

GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 3.**Escuela:** Escuela Falucho Turno Mañana**CUE:** 7000390-00**Docente/s:** Accoroni María Inés, De la Vega Flavio, Fernández Claudia Lorena, Zalazar Vanesa.**Grado:** 5º**Turno:** mañana**Áreas:** Artes Visuales, Educación Física, Educación Tecnológica, Educación Musical**Título de la propuesta:** **“ORGANIZAR UNA KERMES EN FAMILIA”****Contenidos:****Artes Visuales:** color, Línea.**Ed. Tecnológica:** Análisis de las acciones que realizan las personas para ejecutar una operación, utilizando herramientas, y comparar con el uso de máquinas accionadas por la energía.**Ed. Musical:** La percusión corporal: planos sonoros (pies, muslos, palmas y castañeteos) y otras posibilidades**Ed. Física:** Capacidades coordinativas que involucren la ejecución de habilidades motrices combinadas y específicas locomotivas y no locomotivas**Indicadores de evaluación para la nivelación:****Artes Visuales:**

- Distingue las posibilidades del color en relación con los materiales a fin de adquirir autonomía para la aplicación en sus producciones.

Ed. Tecnológica:

- Diseña y construye un producto tecnológico que permita observar el funcionamiento de las máquinas.

Ed. Musical:

- Explora las posibilidades de las fuentes sonoras convencionales y no convencionales con diferentes toques y modos de acción para enriquecer sus producciones.

Ed. Física:

- Participa activamente de los juegos.
- Manifiesta actitudes de cooperación con el compañero,

Actividades:

1. Lee atentamente:

¿Qué es una Kermes? “Es una fiesta popular, generalmente barrial, que incluye puestos de juegos de destreza, juegos mecánicos, puestos de comida y números artísticos.

2. Te propongo construir un juego para armar una kermes en tu casa y disfrutar en familia, necesitarás una cuchara y un tubo de cartón para construir el lanzador, debes atar la cuchara al tubo para que ésta no se caiga. Luego consigue tubos o vasos y colócales puntajes, para que con el lanzador emboques una pelotita de papel. Ganará quien consiga el puntaje más alto.



3. UNA EXPLOSIÓN ARTÍSTICA.

En las Kermes también podemos encontrar el arte y divertirnos mientras lo creamos, en esta actividad te propongo un juego de puntería, para ello necesitas algunas bombitas, llenarlas con unas gotas de témpera, un poco de agua, inflarlas y atarlas. Utilizar colores primarios, cada color en una bombita diferente, luego en el patio de casa colocar papel de diario o bolsas en el suelo para proteger la superficie y no manchar. Después en una pared adherir papel de diarios y sobre él pegar con cinta adhesiva las bombitas ya atadas todas las que puedas. Después con algún elemento punzante hacer puntería y reventar las bombitas. Así lograrás crear una obra de **Action Painting**. Finalmente analizar la producción: ¿Observas líneas? ¿Encuentras mezclas de colores? ¿Qué colores encontraste?



4. En la Kermes la música está en todos los rincones en esta ocasión te invito a hacer ritmos con vasos: Observar el video y tratar de seguir el ritmo acompañados por un integrante de la familia



5. “Transportador”

Es momento de diversión, busca una pareja y animate a jugar.

En pareja tomados de las manos llevar pelotas (6 pelotas), por el piso golpeándola con el pie de forma alternada (patea uno y luego el compañero) hasta una caja o círculo marcado en el suelo. Después de depositar el elemento volver corriendo para seguir llevando el resto de las pelotas. Gana el equipo que logre llevar todas las pelotas primero.



Regla: Llevar de una pelota por vez.

Directora: Margarita Fernández

Vicedirectora: Mónica Macía