

GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: Falucho Turno Mañana

DOCENTE/S: Martínez Rodrigo, Zalazar Vanesa, Fernández Lorena, Martín Tamara

GRADO: 2º Grupo 1

TURNO: Mañana

ÁREAS/S: Educación Física, Tecnología, Música, Artes Visuales

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Te propongo organizar una kermes en familia”.

CONTENIDOS:

ED. FÍSICA: Identificación y ajuste de habilidades motrices básicas manipulativas que involucren coordinación óculo manual y óculo podal: lanzamiento, pase, recepción, conducción y dribling de distintos objetos. Participación en actividades en interacción con otros, con y sin elementos, acordando acciones.

TECNOLOGÍA: Elaboración de productos seleccionando los materiales y las técnicas más apropiadas, diferenciando insumos, operaciones y medios técnicos.

MÚSICA: La ejecución instrumental de objetos sonoros, instrumentos no convencionales e instrumentos musicales.

ARTES VISUALES: Tipos de líneas. Formas. Colores: primarios y secundarios.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

ED. FÍSICA:

- Ejercita lanzamiento, pase y recepción, con una y dos manos, con uno y otro pie, variando los objetos, alturas, distancias, en forma individual, en parejas y grupos.

TECNOLOGÍA:

- Analiza los materiales para producir.
- Selecciona herramientas adecuadas.
- Reconoce los pasos en la elaboración de un producto.

MÚSICA:

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

ARTES VISUALES:

- Reconoce distintas relaciones de color a fin de aplicarlas en sus producciones con distinta intencionalidad.
- Muestra creatividad y aplica saberes previos.

ACTIVIDADES:

1. Charlar con tu familia y pregunta si saben ¿Qué es una Kermes? ¿Qué juegos podemos encontrar si asistimos a una? Nombra 3 de esos juegos.

.....

2. En una kermes hay juegos muy divertidos que consisten en embocar un elemento en alguna cavidad, por ejemplo, el juego de “El sapo”. Te propongo construir con los materiales que elijas un juego que sirva para embocar pelotitas o tapitas. Puedes colocarles puntajes a las cavidades para hacer el juego más emocionante, ¡Gana el que más puntaje acumule!



3. Completar el proceso: Dibuja y escribe en cada paso la acción que llevaste a cabo para realizar el juego

1	2	3	4

- 4- Vamos a jugar
 - **Emboque de tapitas:** Cada integrante tendrá 10 tiros, cada tapita que emboquen es un punto, el integrante que emboque más tapitas será el ganador. Mientras que el que emboque menos deberá pagar una prenda.
 - **Emboque de tapitas en la cabeza:** Se dividirán en grupos de dos, uno será el que lanza y el otro deberá tener un recipiente en la cabeza, respetando 3 metros de distancia. El objetivo es lanzar la tapita y el que tiene el recipiente debe tratar de que si el tiro se desvía moverse para lograr que la tapita entre en el recipiente.



5- Hacer ritmos con vasos: Observar el video e imitar el ritmo.



- Grabar la actividad y enviar.

6- Les propongo realizar un juego grupal de 3 o más personas en el cual deberán realizar una competencia de dibujo con un pie.



Buscar la cantidad de lápices, pinceles, cartón u hojas, recipientes para la pintura necesarios para cada participante. Sujetar las hojas o cartones al piso y colocar al lado recipientes con pinturas de distintos colores (recuerda que puedes mezclar colores)

Los participantes deberán estar sentados en una silla con el lapiz, marcador o pincel o entre los dedos del pie y elegir libremente un diseños para dibujar y pintar en el menor tiempo posible. Gana el participante que completa el dibujo primero. Enviar foto del trabajo.

Directora: Margarita Fernández

Vicedirectora: Mónica Macía