

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: 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: 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.

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.

Ed. Musical:

- Ejecuta motivos con métrica 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, rifas, concursos, juegos, etc. Conversar en 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 pintarlo con la técnica sugerida). En este juego el ganador será el que primero llegue a la meta.



3- Responde al terminar los zancos:

- a- ¿Qué herramienta utilizaste para agujerear la lata?
- b- ¿Habría que hacer la misma fuerza para agujerear un papel?

4- SALTANDO CON ARTE

En una Kermés podés encontrar muchas estaciones con juegos, pero sobre todo mucho color, formas, líneas 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

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



la técnica de pintura con pincel. Preparar témperas de colores primarios con un poco de agua, sobre los zancos pintar con pincel utilizando las líneas para crear formas planas geométricas, cuando esté seco, ya tienes listos los zancos para trabajar en Educación Física.

5- ¡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.

- **“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). Se forman dos equipos ubicados en hileras (uno detrás del otro), con un tornillo por participante. Una vez formados, a la orden de un adulto, salen corriendo los primeros de cada equipo, dejan el tornillo en vertical apoyado sobre su cabeza (ver imagen), vuelven para habilitar al compañero chocando las palmas y así sucesivamente hasta que todos pasan y dejan su tornillo. Pero ¡ten cuidado que no se caiga! Gana el equipo que termine primero en trasladar los tornillos.



6- En las Kermés encontramos música por todas partes te invito a observar el video y jugar con las manos

- Recuerda invitar a la familia a imitar el juego.



Directora: Margarita Fernández

Vicedirectora: Mónica Macía