

	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. Artes: Lina Gil Sánchez, Edison Parra, Carlos Pulido, Javier Barajas. Tecnología: Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler	GRADO	Primero
ASIGNATURA	Educación Física , Artes , Tecnología		
Correo electrónico Contacto	Educación Física: monica.agudelo@sabiocaldas.edu.co Artes: lina.gil@sabiocaldas.edu.co edison.parra@sabiocaldas.edu.co carlos.pulido@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		
Fecha de envío	28 de septiembre de 2020	Fecha de entrega	2 de octubre de 2020
Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas		
TEMA	Educación Física: Esquema corporal: Segmentos corporales, posturas adecuadas Artes: Pintura dactilar Tecnología: Construcciones-figuras geométricas		
Contextualización			
Educación Física: CUALIDADES FÍSICAS Habilidades y destrezas motrices, coordinación general Juego reglado: Todas las características convierten a la actividad lúdica en un medio educativo insustituible dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en las clases de Educación Física. Artes: ¿QUE ES LA PINTURA DACTILAR? La pintura dactilar o pintura con los dedos: Desde la más temprana edad se puede entretener y estimular la creatividad y la coordinación de los niños con la pintura dactilar o pintura con los dedos. Por lo general, de los 6 hasta los 24 meses, los bebés ya se encuentran preparados para disfrutar de esta deliciosa actividad. Es importante que ellos cuenten siempre con la orientación y la vigilancia de los padres o de			

otra persona adulta. Pintar con los dedos, les divertirá y potenciará su sensibilidad táctil, su fantasía, y desarrollará su coordinación así como su capacidad creativa.

Beneficios de pintar con los dedos: Aunque algunos padres huyen de cualquier tipo de actividad que pueda manchar o ensuciar a sus hijos, es importante que sepan que ensuciarse o mancharse también es aconsejable en el desarrollo de los niños. Para ellos, un simple contacto con la pintura y sus colores es una experiencia que aportará mucho a su creatividad.



La pintura de manos aporta muchos beneficios a los niños. Guiainfantil.com te cuenta algunos:

- Divierte y entretiene a los niños
- Despierta su expresión artística, su creatividad e imaginación
- Potencia su autoestima
- Estimula la coordinación motora y la psicomotricidad fina de manos y dedos
- Motiva su razonamiento espacial

Aumenta sus sensaciones táctiles y facilita su conocimiento de distintos colores y texturas

Tecnología:

EL TANGRAM

¿Para qué sirve?

El Tangram es un juego muy útil, pues no solo permite introducir conceptos propios de matemática, como geometría plana, por ejemplo; sino que también posibilita el desarrollo de capacidades psicomotrices e intelectuales, constituyendo un gran estímulo para la creatividad.

Es un excelente recurso didáctico para:

Fomentar la orientación y estructuración espacial: aprender y relacionar unos objetos con otros en relación a la posición en la que están (arriba, abajo, izquierda y derecha).

Desarrollar el conocimiento lógico-matemático: ayuda a realizar actividades relacionadas con ángulos, distancias, proporcionalidad, semejanza y movimientos.

Ejercitar la coordinación visomotora: coordinación ojo-mano.

Mejorar la atención: concentración y tiempos de atención sostenida para la realización de las figuras.

Trabajar la percepción visual: interpretar y discriminar unos estímulos visuales de otros (diferentes figuras).

Estimular la memoria visual: el niño debe observar el modelo y después reproducirlo poniendo a prueba y fomentando el desarrollo de la memorización.

Entrenar la percepción de figura y fondo: permite diferenciar entre la figura y la composición de sus partes

Descripción de la actividad sugerida

Educación Física: Durante la clase el estudiante realizará juegos reglados donde comprenderá la importancia de integración y respeto por el turno.

1. Durante la clase virtual se jugarán juegos reglados donde el estudiante comprenderá la importancia de respetar el turno y sumar puntos, entre otros.

a. La lleva, congelados,

Jugaremos bolos: debes tener 3 botellas y una pelota pequeña colorea el dibujo y envíalo

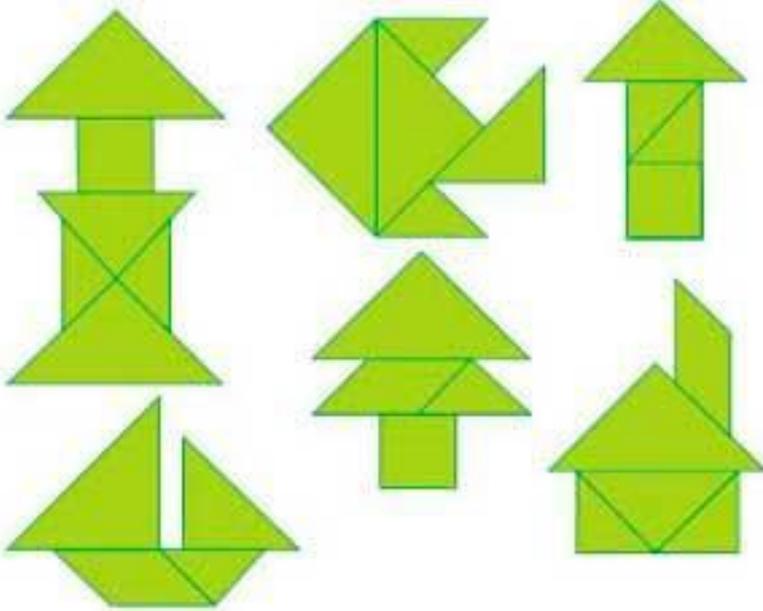


Artes: Teniendo en cuenta las características del arte dactilar desarrollar la siguiente obra teniendo en cuenta hacer mezclas de color. (toma una foto de tu trabajo y la envías a tu profesor)



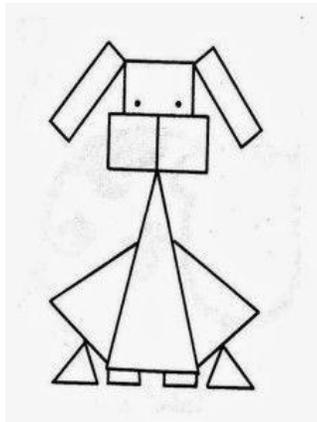
Tecnología:

1. Haciendo uso del TANGRAM. Realiza los siguientes ejercicios:



1. Realiza en tu cuaderno 3 dibujos. Haciendo uso de las figuras geométricas.

Ejemplo:



Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

Educción Física: <https://www.efdeportes.com/efd221/el-concepto-de-juego-y-su-importancia.htm#:~:text=El%20juego%20responde%20al%20principio,al%20individuo%20en%20su%20totalidad.&text=Todas%20las%20caracter%C3%ADsticas%20convierten%20a,las%20clases%20de%20Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica.>

Artes: PINTURA DACTILAR ES:

<https://steemit.com/spanish/@ls17455699/la-pintura-dactilar-o-pintura-con-los-dedos>

Tecnología: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/beneficios-de-jugar-al-tangram-para-ninos/>

Criterios de Evaluación

Educación Física: Reconoce que dentro de los juegos se debe de tener reglas básicas.

Enviar evidencia fotográfica de la clase virtual y/o video corto.

Artes: Desarrolla la competencia de sensibilidad mediante actividades de composición de obras dadas y lo evidencia en una composición dando diferentes mezclas de color.

Tecnología: Reconoce las figuras geométricas para la realización de construcciones por medio del Tangram.