

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUIA DE APRENDIZAJE 1 PERIODO: 1		Versión 01	Página 1 de 7

IDENTIFICACIÓN		
INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ		
DOCENTE: ERIKA INDIRA OSORIO VALENCIA	COMPONENTE : LUDICO-RECREATIVO	
PERIODO:1	LECCIÓN:1	
EJE TEMÁTICO: • Juegos de coordinación • Rondas • Exploración de posturas	CONTENIDO(S): <ul style="list-style-type: none"> • Apreciativo • Productivo • Emocional 	
NÚMERO DE SESIONES	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACIÓN
VIRTUALES:	27 de abril	al 30 de abril
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA		
¿Cómo generar espacios de experimentación sensorial que posibilite el desarrollo intrapersonal?		
¿Cómo desarrollar la creatividad a través de los materiales o recursos básicos?		
OBJETIVO		
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y explorar las posibilidades sensoriales del cuerpo a través del juego. • Descubrir los objetos e imágenes de su entorno e incorporarlos a ejercicios de expresión. • Utilizar diversos materiales en la transformación o creación de objetos. 		
COMPETENCIAS		
<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilidad • comunicación • Apreciación estética 		
DESEMPEÑOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce diferentes estímulos sensoriales. • Explora diversas experiencias perceptivas. • Relaciona las experiencias perceptivas con acciones de la vida cotidiana. • Introducir al estudiante a la actividad psicomotriz a través de una breve revisión de su cuerpo en relación con el espacio. • Que yo identifique el color en mis dibujos para que sea parte de mis manifestaciones artísticas. • Construyo y reconozco los elementos propios del lenguaje artístico. 		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUIA DE APRENDIZAJE 1 PERIODO: 1		Versión 01	Página 2 de 7

PRECONCEPTOS
ACTIVIDADES
<p>ACTIVIDAD INICIAL: con canticuentos sobre el cuerpo humano VER LINK: https://youtu.be/M_ivNPjK46M VER LINK: https://youtu.be/-iNPImSvO8I VER LINK: https://youtu.be/K-V-1UBSCNo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pide a los niños que caminen de manera libre por un espacio señalado por el adulto sea en espacio abierto o cerrado. Se indica que lo deben hacer de forma suave y con pasos lentos. • Al cabo de unos minutos se le indica que Respiren profundo, retengan el aire y lo suelten suavemente (tres veces). • Sientan sus pies, la planta de sus pies, los dedos, los talones, piernas, rodillas, muslos, cadera, tronco, espalda, pecho, hombros, brazos, antebrazos, muñecas, manos, dedos, cuello y cabeza. • Hagan pequeños movimientos con cada parte del cuerpo que les vayas nombrado. • Aumenten paulatinamente la velocidad, desde caminar hasta trotar. • Hagan pequeños juegos de calentamiento con pelotas, cuerdas, aros o canten canciones de movimientos. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: A BAILAR SE HA DICHO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se ubicarán por todo el área de juego. • Al iniciar la música, todos deben bailar al ritmo que se escucha, ocupando el espacio que quieran. • Cuando pare la música, deberán quedarse estáticos. • Reinicia la música, pueden seguir bailando. <p>VARIANTE: Se mueven al ritmo de la música sin mover los pies. Seguir el ritmo de la música sin mover alguna parte del cuerpo. Escuchar link: https://youtu.be/4S7_nTdC_RU</p> <p>LA PELOTA CONGELADORA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les indica a los alumnos que uno de los niños tendrá un balón y él será el congelador. • El resto del grupo deberá huir del niño que es portador de la pelota. • El niño que tiene el balón deberá seguir y tocar con la pelota a alguno de sus compañeros, de conseguirlo, el niño que fue tocado quedará congelado. • Si alguien se encuentra congelado podrá ser rescatado con la ayuda de sus compañeros al pasar por debajo de sus piernas. <p>VARIANTE: Puede haber más de un congelador y la forma de descongelar puede ser diferente.</p> <p>HUIDA MÁGICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente o adulto indica a los alumnos que se desplazarán en cuclillas libremente por la cancha o patio, así simularán ser rocas caminantes. • Otro de los niños será el lobo, y un segundo estudiante será el venado. • El profesor o adulto explica a los estudiantes que si el lobo atrapa al venado los roles se cambian. • Si el venado salta por encima de una roca todos cambiarán sus roles: el venado se convierte en roca, la roca en lobo y el lobo será el venado ahora. <p>VARIANTES: Cambiar roles de distintas formas, variar las formas de desplazamiento. Ver link: https://youtu.be/11gSJI8I3Y4</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUIA DE APRENDIZAJE 1 PERIODO: 1		Versión 01	Página 3 de 7

LA AVENTURA:

- Se divide al grupo en equipos de igual número de integrantes.
- El profesor o adulto ubicará a los equipos detrás del punto de salida.
- A la señal del adulto, el primer integrante del equipo corre hasta el primer punto marcado.
- Se mete al costal y realiza el recorrido marcado con conos en zig-zag y regresa a dejar el costal en el mismo lugar de donde lo tomó.
- Vuelve a correr, esta vez se dirige a los aros en el suelo por donde debe pasar pisando con un pie dentro de cada aro.
- El regreso a su equipo deberán hacerlo pecho tierra.

Quando llega al equipo choca la mano del compañero de adelante para que éste continúe.

VARIANTE: Cambiar las acciones motrices, modificar las distancias o la dificultad de la actividad.

LOS CUATRO PUNTOS CARDINALES:

- El profesor o adulto divide el grupo en equipos de 4 a 6 niños.
- Se indica a los alumnos que en el piso se pinte una cruz con seis casillas en cada extremo (algo similar al avioncito o bebe leche, pero sin enumerar) más la casilla del centro.
- El juego lo inicia uno de los participantes al colocarse en el centro y arrojar el dado, éste podrá avanzar el número de casillas que le marque el dado hacia el punto cardinal que desee.
- Si un jugador cae en una casilla ocupada, desplaza al niño que ahí se ubica, quien debe volver al centro.
- El primer niño en salir de la cruz gana.

VARIANTE: La forma de desplazarse, el número de participantes por equipos, hacer la cruz más grande o crear otra figura con más caminos.

Ver link: <https://youtu.be/7spE6Fo8Frg>

Punto cardinal: https://youtu.be/c_Ac9VR11qc

canción: <https://youtu.be/xhNh7ihHx6c>

¡PÁSAME EL ZAPATO!:

- El docente o adulto indica a los alumnos que se organicen en equipos de mismo número de integrantes.
- Los equipos se ubicarán en filas, tomarán su distancia y se recostarán en el piso.
- Utilizando los zapatos de los participantes, el primer integrante del equipo tomará el zapato con sus pies y lo elevará llevándolo hacia atrás para que el siguiente compañero lo tome con sus pies.
- Cuando el zapato llegue al final de la fila, el último participante lo podrá tomar con sus manos y corriendo lo llevará al principio de la fila.
- El juego se repite hasta que el primer equipo termine sin zapatos.

VARIANTES: Una vez que hayan terminado sin zapatos, la dinámica se repite a la inversa donde tendrán que pasar los zapatos y al final de la fila el integrante deberá ponérselos antes de poder recorrer adelante. Pueden implementarse otros materiales.

Ver el link: <https://youtu.be/Ct5lmbrrbyeM>

Canción: <https://youtu.be/AzXgPWSaLfs>

Canción: <https://youtu.be/HRs7Dfxl2-c>

Tomado de: DISEÑO CURRICULAR DE LA ARQUIDIOSECEIS DE CALI, GRADO 1° AREA DE ARTISTICA Y CULTURA.

PARA APRENDER

Da clic al siguiente enlace a esta ayudas audiovisuales para afianzar conceptos y practicar:

https://youtu.be/NXs_tDS07bs

<https://youtu.be/xgAJmtgQ0s>

<https://youtu.be/NxQOHkjuYbw>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUIA DE APRENDIZAJE 1 PERIODO: 1		Versión 01	Página 4 de 7

<https://youtu.be/7BLO1G1t8MM>
<file:///C:/2019/PLANEADOR%202019/00%20Enero%20-%20do%20Grado%202018.pdf>

ASPECTOS TEÓRICOS

LA EXPRESION CORPORAL.

La expresión corporal es una actividad artística que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana. Es un lenguaje por medio del cual el individuo puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse. Es un aprendizaje de sí mismo y como tal está presente su posibilidad de cambio y de aprovechamiento de su propia espontaneidad y creatividad con el objetivo de lograr una mayor profundización y enriquecimiento de su actividad natural.

Los mimos son un claro ejemplo de la expresión corporal porque necesitan estar en contacto con todo su cuerpo para poder transmitir una idea o mensaje a las personas que los observan.

Desde el ámbito motor se desarrollan los movimientos globales. La respiración, el esquema corporal y el espacio.



Desde el ámbito cognoscitivo se afianza la atención Y Desde el ámbito psicosocial se afianza la conciencia de sí mismo.

Completo el dibujo del osito.

Colores primarios.

Son aquellos colores que no pueden obtenerse mediante la mezcla de ningún otro por lo que se consideran absolutos, únicos. Tres son los colores que cumplen con esta característica: amarillo, el rojo y el azul. Mezclando pigmentos de éstos colores pueden obtenerse todos los demás colores.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ



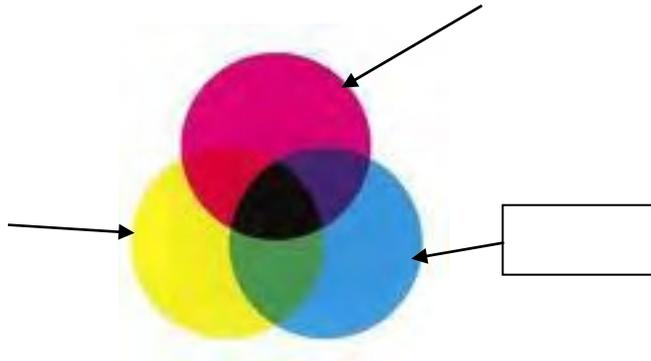
Proceso: GESTIÓN CURRICULAR

Código

Nombre del Documento: GUIA DE APRENDIZAJE 1 PERIODO: 1

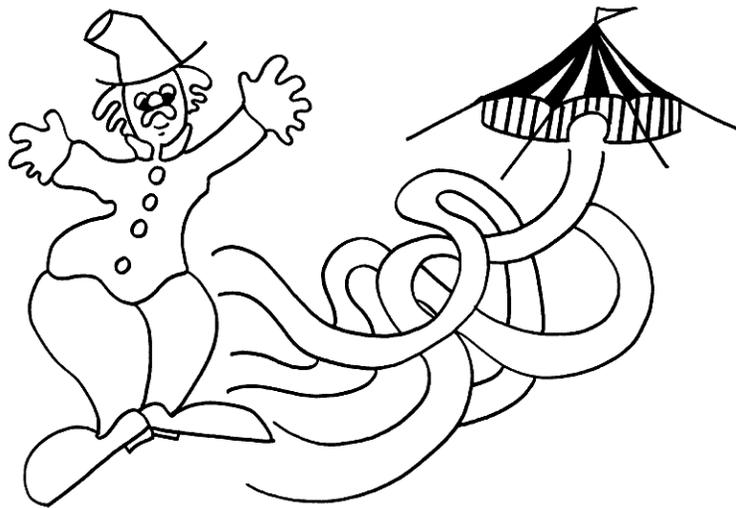
Versión
01

Página
5 de 7



Indica los nombres de los colores donde estan las flechas.

El payaso está perdido, le voy ayudar a encontrar el camino a su circo, que no se me olvide que debo colorearlo.



	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUIA DE APRENDIZAJE 1 PERIODO: 1		Versión 01	Página 6 de 7

PARA APRENDER MÁS...

PROFUNDIZACIÓN

Elige formas y figuras diversas para representarlas con el cuerpo.

INICIO:

- Solicitar a los alumnos que se pongan de pie y, con la guía del docente, realicen algunos estiramientos.
- Jugar a adoptar posturas con el cuerpo, por ejemplo, imaginarse que son un edificio, un árbol, una roca, el río en movimiento, etc.

DESARROLLO:

- Organizar a los niños en equipos para jugar a formar figuras con el cuerpo. El docente mostrará la imagen y entre todos los integrantes deberán formarla en el menor tiempo posible. Pueden utilizarse letras, números u objetos.
- Ganará el equipo que realice mejor las representaciones.

CIERRE:

- Dibujar la figura que más les haya gustado representar.

Hago un títere de media.

Materiales: Una media vieja y lana. Unos ojitos. PEGA y tijeras. Un pedazo de cartulina de color rojo.

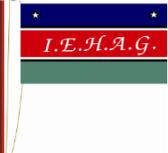
Paso a paso:

1. Tomo la media e introduzco mi mano en ella de modo que el talón de la media quede en la parte posterior de mi muñeca al doblar la mano.
2. Corto un óvalo de color rojo, que será la parte interior de la boca, como lo indica la flecha, luego le pegamos los ojos.
3. corto pequeñas tiras de lana para que sea el cabello del títere y yatengo mi títere, que sencillo fue hacerlo.

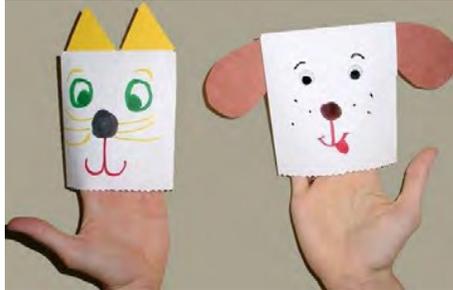


Ahora hago títeres de papel.

MATERIALES: Sobres de papel, témperas, Cartulina de colores, Tijeras Paso a paso:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUIA DE APRENDIZAJE 1 PERIODO: 1		Versión 01	Página 7 de 7

1. Recorto la parte de arriba del sobre para que pueda meter mis dedos. Abrir la solapa del sobre y pinto el sobre por todos los lados del color que más me guste.
2. Recorto cartulinas de colores para hacer los ojos, la nariz y la boca del títere y las orejas, puedo hacer caras sonrientes o tristes. Divertidas o enfadadas. Lo divertido es hacer unos cuantos diferentes para jugar con la imaginación.
3. Una vez terminado abro la solapa y meto la mano sacando los dedos Y ya tengo unos títeres súper sencillos de hacer.



- Ver link: https://youtu.be/kW_Fbuln64c
 Ver link: <https://youtu.be/XKPDCvT0RLE>
 Ver link: <https://youtu.be/KROB7V7KO9c>
 Ver link: <https://youtu.be/zsXOehynKJ8>
 Ver link: https://youtu.be/H_CcVPdYoss

ERIKA INDIRA OSORIO VALENCIA