

GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 1.

Escuela: Escuela Falucho Turno Mañana

CUE: 7000390-00

Docentes: Accoroni María Inés, De la Vega Flavio, Fernández Claudia Lorena, Zalazar Vanesa.

Grado: 4º

Turno: mañana

Áreas: Artes Visuales, Educación Física, Educación Tecnológica, Educación Musical

Título de la propuesta: “TE INVITO A ORGANIZAR UNA KERMES EN FAMILIA”

Contenidos:

Artes Visuales: Línea, color, forma plana, textura visual.

Educación 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.

Educación Musical: La percusión corporal: planos sonoros (pies, muslos, palmas y castañeteos) y otras posibilidades.

Educación Física: Capacidades coordinativas que involucren la ejecución de habilidades motrices combinadas y específicas locomotivas y no locomotivas: equilibrio. - Participación en encuentros recreativos con sentido integrador

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Artes Visuales:

- Utiliza su capital creativo desarrollando la sensibilidad hacia el entorno visual.

Educación Musical:

- Ejecuta motivos con métricas regulares.

Educación Tecnológica:

- Construye un producto tecnológico que permita explorar distintos materiales y los “modos de hacer” más apropiados.
- Diferencia insumos, operaciones y medios técnicos.

Educación Física:

- Mantiene el equilibrio con control del cuerpo.
- Utiliza recursos motrices para resolver problemas de equilibrios de los objetos

Actividades:

1-Lee atentamente:

Tradicionalmente, la kermés ha sido una fiesta popular al aire libre con bailes, música, concursos, juegos, etc. Indagar en tu familia ¿Qué idea tienen de una kermés? ¿Qué juegos encontrarías en una?

2-Te propongo construir un juego muy divertido para jugar en familia, consiste en construir zancos, deberás tener en cuenta que el material que elijas debe resistir tu peso. Luego con la seño de plástica podrás pintarlos con la técnica sugerida. En este juego el ganador será el que primero que llegue a la meta.



3-Teniendo en cuenta lo aprendido en la guía 18 responde:

- ¿Qué materiales utilizaste?
- ¿Por qué? ¿Qué técnica aplicaste al material que elegiste?-
- ¿Qué herramienta utilizaste? -¿Qué acciones tuviste que llevar a cabo?

4- **Saltando con arte**

En la Kermés podemos encontrar muchas estaciones con juegos, pero sobre todo mucho color, formas, líneas, texturas, que dan alegría a cada lugar.

Luego de construir en el área Tecnología unos zancos muy divertidos, te invito a que le agregues un toque de alegría aplicando la técnica de pintura con esponja para conseguir textura visual. Primero en los zancos adherir cinta de papel o sintex, logrando formas planas geométricas, después preparar témpera de colores primarios con un poco de agua, y con una esponja pintar dando golpecito cuando ya esté seco retirar las cintas y observar las formas que quedan pintadas. Y ya tienes listos los zancos para trabajar en Educación Física.



5- ¡Hora de jugar! Prepara los zancos que construiste y a correr.

“Carreras de zancos”

-Trazar una línea de salida y otra de llegada (meta). A la orden de un adulto salir corriendo con los zancos, el primero en llegar a la meta gana.

-Colocar obstáculos (conos, botellas de plástico, etc.) en la pista, ahora realizar la carrera sorteando obstáculos.



6-“Tornillos en equilibrio”

Para este juego debes juntar varios tornillos con cabeza grande (puedes pegar arandelas de cartón a los tornillos para aumentar la superficie de los mismos), dos cuerdas, piola o lana. Se forman dos equipos ubicados en hileras (uno atrás del otro), con un tornillo por participante. Una vez formados, a la orden de un adulto, salen corriendo los primeros de cada equipo dejan colgando el tornillo en la piola o lana y vuelven para habilitar al compañero chocando las palmas. Así sucesivamente hasta que todos pasan y dejan su tornillo. Gana el equipo que termine primero en colgar los tornillos.



7-Algo que no puede faltar en una Kermés es la Música en esta estación te invito a observar el video y jugar con las manos.

Invitar a la familia a imitar el juego.



Directora: Margarita Fernández

Vicedirectora: Mónica Macía