

GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN -GRUPO 1**Escuela:** Escuela Falucho Turno Mañana**CUE:** 7000390-00**Docentes:** Accoroni María Inés, De la Vega Flavio, Fernández Lorena, Zalazar Vanesa.**Grado:** 5º**Turno:** mañana**Áreas:** Artes Visuales-Educación Física- Educación Tecnológica- Educación Musical.**Título de la propuesta:** **“TE PROPONGO ORGANIZAR UNA KERMES EN FAMILIA”****Contenidos:****Artes Visuales:** Línea, Color, textura visual y táctil.**Tecnología:** 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.**Música:** La percusión corporal: planos sonoros (pies, muslos, palmas y castañetes) y otras posibilidades.**Educación 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.
- Aplica, elige e integra distintos recursos técnicos propios de la bi y tridimensión en función de las necesidades representativas.

Ed. Musical:

- Ejecuta motivos con métrica regulares.

Tecnología:

- Diseña y construye un producto tecnológico que permita observar el funcionamiento de las máquinas.
- Explica un proceso respetando las distintas operaciones.

Educación Física:

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

Actividades

Leer 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.

1. Te propongo construir un juego para armar una kermes en tu casa y disfrutar en familia, este deberá estar construido a partir de una máquina simple: La palanca, revisa las actividades de la guía N°9. El juego consistirá en embocar una pelotita de papel en tubos de cartón o vasos, los cuales tendrán un puntaje, ganará el jugador que acumule más puntos.



2. Explica con tus palabras y por escrito: ¿Cómo funciona la palanca? ¿Por qué piensas que la máquina es capaz de arrojar la pelotita?

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 y preparar en un recipiente unas gotas de témpera, una cucharada de harina y medio vaso de agua (realizar esto con cada color), luego agregar este preparado dentro de las bombitas e inflarlas y atarlas. Utilizar colores primarios, blanco y negro 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. Luego con



algún elemento punzante hacer puntería y reventar las bombitas. Así lograras crear una obra de **Action Painting**. Para finalizar, analiza la producción: ¿Observas líneas? Encuentras mezclas de colores? ¿Se puede observar textura táctil o visual?

4. En la kermes la música está en todos los rincones en esta ocasión te invito a que en familia imiten el ritmo.

Lograr el ritmo y grabar.

5. **“TRANSPORTADOR”** Es momento de diversión, busca una pareja y anímate a jugar.

En pareja deben transportar globos o pelotas (6 pelotas o globos), con cualquier parte del cuerpo (abdomen, cabeza o espalda) sin utilizar las manos; hasta una caja o círculo marcado en el suelo. Después de depositar el elemento volver corriendo para seguir llevando el resto de los globos. Gana el equipo que logre llevar todos los globos o pelotas primero.

Regla: llevar de a un globo por vez, sin utilizar las manos.

6. **“CARRERA DE TRES PIES”** Se hacen parejas. Una vez hechas las parejas se atan a la altura del tobillo, con un cordel, pañuelo o trozo de tela. La pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro. Una vez que todos están atados, se traza una línea de salida y otra de llegada (meta) y se hace la carrera. Gana la pareja que llega antes a la meta. Se pueden hacer varios equipos y carreras.



Directora: Margarita Fernández

Vicedirectora: Mónica Macía