

PIVOT^{4A}

LEARNER'S MATERIAL

GRADE 2 - MAPEH (Arts)



QUARTER 3



PIVOT 4A Learner's Material
Ikatlong Markahan
Unang Edisyon, 2021

MAPEH (Arts)

Ikalawang Baitang

Job S. Zape, Jr.
PIVOT 4A Instructional Design & Development Lead

Waltan Taikun O. Taccad
Content Creator & Writer

Eugene Ray F. Santos & Arthur M. Julian
Internal Reviewer & Editor

Lhovie A. Cautlan & Jael Faith T. Ledesma
Layout Artist & Illustrator

Jeewel L. Cabriga, Alvin G. Alejandro & Melanie Mae N. Moreno
Graphic Artist & Cover Designer

Ephraim L. Gibas
IT & Logistics

Inilathala ng: Kagawaran ng Edukasyon Rehiyon 4A CALABARZON
Patnugot: Wilfredo E. Cabral
Pangalawang Patnugot: Ruth L. Fuentes

PIVOT 4A CALABARZON Arts G2

Isinasaad sa Batas Republika 8293, Seksiyon 176 na hindi maaaring magkaroon ng karapatang-ari sa anumang akda ang Pamahalaan ng Pilipinas. Gayumpaman, kailangan muna ang pahintulot ng ahensiya o tanggapan ng pamahalaan na naghanda ng akda kung ito ay pagkakakitaan. Kabilang sa mga maaaring gawin ng nasabing ahensiya o tanggapan ay ang pagtakda ng kaukulang bayad.

Ang mga akda (kuwento, seleksiyon, tula, awit, larawan, ngalan ng produkto o brand name, tatak o trademark, palabas sa telebisyon, pelikula, atbp.) na ginamit sa modyul na ito ay nagtataglay ng karapatang-ari ng mga iyon. Pinagsumikapang matunton ang mga ito upang makuha ang pahintulot sa paggamit ng materyales. Hindi inaangkin ng mga tagapaglathala at mga may-akda ang karapatang-aring iyon. Ang anumang gamit maliban sa modyul na ito ay kinakailangan ng pahintulot mula sa mga orihinal na may-akda ng mga ito.

Walang anumang bahagi ng materyales na ito ang maaaring kopyahin o ilimbag sa anumang paraan nang walang pahintulot ng Kagawaran.

Ang modyul na ito ay masusing sinuri at nirebisa ayon sa pamantayan ng DepEd Regional Office 4A at ng Curriculum and Learning Management Division CALABARZON. Ang bawat bahagi ay tiniyak na walang nilabag sa mga panuntunan na isinasaad ng Intellectual Property Rights (IPR) para sa karapatang pampagkatuto.

Mga Tagasuri

Gabay sa Paggamit ng PIVOT 4A Learner's Material

Para sa Tagapagpadaloy

Ang modyul na ito ay inihanda upang makatulong sa ating mga mag-aaral na maddaling matutuhan ang mga aralin sa asignaturang **MAPEH (Arts)**. Ang mga bahaging nakapaloob dito ay sinegurong naaayon sa mga ibinigay na layunin.

Hinihiling ang iyong paggabay sa ating mga mag-aaral para sa paggamit nito. Malaki ang iyong maitutulong sa pag-unlad nila sa pagpapakita ng kakayahang magtiwala sa sarili na kanilang magiging gabay sa sumusunod na mga aralin.

Para sa Mag-aaral

Ang modyul na ito ay ginawa bilang sagot sa iyong pangangailangan. Layunin nitong matulungan ka sa iyong pag-aaral habang wala ka sa loob ng silid-aralan. Hangad din nitong mabigyan ka ng mga makabuluhang oportunidad sa pagkatuto.

Ang sumusunod ay mahahalagang paalala sa paggamit ng modyul na ito:

1. Gamitin ang modyul nang may pag-iingat. Huwag lalagyan ng anumang marka o sulat ang anumang bahagi nito. Gumamit ng hiwalay na papel sa pagsagot sa mga gawain sa pagkatuto.
2. Basahing mabuti ang mga panuto bago gawin ang bawat gawain.
3. Maging tapat sa pagsasagawa ng mga gawain at sa pagwawasto ng mga kasagutan.
4. Tapusin ang kasalukuyang gawain bago pumunta sa iba pang pagsasanay.
5. Punan ang **PIVOT Assessment Card for Learners** sa pahina 41 sa pamamagitan ng akmaing simbolo sa iyong Lebel ng Performans pagkatapos ng bawat gawain.
6. Pakibalik ang modyul na ito sa iyong guro o tagapagpadaloy kung tapos nang sagutin ang lahat ng pagsasanay.

Kung sakaling ikaw ay mahirapang sagutin ang mga gawain sa modyul na ito, huwag mag-aalinlangang konsultahin ang iyong guro o tagapagpadaloy. Maaari ka ring humingi ng tulong sa iyong magulang o tagapag-alaga, o sinumang mga kasama sa bahay na mas nakatatanda sa iyo. Laging itanim sa iyong isipang hindi ka nag-iisa.

Umaasa kami na sa pamamagitan ng modyul na ito, makararanas ka ng makahulugang pagkatuto at makakukuha ka ng malalim na pang-unawa. Kaya mo ito!

Mga Bahagi ng PIVOT 4A Modyul

	K to 12 Learning Delivery Process	Nilalaman
Panimula (Introduction)	Alamin	Ang bahaging ito ay naglalahad ng MELC at ninanais na resulta ng pagkatuto para sa araw o linggo, layunin ng aralin, pangunahing nilalaman at mga kaugnay na halimbawa para makita ng mag-aaral ang sariling kaalaman tungkol sa nilalaman at kasanayang kailangan para sa aralin.
	Suriin	
Pagpapaunlad (Development)	Subukin	Ang bahaging ito ay nagtataglay ng mga aktibidad, gawain at nilalaman na mahalaga at kawili-wili sa mag-aaral. Ang karamihan sa mga gawain ay umiinig sa mga konseptong magpapaunlad at magpapahusay ng mga kasanayan sa MELC. Layunin nito na makita o matukoy ng mag-aaral ang alam niya, hindi pa niya alam at ano pa ang gusto niyang malaman at matutuhan.
	Tuklasin	
	Pagyamanin	
Pakikipagpalihan (Engagement)	Isagawa	Ang bahaging ito ay nagbibigay ng pagkakataon sa mag-aaral na makisali sa iba't ibang gawain at oportunidad sa pagbuo ng kanilang mga Knowledge Skills at Attitudes (KSA) upang makahulugang mapag-ugnay-ugnay ang kaniyang mga natutuhan pagkatapos ng mga gawain sa Pagpapaunlad o D. Inilalantad ng bahaging ito sa mag-aaral ang totoong sitwasyon/ gawain sa buhay na magpapasidhi ng kaniyang interes upang matugunan ang inaasahan, gawing kasiya-siya ang kaniyang pagganap o lumikha ng isang produkto o gawain upang ganap niyang maunawaan ang mga kasanayan at konsepto.
	Linangin	
	Iangkop	
Paglalapat (Assimilation)	Isaisip	Ang bahaging ito ay maghahatid sa mag-aaral sa proseso ng pagpapakita ng mga ideya, interpretasyon, pananaw, o pagpapahalaga upang makalikha ng mga piraso ng impormasyon na magiging bahagi ng kaniyang kaalaman sa pagbibigay ng epektibong repleksiyon, pag-uugnay o paggamit sa alinmang sitwasyon o konteksto. Hinihikayat ng bahaging ito ang mag-aaral na lumikha ng mga estrukturang konseptuwal na magbibigay sa kaniya ng pagkakataong pagsama-samahin ang mga bago at dati ng natutuhan.
	Tayahin	

Ang modyul na ito ay nagtataglay ng mga pangunahing impormasyon at gabay sa pag-unawa ng mga Most Essential Learning Competencies (MELCs). Ang higit na pag-aaral ng mga nilalaman, konsepto at mga kasanayan ay maisasakatuparan sa tulong ng K to 12 Learning Materials at iba pang karagdagang kagamitan tulad ng Worktext at Textbook na ipagkakaloob ng mga paaralan at/o mga Sangay ng Kagawaran ng Edukasyon. Magagamit din ang iba pang mga paraan ng paghahatid ng kaalaman tulad ng Radio-based at TV-based Instructions o RBI at TVI.

Ibat' ibang Anyo ng Imprenta

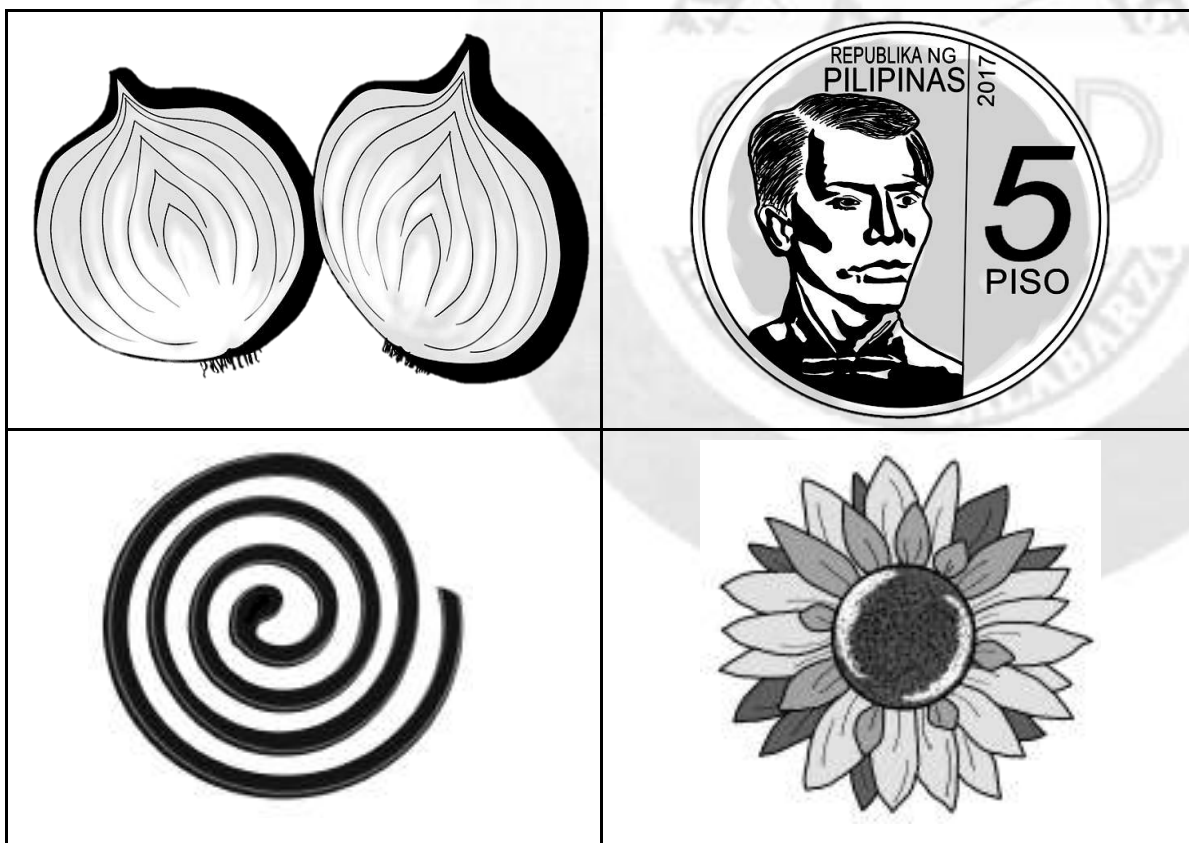
Aralin



Ano-ano ang mga bagay na may kakayahang magtatak? Anong mga marka o disenyo ang kaya nitong likhain? Paano mapauunlad ang hitsura ng isang imprenta?

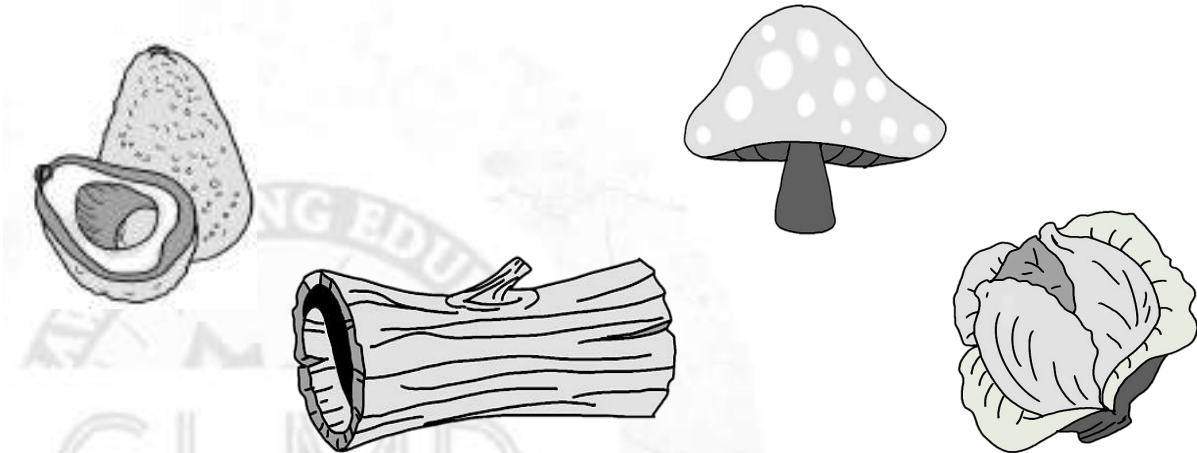
Sa araling ito, maihahambing mo ang mga bagay mula sa kalikasan at mga bagay na gawa ng tao, sa pamamagitan ng kani-kanilang imprenta.

Tingnan ang mga larawan ng iba't ibang bagay sa ibaba. Maaari ba silang gamitin sa imprenta o pagtatak ng marka? Bakit o bakit hindi? Ano ang kanilang pagkakapareho?



Tama! Ang mga ito ay maaaring gamitin sa pagtatak ng imprenta dahil ang bawat isa ay may bahaging patag. Ito ay maaaring lagyan ng pangkulay o tinta, at ilapat ng maayos sa iba pang bagay upang mag-iwan ng marka.

May mga bagay sa kalikasan ang hindi patag, ngunit maaaring hiwain o hatiin sa gitna upang magkaroon ng patag na bahagi. Sa pamamagitan nito, masisilayan ang panloob na kaanyuan ng mga bagay, na may kani-kaniyang likas na ukit at kurba. Halimbawa:



Mayroon ding mga bagay na gawa ng tao na maaaring gamitin bilang pantatak ng imprenta, tulad ng mga ito:

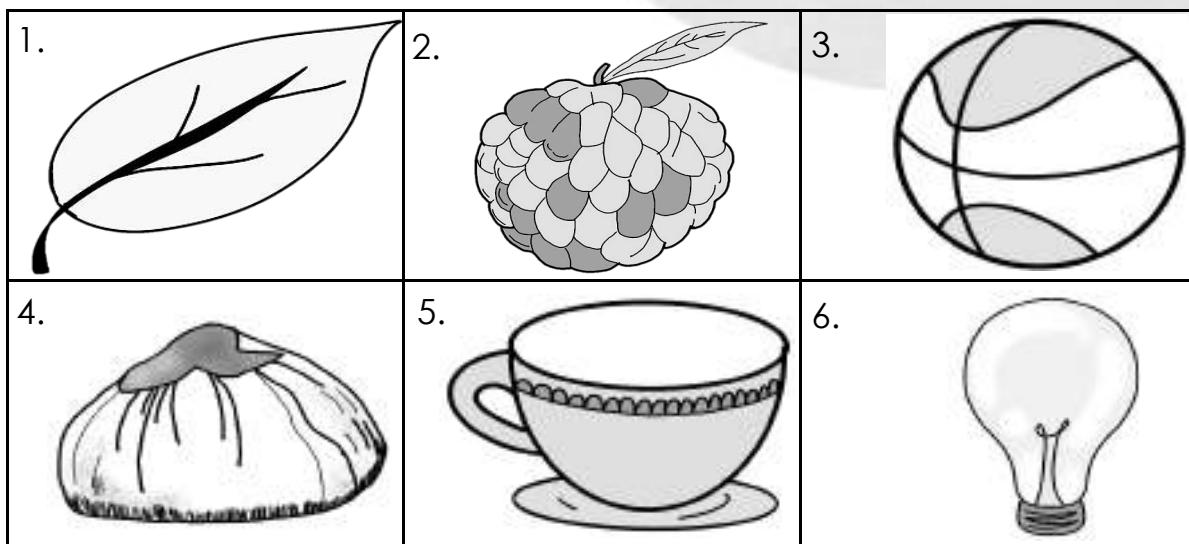
<p>swelas ng sapatos</p>	<p>lukot na papel</p>
<p>ulo ng turnilyo</p>	<p>pansala</p>

Kung lalagyan ng pangkulay bilang pantatak ang patag na bahagi ng mga bagay na ito, ang kanilang mga likas na ukit o kurba ay maaaring makapagdulot ng kani-kaniyang guhit, marka o disenyo sa imprenta. Tandaan, ang mga bahaging hindi nalagyan ng pangkulay ay hindi makalilikha ng marka kahit pa ilapat ito sa ibang bagay.

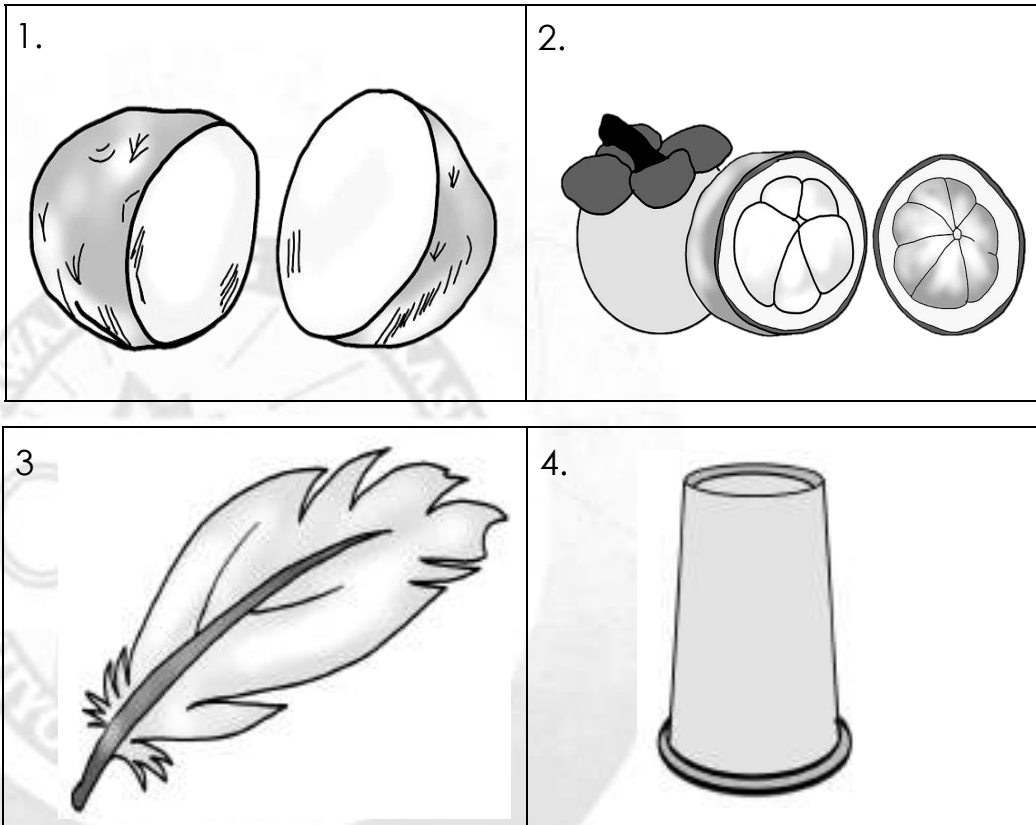
Ang mga bagay sa paligid ay may kani-kaniyang laki o lapad, hugis o anyo, at pagkakayari. Upang maipakita ang mga karakteristikong ito sa resultang imprenta, kinakailangang malagyan ng pangkulay ang mga naka-usli o nakahulmang ukit nito. Tandaan, mas mainam gamitin ang mga bagay na may patag o bahagyang may patag na bahagi bilang pantatak.



Gawain sa Pagkatuto Bilang 1: Lagyan ng gitling (-) kung ang bagay sa larawan ay may patag na bahagi. Lagyan naman ng arko (^) kung ito ay walang patag na bahagi. Gawin ito sa iyong sagutang papel.



Gawain sa Pagkatuto Bilang 2: Isulat ang TAMA kung ang bagay sa larawan ay nakalilikha ng iba't ibang guhit o linya sa imprenta. Isulat naman ang MALI kung ito ay nakalilikha lamang ng payak o bakanteng imprenta. Gawin ito sa iyong sagutang papel.



E

Ngayon ay susubukan mong lumikha ng imprentang may mga guhit sa disenyo.

Gawain sa Pagkatuto Bilang 3: Sa tulong ng iyong mga magulang o nakatatandang miyembro ng pamilya, sundin ang mga sumusunod na hakbang sa larawan upang makalikha ng isang imprentang may mga guhit o linya sa disenyo o marka.

Mga Kagamitan:

- Toyo at platito
- Tinidor
- Isang Papel

Sundin ang sumusunod na hakbang sa larawan.

1. Maglagay ng isang kutsarang toyo sa platito.



2. Idampi ang dulo ng tinidor sa toyo.



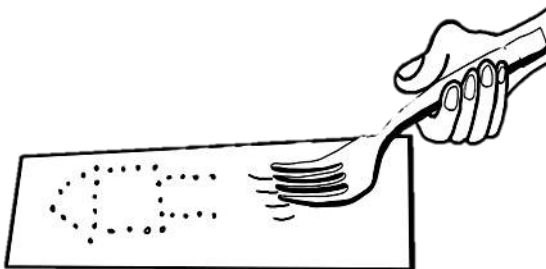
3. Gamit ito, lumikha ng iba't ibang patuldok na marka sa papel.



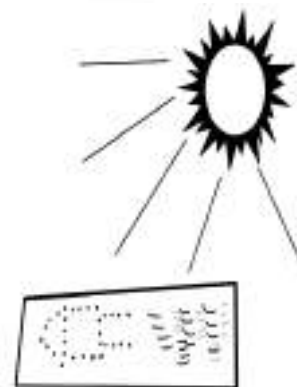
4. Ihiga ang ulong bahagi ng tinidor sa toyo.



5. Gamit ito, lumikha ng iba't ibang markang may apat na guhit sa papel.



6. Patuyuin ito sa maaraw na lugar.



Upang maparami ang mga anyo ng marka o disenyo sa imprenta, maaari ka pang gumamit ng ibang bagay bilang pantatak, tulad ng suklay, tropeyo, at mga maliliit na laruan tulad ng gulong ng kotse-kotsehan. Maaari ka ring gumamit ng mga hiniwang prutas, gulay, dahon, bulaklak, damo, o bato.

Upang mas maging kaakit-akit ang buong larawan, maaari ka ring sumubok ng ibang pangkulay. Kung walang krayola, maaring gamitin ang tubig na hinalo sa kape, lupa, harina, pulbo, dagta ng mga dahon at puno, o katas ng iba't ibang prutas.



A

Mailalarawan ang mga hugis o pagkakayari ng imprenta gamit ang iba't ibang bagay mula sa kalikasan o mga bagay na gawa ng tao. Kapag pinagsama-sama ito ay maaaring makalikha ng mga disenyong may umuulit o nagsasalit na hugis at kulay. Tandaan, ang sining ng imprenta ay nakagpapayabong ng pagkamalikhain at pagkamaparaan ng isang tao, dahil sa dami ng magagawang kombinasyon nito.

Ritmo ng Disenyo

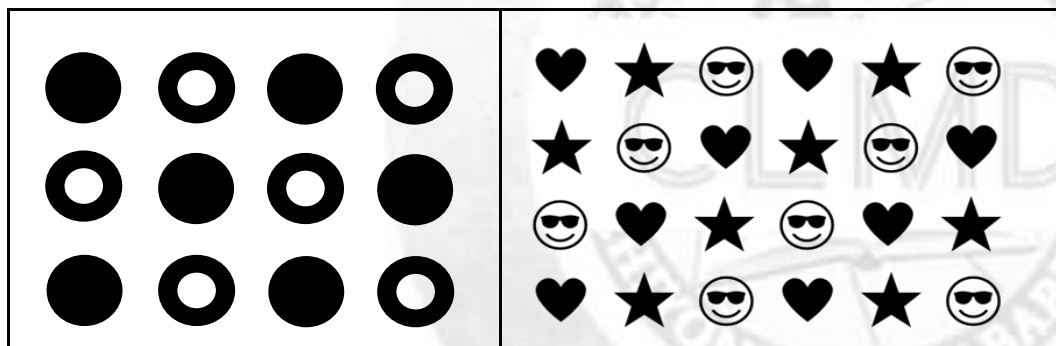
Aralin

I

Ang ritmo ay natutuhan mo tungkol sa tunog ng musika noong ikaw ay nasa unang baitang. Ngunit alam mo bang mayroon ding ritmo sa sining? Ano kaya ang ritmo sa sining? Paano makagagawa nito?

Sa araling ito, makalilikha ka ng mga disenyo ng imprenta na may inuulit o nagsasalit na marka sa hugis o kulay nito.

Tingnan ang mga larawan sa ibaba. Ilang kulay ang nakikita sa kaliwang kahon? Ilang uri naman ng hugis ang nakikita sa kanang kahon?



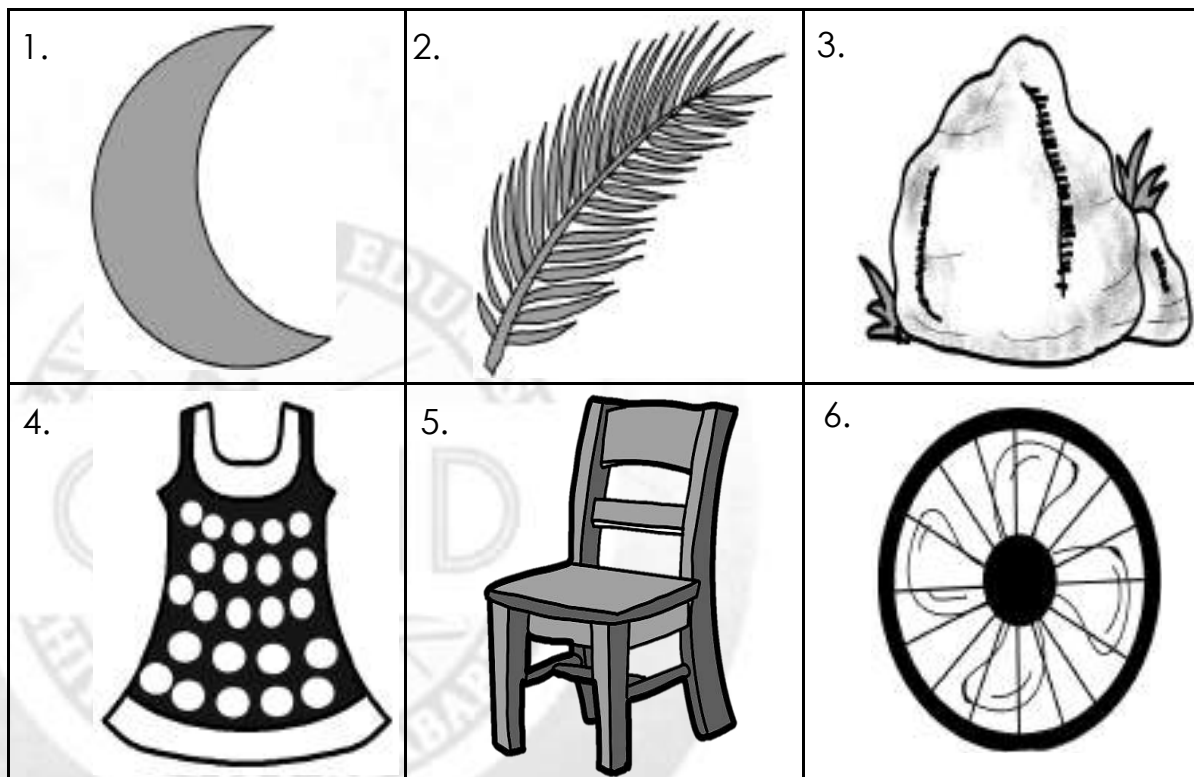
Tama! Ang mga marka sa kaliwang kahon ay gumagamit ng dalawang kulay: ang itim at ang puti.

Ang mga marka naman sa kanang kahon ay may tatlong hugis: ang puso, ang bituin, at ang bilog na mukha.

D

Sa larangan ng sining, ang ritmo ay tumutukoy sa paulit-ulit o nagsasalit na linya, hugis, o kulay ng isang likhang-sining. Ito ay tila nagpapahiwatig ng paggalaw ng hitsura ng isang panig o bahagi ng isang bagay.

Gawain sa Pagkatuto Bilang 1: Isulat ang mga letrang MR kung ang bagay sa larawan ay may ritmo. Isulat naman ang mga letrang WR kung ang bagay sa larawan ay walang ritmo. Gawin ito sa iyong sagutang papel.



Mapapansin na ang ritmo ay likas na makikita sa iba't ibang bagay sa kalikasan o mga bagay na gawa ng tao. Kung ang ritmo ng isang bagay ay naka-ukit o nakahulma, maari nitong panatilihin ang likas na disensyo sa ibang bagay na patag.

Paano naman ang mga bagay na walang ritmo? Makagagawa kaya sila ng imprentang may ritmo? Bakit o bakit hindi?

Gawain sa Pagkatuto Bilang 2: Sa tulong ng iyong mga magulang o nakatatandang miyembro ng pamilya, sundin ang mga hakbang sa ibaba upang makalikha ng imprentang may ritmo, gamit ang mga bagay na walang likas na ritmo.

Mga kailangan:

- Takip ng bote
- Isang kutsarang kape
- Dalawang kutsarang tubig
- Platito
- Papel

<p>1. Paghaluin ang kape at tubig sa platito.</p> 	<p>2. Idampi ang takip ng bote sa platito upang malagyan ito ng pangkulay.</p> 
<p>3. Tatakan ang papel gamit ang takip ng bote. Gawin ito ng paulit-ulit sa mga lugar na nais mo.</p> 	<p>4. Patuyuin ito sa maaraw na lugar.</p> 



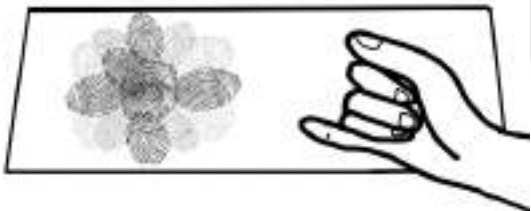
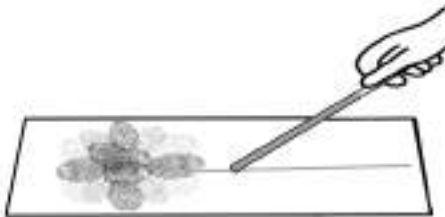
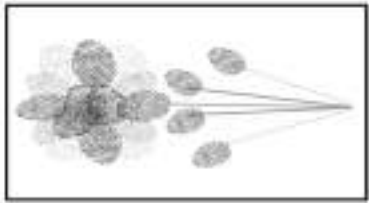
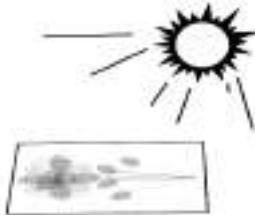
Mapapansin mong kahit ang isang bagay ay walang likas na ritmo, maaari pa rin itong lumikha ng imprentang may ritmo sa pamamagitan ng paulit-ulit na pagtatak nito.

E

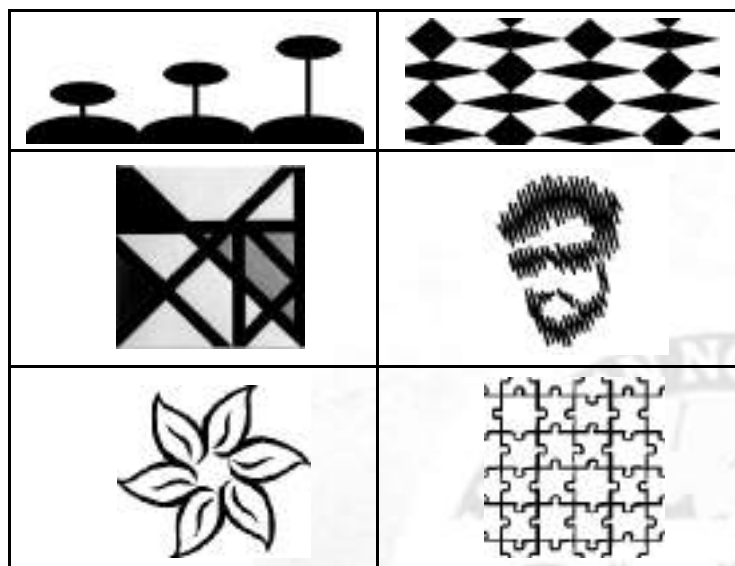
Gawain sa Pagkatuto Bilang 3: Sundin ang mga hakbang sa ibaba upang makalikha ng imprentang may ritmo, na may dalawa o tatlong markang inuulit o nagsasalit na hugis at kulay.

Mga Kagamitan:

- Isang istik o patpat ng walis tingting
- Pangkulay na likido
- Tatlong platito o lalagyan ng pangkulay

<p>1. Isalin ang tatlong mga pangkulay na likido sa kani-kanilang tagiisang lalagyan.</p> 	<p>2. Isawsaw ang hinlalaki sa napiling kulay, at gumawa ng paulit-ulit na marka nito sa papel.</p> 
<p>3. Isawsaw naman ang hinlilit sa iba pang kulay, at gumawa rin nang paulit-ulit na marka nito sa papel.</p> 	<p>4. Isawsaw naman ang patpat sa ikatlong kulay, at gumawa rin nang paulit-ulit na marka nito sa papel.</p> 
<p>5. Sikaping bumuo ng malinaw at maayos na disenyo ng imprenta. Huwag pagpatong-patungin ang mga marka.</p> 	<p>6. Patuyuin ang iyong likhang sining sa isang maaraw na lugar.</p> 

Narito ang iba't ibang halimbawa ng mga imprentang may dalawa o tatlong inuulit o nagsasalit na hugis at kulay.



Punan ang patlang ng wastong salita upang mabuo ang diwa ng talata tungkol sa aralin.

Ang _____ ay isang prinsipyo ng biswal na sining, kung saan naipapakita ang may dalawa o tatlong umuulit o nagsasalitang linya, hugis, o. Ito ay maaaring gawin o makita sa iba't ibang iginihut o ipinintang _____ o imprenta. Ginagamit ito upang magdulot ng pagkakapare-pareho o pagkakaiba-iba sa mga marka o disenyo ng isang bagay. Nagbibigay rin ito ng ilusyon ng _____ sa isa o ilang bahagi ng isang sining, at direksyon sa mga mata ng nakakakita nito.

Kay raming guhit, hugis at kulay na maaaring pagpilian upang maging malikhain, makatawag-pansin at kakaiba ang isang likhang sining. Ipagpatuloy ang pagtuklas at pag-eksperimento ng mga ito upang makita ang resulta ng iba't ibang _____. Sa tulong ng mga makabagong _____ ngayon, ay mas napauunlad ang ritmo at imprenta, at patuloy itong ginagamit sa samo't saring larangan.

teknolohiya	kombinasyon	paggalaw
ritmo	larawan	

Pag-ukit at Pagmarka

Aralin

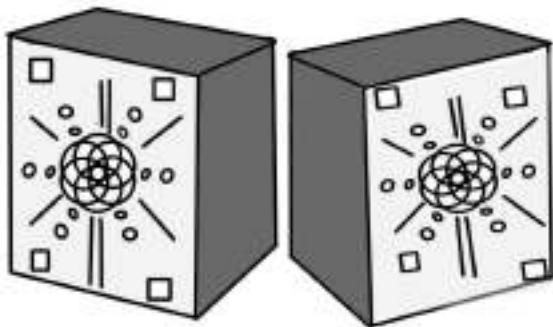


Nasubukan mo na ba'ng umukit? Ano-ano ang mga bagay na maaaring ukitan? Paano magagamit ang inukit na bagay sa imprenta?

Sa araling ito, maka-uukit ka ng hugis o letra sa pambura o kamote na magagamit mo bilang pantatak nang higit sa isang beses.

Tingnan ang mga larawan sa ibaba. Sa kaliwa ay halimbawa ng mga pantatak o **stamper**, at sa kanan naman ay halimbawa ng tatak o **stamp** nito.

Wood block stamper



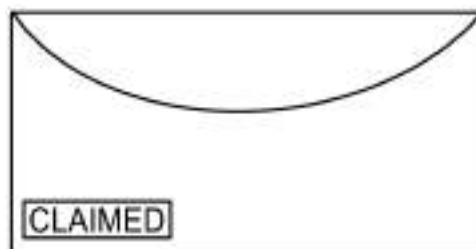
Wood block stamp mark on paper



Rubber stamper







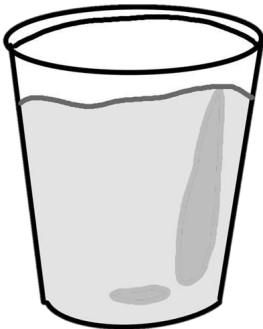
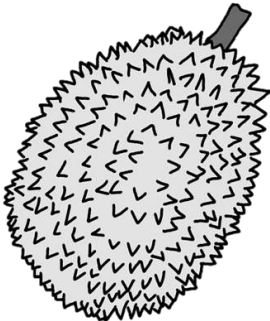
Rubber stamp mark on envelope



D

Sa mga nakaraang aralin, nalaman mo na ang mga naka-usli o naka-angat na bahagi ng isang bagay ang maaaring mapunan ng pangkulay. Ang panig na may ukit ang may kakayahang maglapat ng detalyadong marka sa isang papel o patag na batay.

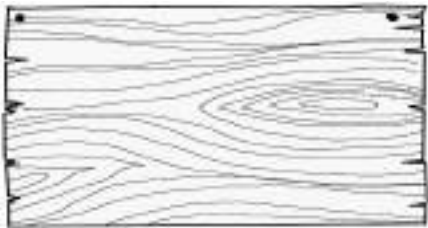
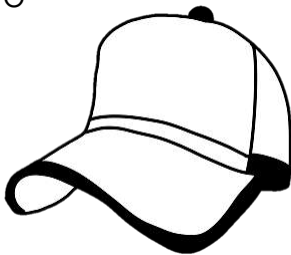

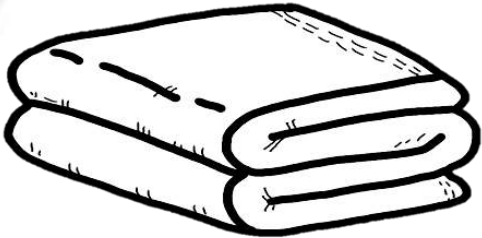
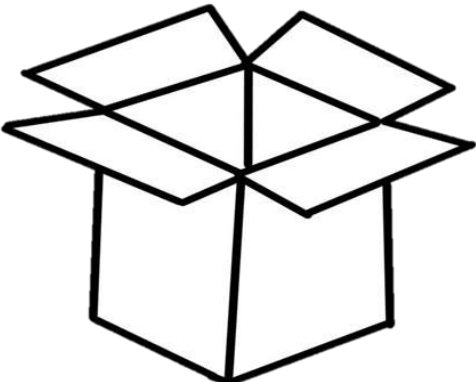

Gawain sa Pagkatuto Bilang 1: Isulat ang mga letrang M.U. kung ang bagay sa larawan ay may ukit. Isulat naman ang letrang W.U. kung ang bagay sa larawan ay walang ukit. Gawin ito sa iyong papel.

1. Damit 	2. Istatwa 
3. Tansan 	4. Lobo (balloon) 
5. Baso 	6. Durian 

Alin sa mga bagay na ito ang maraming detalye sa pagkakayari?

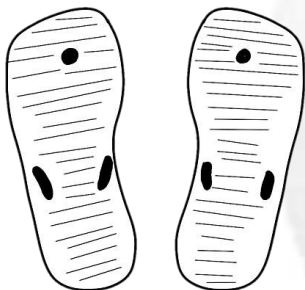



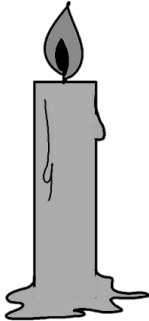
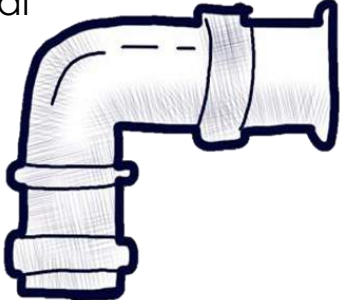
Upang maging malinaw ang pag-iwan ng marka ng mga detalye ng isang ukit, kailangan itong itatak sa patag na bagay. Sa pamamagitan nito, mailalapag ang pantatak nang may puwersa sa iisang direksyon lamang.

Gawain sa Pagkatuto Bilang 2: Lagyan ng tsek (✓)kung ang bagay ay patag o madaling tatakan. Lagyan naman ng ekis (x) kung ang bagay ay hindi patag o hindi madaling tatakan. Gawin ito sa iyong papel.

1. Plywood na pader 	2. Sombrero 
3. Manok 	4. Kumot 
5. Karton 	6. Bisikleta 

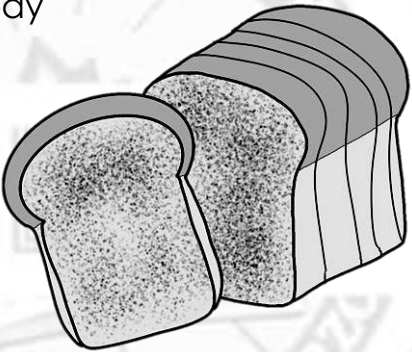
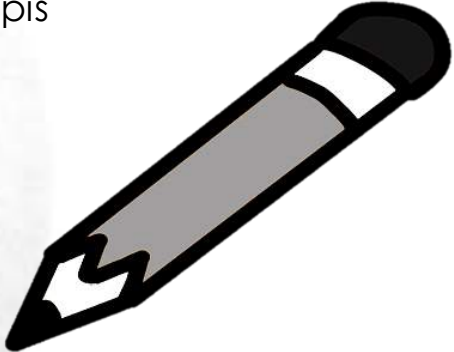

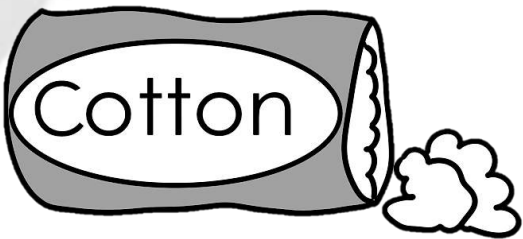
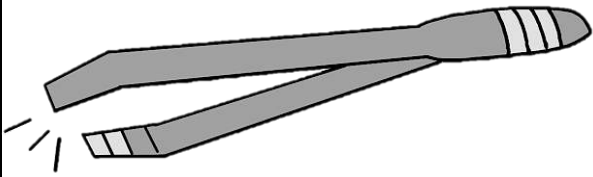

May mga bagay na masyadong matigas at mahirap ukitan. Mayroon namang mga bagay na malambot at hindi makakapanatili ng ukit. Upang makalikha ng sarili mong disenyo sa pantatak, kinakailangang ang isang bagay ay may sapat na tigas o lambot ang pagkakayari, upang maukitan.

Gawain sa Pagkatuto Bilang 3: Gumuhit ng masayang mukha (😊) kung ang bagay sa larawan ay maaaring ukitan. Gumuhit naman ng malungkot na mukha (😞) kung ang bagay sa larawan ay hindi maaaring ukitan. Gawin ito sa iyong papel.

<p>1. Swelas ng Tsinelas</p> 	<p>2. Maong na pantalon</p> 
<p>3. Buhangin</p> 	<p>4. Kahoy</p> 
<p>5. Kandila</p> 	<p>6. Bakal</p> 

Tandaan na ang pag-ukit ay nangangailangan ng matalim na bagay upang makalikha ng mas malinaw na detalye. Dahil mapanganib ang paggamit ng mga bagay na matulis, kailangan ang gabay ng mas nakakatanda sa pag-ukit.

Gawain sa Pagkatuto Bilang 4: Isulat ang letrang V kung ang bagay sa lawaran ay matulis o matalim. Isulat naman ang letrang O kung ang bagay ay hindi matulis o walang talim. Gawin ito sa iyong papel.

1. Tinapay 	2. Lapis 
3. Gunting 	4. Bulak 
5. Tiyane 	6. Sapatos 

E

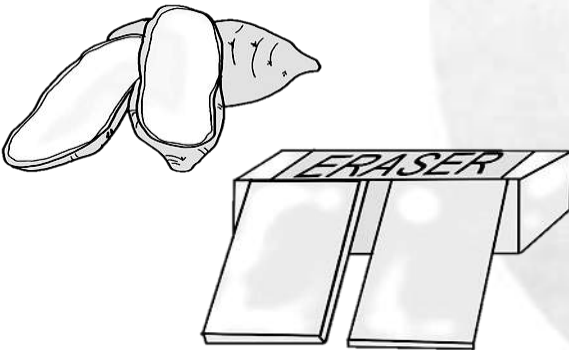
Ngayon ay masusubukan mo ng umukit ng sarili mong disenyo sa pantatak!

Gawain sa Pagkatuto Bilang 5: Magpatulong sa nakatatandang miyembro ng iyong pamilya. Sundin ang mga sumusunod na hakbang upang makapag-ukit.

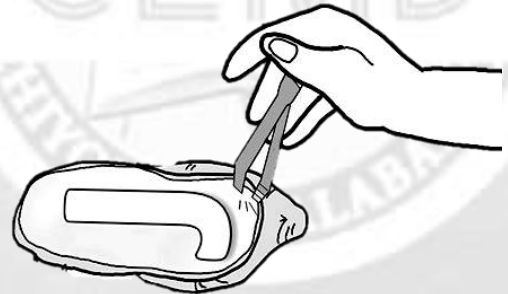
Mga Kailangan:

- Kamote o malaking pambura

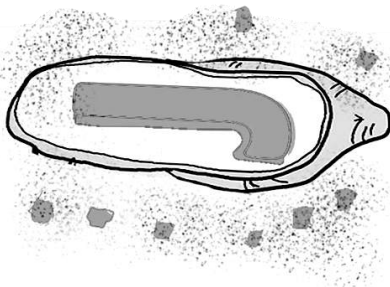
1. Pumili ng paborito mong hugis o letra. Hiwain ng pahaba sa gitna ang pambura o kamote.



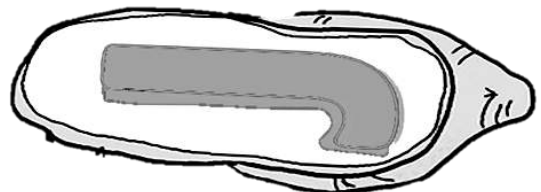
2. Gamit ang tiyane o gunting, ukitin ang napiling hugis o letra sa patag na bahagi ng pambura o kamote.



3. Siguraduhing malalim ang pagkaka-ukit ng mga linya upang lumitaw ang mga hulma na nais mong magdala ng pangkulay.



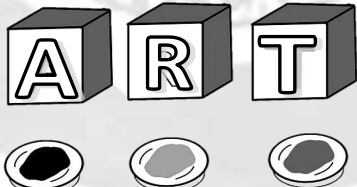
4. Hipan, pagpagin, o punasan ang mga natanggal o tira-tirang napag-ukitan sa pambura o kamote.



Gawain sa Pagkatuto Bilang 6: Sundin ang mga sumusunod na hakbang sa pag-imprenta.

Mga Kailangan:

- Mga pantatak na may disenyo
- Likidong pangkulay
- Papel o malinis na karton

<p>1. Lumikha ng iba't ibang pantatak gamit ang iyong napiling mga hugis at letra.</p> 	<p>2. Tandaan na maaari kang mag-ukit ng higit sa isang hugis o letra sa isang pantatak.</p> 
<p>3. Upang hindi maghalo-halo ang kulay, ilagay ito sa magkakaibang lalagyan, o gamitan ng kani-kaniyang pantatak.</p> 	<p>4. Mag-ingat sa pagtatak sa papel upang maging malinis at malinaw ang pagkakalapit ng mga marka.</p> 



Maaaring gumamit ng iba't ibang bagay na maaaring ukitan bilang pantatak, tulad ng kandila o swelas ng tsinelas. Tandaan na ang imprenta ay mabisang paraan upang lumikha ng magkakaparehong larawan ng mabilisan at maramihan. Marami nang makabagong teknolohiya ang gumagamit ng proseso ng imprenta ngayon.

Paggupit at Paglapat

Aralin

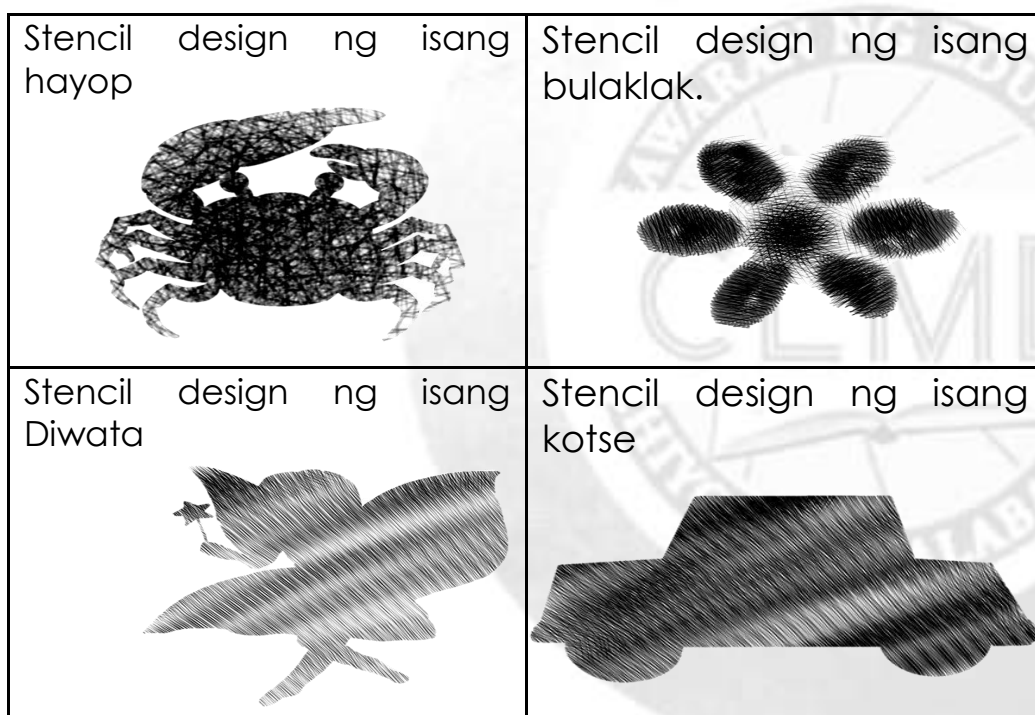
WEEKS
5 - 6



Ano-ano ang mga disenyong kaya mong gawin sa pagguhit? Paano gagamitin ang lapis, gunting, at papel bilang gabay nito?

Sa araling ito, makakaguhit ka ng mga hugis o larawan sa papel o tela gamit ang mga ginupit na disenyo.

Tingnan ang mga larawan sa ibaba. Ano-anong mga disenyo ang iyong nakikita? Kaya mo ba itong gawin?



Ang **istenstil** ay isang manipis na bagay na may butas, na siyang gabay sa pagguhit ng mga hugis o titik sa pamamagitan nang pagkulay sa loob ng butas na ito. Kadalasan, ang istensil ay gawa sa patag at manipis na papel, plastik, kahoy, o bakal, at may kaukulang hugis o disenyo ang balangkas ng butas nito.

Makakatulong sa paglikha ng istensil ang mga kagamitang matitigas at malalapad. Tulad ng ruler, maaring gamitin ang mga bagay na may direktso o kurbadong balangkas sa pagsulat o pagkulay. Ito ay magsisilbing gabay sa pagguhit ng malinaw, tiyak at perpektong linya na siyang susundan ng gunting sa paggupit.

Sa tulong ng istensil, maaari kang gumawa ng sarili mong disenyo bilang modelo ng imprenta. Sa pamamagitan nito, mapauunlad mo ang iyong orihinalidad, pagiging malikhain, at mapamaraan. Maari mo ring gamitin ang iba't ibang bagay sa kalikasan bilang inspirasyon sa pagdisenyo, at bilang sangkap sa proseso ng imprenta.

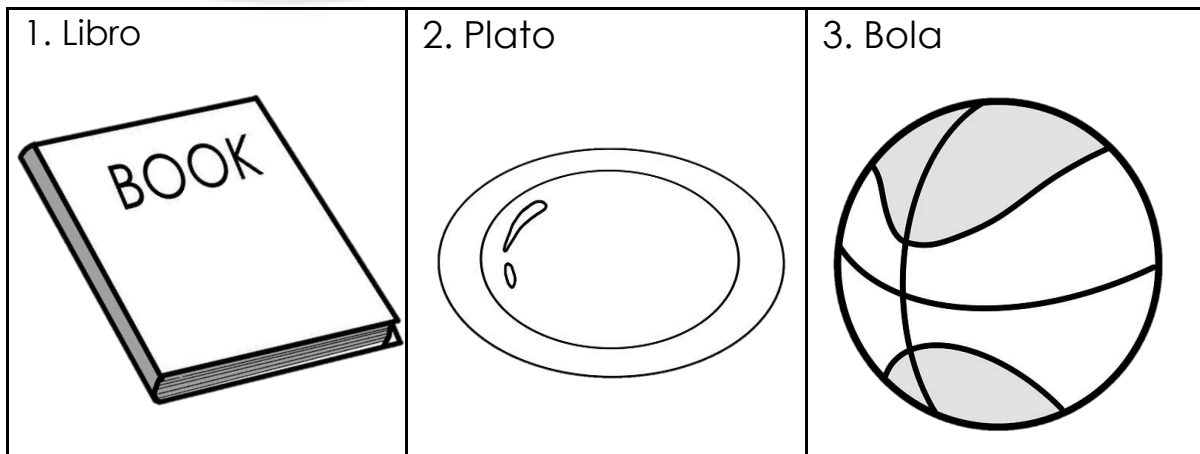
D

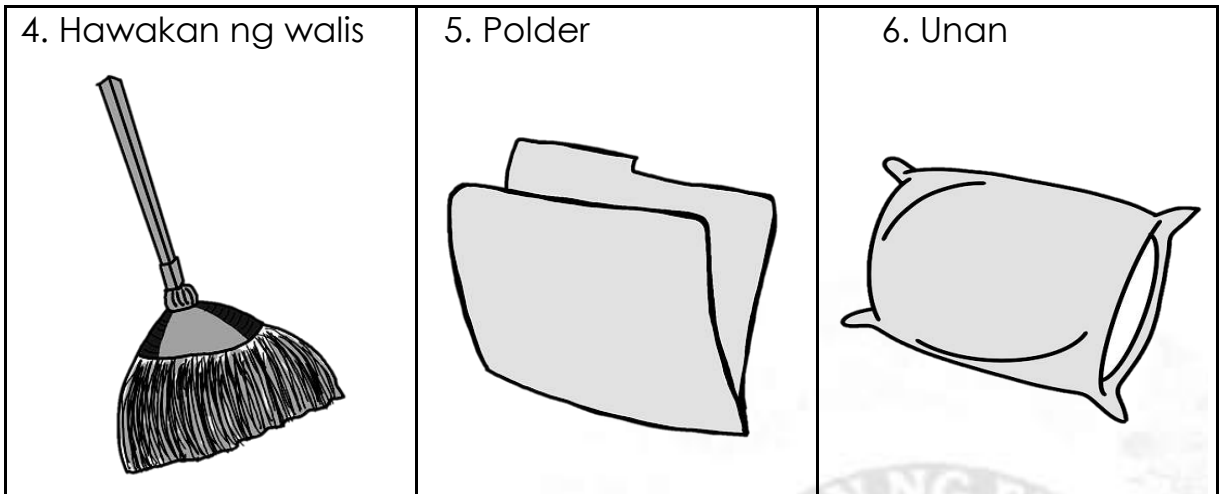
Nakakita ka na ba ng ruler? Ano ang gamit nito? Paano ito makatutulong sap ag-iwan ng malinis at maayos na marka?

Ang ruler ay ginagamit upang maging direktso o pantay ang linyang ginuguhit ng kamay at panulat. Ito ay makakatulong upang gumuhit ng malalapad na hugis o malalaking letrang may diretsong linya.

Tulad ng ruler, marami pang ibang bagay ang maaaring magsilbing gabay sa kamay at panulat upang maging direktso o pantay ang guhit o linyang isusulat.

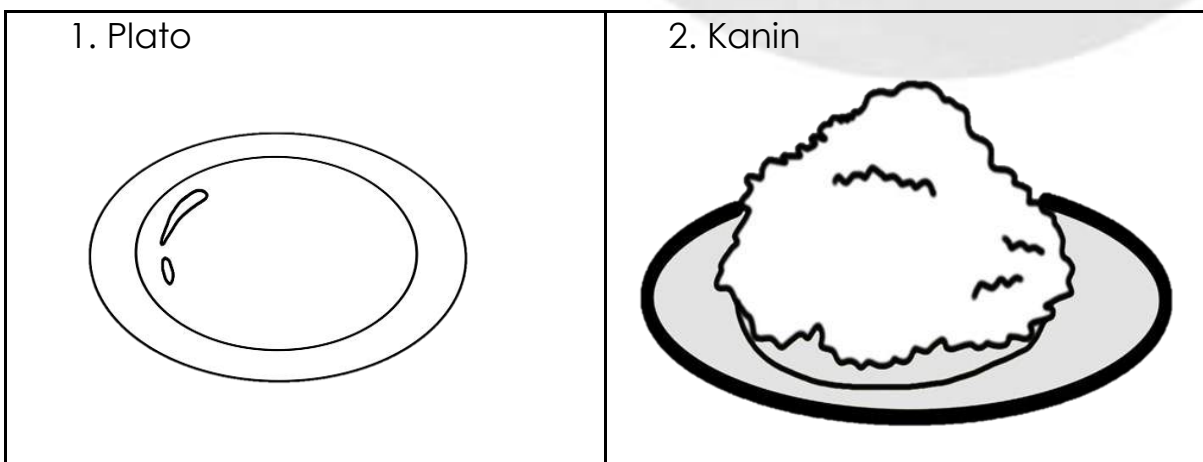
Gawain sa Pagkatuto Bilang 1: Alin sa mga bagay sa ibaba ang maaaring gawing gabay sa pagguhit ng diretsong linya? Isulat ang gitling " - " kung ang bagay ay maaaring gawing gabay sa pagguhit ng diretsong lina. Isulat naman ang letrang " X " kung hindi ito maaaring gawing gabay sa pagguhit ng diretsong linya.

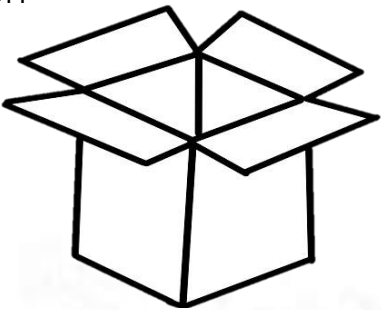
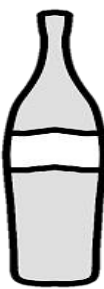
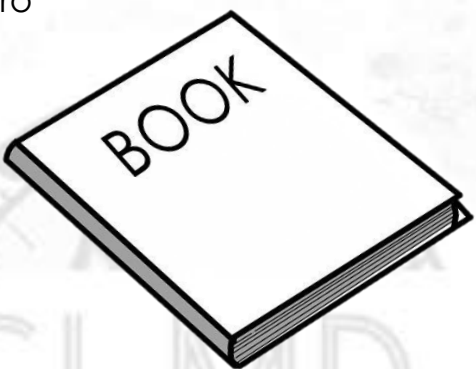





Hindi lang mga bagay na direktso ang maaaring gamitin bilang gabay sa pagguhit. Kung nais mong gumuhit ng mga hugis o letrang may kurba o pali-likong linya, maaari kang gumamit ng mga bagay upang maging gabay sa pagguhit ng balangkas o **outline** nito.

Gawain sa Pagkatuto Bilang 2: Alin sa mga bagay sa ibaba ang maaaring gawing gabay sa pagguhit ng mga linyang kurbado o paliko? Isulat ang letrang **"S"** kung ang bagay ay may likas na kurba o palikong balangkas sa pagkakayari ng gilid nito. Isulat naman ang letrang **"X"** kung ito ay walang kurba sa balangkas nito.



3. Kahon 	4. Bote 
5. Libro 	6. (Palad ng kamay) 

Ano-anong mga hugis o disenyo ang maaari mong iguhit gamit ang mga bagay na ito bilang gabay? Makakatulong ba ito upang makaguhit ng malalaking hugis o letra?

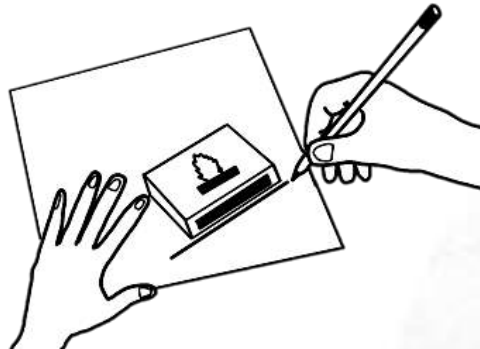
E

Gawain sa Pagkatuto Bilang 3: Sundan ang mga hakbang sa paglikha ng balangkas ng iba't ibang hugis.

Mga kailangan:

- Lapis
- Papel o karton
- Posporo o maliit na kahon
- Tasa o maliit na bote
- Gunting o *cutter*

1. Ipatong ang posporo o maliit na kahon nang nakahiga sa papel o karton. Iguhit ang balangkas nito.



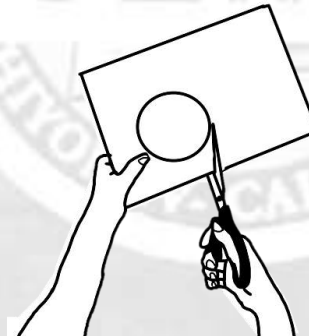
2. Gupitin ang balangkas nito. Kung maaari ay butasan at simulan ang paggupit sa loob ng nabuong balangkas.



3. Ipatong ang tasa o maliit na bote sa papel o karton. Iguhit ang balangkas nito.



4. Gupitin ang balangkas nito. Kung maaari ay butasan at simulan ang paggupit sa loob ng nabuong balangkas.



Ang mga hugis, disenyo, o letrang nakaguhit sa isang papel o karton ay maaaring gupitin, upang magamit bilang gabay sa pagguhit nito nang higit sa isang beses. Ang isang balangkan ay maaaring gamitin ng paulit-ulit sa iba't ibang bagay, gamit ang iba't ibang panulat o pangkulay.

Kung nais mong gumawa ng mga letra, gamitin ang mga bagay na angkop sa hugis o balangkas ng naipiling letra.

Gawain sa Pagkatuto Bilang 4: Bumuo ng balangkas ng halimbawa ng mga letra. Sundin ang mga hakbang sa baba.



Ang letrang “ E “ ay binubuo ng apat na diretsong linya, kaya ang mga bagay na may diretsong bahagi ang dapat gamitin upang lumikha ng balangkas nito.



Ang letrang “ C “ naman ay binubuo ng isang kurbadong linya. Gumamit ng mga bagay na bilog o may kurba upang makatulong sa pagguhit ng balangkas ng letrang ito.

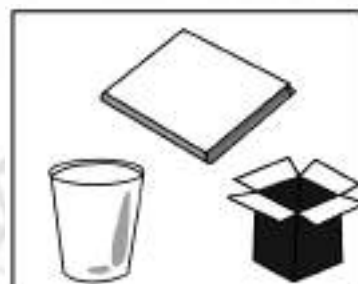
Panahon na upang gamitin ang iyong mga nabuong balangkas!

Gawain sa Pagkatuto Bilang 5: Sundan ang mga sumusunod na hakbang upang makapag-lapat ng mga hugis o letrang iyong nais.

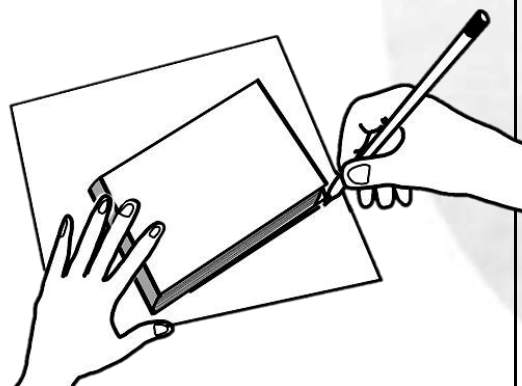
1. Isipin ang mga hugis o letrang nais ilapat sa isang likhang-sining.



2. Tukuyin ang mga bagay na maaaring magsilbing pangguhit ng balangkas ng mga hugis o letrang ito.



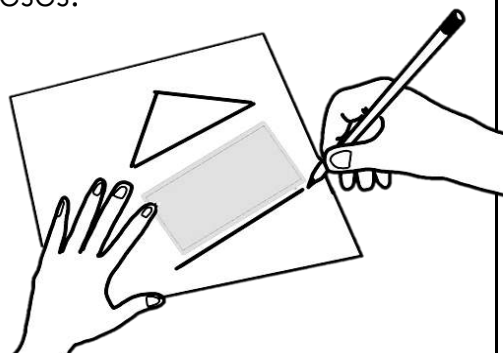
3. Iguhit ang mga napiling balangkas sa papel o karton.



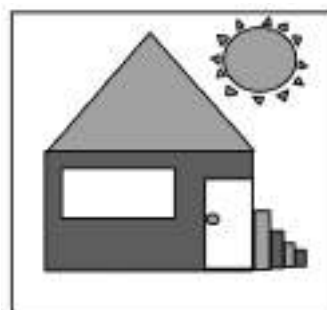
4. Gupitin ang mga linyang ginuhit sa tulong ng nakatatanda.



5. Ipatong ang mga nagawang balangkas sa papel o tela, at iguhit ito ng higit sa isang beses.



6. Maaari ring kulayan nang rekta ang mga disenyo nagawa upang hindi ito lumagpas sa balangkas.



A

Punan ang patlang ng wastong salita upang mabuo ang diwa ng talata tungkol sa aralin.

Sa Ingles, ang tawag sa prosesong pagbalangkas, paggupit, at paglapat ng mga hugis ay _____. Nakatutulong ang stencil upang _____ ng mga disenyong naisin gamit ang iba't ibang bagay sa paligid. Tandaang mas mainam gamitin ang matitigas na papel tulad ng karton, upang maging matibay ang _____ at magtagal pa ang paggamit nito.

makalikha

pambakas

stencil

Pakikilahok sa mga Gawain ukol sa Pambansang Buwan ng Sining

WEEKS
7-8

I

Aralin

Ano ang **National Arts Month**? Para saan ang pagdiriwang na ito? Tuwing kailan ito idinaraos?

Sa araling ito, ikaw ay makikilahok sa palatuntunan, aktibidad o programang pampaaralan o pandistrito ukol sa Pambansang Buwan ng Sining.

Tingnan ang larawan sa ibaba. Ano-ano ang iyong nakikita? May kinalaman ba ito sa sining? Bakit o bakit hindi?



D

Ang Pambansang Buwan ng Sining o National Arts Month ay idinaraos tuwing buwan ng Pebrero. Ito ay ipinagdiriwang upang ipakita ang iba't ibang uri ng likhang-sining ng ating bansa at ipamalas ang husay ng mga Pilipino sa kani-kanilang paglikha nito.

Sa pamamagitan ng **Arts Month**, naipahahayag ng iba't ibang Pilipino ang kanilang isip at puso ukol sa iba't ibang paksa. Natutunghayan din ng mga mamamayan ang mayamang sining at

kultura ng Pilipinas, at pati na rin ang kahanga-hangang talento ng mga Pilipino sa paglikha ng sining.

Gawain sa Pagkatuto Bilang 1: Magbalik-aral sa iyong mga natutuhan sa mga nakaraang aralin. Itugma ang mga sumusunod na proseso sa mga kagamitang kailangan nito. Isulat ang letra ng tamang sagot sa iyong sagutang papel.

1. Pagguhit at pagkulay

- | | |
|-----------------------------|---------------------|
| A. Lapis at krayola | C. Pambura o kamote |
| B. Gunting at cutter | D. Tubig at pagkain |

2. Pagtatak o pagmamarka

- A. Buhok o balahibo
- B. Pambura o kamote
- C. Tubig at pagkain

3. Pag-ukit o paggawa ng hulma

- A. Mapupurul na bagay
- B. Malalapad na bagay
- C. Matatalim na bagay

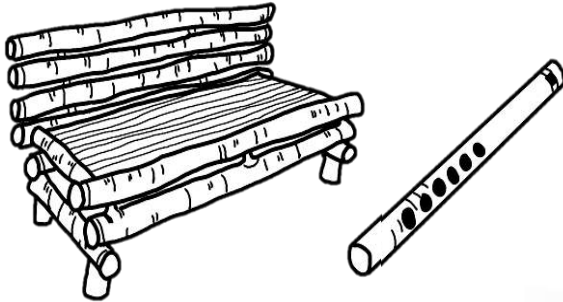
4. Paggupit at paglapat

- A. Lapis, ruler, karton, at gunting
- B. Krayola, pandikit, papel, at tela
- C. Prutas, kutsilyo, kahoy, ay lata

Ang mga kagamitan at prosesong ito ay ginagamit upang maka-likha ng mga halimbawa ng likhang sining na maaaring iladlad o irampa sa isang pagdiriwang ng buwan ng sining.

Ang bawat rehiyon sa Pilipinas ay may kani-kaniyang produkto ng sining. Narito ang iba't ibang halimbawa ng sining pang-kultural ng CALABARZON.

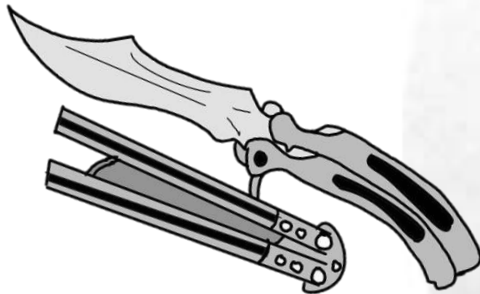
Mga produktong mula sa Lalawigan ng Cavite na yari sa kawayan.



Mga produktong mula sa Lalawigan ng Laguna na yari sa kahoy.



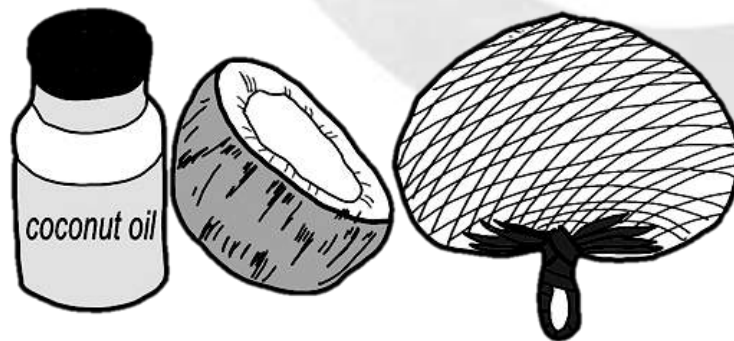
Produktong mula sa Lalawigan ng Batangas – Balisong



Mga obra mula sa Lalawigan ng Rizal



Mga produktong gawa sa anahaw at niyog mula sa Lalawigan ng Quezon.




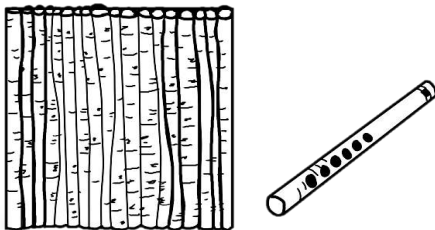


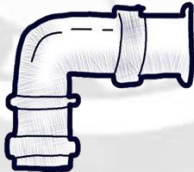
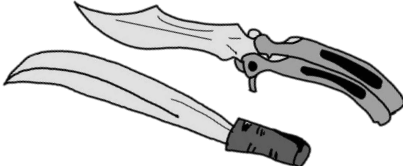




Alin sa mga ito ang produkto ng iyong lalawigan? Ano ang naitutulong nito sa mga tao?

Mapapansin mo na ang mga materyales na bumubuo ng mga produktong ito ay nagmumula sa kalikasan.

Gawain sa Pagkatuto Bilang 2: Tukuyin ang likas na yaman sa Hanay A kung saan nagmula ang materyal na ginamit sa pagbuo ng mga sumusunod na produkto sa Hanay B. Isulat ang letra ng tamang sagot sa iyong sagutang papel.

Hanay A

Hanay B

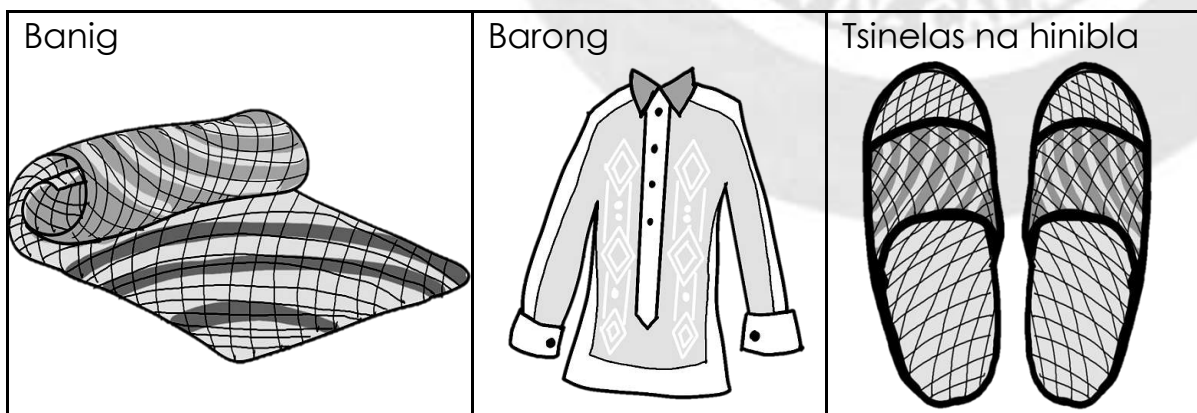
<p>1. Puno ng Niyog</p> 	<p>A. Plawta at dingding ng bahay kubo</p> 
<p>2. Tubig at dagta</p> 	<p>B. Plywood, mesa at silya</p> 
<p>3. Bakal o metal</p> 	<p>C. Kutsilyo at bolo</p> 
<p>4. Punong kahoy</p> 	<p>D. Painting</p> 
<p>5. Kawayan</p> 	<p>E. Bunot at walis tingting</p> 

Sa ibang bahagi ng Pilipinas ay mayroon ding kani-kanilang kilalang produkto.

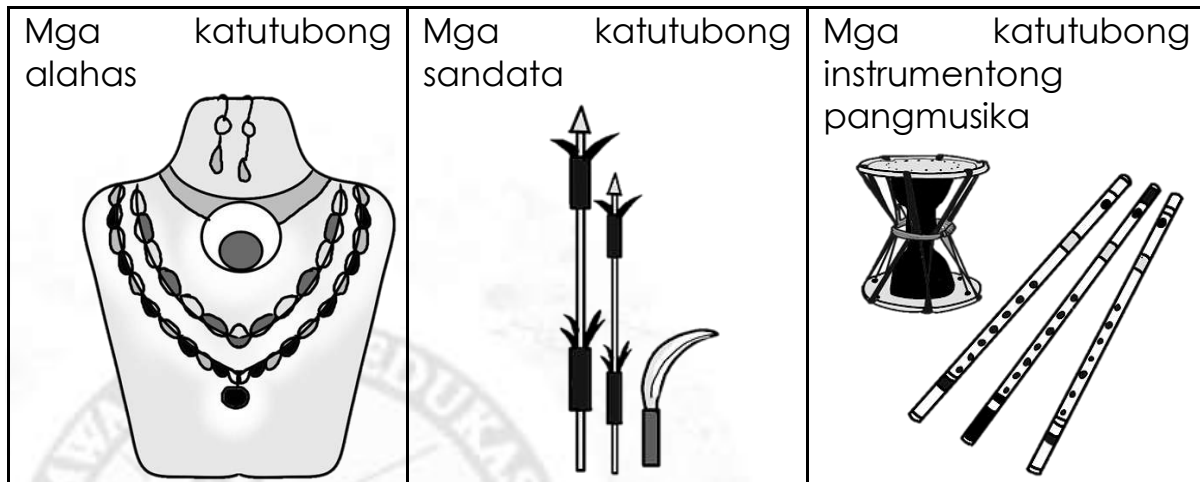
Ang mga katutubo sa Luzon ay gumagawa ng mga paso, banga, basket, at bahay na bato.



Sa Visayas naman ay mayroong mga produktong gawa sa paghahabi, tulad ng banig, tsinelas, at mga kasuotang yari sa halaman.



Samantalang kilala ang Mindanao sa mga katutubong kuwintas, purselas, sandata, at instrumentong pangmusika.



Gawain sa Pagkatuto Bilang 3: Isulat ang letrang “ L ” kung ang produkto sa larawan ay kilala sa Luzon. Isulat ang letrang “ V ” kung ito ay kilala sa Visayas, at isulat naman ang “ M ” kung ito ay kilala sa Mindanao. Gawin ito sa sagutang papel.

1. Mga paso at banga
2. Banig
3. katutubong alahas
4. katutubong sandata
5. Rattan basket

E

Gawain sa Pagkatuto Bilang 4: Pumili ng isang produktong pansining mula sa inyong lalawigan. Iguhit ito sa isang malinis na papel. Husayan ang iyong pagguhit. Gawing gabay sa paggawa ang pamantayan sa susunod na pahina.

Gawain sa Pagkatuto Bilang 5: Sa tulong ng iyong magulang o tagapangalaga, gumawa ng isang maikling pagsasalaysay o pagbabahagi kung paano ka makikilahok sa palatuntunan, aktibidad o programang pampaaralan o pandistrito ukol sa Pambansang Buwan ng Sining sa iyong abot kayang pamamaraan. Gawing gabay sa paggawa ang pamantayan sa ibaba. Gawin ito sa iyong sagutang papel.

Pamantayan ng Kasanayan Ang gawa ay:	Mahusay	Maayos	Kailangan ng Pag-unlad
1. nagkapagpapakita ng pakikilahok sa palatuntunan, aktibidad o programang pampaaralan o pandistrito ukol sa Pambansang Buwan ng Sining.			
2. nagkapagbibigay ng maganda at malinaw na mensahe.			
3. nagpapakita ng pagkamalikhain.			



Punan ang patlang ng wastong salita upang mabuo ang diwa ng talata tungkol sa aralin.

Ang _____ ng Buwan ng _____ ay isang masaya at makulay na pambansang pagdiriwang. Ito ay nagpapaunlad ng _____ ng ating pagkakakilanlan, at nagpapayabong ng pagkakaisa. Tandaan na karamihan sa mga materyales na bumubuo sa mga _____ sa ating bansa ay nagmumula sa kalikasan, kung kaya't nararapat lamang na alagaan ang kalikasan sa lahat ng panahon at pagkakataon.

sining pagdaraos likhang-sining kamalayan



Susi sa Pagwawasto

<p>Week 1</p> <p>Gawain 1</p> <p>1. - 2. V 3. V 4. - 5. - 6. V</p>	<p>Week 3-4</p> <p>Gawain 2</p> <p>1. J 2. L 3. L 4. J 5. J 6. L</p>	<p>Week 3-4</p> <p>Gawain 1</p> <p>1. WR 2. MR 3. WR 4. MR 5. WR 6. MR</p>	<p>Week 5-6</p> <p>Gawain 2</p> <p>1. S 2. X 3. X 4. S 5. X 6. S</p>	<p>Week 7-8</p> <p>Gawain 1</p> <p>1. A 2. B 3. C 4. A</p>	<p>Week 7-8</p> <p>Gawain 2</p> <p>1. E 2. D 3. C 4. B 5. A</p>	<p>Week 7-8</p> <p>Gawain 3</p> <p>1. L 2. V 3. M 4. M 5. L 6. V 7. V 8. M 9. L</p>
--	--	--	--	--	---	---

Personal na Pagtatása sa Lebel ng Performans para sa Mag-aaral

Pumili ng isa sa mga simbolo sa ibaba na kakatawan sa iyong naging karanasan sa pagsasagawa ng mga gawain. Ilagay ito sa Hanay ng LP o Lebel ng Performans. Basahin ang deskripsiyon bilang gabay sa iyong pagpili.



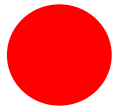
- ★ -Nagawa ko nang mahusay. Hindi ako nahirapan sa pagsagawa nito. Higit na nakatulong ang gawain upang matutuhan ko ang aralin.
- ✓ -Nagawa ko nang maayos. Nahirapan ako nang bahagya sa pagsasagawa nito. Nakatulong ang gawain upang matutuhan ko ang aralin.
- ? -Hindi ko nagawa o nahirapan ako nang labis sa pagsasagawa nito. Hindi ko naunawaan ang hinihingi sa gawain. Kailangan ko pa ng paglilinaw o dagdag kaalaman upang magawa ko ito nang maayos o mahusay.

Gawain sa Pagkatuto

Week 1	LP	Week 2	LP	Week 3	LP	Week 4	LP
Gawain sa Pagkatuto Blg. 1		Gawain sa Pagkatuto Blg. 1		Gawain sa Pagkatuto Blg. 1		Gawain sa Pagkatuto Blg. 1	
Gawain sa Pagkatuto Blg. 2		Gawain sa Pagkatuto Blg. 2		Gawain sa Pagkatuto Blg. 2		Gawain sa Pagkatuto Blg. 2	
Gawain sa Pagkatuto Blg. 3		Gawain sa Pagkatuto Blg. 3		Gawain sa Pagkatuto Blg. 3		Gawain sa Pagkatuto Blg. 3	
Gawain sa Pagkatuto Blg. 4		Gawain sa Pagkatuto Blg. 4		Gawain sa Pagkatuto Blg. 4		Gawain sa Pagkatuto Blg. 4	
Gawain sa Pagkatuto Blg. 5		Gawain sa Pagkatuto Blg. 5		Gawain sa Pagkatuto Blg. 5		Gawain sa Pagkatuto Blg. 5	
Gawain sa Pagkatuto Blg. 6		Gawain sa Pagkatuto Blg. 6		Gawain sa Pagkatuto Blg. 6		Gawain sa Pagkatuto Blg. 6	
Gawain sa Pagkatuto Blg. 7		Gawain sa Pagkatuto Blg. 7		Gawain sa Pagkatuto Blg. 7		Gawain sa Pagkatuto Blg. 7	
Gawain sa Pagkatuto Blg. 8		Gawain sa Pagkatuto Blg. 8		Gawain sa Pagkatuto Blg. 8		Gawain sa Pagkatuto Blg. 8	

Week 5	LP	Week 6	LP	Week 7	LP	Week 8	LP
Gawain sa Pagkatuto Blg. 1		Gawain sa Pagkatuto Blg. 1		Gawain sa Pagkatuto Blg. 1		Gawain sa Pagkatuto Blg. 1	
Gawain sa Pagkatuto Blg. 2		Gawain sa Pagkatuto Blg. 2		Gawain sa Pagkatuto Blg. 2		Gawain sa Pagkatuto Blg. 2	
Gawain sa Pagkatuto Blg. 3		Gawain sa Pagkatuto Blg. 3		Gawain sa Pagkatuto Blg. 3		Gawain sa Pagkatuto Blg. 3	
Gawain sa Pagkatuto Blg. 4		Gawain sa Pagkatuto Blg. 4		Gawain sa Pagkatuto Blg. 4		Gawain sa Pagkatuto Blg. 4	
Gawain sa Pagkatuto Blg. 5		Gawain sa Pagkatuto Blg. 5		Gawain sa Pagkatuto Blg. 5		Gawain sa Pagkatuto Blg. 5	
Gawain sa Pagkatuto Blg. 6		Gawain sa Pagkatuto Blg. 6		Gawain sa Pagkatuto Blg. 6		Gawain sa Pagkatuto Blg. 6	
Gawain sa Pagkatuto Blg. 7		Gawain sa Pagkatuto Blg. 7		Gawain sa Pagkatuto Blg. 7		Gawain sa Pagkatuto Blg. 7	
Gawain sa Pagkatuto Blg. 8		Gawain sa Pagkatuto Blg. 8		Gawain sa Pagkatuto Blg. 8		Gawain sa Pagkatuto Blg. 8	

Paalala: Magkaparehong sagot ang ilalagay sa LP o Lebel ng Performans sa mga gawaing nakatakda ng higit sa isang linggo o week. Halimbawa: Ang aralin ay para sa Weeks 1-2, lalagyan ang hanay ng Week 1 at Week 2 ng magkaparehong ★, ✓, ?.



Sanggunian

Department of Education. (2020). *K to 12 Most Essential Learning Competencies with Corresponding CG Codes*. Pasig City: Department of Education Curriculum and Instruction Strand.

Department of Education Region 4A CALABARZON. (2020). *PIVOT 4A Budget of Work in all Learning Areas in Key Stages 1-4: Version 2.0*. Cainta, Rizal: Department of Education Region 4A CALABARZON.

Salud, G. P. & Dela Cruz, E. (2017). *Prototype Lesson Plan Grade 6*. Lipa City: Department of Education-SDO Lipa City.



Para sa mga katanungan o puna, sumulat o tumawag sa:

Department of Education Region 4A CALABARZON

Office Address: Gate 2, Karangalan Village, Cainta Rizal

Landline: 02-8682-5773 locals 420/421

Email Address: lrmd.calabarzon@deped.gov.ph

