

GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN**Escuela:** Falucho Turno Mañana**CUE:** 7000390/0**Docentes:** María Inés Accoroni- Flavio De la Vega-Lorena Fernández-Vanesa Zalazar.**Grado:** 3º Grado A y B

Grupo 1

Turno: Mañana**Áreas:** Artes Visuales, Educación Física, Educación Tecnológica, Educación Música.**Título de la propuesta:** “**Te propongo organizar una Kermes en familia**”.**Contenidos:****Educación Musical:** La ejecución instrumental de objetos sonoros, instrumentos no convencionales e instrumentos musicales.**Educación Física:** Participación y cooperación en actividades en interacción con otros, con y sin elementos, acordando acciones.**Artes Visuales:** Línea.Forma. Color.**Educación Tecnológica:** - Elaboración de productos seleccionando los materiales y las técnicas más apropiadas, diferenciando insumos, operaciones y medios técnicos.**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

- **Educación Física:** Elabora respuestas motoras de manera conjunta y creativa a las situaciones problemáticas presentadas.
- **Educación Musical:** Ejecuta motivos con métrica regulares.
- **Educación Tecnológica:** Selecciona materiales para producir.
Describe los pasos de un proceso.
Respetar normas de seguridad en el uso de herramientas.
- **Artes Visuales:** Identifica y utiliza posibilidades del color y sus mezclas en producciones bi y tridimensionales.
Incorpora distintas formas de aproximación a lo visual para desarrollar su sensibilidad, creatividad y elaborar conocimientos.

Actividades:1- Leer el texto atentamente: **¿Qué es una kermés?**

Es una fiesta popular realizada en los barrios o vecindarios con varios puestos de juegos de destreza, puestos de comidas y bebidas, también se montaban espectáculos artísticos como bailes, musicales, etc.

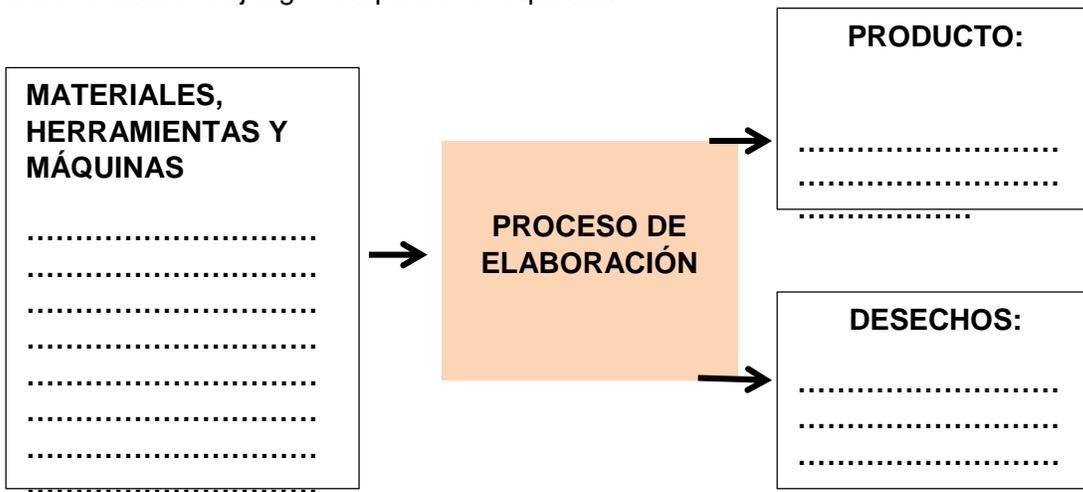
2- Te propongo realizar un juego muy divertido que te permitirá jugar con toda la familia, y organizar carreras de animalitos ¡Gana el que llegue primero a la meta!

a)-Deberás doblar una tira de papel tantas veces como se ve en las imágenes y recortar cartulina con la tijera para crear la carita del animal que más te guste.



b)-Construir un tubito de papel con forma de sorbete o puedes usar el tubo de una lapicera para soplar suave en el lomo de tu animal para que se deslice.

c)-Cuando termines tu juego completar el esquema.



3- Pescando colores

En esta estación te invito a pescar formas de distintos colores en el menor tiempo posible. Para ello primero deberás elaborar una caña de pescar, pedir ayuda a un mayor para realizar un gancho con un alambre, atar con una lana en un extremo y al otro una rama o palo fino. Ahora que ya tienes la caña lista recortar 10 formas geométricas de cartón u otro



material de diferentes tamaños (medianas, pequeñas, grandes), con un agujero en el medio y pintar cada forma de un color diferente (recuerda que cuando mezclas colores creas otros nuevos). Cuando estén secas (puedes plastificarlas). Colocar en dos baldes o recipiente con agua, primero pescar formas color rojo, luego amarillo, y azules...Y listo para comenzar a jugar.

4- Observar el video de juego con manos e imitar el ritmo. Marcar el ritmo con las manos.



5- **Carrera de gusanos:** Con los elementos diseñados en Educación Tecnológica, cada integrante tendrá su sorbete y su gusano. El objetivo es jugar una carrera a una distancia determinada de la mesa. El perdedor deberá pagar una prenda.



6- **Soplar el vaso:** Realizar un pequeño orificio en la base de un vaso plástico o de telgopor, por donde deberás pasar una tira o piolín. Extender el piolín en un lugar amplio del hogar y sujetar por los extremos.. El objetivo es soplar el vaso y e ir desplazándolo por la tira o piolín. E primero que Állegue será el ganador y el perdedor deberá pagar una prenda.

Directora: Margarita Fernández

Vicedirectora: Mónica Macía