
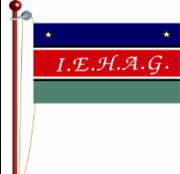

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>	
	Proceso: <b>GESTIÓN CURRICULAR</b>	Código
Nombre del Documento: <b>TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMA FLEXIBLE EN CASA</b>	Versión <b>01</b>	Página <b>1 de 10</b>

<b>DOCENTES:</b> CRISTINA HENAO, ADRIANA GIL, ANA CECILIA SOLANO, RONALD ALEXIS BETANCUR, ERIKA INDIRA OSORIO.	<b>NUCLEO DE FORMACIÓN:</b> Lúdico recreativo: Artística, Lúdica y Educación Física		
<b>GRADO:</b> 2°	<b>GRUPOS:</b> 2-01, 2-02 ,2-03, 2-04	<b>PERIODO:</b> 3	<b>FECHA:</b>
<b>NÚMERO DE SESIONES:</b>	<b>FECHA DE INICIO:</b>	<b>FECHA DE FINALIZACIÓN:</b>	
<b>Temas</b>	Capacidades físicas básicas. • Flexibilidad, coordinación• Resistencia, Motricidad fina y gruesa, elaboración de concéntrese, movimientos con su cuerpo.		
<b>Propósito de la actividad</b>			
Al finalizar el desarrollo de la guía, los estudiantes del grado segundo afianzarán la memoria, la sensibilidad a través del juego creativo, la socialización de sus emociones en pro de fomentar valores Abadistas a través de arte como una forma de habitar el mundo y tener confianza en ellos mismos mientras comparten en familia.			
<b>ACTIVIDADES DE INDAGACIÓN</b>			
<p>“YO ME CUIDO, TU ME CUIDAS, TE CUIDAREMOS, TU ERES IMPORTANTISIMO PARA LA FAMILIA ABADISTA, JUNTOS LO LOGRAREMOS”</p> <p>Esta guía de trabajo es la propuesta para estas próximas semanas con lo que los invitamos a leer detenidamente unas pautas de trabajo con la que propiciaremos interacción recreativa, lúdica y artística. Invitamos a la familia a trabajar unidos y acompañar a los estudiantes desde la aplicación de rutinas diarias para conservar disciplina y conexión con temas del bien estar en salud física, mental y lúdico- recreativa.</p> <p>AMO A MI FAMILIA, TAL VEZ NO LO TENEMOS TODO, PERO JUNTOS TENEMOS TODO LO QUE NECESITAMOS.</p>			

	<h1>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</h1>	
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>
<b>Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMA FLEXIBLE EN CASA</b>	<b>Versión 01</b>	<b>Página 2 de 10</b>



© dreamstime.com

ID 10952440 © iStockphoto

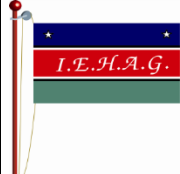



## ORACION A NUESTROS AMIGOS ABADISTAS

Bendice Señor a cada uno de mis amigos.  
Sólo tú sabes cuando la pasan bien y no tan bien.  
Si tienen dudas, renuévalas la confianza.  
Si tienen cansancio, dales fuerza para seguir.  
Si tienen miedo, revélales tu Amor.  
Y regálales tu Paz, en los momentos difíciles  
de su vida.

**¡Amén!**



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	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

## ACTIVIDAD 2: CONCEPTULIZACIÓN.

### ¿QUE ES LA MEMORIA VISUAL?

Llamamos memoria **visual** a la capacidad **de** recordar imágenes, palabras, frases u objetos **con** la **memoria** a corto plazo. Es decir, las imágenes que se presentan **en** un periodo corto **de** tiempo (4 o 5 segundos) **para** luego poder recordar dicha imagen, secuencia, palabra sin la presencia **de** esta. Cuando te muestran imágenes o te dan lista de palabras y tú las observas por poco tiempo, y luego sin verlas las recuerdas en el mismo orden, o los mismos colores, o los puedes describir, o los puedes repetir sin errores.

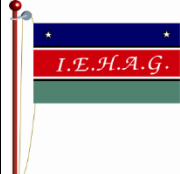

### **ALERTAAAAA padres, madres y cuidadores**

**La falta de memoria visual en los niños puede traer consecuencias en el aprendizaje.**

Características de un niño que tiene dificultad en la memoria visual

1. *Se equivoca mientras lee (confunde palabras.*
2. *Tienen dificultades para copiar lo que se escribe del tablero o un libro al cuaderno.*
3. *Le cuesta localizar objetos o bien seguir instrucciones.*

*Es importante aclarar que los problemas en la memoria visual no están asociados con los problemas visuales. Es decir, los problemas visuales tienen relación con una carencia o dificultad en el órgano visual, mientras que la memoria visual se asocia a una función cerebral. Por ello debemos estar alerta si los ojos lloran constantemente, se colocan rojos, cuando están viendo televisión o están en el celular o en el computador no parpadean frecuentemente, no dejan descansar los ojos y se los rascan con frecuencia debemos acudir a revisión urgente, si el estudiante se cae constantemente, se choca contra los objetos, se fatiga fácilmente o refiere que ve bulticos, puntos negros o que lee acercándose mucho a los objetos o mira solo con el rabillo del ojo. Por favor higiene visual es vital para estos tiempos porque tendremos niños con problemas visuales muy frecuentes y si atendemos a tiempo corregimos defectos es menos costoso y menos doloroso.*

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

### Actividad 1:

Ver guía de libro de artística del kit escolar página por página buscando sobre figuras iguales, o similares, que tengan los mismos colores y trata de recordarlos tú mismo sin verlos o pide a alguien que te los pregunte y así entrenaremos la memoria visual. Si no tienes el libro busca en revistas, periódicos o dibuja objetos de tu casa dos veces y jugaras a aumentar tu memoria visual.



**AMPLIA TU CREATIVIDAD, BUSCA IMÁGENES O RECORTA DE REVISTAS, O EMPAQUES DE PRODUCTOS QUE COMAS EN BOLSITAS O DE LOS QUE PODÉS QUITAR ETIQUETAS Y PEGARAS EN HOJAS LUEGO RECORTA Y JUNTA DE A DOS FIGURAS IGUALES Y TU MISMO PUEDES CREAR TU JUEGO DEL CONCENTRESE.**

**PUEDES LUEGO PEGAR SOBRE LAS TEIQUETAS OTRA HOJA ENCIMA CON UN NUMERO Y EL PARTICIPANTE DIRA DOS NUMEROS PARA DESCUBRIR SI SON LAS FIGURAS IGUALES, SI SU RESPUESTA ES CORRECTA TIENE PUNTOS SI NO CEDE EL TURNO. GANA QUIEN HAGA MAS PUNTO ENCONTRANDO PAREJAS IGUALES ENTRE LAS IMÁGENES.**

**TRAZA LA LINEA IMAGINARIA O CON COLORES PARA QUE OBSERVES CADA LADO DE LA FIGURA Y ANALICES SI ES IGUAL.**

**EJEMPLO:**

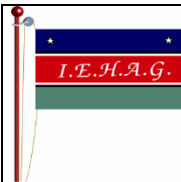


	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>	
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>
<b>Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMA FLEXIBLE EN CASA</b>	<b>Versión 01</b>	<b>Página 5 de 10</b>



**Actividad 2:** LA BOTELLITA DEL AMOR, CONSISTE EN CONSEGUIR UNA BOTELLA DE VIDRIO O PLASTICA, LA DECORAS COMO DESEES Y TODOS LOS DIAS ESCRIBES EN UNA TIRITA DE PAPEL ESCRIBES FRASES DE AMOR, CARIÑO, GRATITUD, ESPIRITUALES, METAS, SUEÑOS. ESTO PARA QUE CUANDO NOS REUNAMOS DE NUEVO NOS COMPARTAMOS EL AMOR PROPIO Y EL QUE CULTIVASTE TODOS ESTOS DIAS EN TU GRAN CORAZON.





# INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ



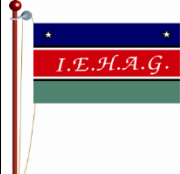

	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: TAREAS VIRTUALES PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE FORMA FLEXIBLE EN CASA		Versión 01	Página 6 de 10

**Actividad 3:** relaciona palabras con las imágenes, las visualizas y las aprendes de memoria, luego sin ver las repites.

LEE Y ASOCIA

BICICLETA	
PATINES	
AUTOBÚS	
BARCA	
SEMÁFORO	
COCHE	
TRACTOR	
GLOBO	
MOTO	
RUEDA	
ANCLA	
GRÚA	

*Note: A hand-drawn line connects the word 'PATINES' to the skateboard image.*

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

## ACTIVIDADES DE APLICACIÓN Y EVALUACIÓN

### Actividad 1. PARA APRENDER EL ABECEDARIO EN INGLES: JUEGO AL DETECTIVE

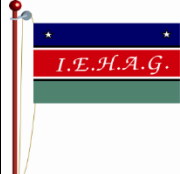



A continuación, veremos un juego divertido y sencillo que se puede poner en práctica tanto en el aula como en el hogar.

Materiales necesarios: Tarjetas con imágenes de diferentes motivos. Cada tarjeta debe tener una imagen diferente y encontrarse sola. Por ejemplo, en una tarjeta aparecerán unas gafas, en otra unas flores, en otra un jardinero, en otra una casa o una mansión, etc. Además, se deben imprimir O DIBUJAR EN HOJAS todas las letras del abecedario, una tarjeta con cada letra.

Antes de iniciar el juego, EL TUTOR tiene que idear una historia en donde aparezcan todas las imágenes de las tarjetas que posee. Es por eso que cada TUTOR puede imprimir, recortar o dibujar las imágenes que guste conforme a la historia a contar. Luego debe esconder en diferentes sitios cada una de las tarjetas. A continuación, ella les contará a los niños una historia o relato en donde ocurra un hecho misterioso, por ejemplo, un robo o algo que se extravía, o un viaje, o de un virus, o de una emergencia planetaria.

Los niños (quienes serán los detectives) deberán hallar cada una de las tarjetas a medida que la docente lee la historia. Se deberán poner sombrero en papel, gafas y conseguir espejo o lupa. Lo particular de la historia es que los niños deben encontrar cada tarjeta a medida que la docente lea el relato, pero estas tarjetas deben responder al nombre en inglés. Por ejemplo, si la docente menciona que en la historia había un jardinero, entonces los niños deberán hallar la tarjeta con el jardinero y decir en voz alta su nombre en inglés: en este caso "*gardener*". Con las partes del cuerpo en inglés, los números, los colores. Por cada acierto, el niño recibe una puntuación y, al finalizar el juego, gana el niño que más puntuación haya obtenido

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

## Actividad 2:

1. Dar un pañuelo a cada uno, y jugar con él libremente. VARIABLE: 3 o 4 sin pañuelo, el resto con él.
2. **La Cola del Zorro.** Todos con el pañuelo colgado en la cintura y en su parte posterior. Intentar capturar el pañuelo (cola del zorro) de los demás. Pañuelo capturado se cuelga en la cintura fuera del terreno delimitado. Se entra y se sigue jugando.



## PARTE PRINCIPAL

### 1. Con un pañuelo, soy capaz de:

- Coger el pañuelo por una esquina, soltarlo e intentar cogerlo antes de que toque el suelo con la mano derecha y con la izquierda.

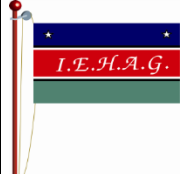



- Lanzar el pañuelo hacia arriba y recogerlo con las distintas partes del cuerpo: manos, cabeza, piernas, pies...



- **Cambio mi Pañuelo.** Vamos andando y moviendo el pañuelo de diferentes formas, por todo el espacio. A la señal, lo cambio con el primer compañero que vea.



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

### 3. Con mi pareja, soy capaz de:

A cierta distancia, intercambiarnos los pañuelos lanzándolos con las manos los pies, recepcionarlo de diferentes formas...





- Uno tiene los dos pañuelos y los tira uno detrás de otro al compañero para cogerlos. Luego, los dos a la vez.

**El Pañuelo.** Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores y se colocan a una distancia determinada el uno del otro (por ejemplo, 20 metros) situándose tras una línea. A cada jugador de cada equipo se le asigna un número en orden correlativo empezando por el uno. En el centro del campo de juego se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de una línea separadora. La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número. El miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo a su casa. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante eliminado. También queda eliminado aquél que:

1. Rebasa la línea separadora sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido.
2. Sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo.

Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.

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



RUBRICA: 1: Insuficiente 2: Suficiente 3: Bien 4: Notable 5: Sobresaliente

ACCIONES	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
1. Cumplo las normas y atiendo a las explicaciones.						
2. Participo activamente en las actividades y juegos.						
3. Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar.						
4. Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.						
5. Mejoro la capacidad visual y de observación.						
6. Mejoro la capacidad de atención y agudeza auditiva.						
7. Diferencio entre inspiración y expiración.						
8. Contraigo y relajo diferentes partes corporales						
9. Utilizo la bolsa de aseo al finalizar la clase.						

### FUENTES DE CONSULTA

- <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/memoria-visual.html#:~:text=Se%20llama%20memoria%20visual%20a,sin%20la%20presencia%20de%20esta.>
- <http://www.educacionfisicaenprimaria.es/>
- <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/como-aprender-el-abecedario-en-ingles.html>
- <https://www.aulapt.org/2016/03/11/lee-palabras-asocia-imagen/>