantes que estarán enfrentados. Uno de ellos tendrá que mencionar las diferentes partes del cuerpo y la palabra “botella”

Cuando se mencione las partes del cuerpo se deberán tocar dicha parte mencionada.

Al escuchar la palabra botella tendrán que tratar de tomar la botella. El jugador que agarre la botella primero es el ganado.

### ÁREA: MÚSICA

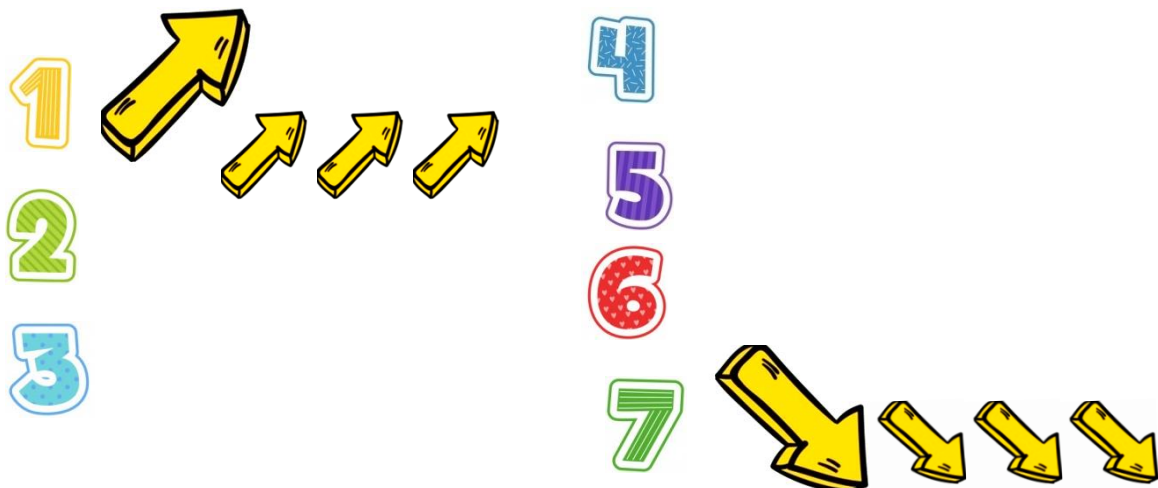
1) Observa la obra “La Familia” de Fernando Botero y determina qué tipo de voces reconoces por medio de la imagen.



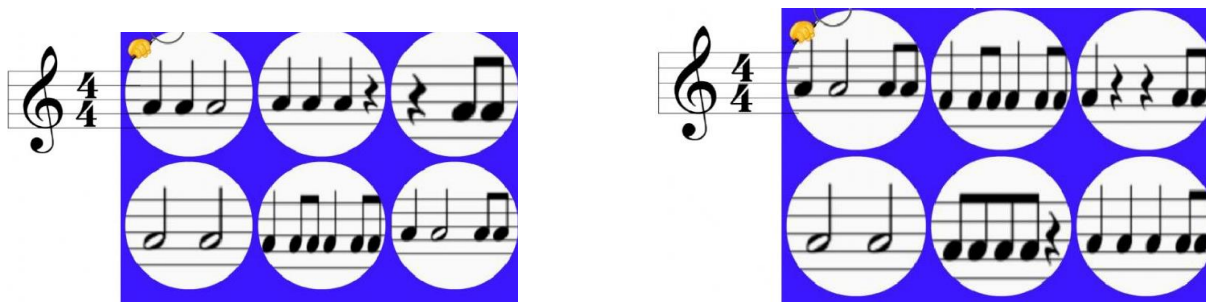
2) Observa la obra de F. Botero "Músicos" y clasifica los instrumentos según la familia a la que correspondan (familia de: cuerdas, viento de madera, de metal, etc.).



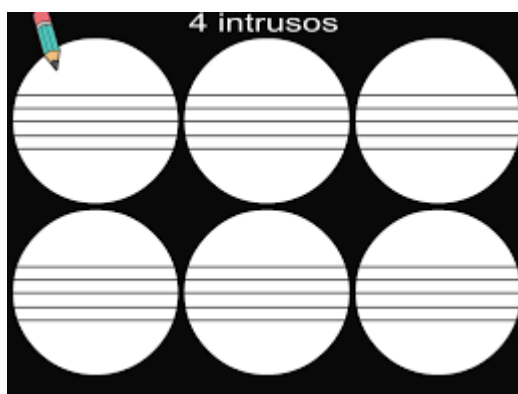
3) Escucha el audio y determina sonidos cortos y largos siguiendo el sonido del violín y representálo con líneas largas apuntando hacia arriba (agudos) o abajo (graves) para sonidos largos y con líneas más cortas hacia arriba o abajo para los sonidos cortos.



4) Aquí tenemos compases (círculos) de 4 tiempos, pero hay un intruso que no tiene la misma cantidad de tiempos, encuétralo.



5) Crea a tu propio intruso, la suma de los tiempos de las figuras de cada círculo debe ser de **tres**. Ejemplo: 1 negra + 1 blanca = 3 tiempos. Tú puedes elegir el valor de tiempo que tendrá tu intruso (puede ser de 2 o de 4 tiempos).



### ÁREA: PLÁSTICA

1) Realizar una composición bi y tridimensional basado en la obra de Fernando Botero.

Para realizar esta actividad debes armar un soporte de cartón de 30cm x 40cm.

- Pinta o recubre el cartón con un color claro.
- Piensa u observa una foto familiar como la obra artística de Fernando Botero, que deberás plasmarlo en tu soporte.
- Recuerda aplicar partes con bidimensión y tridimensión, para ello puedes utilizar papeles, yeso, masa de sal, cartón, témperas, lanas, trozos de tela o revistas.
- Para pintar puedes utilizar tus dedos, pincel, esponja, etc. para lograr la textura.
- Coloca un marco a tu obra.

**DISFRUTA DE TU TRABAJO, TIENES LIBERTAD PARA REALIZARLO APLICANDO EL MATERIAL QUE TIENES EN CASA.**

ÁREA: TEATRO

1) Mira con mucha atención la siguiente obra del pintor colombiano Fernando Botero, observa el título y su imagen.



Botero - Una familia

2) En tu carpeta o cuaderno arma una lista con los personajes, asignándole a cada uno un nombre.

3) Escribí un diálogo entre los personajes. Pueden no hablar todos (Ej. Puedes tomar solo dos e inventar un diálogo entre ellos).

Algunas cosas para tener en cuenta:

a) De ser posible, que tu historia pase por los tres momentos de la trama: introducción (planteamiento del problema), nudo (conflicto) y desenlace (resolución del conflicto).

b) Recuerda que los personajes están en UN LUGAR, úsalo a tu favor, tal vez haya "algo" en ese lugar que sea motivo de discusión.

c) Los problemas (conflicto) pueden ser entre personajes, con el lugar o entre ellos mismos.

4) Describe el entorno donde se encuentran los personajes (lugar, clima, etc.).

5) Nombra una acción que te parezca están realizando los personajes en este cuadro.

DIRECTORA: MIRTA ELSA TEJADA