

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

<b>DOCENTE</b>	<b>Educación Física:</b> Mónica C. Agudelo Guevara. <b>Artes:</b> Carlos Pulido, Edison Parra, Javier Barajas <b>Tecnología:</b> Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler	<b>GRADO</b>	Transición
<b>ASIGNATURA</b>	Educación Física , Artes, Tecnología.		
<b>Correo electrónico Contacto</b>	<b>Educación Física:</b> <a href="mailto:monica.agudelo@sabiocaldas.edu.co">monica.agudelo@sabiocaldas.edu.co</a> <b>Artes:</b> <a href="mailto:carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co">carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co</a> <a href="mailto:edison.parra@sabiocaldas.edu.co">edison.parra@sabiocaldas.edu.co</a> <a href="mailto:javier.barajas@sabiocaldas.edu.co">javier.barajas@sabiocaldas.edu.co</a> <b>Tecnología:</b> Juan Álvarez: <a href="mailto:juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co">juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co</a> Sandra Ramírez: <a href="mailto:sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co">sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co</a> Yudi Soler: <a href="mailto:yudi.soler@sabiocaldas.edu.co">yudi.soler@sabiocaldas.edu.co</a>		
<b>Fecha de envío</b>	14 de Septiembre de 2020	<b>Fecha de entrega</b>	18 de Septiembre de 2020
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	2 horas		
<b>TEMA</b>	<b>Educación Física: Juegos simbólicos:</b> como si... la casa, el hospital, la oficina, la cocina <b>Artes:</b> Familias de instrumentos <b>Tecnología:</b> medios de transporte		
<b>Contextualización</b>			
<b>EDUCACIÓN FÍSICA</b> El juego es una actividad que aparece espontáneamente por la satisfacción que produce y con el fin de entretener o divertir. El niño que juega aprende a controlar su angustia, a conocer su propio cuerpo, a representarse en el mundo exterior y a actuar. El juego nace del placer de la relación con el otro, y sus funciones son la comunicación, la experimentación, la capacidad de simbolizar y la elaboración de las experiencias. Contribuye en la unificación e integración de la personalidad de los niños y les permite comunicarse. <b>Juegos Simbólicos:</b> reconocimiento de deporte de su gusto.			

**ARTES:** Los instrumentos musicales se agrupan de diferentes formas, algunos por su tamaño, otros por sus materiales en los que están hechos y otros por su sonido. Otra forma muy particular de agruparlos es por cómo se produce un sonido en cada uno, como puede ser el aire para tocar una flauta o las manos para tocar un tambor. En esta ocasión, te invito a que construyas las familias de los instrumentos de una forma muy divertida. ¡Vamos!



<http://musicalizarse.blogspot.com/p/juegos.html#.X05eOS1nUgo>

## **TECNOLOGÍA:**

### **MEDIOS DE TRANSPORTE ÀREOS**

El transporte aéreo es el desplazamiento controlado, a través del aire, de vehículos impulsados por sus propios motores o con capacidad para planear. Estas aeronaves permiten trasladar pasajeros o cargas desde un lugar hacia otro, generalmente distante a muchos kilómetros.

#### VENTAJAS

**Rapidez:** es el modo de transporte más rápido que existe y, por lo tanto, es especialmente recomendado cuando el tiempo es un factor importante.

**No hay barreras físicas:** gracias a esto se posibilita realizar un viaje sin interrupción escogiendo la ruta más corta y directa a través de mares, montañas.

**Fácil acceso:** el transporte aéreo puede transportar mercancías a áreas que no son fácilmente accesibles por otros medios de transporte.

#### DESVENTAJAS

**Muy costoso económicamente:** es el medio de transporte más caro.

**Incierto:** el transporte aéreo está condicionado, en gran medida, por las condiciones climáticas. La nieve, lluvia, niebla, etc., pueden causar la cancelación de los vuelos programados y la suspensión del servicio aéreo.

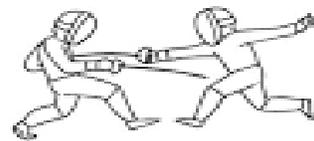
## Descripción de la actividad sugerida

### Educación Física:

Cada estudiante se identificará con un deporte  
Actividad.

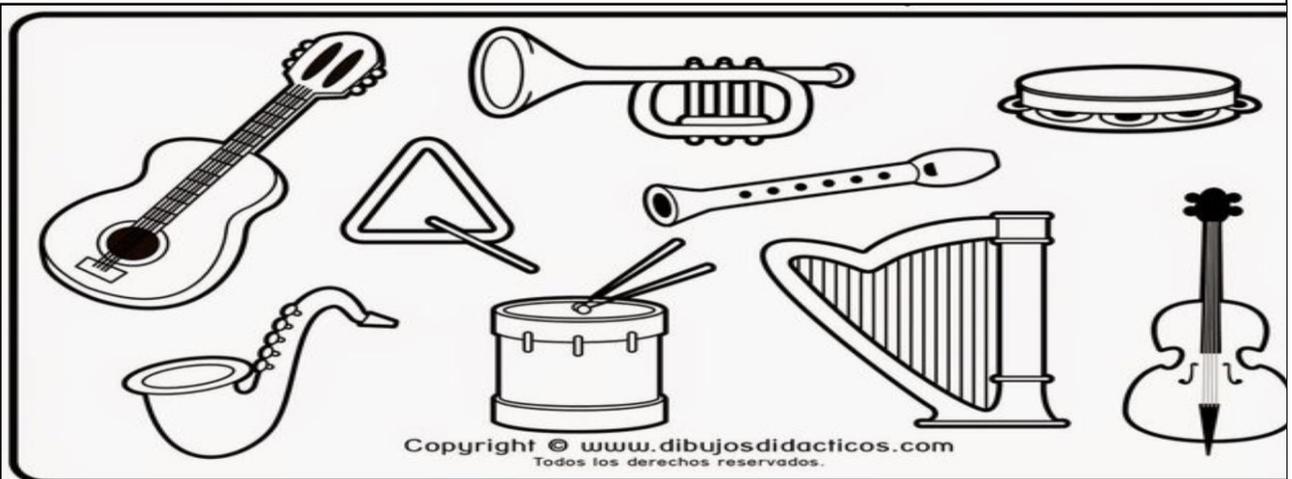
Vístete de acuerdo al deporte escogido, realizaremos movimientos variados con el rol deportivo de su preferencia y realizaremos dominio del elemento escogido.

1. Colorea el deporte preferido, luego busca en casa el elemento que necesites ejemplo, balón, sable o espada, raqueta cinta de gimnasia rítmica ballet, etc.



### ARTES:

1. Mira el video (Webgrafía) y descubre la familia de cada instrumento.
2. Pinta y recorta cada instrumento.
3. Reúne cada instrumento en un grupo señalando el nombre de cada familia.



### TECNOLOGÍA

1. Une las líneas y con bolitas de papel decora el medio de transporte aéreo.



1. Construyamos un avión de papel, siguiendo los pasos dados:



#### Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

**Educación Física:** <https://integratek.es/blog/2016/11/08/juego-simbolico/>

**ARTES:** <https://www.youtube.com/watch?v=0cXfbb39VQ4>

<https://www.sertrans.es/transporte-internacional/transporte-aereo-caracteristicas-ventajas-y-desventajas>

#### Criterios de Evaluación

##### **EDUCACIÓN FÍSICA:**

-Identifica juegos deportivos de su preferencia.

-Anexar evidencia de la clase virtual y video corto con dominio del elemento deportivo escogido.

**ARTES:** Desarrolla la competencia de sensibilidad al relacionarse con una actividad lúdica en la cual muestra su proceso de escucha y de memoria y lo evidencia en la discriminación auditiva de cada instrumento.

**TECNOLOGÍA:** Reconoce las diferentes herramientas o máquinas para la realización de los diferentes oficios o profesiones.