	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	Artes: Lina Gil Sánchez, Edison Parra, Javier Barajas, Carlos Pulido Educación Física: Mónica Agudelo Tecnología: Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler	GRADO	Primero
ASIGNATURA	Artes, Educación Física y Tecnología.		
Correo electrónico Contacto	Artes: lina.gil@sabiocaldas.edu.co edison.parra@sabiocaldas.edu.co javier.barajas@sabiocaldas.edu.co carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co 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		
Fecha de envío	18 de agosto de 2020	Fecha de entrega	21 de agosto de 2020
Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas		
TEMA	Artes: Paisaje Moldeado Educación Física: Salida Virtual "Parque entre Nubes" Tecnología: Máquinas y herramientas		

Contextualización

Artes:



Para el modelado en plastilina, no se necesita de muchos materiales, con varias barras de plastilina de varios colores, una tabla lisa o una radiografía, cartón paja o reciclado para usarlas como bases será más que suficiente.

Lo bonito de la plastilina es que es muy fácil de modelar y pueden lograrse buena cantidad de detalles. Lo malo es que como no endurece, nuestra figura puede estropearse con el tiempo, pero para protegerla, puede aplicar 2 capas de colbón, además con el pegamento nos quedará muy brillante.

Educación Física: Esta semana se desarrollará la salida Pedagógica virtual del área en donde el estudiante está en la disposición de explorar y reconocer un espacio distinto y a la vez le posibilita ubicar las tres localidades que conforman este Parque entre Nubes

Tecnología:

NO OLVIDEMOS LOS USOS DE LAS HERRAMIENTAS Y MÁQUINAS

En casi todas las profesiones podemos observar la necesidad de utilizar herramientas, máquinas e instrumentos que nos ayuden a desarrollar de una manera más fácil nuestro trabajo.

Al igual que muchos otros objetos tecnológicos, las herramientas se diseñaron y construyeron para resolver algún problema particular, ya sea, cortar piedra, dar forma al acero, perforar el cuero, entre otros.



Cada herramienta tiene un uso específico y no debe emplearse para otra cosa.

Existe una enorme variedad de herramientas. La mayor parte de ellas se emplean para una sola tarea aplicada a un solo tipo de material. Así, por ejemplo, se usan tijeras de distintos tipos para cortar distintos tipos de material, ya sea el papel, chapas metálicas, telas o cueros.

Al elegir una herramienta es necesario tener en cuenta una serie de factores, tales como el material que se va a trabajar con ella, la operación que se va a realizar, las dificultades de su manejo y por sobre todo, tenemos que ser conscientes de los peligros que encierra su uso.

Descripción de la actividad sugerida

Artes: Elige entre el paisaje urbano y entre el paisaje rural, y moldea con plastilina para representar uno de ellos.

Educación Física:

1. Se socializará la presentación del Parque entre Nubes en la clase virtual, y se ubicará en classroom para ser vista por los estudiantes.
2. Actividad física involucrando un adecuado proceso respiratorio.

Tecnología:

Este material se va a trabajar en la tutoría virtual

1. Completa el siguiente crucigrama con las pistas requeridas
2. Selecciona 3 herramientas y 3 máquinas, las debes dibujar y colorear.
3. Pega en una cartulina, Colorea y Recorta el rompecabezas de las herramientas

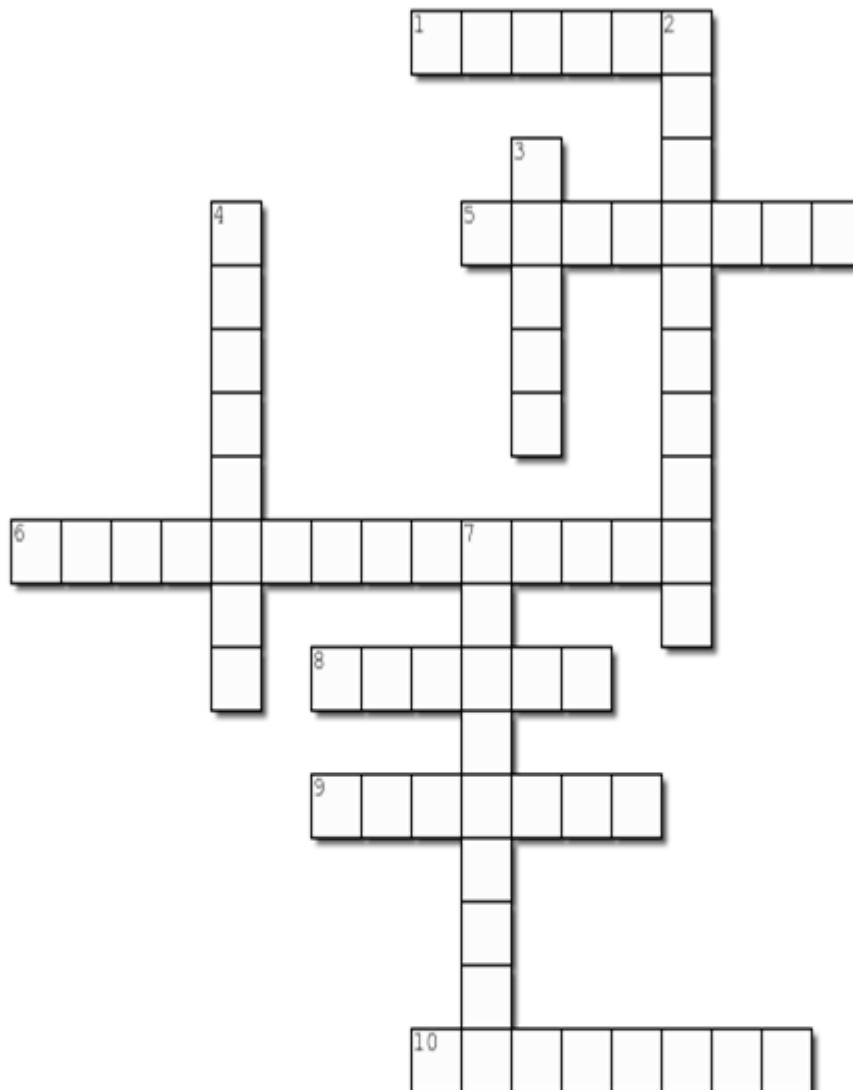


Tecnología:

Name: _____

MÁQUINAS Y HERRAMIENTAS

Complete el crucigrama



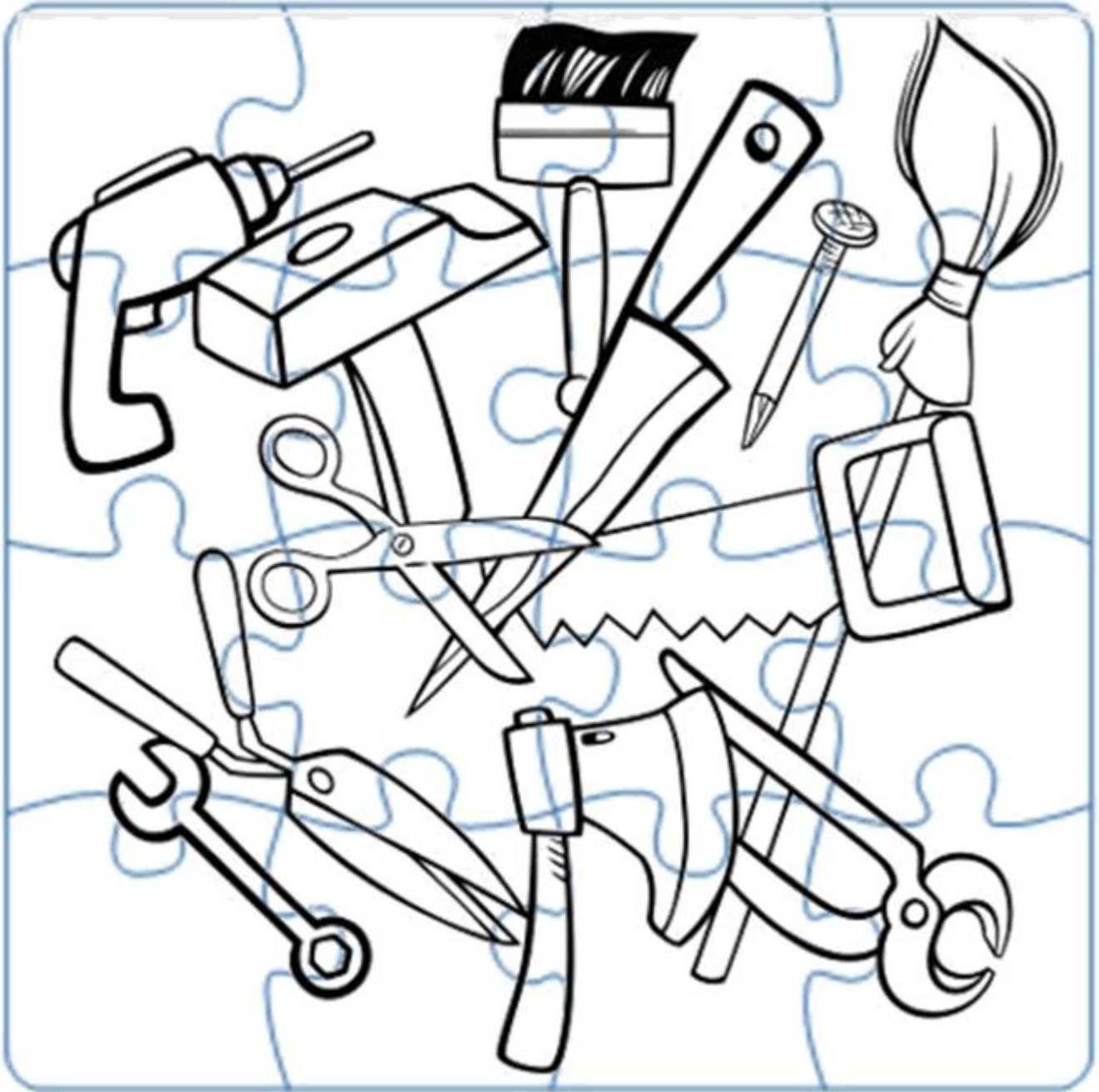
Created using the Crossword Maker on TheTeachersCorner.net

Horizontal

1. Es para pintar superficies grandes o extender una sustancia líquida; consiste en un haz de cerdas iguales sujetas a un mango
5. Se utiliza para golpear, en especial para clavar y extraer clavos, que consiste en una cabeza de hierro u otro metal duro
6. Sirve para atornillar o destornillar que consiste generalmente en una barra metálica sujeta a un mango
8. Sirva para pintar o aplicar sobre un material y es mas delgado que una brocha
9. Sirve para hacer agujeros en materiales duros mediante una broca
10. Sirve para triturar, mezclar o batir alimentos, consiste en una barra que tiene cuchillas o varillas y gira a gran velocidad

Vertical

2. Sirve para aspirar el polvo u otras partículas del suelo o de los muebles
3. Se utiliza para escribir, dibujar o pintar consiste en una barra delgada y larga generalmente de madera
4. Se utiliza para pulir, cortar y lijar metales y otros materiales,
7. Lo utilizamos para licuar alimentos, en especial frutas y verduras



Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

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

Criterios de Evaluación

Artes: Desarrolla la competencia de apreciación estética mediante el reconocimiento de los elementos que hacen parte de un paisaje, lo evidencia en la representación de un paisaje con plastilina.

Educación Física:

El aporte de este espacio posibilita al estudiante reconocer los puntos cardinales dentro del mismo parque entre Nubes y el ubicarse espacialmente (Heteroevaluación)

Tecnología:

Diferenciar las herramientas y máquinas y los usos que se les puede dar a cada uno .