	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: Javier Barajas, Carlos Pulido, Edison Parra	GRADO	Transición
----------------	--	--------------	------------

ASIGNATURA	Educación Física, Tecnología, 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 javier.barajas@sabiocaldas.edu.co Artes: carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co edison.parra@sabiocaldas.edu.co
------------------------------------	--

Fecha de envío	3 de Agosto de 2020	Fecha de entrega	6 de Agosto de 2020
-----------------------	---------------------	-------------------------	---------------------

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

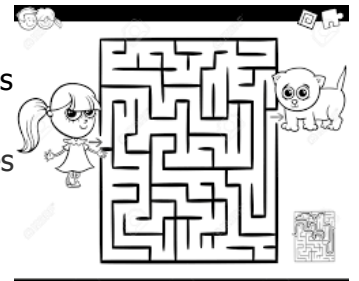
TEMA	Educación Física: Juegos espaciales: laberintos, recorridos, atravesar, entrar, salir, transformar Tecnología: las herramientas y sus características. Artes: Rostros y color
-------------	--

Contextualización

Educación Física:

En la actividad se tendrá en cuenta:

1. Relación y exploración del entorno a través de la corporalidad y ajustes en su cuerpo articulado con conocimientos previos en el área.
2. Transversalidad con la dimensión cognitiva en donde los juegos espaciales ingresan a fortalecer la ubicación espacial del estudiante.
3. Ayuda a Tina a encontrar a su mascota



TECNOLOGÍA

CARACTERÍSTICAS DE LAS HERRAMIENTAS

1. Nuestras herramientas facilitan los trabajos más complicados y pesados.
2. Las herramientas están diseñadas y fabricadas para cumplir diferentes funciones. Servir y tener un propósito específico para cualquier tipo de trabajo. Se trata de artefactos que tienen funciones técnicas en cada área que se utiliza.
3. Hoy en día esta palabra abarca un amplio abanico de conceptos y actividades diferentes. (Desde herramientas manuales hasta herramientas informáticas), pero siempre bajo la



3. Presentar evidencia fotográfica de las actividades realizadas.

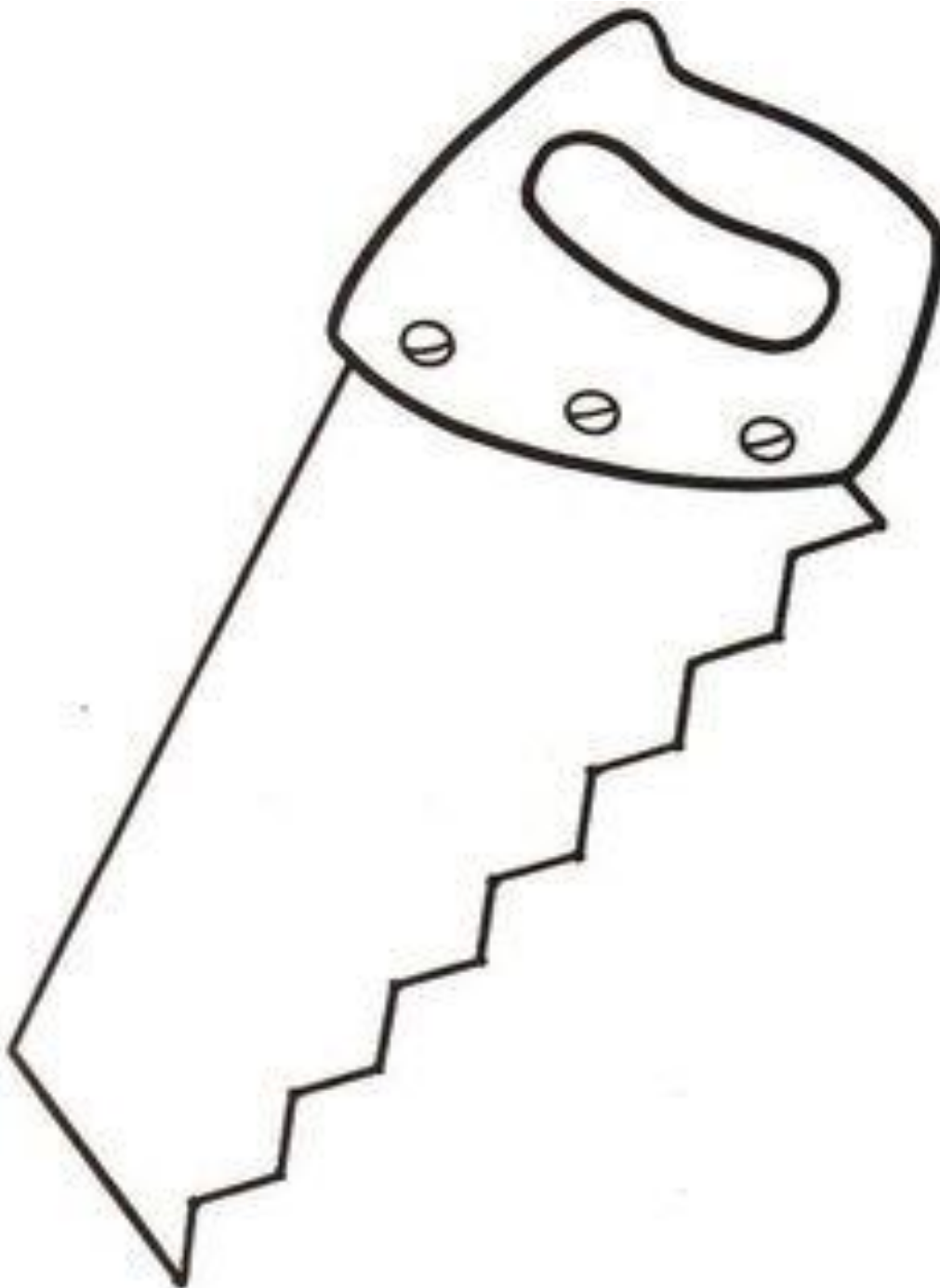
Tecnología:

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

Artes:

- Reconocer su rostro a través del color y las emociones.

ANEXO 1





ANEXO 2