

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL		Versión 01	Página 1 de 2

IDENTIFICACIÓN			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ			
DOCENTE: Cesar Garcia Estrada		NÚCLEO DE FORMACIÓN: Lúdico Recreativo	
CLEI: 3	GRUPOS: 4 -5 -6 -7 - 8	PERIODO: 2	CLASES: SEMANA 14
NÚMERO DE SESIONES: 4	FECHA DE INICIO: 23 de mayo	FECHA DE FINALIZACIÓN: 29 de mayo	

OBJETIVOS

- Crear movimientos físicos y deportivos que se visualicen en los dibujos desde una técnica sencilla hacia su creatividad individual.

INTRODUCCIÓN

Teniendo en cuenta la emergencia actual del país por la situación de salud a raíz del virus COVID- 19 y de acuerdo con las medidas implementadas desde el Gobierno Nacional para hacer contingencia a esta problemática y así evitar el contagio masivo, se opta por la desescolarización de los estudiantes y se hace necesario plantear estrategias educativas de manera virtual para atender la población estudiantil. Es por eso, que desde el núcleo lúdico recreativo se proponen una serie de actividades más tranquilas dinámicas para que los estudiantes desarrollen desde sus hogares e interactúen con el docente a través de la virtualidad, permitiendo así la continuación del proceso académico que se venía realizando hasta el momento. Los talleres con sus actividades desarrolladas deberán ser enviados al correo: cesargarcia@inhectorabadgomez.edu.com con fecha máxima de entrega del **29 de mayo**, especificando el CLEI grupo y nombre completo del estudiante.

RECUERDA: ¡CUIDARNOS, ES UN COMPROMISO DE TODOS!

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL	Versión 01	Página 2 de 2	

ACTIVIDAD 1 (CONCEPTUALIZACIÓN)

Separamos muchas veces el arte de la educación física pero podemos complementarlos con temas en específico que nos ayudan a fortalecer la una de la otra. Por eso desde este núcleo (lúdica recreativo) podemos transversal izar las materias, un ejemplo de ello lo podemos evidenciar integrando el dibujo y el movimiento.

Para dar movimiento a los dibujos debes tener conceptos reales del cuerpo, su dimensión además de las capacidades físicas y las posibilidades que tiene. Para esto iniciaremos con una técnica sencilla de rallas rectas que asemejaran los huesos y círculos para la cabeza y articulaciones.

Actividad: Realiza una secuencia de 10 dibujos como mínimo, donde los dibujes muestren que están realizando un movimiento o un deporte.

