

GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 2.**Escuela:** Escuela Falucho Turno Mañana**CUE:** 7000390-00**Docente/s:** Accoroni María Inés, De la Vega Flavio, Fernández Claudia Lorena, Zalazar Vanesa.**Grado:** 5º**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, textura visual.**Ed. Tecnológica:** Reconocer operaciones de un proceso tecnológico, materiales, herramientas, máquinas y energía, y su vinculación en el contexto actual.**Ed. 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**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

Ed. Tecnológica:

- Diseña y construye un producto tecnológico que permita observar el funcionamiento de las máquinas.

Ed. Musical:

- Ejecuta motivos con métrica regulares.

Ed. Física:

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

Actividades:

1. 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.

2. Te propongo construir un juego para armar una kermes en tu casa y disfrutar en familia, deberás construir un lanzador de pelotitas de papel. Para eso necesitarás un tubo de cartón y una cuchara, debes atar la cuchara al tubo para que ésta no se caiga.



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. Explica con tus palabras ¿Cómo harías para embocar la pelotita en los tubos con el lanzador que construiste?

3. UNA EXPLOSIÓN ARTISTICA.

En las Kermes también podemos encontrar el arte y divertirnos mientras lo creamos, en esta actividad te propongo un juego de puntería, para ello necesita algunas bombita, llenarlas con unas gotas de t mpera, un poco de agua, 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 proteges las superficies y no manchar. Despu s en una pared adherir papel de diarios y sobre  l pegar con cinta adhesiva las bombitas ya atadas, todas las que puedas.



Despu s con alg n elemento punzante hacer punter a y reventar las bombitas, as  lograr s crear una obra de **Action Painting**. Finalmente analizar la produccion:  Observas l neas?  Ecuentras mezclas de colores?  Se puede observar textura t ctil o visual?

4. En la Kermes la música está en todos los rincones, en esta ocasión te invito a jugar en familia imitando el ritmo.



Marcar por partes con ayuda de algún integrante de la familia el ritmo.

5. **“Transportador”**

Es momento de diversión, busca una pareja y anímate a jugar. En pareja y tomados de las manos llevar pelotas (6 pelotas), por el piso golpeándola con el pie de forma alternada (patea uno y luego el compañero) hasta una caja o círculo marcado en el suelo. Después de depositar el elemento volver corriendo para seguir llevando el resto de las pelotas. Gana el equipo que logre llevar todas las pelotas primero.



Regla: llevar de una pelota por vez.

6. **“Carrera del papel”**

Se reparte dos hoja de papel por pareja, la consigna es, llegar hasta una línea (meta) ubicada a 10mts de distancia, pero sólo apoyando los pies sobre el papel, no vale apoyar en el piso. Gana el equipo que logre llegar primero a la línea.

Directora: Margarita Fernández

Vicedirectora: Mónica Macía