

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

DOCENTE: GEYEN GEIVEN MAZO		NUCLEO DE FORMACIÓN: LUDICO DEPORTIVO	
GRADO: CLEI 3	GRUPOS: 302 / 303	PERIODO: 2	FECHA:
NÚMERO DE SESIONES:	FECHA DE INICIO. 18 DE MAYO	FECHA DE FINALIZACIÓN: 23 DE MAYO	
TEMAS: LINEAS Y TRAZOS – LOS JUEGOS CALLEJEROS			
PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD			
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Explorar las posibilidades expresivas en la integración de lenguaje artístico y la iniciación al deporte. ❖ Lograr un desarrollo motriz, que le permita al estudiante la ejecución de patrones básicos de movimientos motrices con fluidez, precisión y efectividad. ❖ Establecer relaciones entre los elementos de los lenguajes, artísticos y el juego. 			
ACTIVIDADES			
ACTIVIDAD 1: INDAGACIÓN			
<p>Desde la cotidianidad en la vida del hogar, institucional y comunitaria ¿Cómo puede usted aplicar el deporte y el arte para contribuir a tener mejor calidad de vida?</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ • ¿Qué genera el arte? ❖ • Que vinculo encuentro entre salud, deporte y arte. <p>¿Qué es el juego?</p>			
ACTIVIDAD 2: CONCEPTULIZACIÓN			
<p>RECORDEMOS La línea es una sucesión de puntos o también podríamos denominar un punto en movimiento. Además de ser un instrumento con el que delimitar formas y describir contornos, las líneas pueden usarse como un recurso expresivo cuando se saben explotar sus matices y asociaciones.</p> <p>LAS PRINCIPALES PROPIEDADES DE LA LÍNEA SON:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Contiene gran expresividad gráfica y mucha energía. ❖ Casi siempre expresa dinamismo, movimiento y dirección. ❖ Crea tensión en el espacio gráfico en que se encuentra. ❖ Crea separación de espacios en el grafismo. ❖ La repetición de líneas próximas genera planos y texturas. 			

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

LÍNEAS Y TRAZOS

DEFINICION DE TRAZOS

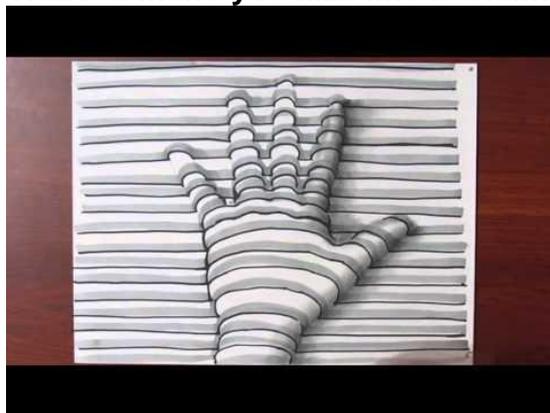
Primero tienes que tener una definición de lo que es un trazo: entonces podemos decir que el trazo es un tipo de textura o línea que es utilizado para nombrar a las rectas y a las curvas que forman un carácter. Este puede ser un ejemplo de trazo. Ejemplo de trazos pueden ser los trazos geométricos. El juego es una actividad innata del ser humano, se dice que desde los primates fue mediante el juego como inicio la caza, la comunicación, destrezas y supervivencia. Ahora bien si se asocia con los seres humanos desde que el bebé está en el vientre juega con el cordón umbilical siendo una forma de estimulación y recreación.

Los juegos tradicionales o juegos callejeros son empleados de generación en generación y pretende integrar a los niños de manera divertida, generando procesos de socialización. Entre ellos están: ● Yermix ● Golosa ● Stop ● Ponchao ● Escondidijo ● Chucha ● Tin Tin corre corre ● Boy ● Lazo etc.

ACTIVIDAD 3: APLICACIÓN Y EVALUACIÓN

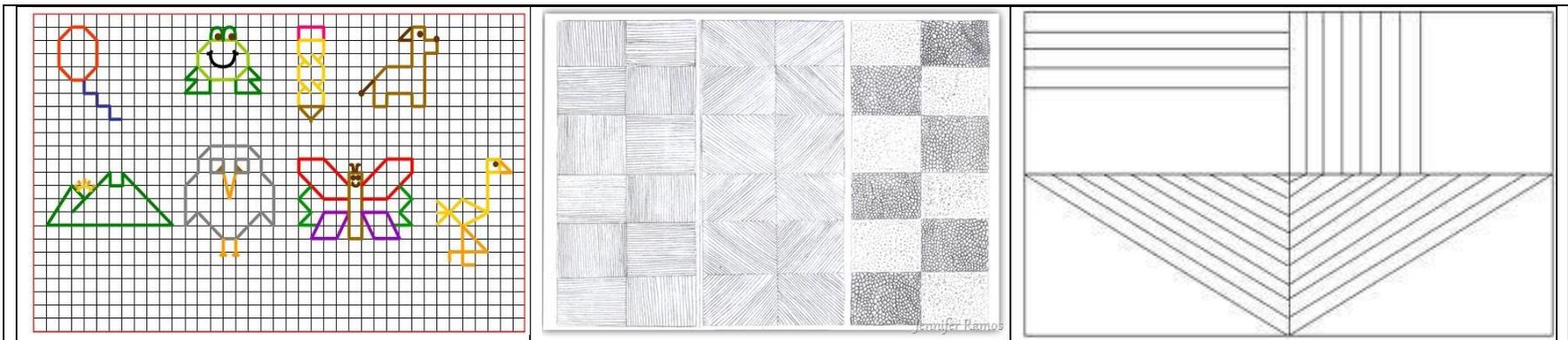
Actividad en casa:

Traza tu mano y realiza líneas bidimensionales de colores, ve el video. <https://youtu.be/C-hExkpJxY0?t=22>



- traza a mano alzada este ejercicio ayuda a mejorar la motricidad física

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMA FLRXIBLE EN CASAS		Versión 01	Página 3 de 3



Publicado por [Unknown](#)

Enuncia Que juegos callejeros debemos utilizar líneas para poder jugarlo.

FUENTES DE CONSULTA

<https://youtu.be/C-hExkpJxY0?t=22>

Publicado por [Unknown](#)