	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: Carlos Pulido, Edison Parra, Javier Barajas Tecnología: Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler	GRADO	Transición
ASIGNATURA	Educación Física , Artes, Tecnología		
Correo electrónico Contacto	Educación Física: monica.agudelo@sabiocaldas.edu.co 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		
Fecha de envío	13 de Octubre de 2020	Fecha de entrega	16 de Octubre de 2020
Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas		
TEMA	Educación Física: Juegos de competencia: normas y reglas, precisión, puntería.		
Contextualización			
<p>Educación Física: En la actividad lúdica se forman más intensamente las cualidades psíquicas y particularidades de la personalidad del niño; el juego influye en la formación del carácter voluntario de los procesos psíquicos, así en los niños comienzan a desarrollarse la atención, y la memoria voluntaria ya que ellos se concentran mejor y relacionan más cosas en la memoria, pues el mismo contexto del juego requiere que el niño se concentre en los objetos, así como en el contenido. Si el niño no quiere prestar atención a lo que le exige la próxima situación del juego, sus coetáneos lo expulsan. La necesidad de comunicación y de estímulo esencial mueve al niño a la concentración y la memorización objetiva.</p> <p>Artes: LA TÉCNICA DEL PUNTILLISMO Y LA PLASTILINA:</p>			

El uso de la plastilina por parte de los niños tiene numerosos beneficios. Por ejemplo, desarrolla la motricidad de las manos y dedos, afinando su capacidad para más tarde escribir o dibujar.

Otra de las ventajas es que, si además se trabaja en grupo, socializan con otros niños, ayudándose, preguntándose y compartiendo sus creaciones. En definitiva, la plastilina es un material con el cual los niños empiezan a potenciar su sistema sensorial y afectivo desde muy temprano.

Cuadro de plastilina: Para realizarlo es necesario, en primer lugar, una tabla de madera o un trozo de cartón del tamaño acorde con las dimensiones que queramos. Así, cubrimos toda esta tabla con plastilina de manera uniforme con bolitas de diferentes tamaños y colores. Para terminar tu proyecto también



puedes rellenar los surcos con plastilina. Una vez se haya secado, le podemos dar barniz

para hacerlo más duradero para hacer los cuadros también se puede dibujar en la base a través del uso conjunto de numerosas bolitas hechas de plastilina, lo que se conoce como puntillismo.

Tecnología:

¿QUÉ ES UN COMPUTADOR?

Un computador es una máquina que está diseñada para facilitarnos la vida. En muchos países se le conoce como computadora u ordenador, pero todas estas palabras se refieren a lo mismo.

Esta máquina electrónica nos permite desarrollar fácilmente múltiples tareas que ahora hacen parte de nuestra vida cotidiana, como elaborar cartas o una hoja de vida, hablar con personas de otros países, hacer presupuestos, jugar y hasta navegar en internet.

Nuestro computador hace esto procesando datos para convertirlos en información útil para nosotros.

VENTAJAS DE LOS COMPUTADORES PARA NIÑOS

1. Facilita el acceso a contenido educativo y tecnológico.
2. Mejora en temas como: lectoescritura, cálculo mental, memoria, estímulos visuales gracias a los colores y gráficos.
3. Permite reforzar conocimientos y entretenerse con métodos pedagógicos.
4. Aumenta la capacidad de investigación y exploración.



Descripción de la actividad sugerida

Educación Física: Esta semana realizaremos retos motrices por medio de juegos de competencia en donde realizarás movimientos de precisión y utilización de normas y reglas básicas.

Reto A.



Realizaremos una torre de 10 conos en donde, con un objeto a 2 metros, debemos tumbar ganado el que más conos haga caer en 3 lanzamientos seguidos.

RETO B.

A una distancia de 2 metros lanzaremos en forma de frisbee. El objetivo es que, con 5 lanzamientos, el estudiante logre ingresarlos dentro del objeto.



Reto C



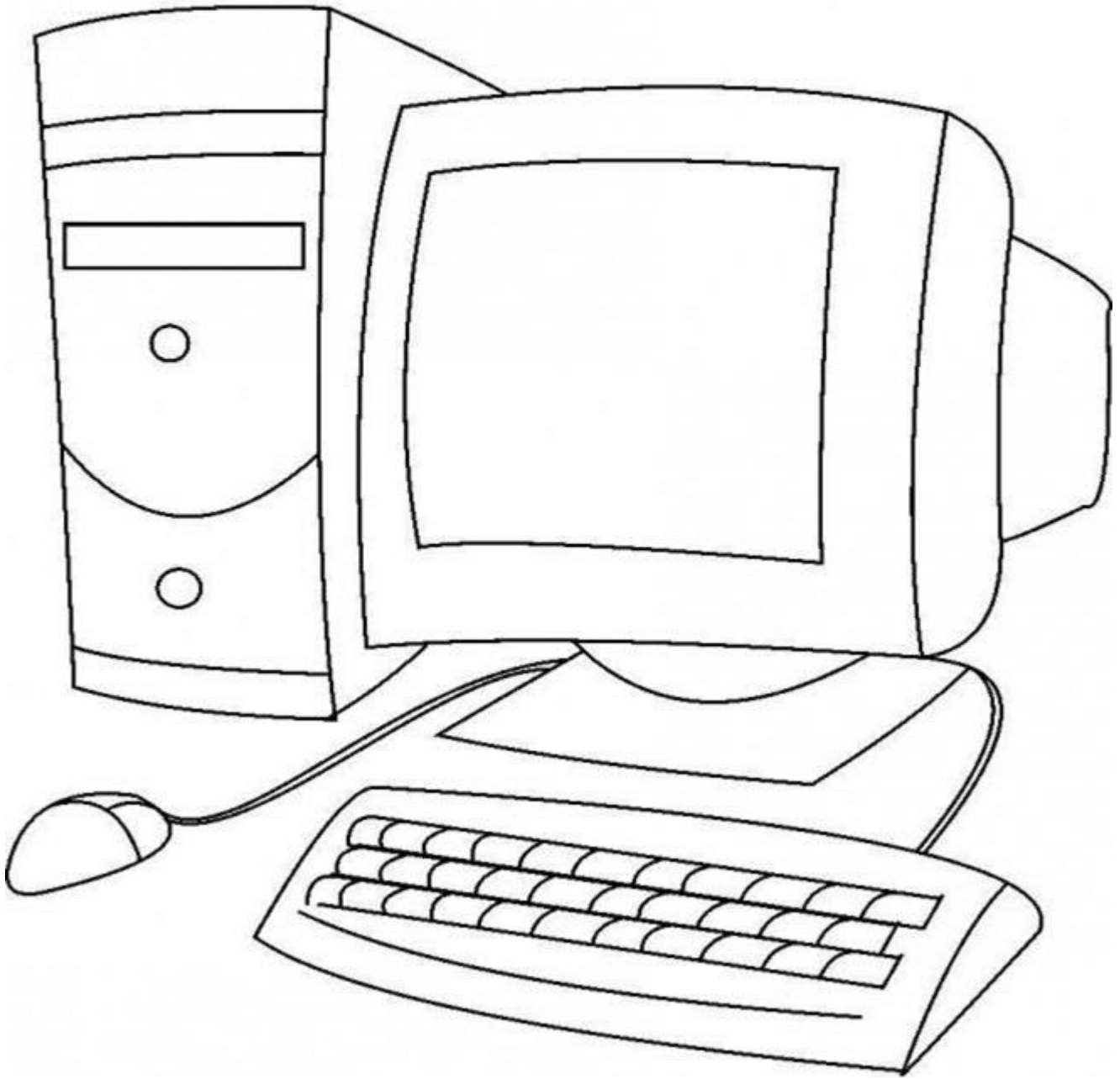
Lanzaremos a una distancia de 2 metros en unos objetos (pimpones o bolas de papel). El objetivo es que, en un minuto, queden dentro de nuestro juego.

ARTES: Realiza la siguiente imagen haciendo uso de la técnica del puntillismo de una forma creativa y colorida, al final aplica una capa de colbón para mayor durabilidad. (envía evidencia)

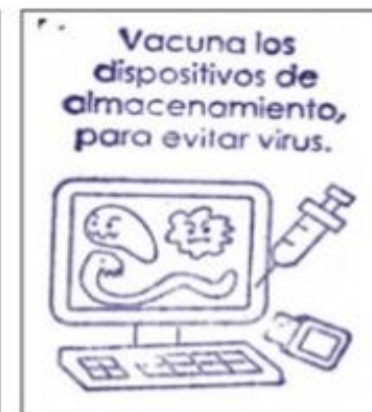


Tecnología:

1. Decora con materiales que tengas en tu casa, la imagen del computador.



2. Colorea los hábitos correctos.



Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

Educación Física:

<https://www.efdeportes.com/efd154/el-juego-para-la-formacion-de-normas-de-convivencia.htm>

ARTES: PUNTILLISMO EN PLASTILINA ES:

<https://www.materialescolar.es/blog/tecnicas-con-plastilina/>

Tecnología: <https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/que-es-un-computador/1>

Criterios de Evaluación

Educación Física: Realiza lanzamientos con precisión utilizando reglas básicas.

Enviar evidencia fotográfica.

Artes: Desarrolla la competencia de sensibilidad al relacionarse con una actividad lúdica en la cual muestra su proceso de motricidad y lo evidencia en la creación de una obra con la técnica del puntillismo en plastilina.

Tecnología: Identifica la importancia de la computadora como artefacto tecnológico de uso cotidiano