

	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	Edison Leonardo Parra Gil	GRADO	Primero A
ASIGNATURA	Música		
Correo electrónico de contacto	edison.parra@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	13 de Abril 2020	Fecha de entrega	17 de Abril 2020
Tiempo de ejecución de la actividad	120 minutos		
TEMA	Partes del cuerpo		

Contextualización

El estudiante deberá reconocer las partes del cuerpo y nombrarlas.

Descripción de la actividad sugerida

1. Pinte la imagen (Anexo 1).
2. Nombre las partes del cuerpo que se señala (Anexo 1).

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

Anexo 1.



Partes del cuerpo

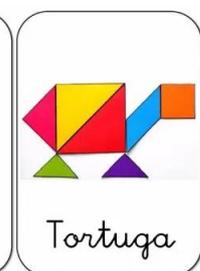
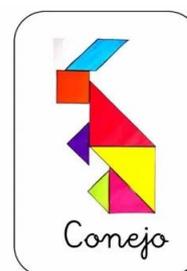
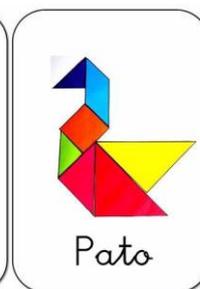
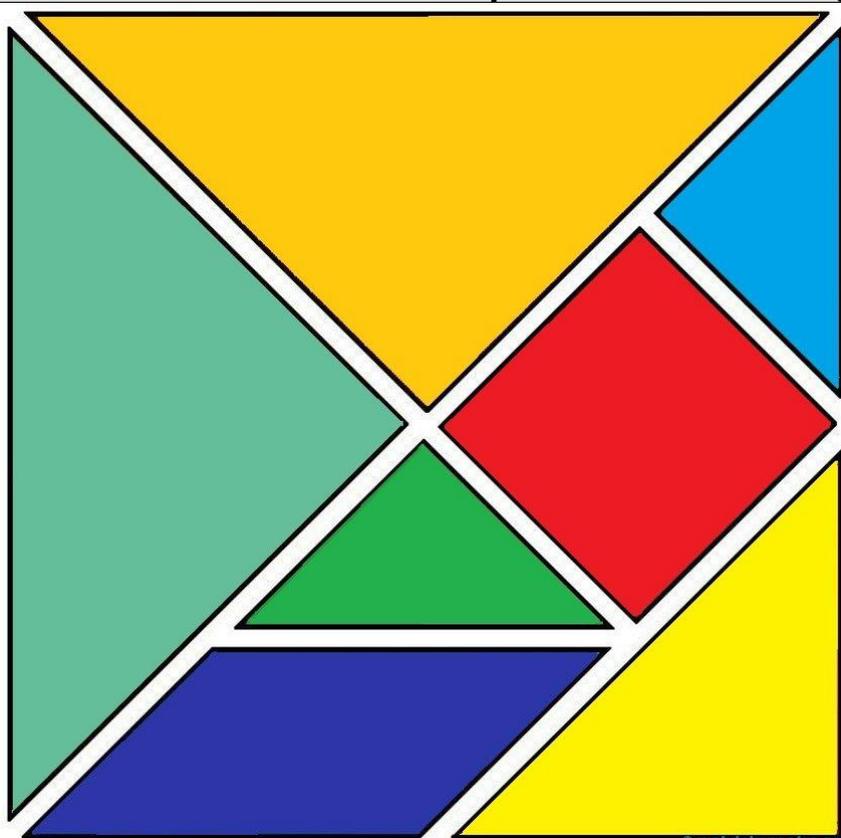
Criterios de Evaluación

Se evaluará la coherencia en el desarrollo y entrega de la actividad.

	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	Lina Gil Sánchez		GRADO	Primero A
ASIGNATURA	Artes Visuales			
Correo electrónico de contacto	Lina.gil@sabiocaldas.edu.co			
Fecha de envío	Abril 13 de 2020	Fecha de entrega	Abril 17 de 2020	
Tiempo de ejecución de la actividad	120 min			
TEMA	Figuras geométricas			

Descripción de la actividad sugerida



¿Conoces el juego del Tangram?

Es un rompecabezas muy antiguo y de origen chino. Dicen que tiene más de dos mil años y todavía se juega con él.

Existen varios tipos de Tangram, el más conocido es el Tangram clásico en la imagen adjunta.

Consta de 7 piezas. Con el Tangram se pueden hacer muchas figuras.

En la imagen puedes ver algunas posibilidades, pero hay muchísimas más.

El objetivo es construir una forma usando las siete figuras.

1. Recorta las figuras
2. Juega con las figuras hasta armar al gato, el conejo, el pato y la tortuga

https://proyectodescartes.org/miscelanea/materiales_didacticos/reajuegos-JS/tangram_clsico.html

Criterios de Evaluación

Identifica las figuras geométricas, juega con el tangram y arma siluetas de animales.