
	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 1 de 6</b>

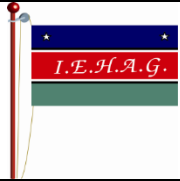

IDENTIFICACIÓN			
<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ</b>			
<b>DOCENTE: Cristian Mejía B. Mauricio Guirales M.</b>		<b>NÚCLEO DE FORMACIÓN:</b> Lúdico-recreativo	
<b>CLEI: VI</b>	<b>GRUPOS:</b> 604.605.606.607.608,609.610.611.	<b>PERIODO:</b> 1	<b>CLASES:</b> SEMANA 04
<b>NÚMERO DE SESIONES:</b> 1		<b>FECHA DE INICIO:</b> Agosto 24/2020	<b>FECHA DE FINALIZACIÓN:</b> Agosto 29/2020

## PROPOSITOS

- Se busca que los estudiantes al terminar la guía 4 propuesta para el periodo primero interprete las posibilidades expresivas que ofrecen los lenguajes artísticos desde los esquemas tradicionales de la composición. (Es la continuidad de la 3er. guía)
- El propósito de este taller es articular y potenciar los aprendizajes sobre EL ARTE Y EL DEPORTE como elementos esenciales para el desarrollo físico y emocional de los seres humanos a lo largo de la existencia, además identificar cómo las prácticas motrices y artísticas incide favorablemente en el desarrollo cognitivo, corporal y cómo mejora su salud y bienestar.

## INTRODUCCIÓN

En esta guía (cuarta del periodo 1) se desarrollan los conocimientos y habilidades pertinentes al área del núcleo lúdico y recreativo donde se articula el arte y el deporte como eje fundamental de desarrollo motriz y físico de los estudiantes buscando en todo momento establecer una relación equilibrada para que los estudiantes valoren y respeten el patrimonio nacional cultural y generen hábitos de vida que mejoren su salud y calidad de vida.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL</b>	<b>Versión 01</b>	<b>Página 2 de 6</b>	

Los talleres con sus actividades desarrolladas deberán ser enviados al correo del profesor a quien corresponda con fecha máxima de entrega según la guía, especificando el CLEI, grupo y nombre completo del estudiante.

## **ACTIVIDAD 1 (CONCEPTUALIZACIÓN)**

### **Leyes de las Organizaciones Simétricas**

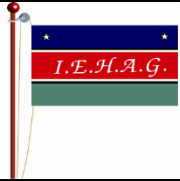

La **simetría** establece cierta relación armónica entre las partes y entre estas y el todo. Su expresión manifiesta se encuentra en la repetición de motivos similares o iguales. Las leyes básicas de repetición que van generando a estas organizaciones simétricas son cinco agregándose luego sus combinaciones.



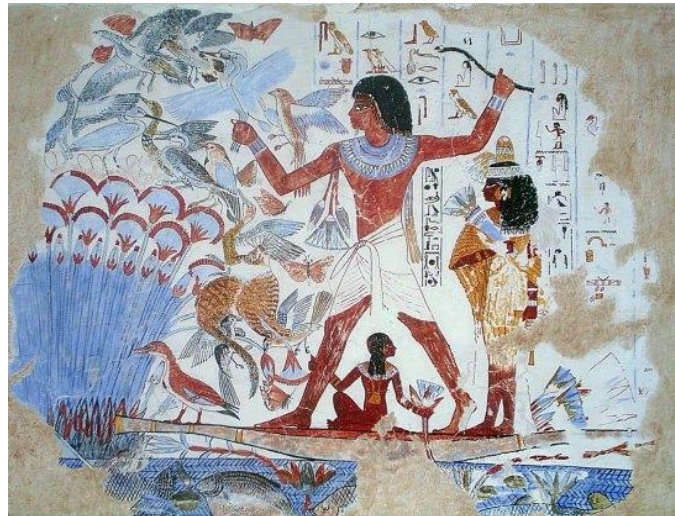
Una figura es simétrica cuando podemos pasar una línea recta o eje por ella de tal forma que dicha línea divide la figura en dos partes que tienen la misma forma.

### **Asimetría en la composición**

No necesariamente el equilibrio en una composición se logra con estos tipos de simetría. Existe otra forma de lograr el equilibrio que llamaremos **equilibrio oculto**. No utiliza ejes explícitos ni puntos centrales. En este caso no existen leyes ni reglas, sino que implica el

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL</b>	<b>Versión 01</b>	<b>Página 3 de 6</b>	

equilibrio de atracciones opuestas y variables e indudablemente participa la sensibilidad de quien las organiza, “porporciona más libertad, pero exige mayor control”, otorga una amplitud de diseños de la más diversa expresión.



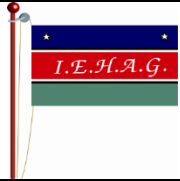

“La caza” Arte egipcio. En esta composición la figura principal e ideológicamente más importante es el faraón. Así atrae la mirada y toda gira a su alrededor.

## EXPLICACIÓN CONCEPTO DE ENTRENAMIENTO

El entrenamiento es un proceso de capacitación que tiene como fin el desempeño de ciertas habilidades, ya sean físicas, cognitivas, teóricas, artísticas y prácticas.

Tipos de entrenamiento

- **Entrenamiento eficiente** se basa en realizar una serie esfuerzos para mejorar destrezas de coordinación, fuerza, capacidades de adaptación y de superación.
- **Entrenamiento deportivo** es el que educa para transformar ideales y actitudes de quien lo práctica, se basa en brindar elementos pedagógicos de formación.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL	Versión 01	Página 4 de 6	

- **Entrenamiento recreativo y bienestar** contempla la posibilidad de realizar actividad física desligado de la competencia y el alto rendimiento; busca el goce, la diversión y el entretenimiento

**Importante todos los entrenamientos generan:** niveles de compromisos saludables, físicos y cognitivos, nutriendo la posibilidad de transversalizar la motricidad con el esparcimiento.

**Reflexiona sobre los siguientes interrogantes y responde de acuerdo a los conocimientos previos y lo visto en clase**



- ¿Qué nuevas habilidades y competencias se han desarrollado a partir del estudio de calentamiento, resistencia y entrenamiento?
- ¿Qué diferencia encuentras entre entrenamiento funcional, deportivos y entrenamiento eficiente?
- ¿Cuáles son las ventajas psicológicas del hombre cuando realiza un entrenamiento?
- ¿Qué son las capacidades motoras?
- ¿Qué son los sistemas neuro-motrices sensitivos?

## **ACTIVIDAD 2: ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO Y APLICACIÓN DE LA TEMÁTICA.**

**De acuerdo a los conceptos y ejemplos de asimetría y simetría como elementos fundamentales de la composición realiza en tu cuaderno los dos siguientes ejemplos en tu cuaderno.**

### **SIMETRÍA**

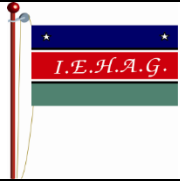



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: <b>GESTIÓN CURRICULAR</b>	Código	
Nombre del Documento: <b>GUÍA VIRTUAL</b>		Versión 01	Página 5 de 6



### ASIMETRÍA



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 6 de 6</b>

### ACTIVIDAD 3: APLICACIÓN Y EVALUACIÓN

1. Define qué es el entrenamiento con tus palabras
2. Realiza una rutina deportiva con implementos que encuentres en el hogar como lazo, balones, mancuernas, entre otros.
3. Busca elementos como tarros que podrás convertir en pesas, sogas que servirán como lazos para saltar, elásticos para generar fricción también puedes elaborar una pelota de trapo con ropa reciclada. ¡Lo más importante es la creatividad y recursividad

**CLEI VI SABATINA:** [mauricioquirales@iehectorabadgomez.edu.co](mailto:mauricioquirales@iehectorabadgomez.edu.co)

**CLEI VI NOCTURNO:** [cristianmejia@iehectorabadgomez.edu.co](mailto:cristianmejia@iehectorabadgomez.edu.co)

FUENTES DE CONSULTA.

- <https://arteplasticavisual.wordpress.com/4-organizacion-de-la-forma/>
- <http://www.lanubeartistica.es/tareas-y-contenidos-2/>
- <https://www.pinterest.co.uk/>
- <https://es.dreamstime.com/>
- <https://catalogo.artium.eus/>
- <https://concepto.de/cubismo/#ixzz6NIMebIS3>
- <https://www.freepng.es/hd-png/el-cubismo.html>