

**GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN- GRUPO 2.****Escuela:** Falucho Turno Mañana**CUE** 7000390-00**Docentes:** Accoroni María Inés – Fernández Lorena – Zalazar Vanesa – De la Vega Flavio.**Grado:** Sexto**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, pase, recepción, de distintos objetos, con coordinación óculo manual y óculo podal.

**Artes Visuales:** Punto, línea, color, textura, (variedad de técnicas).

**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.
- Recepciona algunos pases
- Recepciona la mayoría de los pases

**Artes visuales:**

- Realiza elecciones sobre materiales y herramientas en función de sus necesidades creativas.

**Educación Tecnológica:**

- Compara los diferentes modos de uso de las Tecnologías de la Información y de la comunicación en el pasado y en la actualidad - Diseña y elabora una publicidad en una aplicación.
- 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.

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

**Actividades:**

Leer atentamente:

**¿Qué es una Kermes?**

“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, escuelas e iglesias, para recaudar fondos a favor de distintas causas o proyectos benéficos. Tiempo atrás se elaboraban panfletos para invitar a la comunidad

1. Te propongo: Elaborar una invitación divertida para una fiesta de kermes en casa, la cual tendrá distintos espacios de juego para disfrutar en familia.

Tener en cuenta:

- Diseñar la publicidad en media cartulina o pegando dos hojas, utiliza marcadores, lápices de colores, recortes de revistas, etc. Enviar una foto cuando lo hayas terminado.
- Escribir: Fecha, horarios, dirección.
- Juegos que podrán disfrutar en familia.



2. Compartir la invitación en el grupo de whatsApp de los maestros de especialidades.

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

**“Arco mágico”** : Construye tu arco mágico.

-Buscar una tela y realizar a la misma varios huecos (ver la imagen), luego amarrar con piola o totera 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 goles pateando la pelota, tratando de encestar por los huecos del arco o tela mágica.

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



**“Paleta, pelota”**

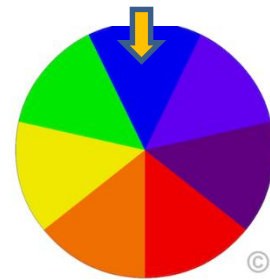
Para el siguiente juego es necesario dos paletas de cartón o maderas, una pelota pequeña (puede ser de papel) y ubicarse en pareja. El objetivo es realizar pases continuos con el compañero, golpeando la pelotita con la paleta sin que caiga. Gana la pareja que logre realizar más pases continuos.



**“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 | 4. Texturas táctiles |
| 2. Colores primarios                               | 5. Texturas visuales |
| 3. Colores secundario                              | 6. Pintura           |
|  | 7. Dibujo            |



Luego realizar dos círculos de cartón o papel uno más grande que el otro, al más pequeño dividirlo en forma de pizza con 7 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.

**“Sigue el ritmo”**

- Observar el video y tratar de imitar el ritmo
- Lograr en familia el ritmo



**Directora: Margarita Fernández**

**Vicedirectora: Mónica Macía**