

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Educación Física: Mónica C. Agudelo Guevara Tecnología: Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler Artes: Carlos Pulido, Javier Barajas, Edison Parra, Lina Gil	GRADO	Transición
----------------	--	--------------	------------

ASIGNATURA	Educación Física, Tecnología y Artes.
-------------------	---------------------------------------

Correo electrónico Contacto	Educación física: monica.agudelo@sabiocaldas.edu.co Tecnología: Juan Álvarez: juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co Sandra Ramírez: sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co Artes: edison.parra@sabiocaldas.edu.co (T° A) carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co (T° B) javier.barajas@sabiocaldas.edu.co (T° C)
------------------------------------	---

Fecha de envío	27 de Julio de 2020	Fecha de entrega	31 de Julio de 2020
-----------------------	---------------------	-------------------------	---------------------

Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas
--	---------

TEMA	Educación Física: Juegos de exploración: ensayo y error, ¿qué pasa si...? Tecnología: HERRAMIENTAS Y MOTRICIDAD FINA Artes: Rostros y colores primarios
-------------	--

Contextualización

Educación Física: JUEGO DE EXPLORACIÓN:

Ofrece oportunidades a los niños y niñas para explorar y aproximarse al ambiente en diferentes espacios de juego; los educadores y educadoras ubican y organizan distintos tipos de materiales y recursos para que los niños puedan experimentar, expresar y socializar con los y las demás.

Tecnología:

Motricidad: Jugar con este material no solo divierte y estimula la creatividad de los niños, sino que además mejora su capacidad para concentrarse, facilita sus procesos de lectoescritura, les permite fijarse metas a corto y largo plazo, y de paso los tranquiliza. Ablandar y moldear una masa de color, luego mezclarla con otras y hacer pequeñas piezas hasta crear mundos de plastilina constituye una actividad mucho más compleja e importante de lo que se cree, pues contribuye significativamente en el desarrollo de los niños, siempre y cuando cuente con la supervisión y dirección de padres y adultos.



Importancia de las Herramientas



El ser humano siempre ha tenido la necesidad de crear utensilios que le ayuden a facilitar su trabajo. Desde su origen, el trabajo manual ha sido parte esencial para el desarrollo de la especie. Así, para poder cazar a otros animales ha tenido que desarrollar herramientas que le facilitarán esta actividad. En el momento en que se hizo sedentario, el desarrollo de otras que le permitieran poder plantar semillas, machacarlas para la obtención de harinas, desollar la piel, cortar la carne de ganado que cuidaban, etc., permitiendo así que las tareas fueran más sencillas.

Artes:**¿QUÉ ES UN ROSTRO?**

La cara es la parte frontal de la cabeza, en los humanos la parte antero inferior, que incluye cejas, ojos, nariz, mejillas, boca, labios, dientes, piel y barbilla. Los tejidos blandos de la cara expresan las emociones del individuo, por la acción de los músculos de la mímica.

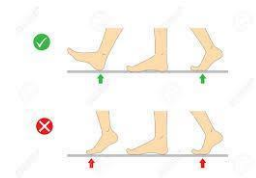
¿QUÉ ES EL COLOR?

Impresión que producen en la retina los rayos de luz reflejados y absorbidos por un cuerpo, según la longitud de onda de estos rayos.

Descripción de la actividad sugerida**Actividad Educación Física: Dimensión Corporal.**

Exploraremos varios movimientos corporales con imitación de animales realizando traslados al caminar según lo recomendado en la guía, de igual forma realizarlos descalzos, con medias y con tenis, si es posible utilizando varios pisos (baldosa, cemento, arena etc.).

- A. Traslado ubicando talón punta dando pasos despacio y por una línea recta imitación tortuga.
- B. Traslado lateral, imitación cangrejo.
- C. Traslado "salto caballito", imitación trote caballitos.
- D. Traslado en punta de pies, imitación garza.
- E. Traslado talones, salto en un pie, en dos pies adelante atrás, etc.



Nos apoyamos con los videos, utilizando un ritmo y verificando que el estudiante realice la exploración de una buena postura al caminar.

Tecnología:**Este material se va a trabajar en la tutoría virtual.**

- 1. Rellena con plastilina las herramientas mostradas evitando tocar la línea negra.
- 2. Selecciona cualquier imagen y constrúyela en plastilina

Artes:

- 1. Crear su rostro teniendo en cuenta una emoción (felicidad, tristeza, etc.).
- 2. Aplicar colores primarios sobre el mismo, teniendo en cuenta que el color que más utilice debe reflejar la emoción que tiene.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

https://www.youtube.com/watch?v=SJh1_d4yaEo

<https://www.youtube.com/watch?v=r5RwwhRDr6s>

ROSTRO ES: <https://definicion.de/rostro/>

<https://www.abcdelbebe.com/nino/2-a-4-anos/la-plastilina-una-aliada-de-la-estimulacion-y-la-creatividad-14324>

Criterios de Evaluación**Educación Física:**

- 1. Comprende la importancia de realizar un adecuado traslado al caminar con diferentes direcciones, realizando una heroevaluación por parte del docente.
- 2. Presentar evidencia fotográfica de las actividades realizadas.

Tecnología: Potenciar la creatividad en los estudiantes a partir de la elaboración de una herramienta, haciendo uso de material didáctico.

Artes: Reconocimiento de su rostro a través del color y las emociones.

