

	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: Carlos Pulido, Edison Parra, Javier Barajas Tecnología: Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler Educación Física: Mónica C. Agudelo Guevara.		GRADO	Transición
ASIGNATURA		Artes - Educación artística. y tecnología.			
Correo electrónico de contacto		Artes: carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co edison.parra@sabiocaldas.edu.co javier.barajas@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 Educación Física: monica.agudelo@sabiocaldas.edu.co			
Fecha de envío	07 de Septiembre de 2020	Fecha de entrega	11 de Septiembre de 2020		
Tiempo de ejecución de la actividad		1 hora			
TEMA	Artes: La felicidad y la imaginación en los niños. (Guía de nivelación) Tecnología: Reforcemos lo aprendido Educación Física: Juegos simbólicos: Como si... la casa, el hospital, la oficina, la cocina				
Contextualización					
ARTES:					
¿QUÉ SIGNIFICA SER FELIZ PARA UN NIÑO?					
1. Que lo dejen ser niño					
Hacer mil preguntas, enojarse con el amigo, armar berrinche por querer irse a dormir tarde, ser consentido por los abuelos, ensuciarse la ropa, correr descalzo, esperar a Santa Claus.					
2. Aprender					
Los niños quieren saber. Son curiosos por naturaleza, y un día querrán ser fontaneros y dentistas, y si los deja vivir en la libertad de su infancia seguramente además será un fontanero y un dentista feliz.					
3. Que no lo lastimen					
Nunca lastimes a tu hijo con el abandono, con la indiferencia, con la violencia, ni con el desprecio, porque ese tipo de daño no lo prepara para la vida: se arruina. Porque creará que eso es lo único a lo que puede aspirar, y sentirá que es su culpa, que lo merece, y nada de eso es cierto.					
4. Recibir cariño					
No digo que lo malcríes, ni que le evites experiencias, ni que pretendas que todo sea perfecto. Digo que lo ames, que se lo demuestres, y que le permitas disfrutar de esa seguridad que solo puede dar el saberse amado.					
5. Ser valiente					
¿Has visto la cara de un niño cuando supera un obstáculo o un miedo? Es la viva imagen de la felicidad. Saber afrontar la vida, reconocer que todo es parte de vivir, es una manera eficaz de ser feliz. Sabernos capaces, de confianza, y esa confianza es la que evita que caigamos en la desesperación y el drama, y permite que los problemas no empañen nuestra vida.					

TECNOLOGÍA:

LOS MEDIOS DE TRANSPORTES

Los medios de transporte son máquinas que nos permiten desplazarnos de un lugar a otro.

Cada día utilizamos los medios de transporte. Por ejemplo, para ir al colegio, para ir al supermercado o para visitar a nuestros amigos y parientes.

Los medios de transporte nos permiten también hacer viajes más largos, como, por ejemplo, de una ciudad a otra, o de un país a otro. En estos casos se usa el bus, avión o el tren.



Los medios de transportes tienen diferentes usos:

- Algunos sirven para rescatar personas cuando sufren algún accidente, como es el caso de las ambulancias.
- Otros sirven para el traslado de personas como es el caso de los buses, taxis, autos particulares, trenes, aviones, cruceros, etc.
- También existen los que sirven para transportar carga de distintos tipos, como materiales de construcción, alimentos, muebles, etc.



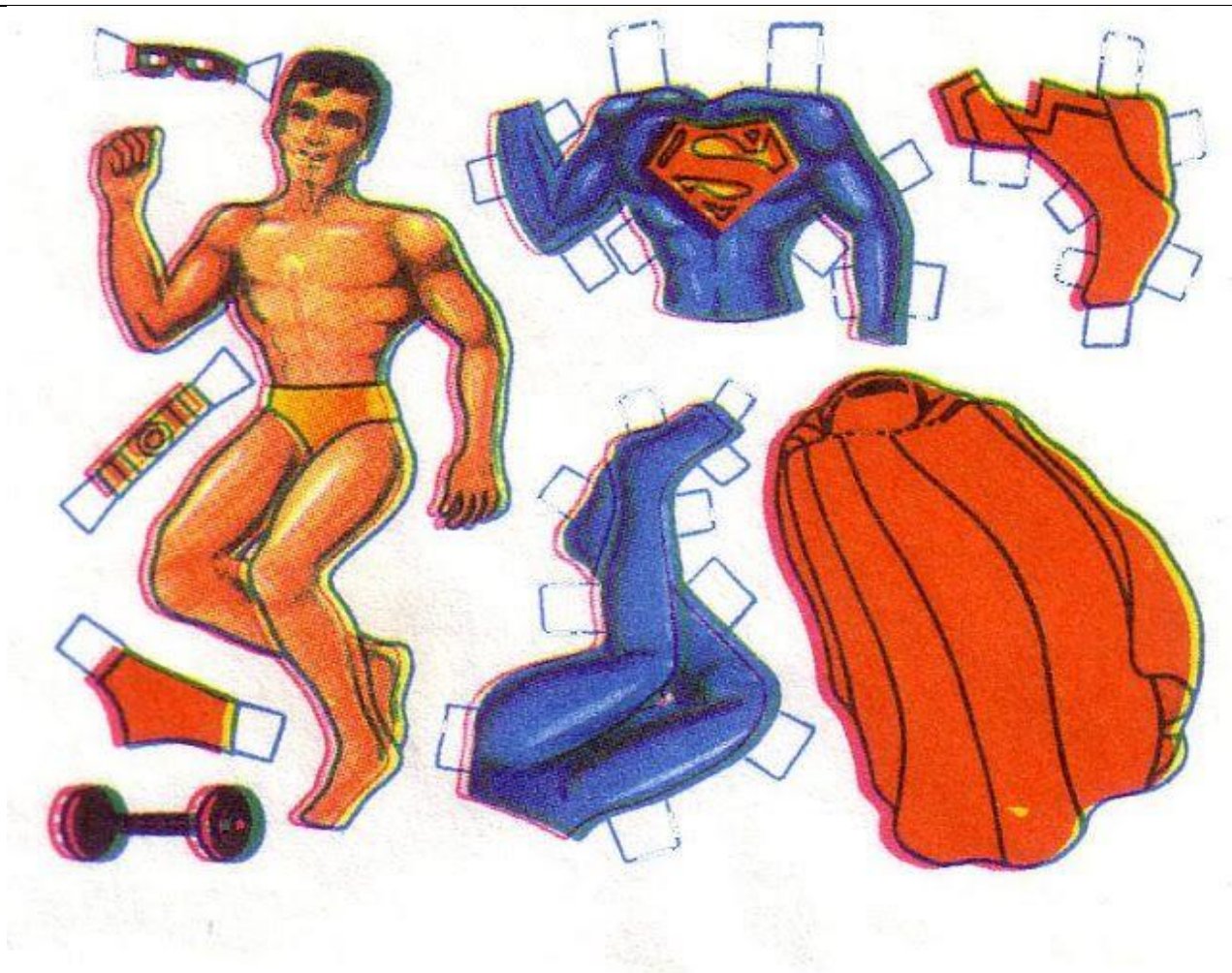
Educación Física: El juego es una fuente de desarrollo tanto socioemocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto, los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen.

Juegos Simbólicos: de construcción para reconocer su entorno físico y su ubicación y orientación espacial

Descripción de la actividad sugerida

Artes:

- Escucha la canción de Superman que se encuentra en el link dado, aprende la letra.
- Recorta la imagen de Superman y decóralo, luego pégalo en una hoja blanca y decóralo alrededor con todas las cosas que te hagan ser un niño feliz.



TECNOLOGÍA:

1. Observa la imagen y dibuja en cada recuadro la máquina o herramienta en el lugar que corresponde.

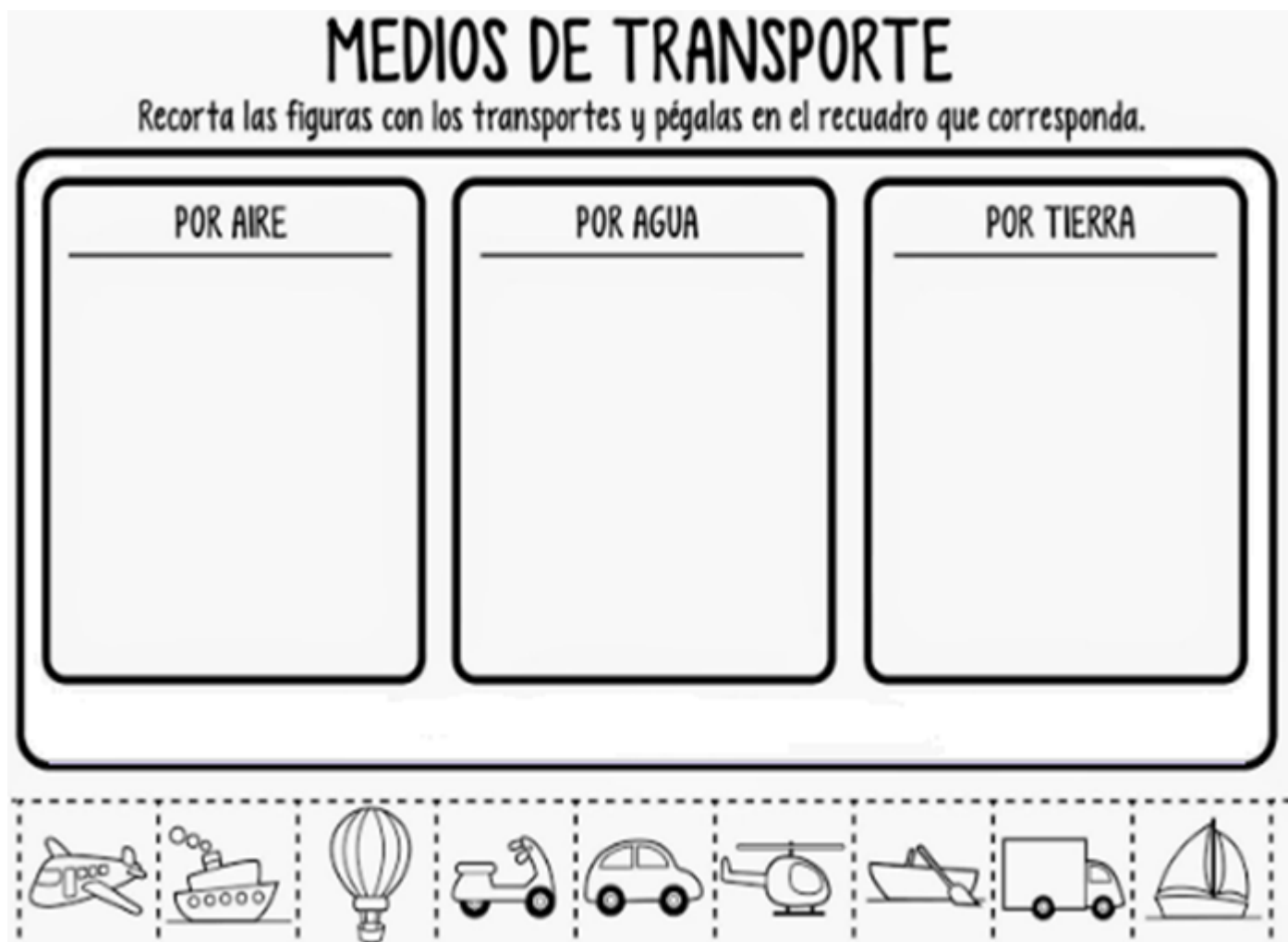
Con la fuerza de
las personas

Con gasolina

Con electricidad



1. Colorea los medios de transporte, recórtalos y pégalos en el lugar que corresponde.



Educación Física:

Durante el periodo se observó diferentes juegos en donde identificamos animales, medios de transporte, profesiones y juegos lúdicos en donde fortalecimos nuestra motricidad y equilibrio, de igual forma aprendimos a identificar nuestros segmentos corporales, esta semana fortaleceremos por medio de un deporte.

1. Dominio de pelotas en agarre y lanzamientos con el juego "ponchados"

Dominio de pelota en juego, donde el niño logre balancearse y utilizar su equilibrio.



Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

Artes:

CANCION SUPERMAN: (VIDEO)

<https://www.youtube.com/watch?v=h2kalde3hx8>

Tecnología:

<https://www.efdeportes.com/efd180/propuesta-de-juegos-a-escolares-autistas.htm>

<https://www.youtube.com/watch?v=APkWJbM8714>

[https://ar.pinterest.com/pin/824862487991011555/visual-](https://ar.pinterest.com/pin/824862487991011555/visual-search/?cropSource=6&h=374&w=530&x=16&y=11)

Criterios de Evaluación

Artes: Desarrolla la competencia de sensibilidad al relacionarse con una actividad lúdica - imaginativa en la cual muestra su proceso motriz a través del corte, pegue y lo evidencia en la creación de un dibujo teniendo como base una canción dada.

Tecnología: Aplica en actividades prácticas los conceptos vistos en clase.

Educación Física:

1. Realiza juegos de agarres, lanzamiento y equilibrio utilizando una postura adecuada.
2. Anexar evidencia de la clase virtual y video corto.