

GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN-GRUPO 3

Escuela: Escuela Falucho Turno Mañana

CUE: 7000390/0

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.

Educación Tecnológica: Exploración acerca de las propiedades mecánicas de los materiales y las técnicas apropiadas para dar forma a los mismos.

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

Ed. 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:

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

Educación Tecnológica:

- Construye un producto tecnológico que permita explorar distintos materiales.

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, rifas, 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 a los zancos 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. SALTANDO CON ARTE

En las Kermés podemos encontrar muchas estaciones con juegos, pero sobre todo mucho color, formas, líneas, texturas, que dan alegría a cada lugar. Luego de elaborar en el área Tecnología unos zancos muy divertidos, te invito a que le agregues un toque de alegría aplicando la técnica de pintura con témpera y pincel realizando Líneas Rectas y Curvas. Dejar secar y ya tienes listos los sancos para trabajar en Educación Física.



4. ¡HORA DE JUGAR! Prepara los zancos que construiste y a correr.



“CARRERA 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.

5. En las Kermés la música se encuentra en todas partes te invito a observar el video y jugar con las manos. Puedes invitar a la familia a imitar el juego.



Directora: Margarita Fernández

Vicedirectora: Mónica Macía

Docentes: María Inés Accoroni, Flavio De La Vega, Lorena Fernández, Vanesa Zalazar