

	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	3 de noviembre de 2020	Fecha de entrega	6 de noviembre de 2020
-----------------------	------------------------	-------------------------	------------------------

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

TEMA	Educación Física: Hábitos y habilidades sociales - pre deportivos. Artes: Modelado del papel Tecnología: ¿Cómo funcionan las cosas?
-------------	--

Contextualización

Educación Física:
Los **juegos predeportivos** son aquellos que exigen destrezas y habilidades propias de los deportes (desplazamientos, **lanzamientos**, recepciones, etc.). Su práctica es recomendable como **preparación** para los niños que comienzan a practicar cualquier deporte, ya que les aporta una serie de recursos físicos y técnicos.

Artes
5 Curiosidades de las jirafas
Rara vez verás a una jirafa dormida, porque al cabo del día duermen entre 10 minutos y 2 horas y duermen de pie!
Su lengua de hasta 50 cm les permite alcanzar las hojas más altas y evitar las púas de las acacias.
Las manchas de la piel de la jirafa, nos pueden ayudar a distinguir los individuos más jóvenes de los más ancianos. Cuanto más oscura es la mancha, más anciano será el individuo.
Además, las manchas de las jirafas son únicas, como las huellas dactilares, no hay dos iguales.

Pueden soportar **varios días sin beber**, porque no sudan y tienen un sistema digestivo que les permite obtener el agua de las hojas que ingieren. En este sentido, superan a los camellos en su resistencia a las necesidades de agua.



Cuello de Jirafa en papel.

Este trabajo está especialmente diseñado para que los niños lo resuelvan por completo, es una actividad que sabemos que les va a entretener y fortalecer sus habilidades creativas.

Mientras que aprendes más de los seres más altos del mundo, la actividad contribuye a la lectura de imágenes, el seguimiento de instrucciones y el fortalecimiento de la motricidad fina.

Paso a paso para realizar esta Jirafa

Tecnología: DESCRIBAMOS LOS OBJETOS



¿Qué es?

¿Para qué sirve?

¿Cómo se utiliza?

Descripción de la actividad sugerida

Educación Física: Esta semana trabajaremos sobre las habilidades sociales, por medio de pre deportivos, de tenis.

Material para clase, una pelota de tenis.

1. Pre deportivos en tenis, se desarrollan diversos ejercicios con la pelota de tenis fortaleciendo agilidad, destreza, agarre y lanzamientos.
 - a. Lanzamientos con derecha e izquierda en desplazamientos variados con cambio de ritmo.
 - b. Lanzamientos de variación de fuerza en donde el estudiante realiza recorridos largos y cortos.
 - c. Variación de ejercicios con la pelota de tenis.

Artes:

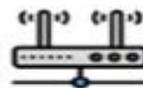
MATERIAL QUE NECESITAREMOS

- ♦ Cartulina o folio de color amarillo, **imprimir únicamente la plantilla.**
- ♦ Plantilla con el modelo de jirafa.

- ◆ Cartulina de color verde.
- ◆ Marcador negro.
- ◆ Pegamento escolar de barra.
- ◆ Tijeras.

Tecnología:

1. Clasifica los siguientes objetos en simples y compuestos



OBJETOS SIMPLES	OBJETOS COMPUESTOS

2. Dibuja tu juguete favorito



Describe tu juguete, contestando las siguientes preguntas:

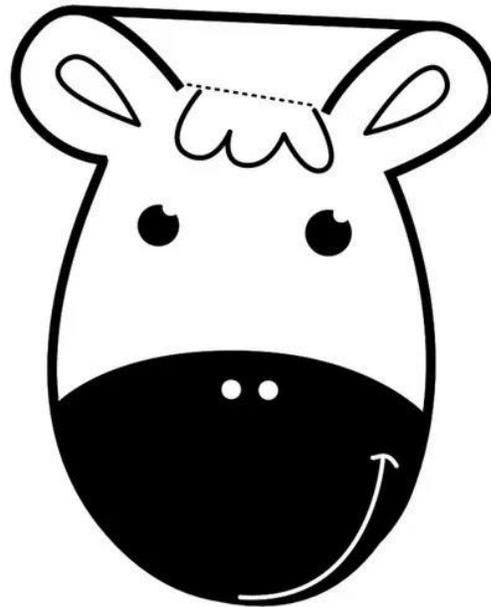
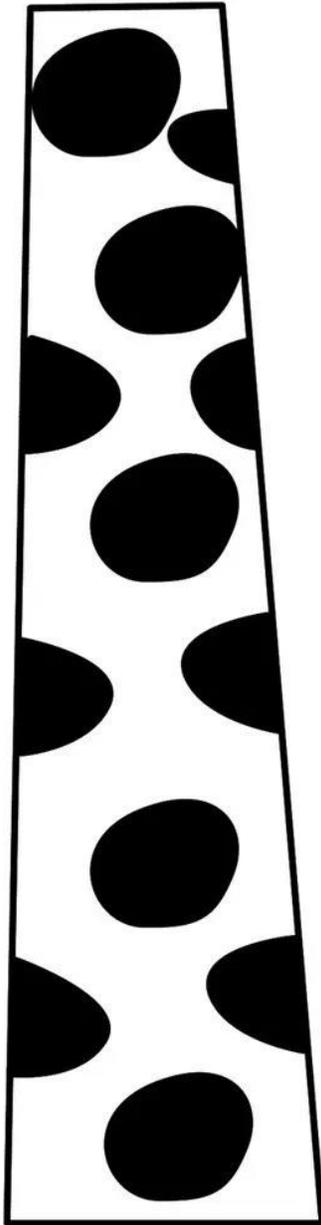
¿Qué es?

¿Qué tamaño tiene?

¿Qué Forma tiene?

¿Cuál es su color?

¿Qué función cumple?



© webdelmaestro.com

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

Educación Física: <https://definicion.de/juegos-predeportivos/#:~:text=Los%20juegos%20predeportivos%20son%20aquellos,de%20recursos%20f%C3%ADsicos%20y%20t%C3%A9cnicos.>

<https://www.youtube.com/watch?v=G7DyIPkFdAk>

Artes: <https://webdelmaestro.com/jirafa-manualidades/>

<https://udare.es/top-20-curiosidades-de-las-jirafas/>

Tecnología:

https://www.edu.xunta.gal/espazoAbalar/sites/espazoAbalar/files/datos/1464945204/contido/3_analisis_de_objetos.html

Criterios de Evaluación

Educación Física: Realiza pre deportivos, fortaleciendo su coordinación fina y los valores de respeto y tolerancia.

Enviar evidencia fotográfica

Artes: Desarrolla la competencia de sensibilidad al relacionarse con las figuras tridimensionales construidas con papel, comprende las técnicas de modelado del papel y lo evidencia mediante actividades de construcción de figuras con plantilla.

Tecnología: Reconoce el concepto de objeto tecnológico y sus características