

GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO: 2**Escuela:** Falucho Turno Mañana**CUE** 7000390-00**Docentes:** Accoroni María Inés – Fernández Lorena – Zalazar Vanesa – De la Vega Flavio.**Grado:** 3º**Turno:** Mañana**Áreas:** Artes Visuales- Educación Física-Música-Tecnología.**Título de la Propuesta:** **“TE PROPONGO ORGANIZAR UNA KERMES EN FAMILIA”**

Contenidos: Educación Musical: -La percusión corporal: planos sonoros (pies, muslos, palmas y castañeteos) y otras posibilidades. **Educación Física:** -Participación en juegos cooperativos y de oposición, acordando reglas, roles y funciones, con sentido integrador e inclusivo. **Artes Visuales:** -Línea, forma. **Educación Tecnológica:** - Elaboración de productos seleccionando materiales y herramientas.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Educación Física: Elaboren respuestas motoras de manera conjunta y creativa a las situaciones problemáticas presentadas.
- Educación Musical: Ejecutan motivos con métrica regulares.
- Educación Tecnológica: Selecciona materiales y herramientas para producir.
- Educación Plástica y Artes Visuales: Incorporen distintas formas de aproximación a lo visual para desarrollar su sensibilidad, creatividad y elaborar conocimientos

Actividades:

1. Lee el texto atentamente:

¿Qué es una kermés?

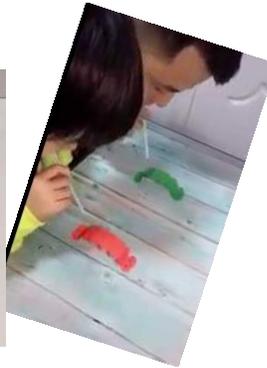
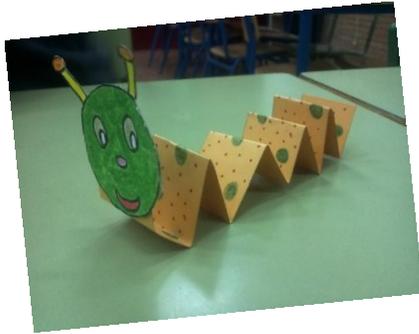
Era una fiesta popular realizada en los barrios o vecindarios con varios puestos de juegos de destreza, infantiles, puestos de comidas y bebidas, también se montaban espectáculos artísticos como bailes, musicales, etc...

2. Te propongo:

Realizar un juego muy divertido que te permitirá jugar con toda la familia, puedes organizar carreras de animalitos ¡Gana el que llegue primero a la meta!

Deberás doblar una tira de papel tantas veces como se ve en las imágenes y recortar cartulina con la tijera para crear la carita del animal que más te guste.

Docentes: María Inés Accoroni - Vanesa Zalazar – Lorena Fernández – Flavio de la Vega



3. Construir un tubito de papel con forma de sorbete o puedes usar el tubo de una lapicera para soplar suave en el lomo de tu invento para que se deslice.
4. Completar la tabla con los materiales y herramientas que utilizaste.

MATERIALES	HERRAMIENTAS

5. Pescando dibujos

En esta estación te invito a pescar líneas y formas de distintos colores en el menor tiempo posible. Para ello primero elaborar una caña de pescar, pedir ayuda a un mayo para realizar un gancho con un alambre y atar una lana en un extremo, luego adherir la lana a una rama, palo fino, etc. Ahora que ya tienes la caña lista recortar 10 líneas y formas geométricas de cartón de diferentes tamaños (medianas, pequeñas, grandes), con un rulo de piolín para enganchar el anzuelo y por ultimo colocarlas en dos Baldes o fuentones con agua y primero pescar líneas rectas y curvas luego pescar formas. Al finalizar realizar un dibujo con las líneas y formas que pescaste.



Docentes: María Inés Accoroni - Vanesa Zalazar – Lorena Fernández – Flavio de la Vega

6. Observar el video de juego con manos



7. Marcar el ritmo con ayuda de mamá, papá o algún integrante de la familia.

8. Carrera de gusanos: Con los elementos diseñados en plástica, cada integrante tendrá su sorbete y su gusano. Delimitaremos un punto de partida y otro de llegada, a la señal de YA, arrancaran, el primero que llegue a la meta será el ganador, el ultimo deberá pagar una prenda.



9. Soplar el vaso: Para este juego necesitaremos un vaso de plástico o telgopor, al cual hacerle un pequeño orificio en su base, por este orificio pasar una tira, la cual extender y atar a dos sillas separadas por 4 metros. El objetivo del juego es soplar el vaso para que se desplace, el primero en llegar a la meta será el ganador.

