

GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN- GRUPO 1.**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, pase, recepción, de distintos objetos, con coordinación óculo manual y óculo podal.**Artes Visuales:** Punto, línea, color, simetría, tridimensión, 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 a pases.

Artes visuales:

- Aplica, elige e integra distintos recursos técnicos propios de la bi y tridimensión en función de las necesidades representativas - Realicen 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:

- Participa en juegos grupales a partir de producciones musicales. -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 Kermes?**

“Es una fiesta popular, generalmente barrial, que incluye puestos de juegos de destreza, puestos de comida y bebida, sorteos y números artísticos. Se organizan en muchos lugares como escuelas e iglesias, para recaudar fondos a favor de distintas causas o proyectos benéficos. Tiempo atrás se elaboraban panfletos para invitar a la comunidad.

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

Tener en cuenta:

- Diseñar la publicidad con la aplicación CANVA que trabajaste en la guía 14. Si no tienes celular o no pudiste descargar la Aplicación, te invito a elaborar el folleto en media cartulina o uniendo dos hojas de papel, utiliza marcadores, lápices de colores, recortes de revistas, etc. Enviar una foto cuando lo hayas terminado.
- Anotar: fecha, horarios, dirección.
- Juegos que podrán disfrutar en familia.
- Aplicar algún efecto en las letras o imágenes, etc.



3. Compartir la invitación en el grupo de whatsAp.

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

“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 7 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!

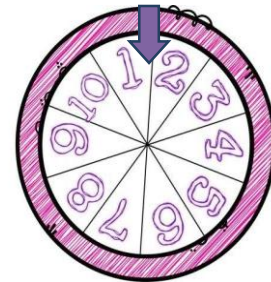
-Después intentar encestar, lanzando la pelota con la mano.

5-“**Vasos móviles**” Para el siguiente juego es necesario dos vasitos de plástico, una pelota pequeña (puede ser de papel) y ubicarse en pareja. Repartir un vaso para cada participante. El objetivo es pasar la pelotita al compañero tratando que caiga en el vaso del mismo, para ello éste último tiene permitido moverse para buscar la pelotita. Gana la pareja que logre realizar más pases continuos.



6- “**La ruleta artística**” Para jugar a ésta ruleta primero necesitas crear una lista de técnicas de elementos de las Artes Visuales. Sobre un papel escribir la siguiente lista:

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1-Líneas: recta, curva, quebrada, ondulada, mixta. | 6-Simetría central. |
| 2-Colores primarios. | 7-Escultura(construcción con cartón) |
| 3-Colores secundario. | 8-Alto relieve (collage) |
| 4-Texturas táctiles. | 9-Pintura |
| 5-Texturas visuales. | 10-Dibujo. |



Luego realizar dos círculos de cartón o papel uno más grande que el otro, al más pequeño dividir en forma de pizza con 10 partes, superponer los círculos y en el centro pichar una tachuela (chiche) 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 enviar al grupo de WhatsApp.

8. “**Sigue el ritmo**” En esta estación debes observar e imitar el ritmo. El que se equivoca pierde.

Lograr en familia el ritmo.

No te olvides de registrar a través de un video y enviar al grupo de WhatsApp.



Directora: Margarita Fernández

Vicedirectora: Mónica Macía

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