	<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> Lina Gil Sánchez, Edison Parra, Carlos Pulido, Javier Barajas. <b>Tecnología:</b> Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler	<b>GRADO</b>	Primero
<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:lina.gil@sabiocaldas.edu.co">lina.gil@sabiocaldas.edu.co</a> <a href="mailto:edison.parra@sabiocaldas.edu.co">edison.parra@sabiocaldas.edu.co</a> <a href="mailto:carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co">carlos.pulido@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>	13 de Octubre de 2020	<b>Fecha de entrega</b>	16 de Octubre de 2020
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	2 horas		
<b>TEMA</b>	<b>Educación Física:</b> cualidades físicas - Retos motrices <b>Artes:</b> Juego rítmico <b>Tecnología:</b> Manejo de la simetría en el dibujo		
<b>Contextualización</b>			
<b>Educción Física:</b> 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.			



**ARTES:**

El ritmo es una parte de la música, este nos lleva a mover nuestro cuerpo y bailar. Con esto también podemos aprender canciones y actividades muy divertidas. Con el ritmo también podemos jugar y usar partes de nuestro cuerpo y nos lleva a socializar mucho más con las personas que nos rodean, con esto fortalecemos el respeto y el reconocimiento por el otro.

Con esta pequeña

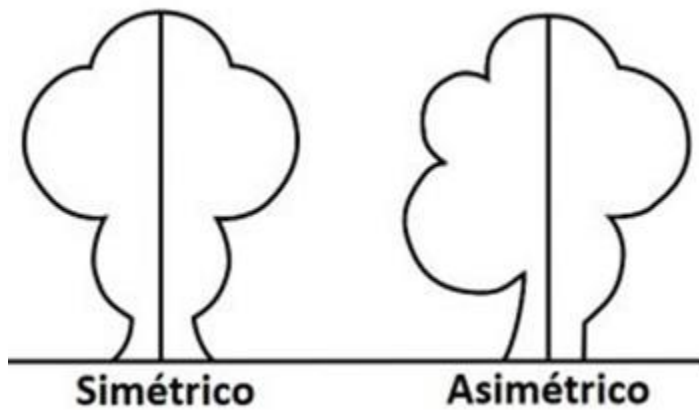
contextualización te invitamos a realizar la siguiente actividad. ¡Vamos!

<https://aulas.colegionewlands.com.ar/primeroto1/2020/06/29/musica-bum-snap-clap-shhh-a-hacer-sonar-nuestro-cuerpo/>

**Tecnología:**

**MANEJO DE LA SIMETRÍA EN EL DIBUJO**

Para que dos objetos sean simétricos, deben tener el mismo tamaño y forma, teniendo uno de los objetos una orientación diferente del primero. También puede haber simetría en un objeto, como la cara. Si dibujas una línea de simetría justo en el centro de tu cara, puedes comprobar que el lado izquierdo es una imagen reflejada del lado derecho. No todos los objetos son simétricos. Si un objeto no es simétrico se le llama asimétrico.



## Descripción de la actividad sugerida

**Educación Física:** La cualidades y destrezas motrices en la edad buscan que el estudiante adquiera una precisión con una distancia y ubicando su lateralidad derecha e izquierda por eso en esta semana realizaremos retos motrices para el fortalecimiento de sus capacidades físicas.

### 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



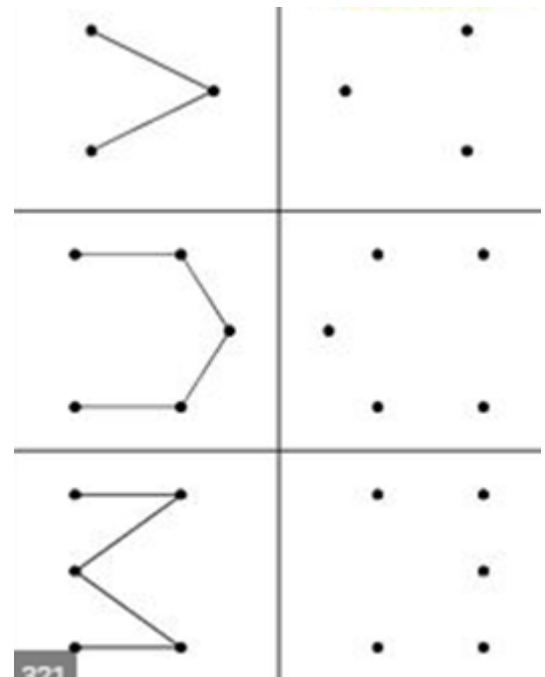
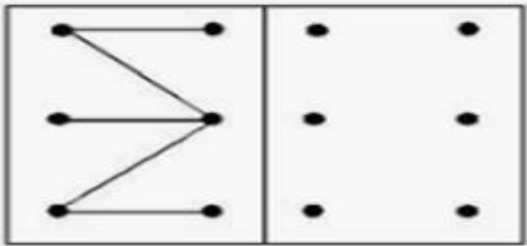
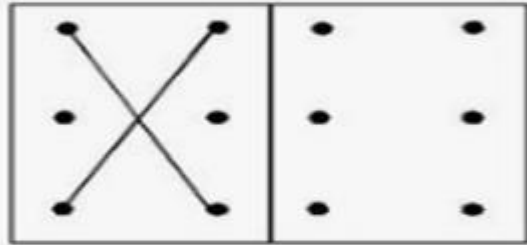
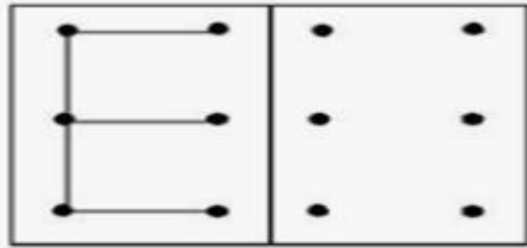
Lanzaremos a una distancia de 2 metros en unos objetos (pimpones o bolas de papel). El objetivo es que, en un minuto, queden dentro de nuestro juego.

### ARTES:

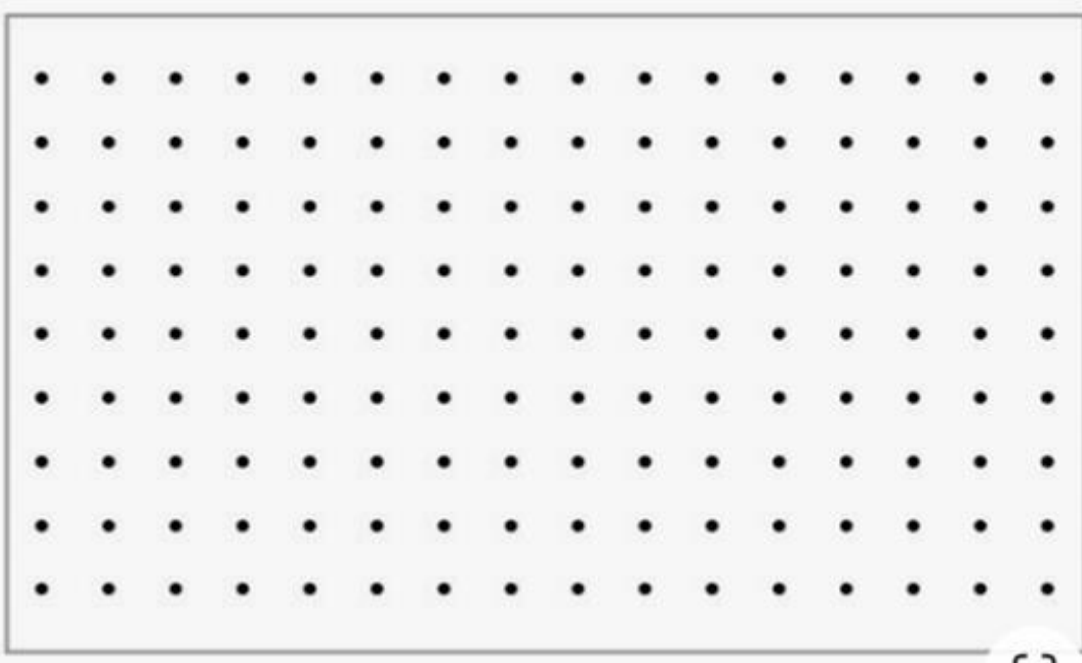
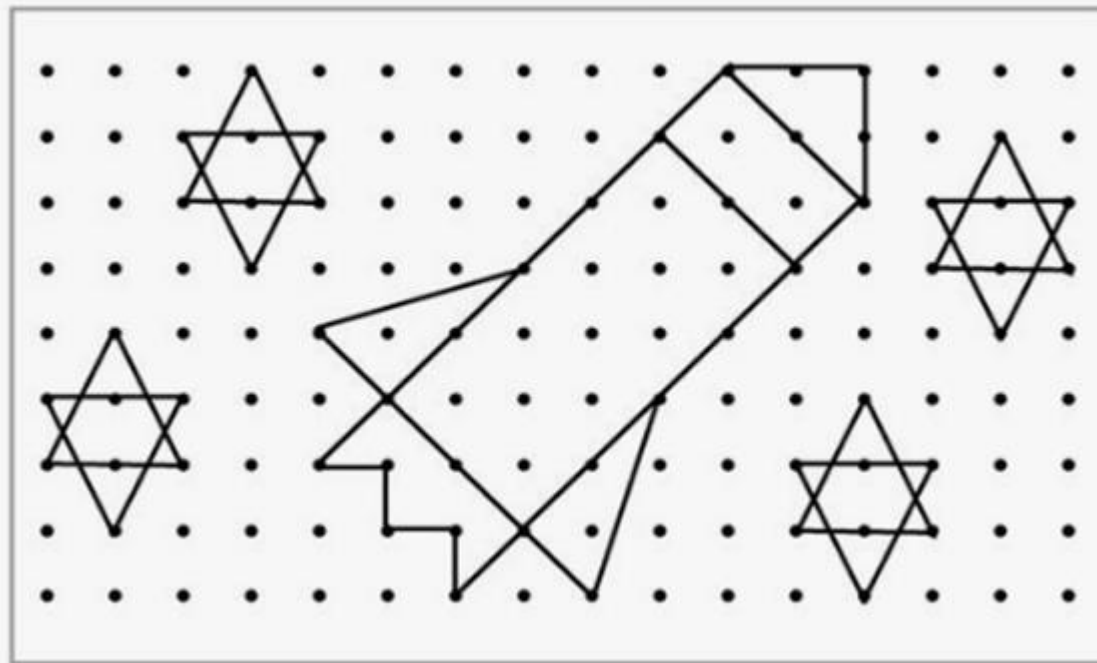
1. Aprende las palabras que usaremos en el juego rítmico. (Boom-Snap-Clap)
2. Invita a tu papá, mamá o acudiente a que realice este juego contigo
3. Mira el video y aprende el movimiento y el sonido de cada palabra (Webgrafía)
4. Grábate realizando el juego rítmico y compártelo con tu profesor.

### Tecnología:

1. Realiza la figura del recuadro de la izquierda en el cuadro de la derecha.



2. Observa el ejemplo y realiza el ejercicio propuesto, siguiendo las indicaciones de tu docente. Finalmente colorea las imágenes.



**Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)**

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

**ARTES:** Link: <https://youtu.be/UkFs5glUMjw>

<https://aulas.colegionewlands.com.ar/primer01to1/2020/06/29/musica-bum-snap-clap-shhh-a-hacer-sonar-nuestro-cuerpo/>

**Tecnología:** <https://preparaninos.com/simetria-para-ninos/>

**Criterios de Evaluación**

**Educación Física:** Realiza lanzamientos con precisión utilizando reglas básicas.

Enviar evidencia fotográfica.

**Artes:** Desarrolla la competencia de sensibilidad mediante actividades de percusión corporal demostrando un dominio del pulso y lo evidencia en la ejecución de la actividad propuesta.

**Tecnología:** Reconoce el concepto de simetría en el dibujo y todos sus componentes.