

GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 2

ESCUELA: Falucho Turno Mañana

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

GRADO: 2º

TURNO: Mañana

ÁREA/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:

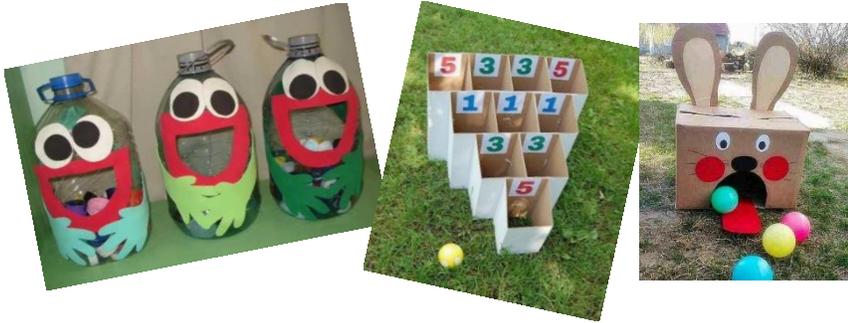
- Explora las posibilidades de las fuentes sonoras convencionales y no convencionales con diferentes toques y modos de acción para enriquecer sus producciones.

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. En una kermes podemos encontrar juegos muy divertidos algunos 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!



2. Dibujar los materiales y herramientas que utilizaste.

MATERIALES

HERRAMIENTAS

3. **Tapa - tapita:** Se entregarán 10 tapitas a cada integrante de la familia. Cada uno tendrá un recipiente a 3 metros de distancia donde deberá embocarlas. El participante que emboque más tapitas será el ganador. El que emboque menos deberá pagar una prenda.



4. Cabeza de balde: En equipos de dos, un integrante será el que lanza y el otro el que sostiene el balde con la cabeza. El objetivo será introducir la mayor cantidad de tapitas en el balde, respetando siempre la distancia. El equipo que emboque más tapitas será el ganador, mientras que el que emboque menos tendrá que pagar una prenda.



5. Hacer ritmos con vasos: Observar el video



6. Tratar de seguir el ritmo acompañados por un integrante de la familia

7. ¡A DIBUJAR!

Les propongo realizar un juego grupal de 3 o más personas en el cual deberán realizar una competencia de dibujo con los ojos cerrados.

Buscar la cantidad de lápices, cartón u hojas necesarios para cada participante. Sujetar las hojas o cartones a la mesa.

Elegir libremente un diseño para dibujar y realizarlo en el menor tiempo posible. Gana el participante que completa el dibujo primero. Enviar foto del trabajo.



Directora: Margarita Fernández

Vicedirectora: Mónica Macía