

	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. Tecnología: Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler Artes: Lina Gil Sánchez, Javier Barajas, Edison Parra, Carlos Pulido.	GRADO	PRIMERO
----------------	--	--------------	---------

ASIGNATURA	Tecnología, Artes y Educación Física.
-------------------	---------------------------------------

Correo electrónico Contacto	Educación Física: monica.agudelo@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 Artes: lina.gil@sabiocaldas.edu.co javier.barajas@sabiocaldas.edu.co edison.parra@sabiocaldas.edu.co carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co
------------------------------------	--

Fecha de envío	9 de Noviembre de 2020	Fecha de entrega	13 de Noviembre de 2020
-----------------------	------------------------	-------------------------	-------------------------

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

TEMA	Educación Física: Test de agilidad y desplazamientos. Tecnología: Características de los objetos. Artes: Luthería instrumental.
-------------	--

Contextualización

Educación Física:
Los test, tanto de aptitud física como de destreza deportiva, ayudan a controlar, evaluar y dosificar adecuadamente el proceso de la preparación física deportiva. Por lo tanto, ningún profesional, en actividad física, debería eludir la importancia cuantitativa de medir con rigurosidad científica. Los test se constituyen, entre las modernas tecnologías de investigación, acerca de la capacidad funcional de los deportistas, en la cual se busca individualizar y valorar todas las peculiaridades del jugador; tomando en cuenta que cada vez se pide con mayor insistencia pre-requisitos y requisitos específicos.

Tecnología:

EL COMPUTADOR LOCO

George está en su dormitorio. Está jugando en su computador – iotra vez! Jorge juega en su computador todos los días. Su mamá grita, "¡George! ¡Tu cena está lista!" pero George no escucha. Solo juega en su

computador. Pero George se siente triste. Juega en su computador porque no tiene amigos. A veces sueña que está jugando fútbol con muchos amigos, pero eso nunca sucede.

Hoy George está jugando a partido de fútbol en el computador. Está jugando contra el computador y le está ganando. De pronto el computador le habla a George.

"Hola George. ¿Qué juego podemos jugar ahora?"

George se sorprende y salta de su silla. No puede creerlo. Quizás esté soñando. Entonces el computador habla de nuevo.

"Soy tu amigo, George."

George mira al computador con ojos enormes.

"¡Puedes hablar!"

"Sí, por supuesto. ¡Sé hacer muchas cosas sorprendentes!"

"¿Sabes hacer deberes de matemáticas?"

"¡Eso es fácil!"

El computador mira el cuaderno de George y en dos segundos todas las respuestas aparecen en la pantalla del computador. George escribe las respuestas en su cuaderno.

"¡Genial!" dice George.

Llega la mamá de George. Le trae una pizza a George.

"¡Aquí tienes George! Ah bueno, ¡tu trabajo de matemáticas está terminado! ¡Qué buen chico!"

Y ella sale de la habitación.

"Hmm, ¡me encanta la pizza!" dice el computador. Un brazo salta del costado del computador y toma la pizza. "¡Deliciosa!" dice el computador. Otro brazo salta del computador. Y luego dos patas. De pronto el computador ¡está caminando!

"Vamos a dar una vuelta," dice el computador y baja las escaleras y va hacia la puerta de calle. George lo sigue. "¿Adónde vamos?" pregunta George.

"A buscar un amigo," dice el computador. Camina por la calle, dobla a la izquierda y se mete en la Calle Principal. Se detiene fuera de la tienda de televisores. "¡No sirven!" dice y se ríe de los televisores.

El computador corre por la calle. Sus patas metálicas corren cada vez más rápido. Pasa el correo y el banco y se mete en la biblioteca. En la biblioteca hay muchos libros – y muchos computadores. El computador loco entra al salón lleno de computadores. Hay un chico sentado allí haciendo los deberes.

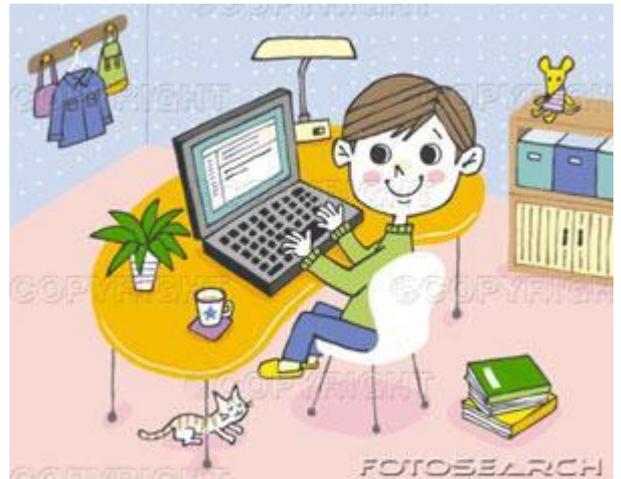
"Hola," dice el chico, "Me llamo Tommy."

Tommy mira al computador loco.

"¿Qué es esto?" grita, "¿un computador con brazos y patas?"

"Es mi computador," dice George. "Se volvió loco – ¡comiendo pizza y corriendo por todas partes!"

Miran hacia el computador de George. Se está conectando con los otros veinte computadores del salón. Los computadores hacen muchos ruidos extraños. Quizás estén hablando entre sí. Palabras y extraños caracteres estallan en las pantallas. Luces de colores se encienden y apagan – verdes, azules, rojas,



amarillas. Los computadores van cada vez más rápidos. De pronto uno explota, luego el siguiente, luego el siguiente... luego explotan todos.

El computador de George está en medio de la habitación. Se está agrandando cada vez más. Su pantalla estalla en millones de caracteres diferentes y mensajes. Está riéndose. "¡Ahora, yo tengo suficiente poder!" dice el computador de George. "¡Pronto seré el único computador sobre la tierra. Puede destruir a los otros computadores. Soy el Supercomputador del Mundo." Tommy lo mira a George. "¡Tenemos que detenerlo!" dice. El computador de George está fuera de control. Las luces de la biblioteca se encienden y apagan. La gente sale corriendo de la biblioteca. Están asustados.

"¡Rápido!" dice George. Toma un palo y destroza su computador. Hay un fuerte estampido y explota en el aire y cae al piso en pedacitos.

"Se acabó," dice Tommy.

Tommy y George salen juntos de la biblioteca. Tommy vive en la calle que sigue a la de George.

"Esa es mi casa," dice Tommy. "¿Quieres jugar fútbol en el jardín?"

"Sí," dice George, sin dejar de sonreír. "¿Quién necesita computadores?"

Leer más: <https://melizafv4.webnode.es/cuentos>

ARTES:

La luthería musical es la práctica de la reparación o creación de instrumentos musicales. Esta actividad se remonta a la Prehistoria donde los nativos de cada tribu diseñan instrumentos con piedras, madera y pieles de animales. Al transcurrir del tiempo esto fue evolucionando hasta llegar a tener los instrumentos que hoy en día conocemos y usamos. Con esto un poco más claro iniciemos nuestro proceso de construcción instrumental. ¡Vamos!



Descripción de la actividad sugerida

Educación Física:

Esta semana realizaremos test de agilidad y desplazamiento en donde verificaremos lo aprendido con las siguientes actividades.

Necesitaremos 5 conos o botellas para delinear, 2 bombas 1 de ellas inflada, 3 aviones de papel y un aro.

Actividades a desarrollar:



1. El estudiante organizará una línea recta con los conos y ubicará los aviones de papel a los lados como la imagen lo muestra, el objetivo es que el estudiante se traslade de lado y lado en zigzag de forma lateral.

2. En este ejercicio el estudiante realizará traslados con la bomba utilizando su lateralidad derecha e izquierda, primero con traslados de frente y regreso de espalda.



3. El estudiante realizará traslados de forma lateral con material deportivo utilizando su lateralidad derecha e izquierda.

4. Se organizará un cuadrado en donde el estudiante pasará por cada elemento y lo cambiará de ubicación y al llegar al aro realizará vuelta y dejará los elementos en la posición inicial.



Tecnología:

1. Lee atentamente el cuento anterior y realiza un dibujo de lo que comprendiste de la lectura.
2. Observa los objetos y contesta las preguntas:



¿Qué Objetos son impermeables? _____

¿Qué objeto es transparente? _____

¿Qué objeto es suave? _____

¿Qué objeto es áspero? _____

¿Qué objeto está hecho con plástico? _____

¿Por qué el plástico es bueno para hacer juguetes?

3. Escribe una característica de los siguientes objetos



ARTES:

1. Mira el siguiente video. (Webgrafía)
2. Construye un par de maracas con materiales reciclables.
3. Comparte tus resultados con tu profesor.

Materiales:

2 botellas plásticas
2 Tubos de papel higiénico.
Grapadora.
Engrudo (Pegamento más agua)
Tijeras
Pinturas o material decorativo
Papel higiénico
Pinceles
Cinta de papel
Arroz, lentejas, semillas o piedras pequeñas.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

Educación Física: <https://www.efdeportes.com/efd32/futbob.htm>

<https://www.youtube.com/watch?v=jmhetpihZP8>

Tecnología: <https://melizafv4.webnode.es/cuentos/>

Artes: <https://www.youtube.com/watch?v=oAKTV4mqUrk>

<https://images.app.goo.gl/dnQUYjVvKEEfrGzy8>

Criterios de Evaluación

Educación Física: Realiza desplazamiento con elemento deportivo e identifica su lateralidad.

Enviar evidencia fotográfica y/o video.

Tecnología: Reconoce las características de los objetos tecnológicos.

Artes: Desarrolla la competencia de sensibilidad al relacionarse con la construcción de un instrumento musical con material reciclable y lo evidencia mediante actividades de construcción.