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

ASIGNATURA	Educación Física
-------------------	------------------

Correo electrónico Contacto	Artes: 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
------------------------------------	---

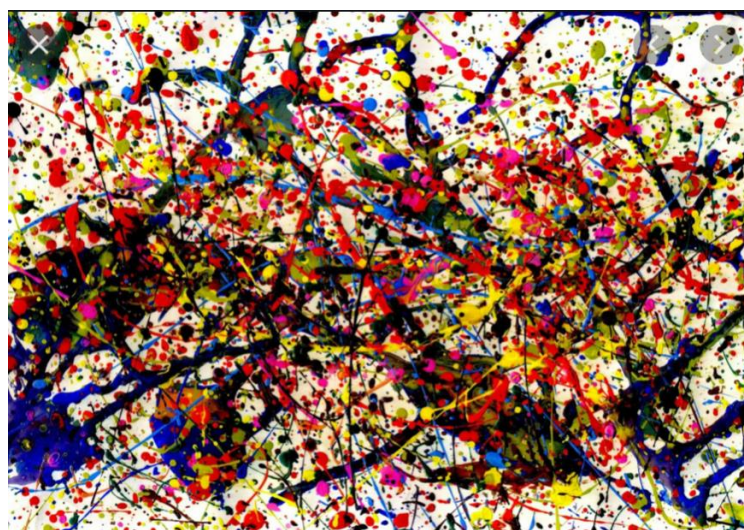
Fecha de envío	18 de agosto de 2020	Fecha de entrega	21 de agosto de 2020
-----------------------	----------------------	-------------------------	----------------------

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

TEMA	Artes: El dripping Educación Física: Juegos de exploración. Tecnología: Máquinas y herramientas
-------------	--

Contextualización

Artes:



El dripping es una técnica característica del *Action painting* la cual consiste en crear por medio de gotas de pintura una obra pictórica. Esta técnica nos recuerda el expresionismo abstracto y la influencia sobre las nuevas tendencias artísticas. Uno de sus grandes representantes es el artista estadounidense **Jackson Pollock** quien fue el mayor representante de la *action painting*.

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:

HISTORIA DE LAS HERRAMIENTAS

Una de las primeras herramientas usadas por el hombre es el mazo, basada en el golpe vertical, dejándolo caer. Se la llama herramienta de la primera familia. Basados en ella se utilizaron varios utensilios similares.

La maza y la clava fueron evolucionando hasta llegar a convertirse en el martillo como lo conocemos actualmente.

En el período neolítico se usaba un mango de madera incrustado en una piedra.

A la segunda familia de herramientas pertenecen el punzón y la aguja. Para realizar cortes mediante la fuerza se comienza a usar el cuchillo, como herramienta de trabajo y de defensa. Del cuchillo derivan muchas otras herramientas, como la tijera, combinando dos cuchillos opuestos, también las familias de floretes y espadas.

Muchos utensilios se basan en golpes, como las hachas, otros combinan con tareas de palanca, como la tenaza.

Entre las herramientas de palanca, un avance lo constituye la pala, con un mango y una hoja cóncava para horadar la tierra, con un borde para ejercer la presión del pie. Fue elemento esencial para las tareas agrícolas. Aparecieron también el rastrillo y la azada.

El hombre descubre posteriormente el movimiento de rotación de un cuerpo alrededor de un eje, lo que dio lugar a más tecnificadas máquinas posteriores. Comienzan aplicando una vara a modo de taladro giratorio para lograr el fuego.

Comienza luego la utilización de rodillos y ruedas. Alrededor de 2900 años antes de Cristo, en Mesopotamia, se hallan las primeras ruedas de carro, en tumbas de Ur.

Con la ayuda de los avances tecnológicos las herramientas se han vuelto cada vez más complejas, como es el caso del taladro y la sierra eléctrica.

Sin embargo, los seres humanos no son los únicos animales que usan herramientas.

Hay primates, entre los que se destacan los chimpancés, que utilizan herramientas, sean piedras para romper un coco o huevos, o palos para sacar insectos de sus nidos.



Descripción de la actividad sugerida

Artes:

Materiales:

1. 1 octavo de cartulina blanca.
2. 1 cepillo de dientes usado.
3. Témperas de muchos colores.

Posiciona tu octavo de cartulina en una mesa o en el piso donde puedas trabajar libremente.

1. Toma el cepillo de dientes y úntalo con pintura, luego con tus dedos salpica tu cartulina con las gotas de pintura.
2. Usa diferentes colores para realizar una obra muy divertida.

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. Colorea cada una de las herramientas y une con una línea su nombre (VER ANEXO 1)
2. En un octavo de cartulina pega y recorta cada una de las piezas del siguiente rompecabezas, antes debes colorear las herramientas (VER ANEXO 2)

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

Artes: <https://images.app.goo.gl/K7uLbPjzEnn9heEK8>

<https://puzzel.org/es/memory/play?p=-ME4thOUG4h3UCV9rCjH>

Criterios de Evaluación

Artes: Desarrolla la competencia de apreciación estética en actividades de reconocimiento de diferentes técnicas de pintura a partir de ejercicios prácticos desde la creatividad y la fluidez de ideas.

Educación Física:

1. El estudiante reconocerá los diversos pisos durante esta salida (Heteroevaluación)
2. Autoevaluación en su coloreado de las diferentes actividades recreativas.

Tecnología:

Reconocer las diferentes herramientas manuales que existen y se pueden utilizar de manera práctica

ANEXO 1



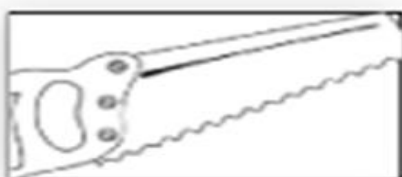
BROCHA



MARTILLO



REGADERA



PALA



SERRUCHO



DESTORNILLADOR

