

**GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN- GRUPO 3.****Escuela:** Falucho Turno Mañana**CUE** 7000390-00**Docentes:** Accoroni María Inés – Fernández Lorena – Zalazar Vanesa – De la Vega Flavio.**Grado:** 6º**Turno:** Mañana**Áreas:** Artes Visuales- Educación Física-Música-Tecnología.**Título de la Propuesta:** “**TE PROPONGO ORGANIZAR UNA KERMES EN FAMILIA**”**Contenidos:****Educación Física:** Habilidades motrices manipulativas, combinadas y específicas: lanzamiento de distintos objetos, con coordinación óculo manual y óculo podal.**Artes Visuales:** Punto, línea, color.**Tecnología:** Reconocimiento de las características, posibilidades y usos de las tecnologías para la comunicación y la información, en la vida cotidiana y en las prácticas sociales, a lo largo del tiempo.**Música:** La percusión corporal: planos sonoros (pies, muslos, palmas y castañeteos) y otras posibilidades.**Indicadores de evaluación para la nivelación:****Educación Física:**

- Lanza con precisión.

**Artes visuales:**

- Aplica, elige e integra distintos recursos técnicos propios de la bidimensión en función de las necesidades representativas

**Educación Tecnológica:**

- Comparte información en medios de comunicación.

**Educación Musical:**

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

**Actividades:**

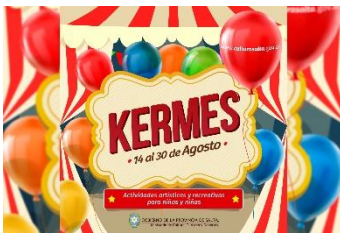
1. Leer atentamente:

**¿Qué es una Kermés?**

“Es una fiesta popular, generalmente barrial, que incluye puestos de juegos de destreza, puestos de comida y bebida, sorteos y números artísticos. Se organiza en muchos lugares como escuelas e iglesias, para recaudar fondos a favor de distintas causas o proyectos benéficos.

2. Te propongo: Elaborar una invitación divertida para una fiesta de kermés en casa, la cual tendrá distintos espacios o estaciones de juego para disfrutar en familia. Puedes hacer un collage con imágenes.

- En media cartulina o pegando dos hojas, puedes utilizar marcadores, lápices de colores, recortes de revistas, etc. Enviar una foto del folleto cuando lo hayas terminado.



3. **¡Es hora de jugar!** Ahora te invito a participar en familia de los diferentes juegos de la Kermés en familia.

4. **“Arco mágico”**

Construye tu arco mágico.

-Buscar una tela y realizar a la misma varios huecos (ver la imagen), luego amarrar con piola o totora a unos pilares, árboles, etc. y ya tienes tu “arco mágico”.

-Colocar “el arco mágico” a una distancia de 5 mts. aproximadamente. El juego consiste en anotar puntos,



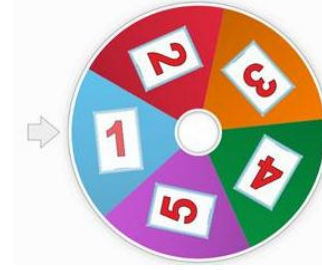
lanzando la pelota con la mano, tratando de encestar por los huecos del arco o tela mágica.

-Cada participante tiene 10 tiros. Gana quien anote más goles. ¡Prueba tu puntería!

5. **“La ruleta artística”**

Para jugar a esta ruleta necesitas crear una lista de técnicas y elementos. Sobre un papel escribir la siguiente lista:

1. Líneas: recta, curva, quebrada, ondulada, mixta
2. Colores primarios
3. Colores secundario
4. Pintura
5. Dibujo



Luego realizar dos círculos de cartón o papel uno más grande que el otro, al más pequeño dividirlo en forma de pizza con 5 partes, superponerlos y en el centro pichar una tachuela (chinche) para hacerlo girar. Sobre el círculo más grande pegar una flecha que será la que indique el número que salió. Cuando ya tengas lista tu ruleta puedes comenzar a jugar. Debes hacerla girar 4 veces y cada número que salga será un elemento de la lista que deberás utilizar en tu obra artística (la realizarás sobre un papel), al finalizar sacar una foto y enviarla al grupo de WhatsApp.

**6. “Sigue el ritmo”**

En la kermes la música está en todos los rincones en esta ocasión te invito a observar el video y tratar de imitar el ritmo.



Lograr en familia el ritmo.

**Directora: Margarita Fernández**

**Vicedirectora: Mónica Macía**

**Docentes: María Inés Accoroni-Lorena Fernández-Vanesa Zalazar- Flavio De La Vega.**