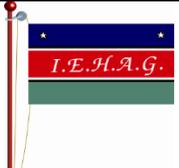
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMA FLEXIBLE EN CASA		Versión 01	Página 1 de 10

DOCENTES: Patricia Matute Campuzano y Ángela Lucía Mejía		NUCLEO DE FORMACION: Lúdico recreativo	
Grado: 4 °	GRUPOS: 4º1, 4º2, 4º3 y 4º4	PERIODO: DOS	FECHA:
NÚMERO DE SESIONES:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	
TEMAS:	La cooperación, Los mándalas, Experimento, Manualidad, juegos didácticos.		
Propósito de la actividad:			
<p>Al finalizar el desarrollo de la siguiente guía los alumnos del grado cuarto aprenderán a aprovechar el tiempo libre en casa a partir del valor de la cooperación, construcción de mandalas, experimentos y juegos didácticos utilizando toda su creatividad y disciplina.</p> <p>Para el trabajo en esta guía se tiene en cuenta, el enfoque del núcleo lúdico recreativo un enfoque lúdico, recreativo y artístico, donde se lleve al estudiante a desarrollar destrezas y habilidades, partiendo de su riqueza motriz, el propósito de esta actividad es invitar a la familia a compartir sus saberes a través del juego y a los estudiantes a disfrutar su tiempo en casa.</p>			
ACTIVIDAD DE INDAGACIÓN			
¿Sabes que es cooperación?			
¿Alguna vez te han pedido ayuda en algo?, escribe en que te han pedido ayuda y como te sentiste si la brindaste			
- ¿Sabes qué aporta el juego para tu aprendizaje?			
Realiza un listado de los juego que más te gustan			
Lee atentamente			
<p>La cooperación o colaboración es la tarea de ayudar y servir, de una manera desinteresada, a los demás. Para que los niños sean personas colaboradoras y cooperantes, es necesario que desarrollen en ellos un espíritu generoso y solidario.</p>			
A continuación, encontrarás porque es importante colaborar y en qué casos puedes hacerlo.			

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMA FLEXIBLE EN CASA		Versión 01	Página 2 de 10

1. Es importante que cada persona coopere y colabore en las tareas del hogar. Los niños pueden **ordenar los juguetes**, hacer la cama, poner y retirar la mesa, etc.

2. En el colegio, pueden practicar la colaboración. Pueden ayudar a los compañeros que tengan alguna dificultad para aprender, ayudar a su profesor a repartir material o a dar alguna razón, etc.

3. Colaborar es responsabilidad de todos y también de los padres y profesoras hacia los niños. Se enseña a colaborar, colaborando con ellos en sus tareas, en su día a día, en el aprendizaje de un juego, en ayudarles a vestirse, a comer, etc.

Actividad: Escribe como cooperas o has cooperado en los siguientes espacios, realiza un dibujo de cada uno.

Cooperación en la casa	Cooperación en el colegio	Cooperación con amigos



INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ



Proceso: GESTIÓN CURRICULAR

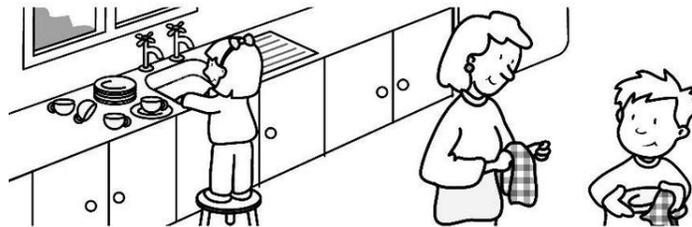
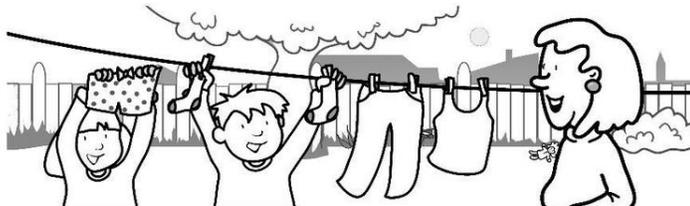
Código

Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE
FORMA FLEXIBLE EN CASA

Versión
01

Página
3 de 10

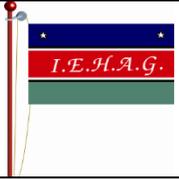
Colorea los siguientes dibujos sobre cooperación



ACTIVIDADES DE CONCEPTUALIZACIÓN

¿Qué es un mandala?

El mandala típico, es un dibujo generalmente circular conformado por formas geométricas básicas como: triángulos, cuadrados, círculos y rectángulos, su estructura, las figuras y la representación esquemática varían en cada cultura, configurando su intención espiritual. Aunque tiene su origen en la india, se propagó por las culturas orientales; también se pueden ver en el cristianismo medieval, en las iglesias góticas y en los pueblos indígenas.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMA FLEXIBLE EN CASA		Versión 01	Página 4 de 10

Importancia de los mandalas:

- Para relajar. suelen ser utilizados como herramienta para la meditación
- Para desarrollar la atención y concentración
- Para aprender nuevo vocabulario: las formas geométricas, los animales, los colores, la naturaleza, entre otros
- Para desarrollar la creatividad
- Para reforzar la expresión plástica
- Para fortalecer la psicomotricidad fina
- Para decorar

Características de un mándala:

Un mándala puede variar en color y diseño, pero debe tener las siguientes características: un punto central, y cuatro puntos cardinales que pueden ser contenidos dentro de un círculo y su forma suele guardar una simetría.

Los mándalas suelen representar la conexión entre el mundo interno y la realidad externa. En su composición se utilizan figuras geométricas generalmente círculos, pero también otras formas como rombos, rectángulos, cuadrados, óvalos, etc.

Se puede representar la naturaleza, el universo, la divinidad y elementos creados por el ser humano.

ACTIVIDADES DE APLICACIÓN Y EVALUACIÓN

Actividad: Sigue el paso a paso para construir tu propio mandala, compártelo con tu docente.

1. Con lápiz y regla, primero dibuja un cuadrado, del tamaño que quieras tú **mandala**. ...
2. Une los vértices y las mitades **de** los lados.
3. Dibuja los círculos en torno al punto central del cuadrado. ...
4. Empieza tus diseños respetando la línea **de** cada círculo. ...
5. Sigue un orden **de** creación.

A continuación, encontraras un ejemplo, puedes tomarlo de muestra, completarlo y colorear.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ



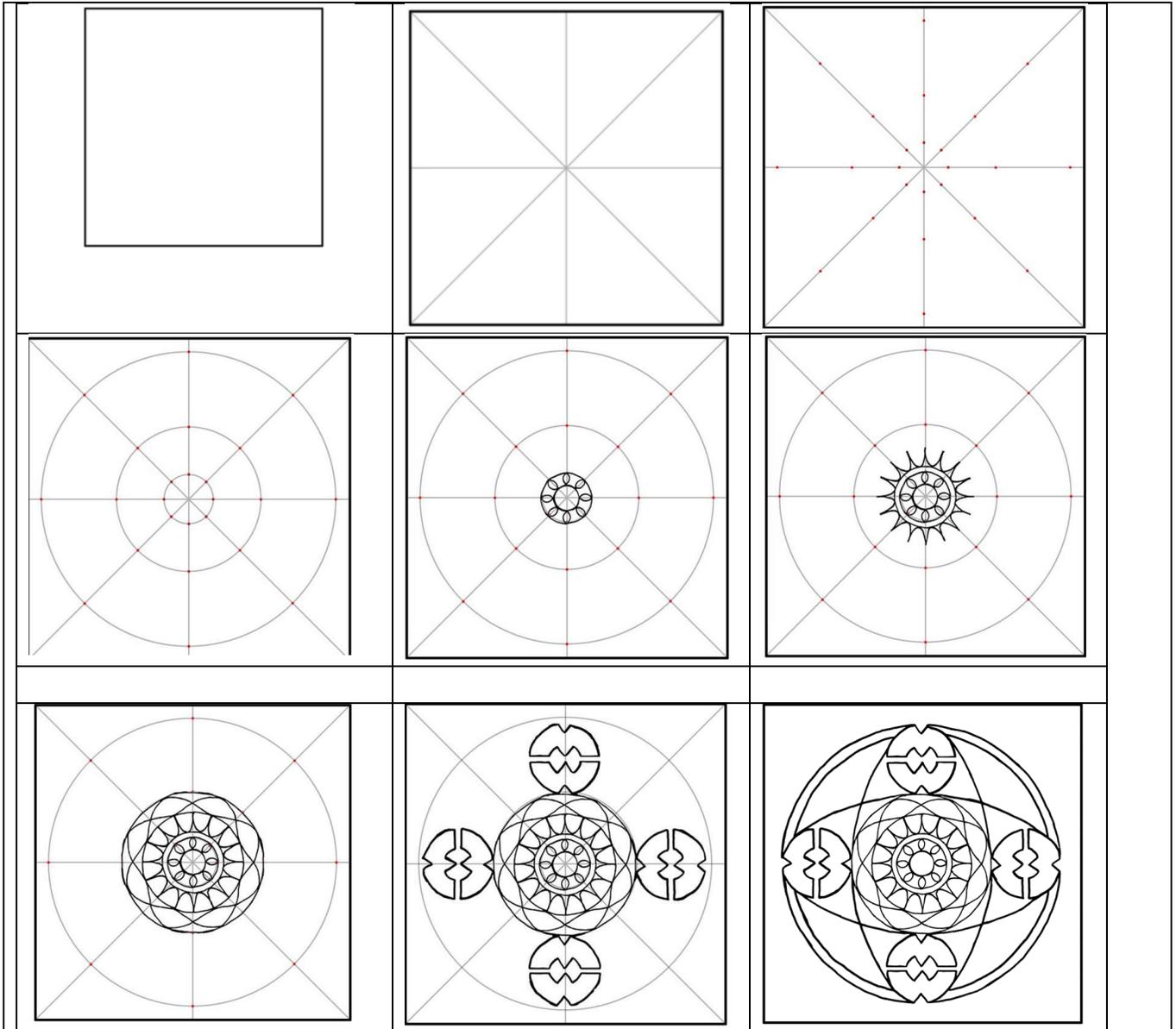
Proceso: GESTIÓN CURRICULAR

Código

Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE
FORMA FLEXIBLE EN CASA

Versión
01

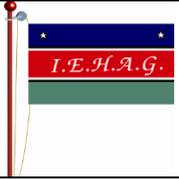
Página
5 de 10



EL JUEGO DIDÁCTICO

Los juegos didácticos son aquellos juegos que se utilizan para fomentar o estimular un tipo específico de aprendizaje mientras los niños, a su vez, se divierten. El desarrollo o la elaboración de cada juego didáctico se realizan con un objetivo en particular.

Este tipo de juegos implican la adquisición y el refuerzo de algún aprendizaje. Suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje. Como todos los

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMA FLEXIBLE EN CASA		Versión 01	Página 6 de 10

juegos, los juegos didácticos no sólo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los niños. La mayoría de estos juegos en el Dominio cognitivo.

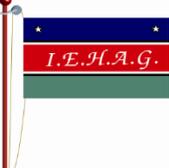
Algunos de estos juegos son: el tangram, dominó, rompecabezas, bloques de construcción, entre otros.

Objetivos de los juegos didácticos:

- Fomentan la observación
- Aumentan la concentración y la atención
- Provocan interés en materias que antes no conocían o fuera de su alcance
- Favorecen las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación.
- Presentan la necesidad de tomar sus propias decisiones.
- Aceleran la adaptación de los niños en los procesos sociales.
- Incitan a la imitación de roles a través de los cuales puede relacionarse con su entorno.
- Desarrollan un espíritu crítico, disciplina, perseverancia, tenacidad, responsabilidad, audacia.
- Adquieren un potencial creador que marcará su manera de ser y de relacionarse con el mundo.

Actividad: Lee atentamente y realiza el siguiente juego en familia

JUEGO INFANTIL: “LA GALLINA CIEGA”

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMA FLEXIBLE EN CASA		Versión 01	Página 7 de 10



Objetivos del juego:

- *- Desarrollar coordinación auditiva-motora.
- *- Mejorar el equilibrio.
- *- Trabajar la estabilidad.

Explicación del juego:

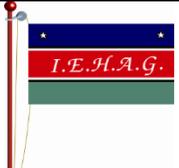
Al que la queda se le da varias vueltas mientras cantamos la canción oficial del juego: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido...". Tras esto ha de intentar coger a uno de sus compañeros y ayudándose del tacto adivinar quién es. Si lo adivina cambiará de rol con el compañero alcanzado, si se equivoca el monitor elegirá al compañero que le sucederá.

Materiales necesarios: un pañuelo o trapo.

Reglas:

- * No podemos salirnos de un espacio determinado para facilitarle el trabajo al que la queda.
- * Si alguien se deja coger se le eliminará por entender que está haciendo trampas.

desarrollo del juego:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMA FLEXIBLE EN CASA		Versión 01	Página 8 de 10

1. Se sortea entre los jugadores quien "se la queda" para hacer de gallina ciega.
2. Al que "se la queda" se le vendan los ojos y después los jugadores le preguntan: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" a lo que "el que se la queda" responde: "Una aguja y un dedal". Entonces el resto de jugadores le responde: "da tres vueltecitas y los encontrarás".
3. El que hace de gallinita ciega da tres vueltas sobre él mismo mientras el resto de jugadores cantan: "Una, dos y tres".
4. Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta.

Actividad: Realiza la siguiente actividad y veras lo divertido que resulta.

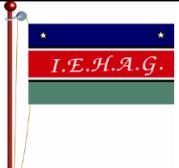
Bolsa a prueba de fugas - Experimento científico



Seguro que tienes todo lo que necesitas en casa.

Materiales:

- Bolsas de plástico
- Lápices afilados

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMA FLEXIBLE EN CASA		Versión 01	Página 9 de 10

- Agua

Instrucciones



- Empiece por afilar los lápices. Asegúrese de que las puntas estén afiladas hasta un punto.
- Llene la bolsa hasta la mitad con agua y luego selle la bolsa para cerrarla.
- Asegúrese de que las puntas de los lápices estén afiladas hasta un punto. Tenga cuidado de no empujar los lápices hasta el final a través de los agujeros

- Sostenga el lápiz en una mano y la parte superior de la bolsa en la otra. Lo crea o no, puede empujar el lápiz a través de un lado de la bolsa y hasta la mitad del otro lado sin derramar una gota. Las largas cadenas de moléculas que forman la bolsa se sellan mágicamente alrededor del lápiz y evitan que el agua se filtre.

Manualidad para aprender a conocer la hora en el reloj

¿Sabes qué hora es?

Con esta actividad aprenderás a conocer la hora.

Materiales:

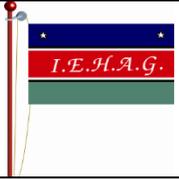
Un plato desechable

Medio pliego de cartulina blanca

Marcadores

Instrucciones:

- Sobre el medio pliego de cartulina pega el plato que quede en la mitad
- Dentro del plato dibuja los numero como te indica la imagen

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMA FLEXIBLE EN CASA		Versión 01	Página 10 de 10

- Por fuera del plato, sobre la cartulina escribe lo que te indica la imagen
- Con un trozo de cartulina dibuja y recorta las dos fechas (una será la que marca las horas y la otra la que marca los minutos)
- Dirige la fecha que marca las horas para la hora de tu preferencia, haz lo mismo con la fecha que marca los minutos. Podrás leer la hora guiándote por los números y las palabras. Comparte el reloj con tu profesora.

Ahora Comenta con tu familia:

- ¿Qué aprendiste con estas actividades?
- ¿Cuál fue la actividad con la que tuviste mayor dificultad?
- ¿Qué fue lo que más te gustó?

Como evidencia debes enviar la mándala construida a tu docente

FUENTES DE CONSULTA

- www.yogayvidasana.com
- <http://espiritualidaddiaria.infobae.com>
- armoniazan.blogspot.com › 2011/01 › características-de-los-mándalas
- <https://www.mandalaweb.com/como-dibujar-mandalas/>
- <https://www.pinterest.es/pin/402720391663248531/>