

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento		Versión 01	Página 1 de 1

ASIGNATURA /AREA	Proyecto. arte y lúdica	GRADO:	Procesos básico- Ebera
PERÍODO	1°	AÑO:	2023
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

LOGROS /COMPETENCIAS:

- Valora la cultura y aportes que brinda el Kipara.
- Aplica técnicas de pintura facial.
- Identifica reglas y estrategias de los juegos, según su cultura.
- Elabora experimentos que ayudan a desarrollar sus habilidades sensoriales.
- Demuestra apropiadamente a partir del trabajo en equipo las habilidades adquiridas para vivir en comunidad y entorno

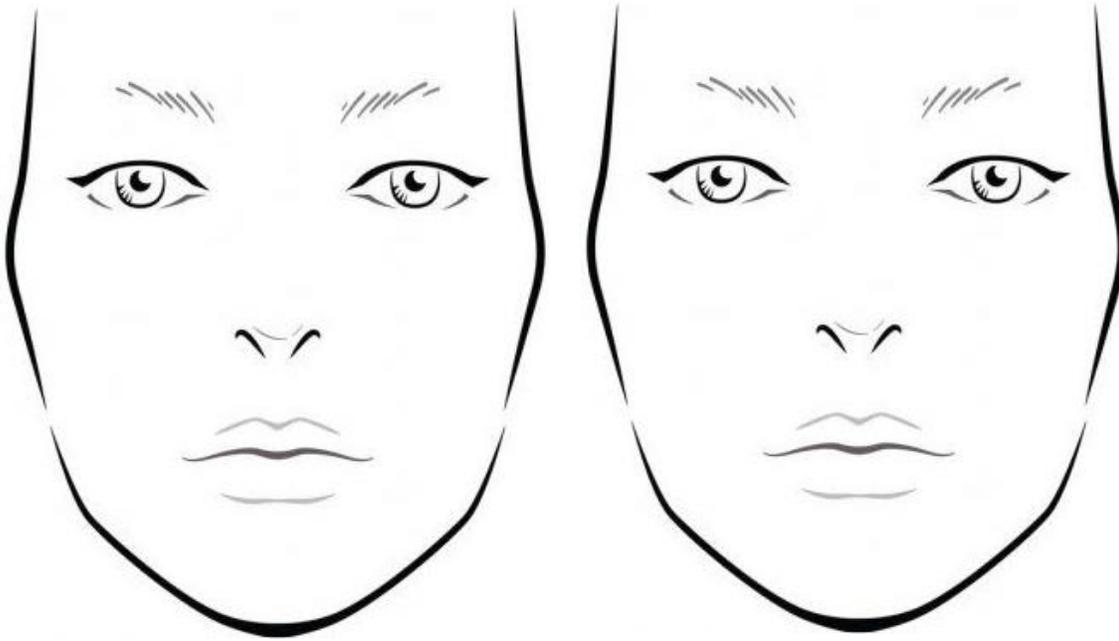
ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:

Que es jagua y para qué sirve: es una especie del género Genipa, nativa del norte de Sudamérica, Caribe, sur de México, Paragua y otros como Colombia. por años en las distintas culturales indígenas como eyabida, chami, dovida, kuna y otras. la jagua la usan: para el tinturado del cabello, tinturar las fibras de la iraca y así crear figuras en los canastos, tambien como uso de protección y los más estético que resalta el uso del agua como maquillaje ancestral reflejado en lo facial y corporal. Una manera de vivir en armonía según su estado emocional.

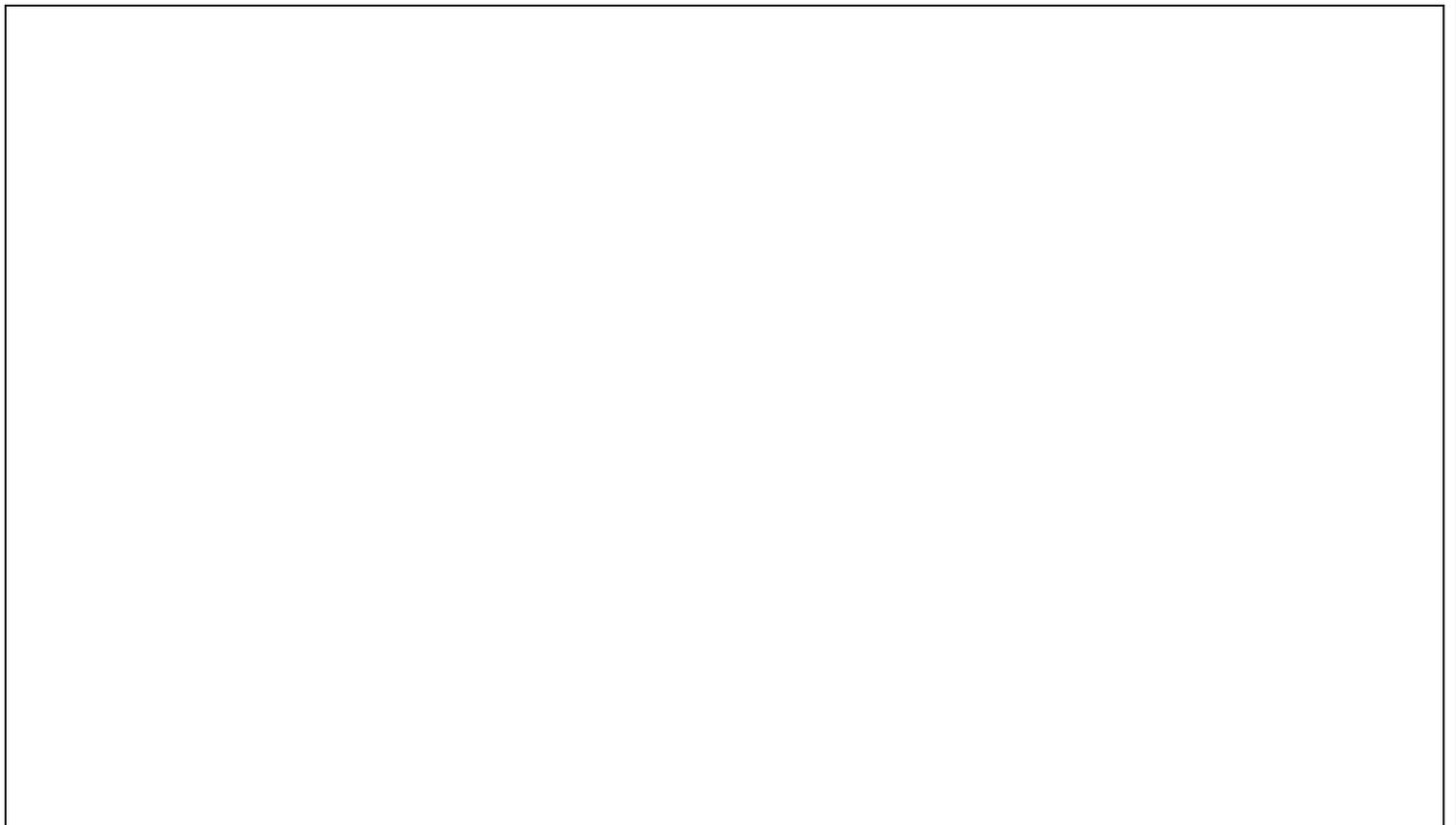
1: con la ayuda de un adulto realice en la siguientes grafica de el árbol de kipara



3: con la muestra anterior, elabore un maquillaje facial de la cultura eyabida o chami que represente la montaña y serpiente.



4: realice un paisaje donde involucre las distintas líneas.

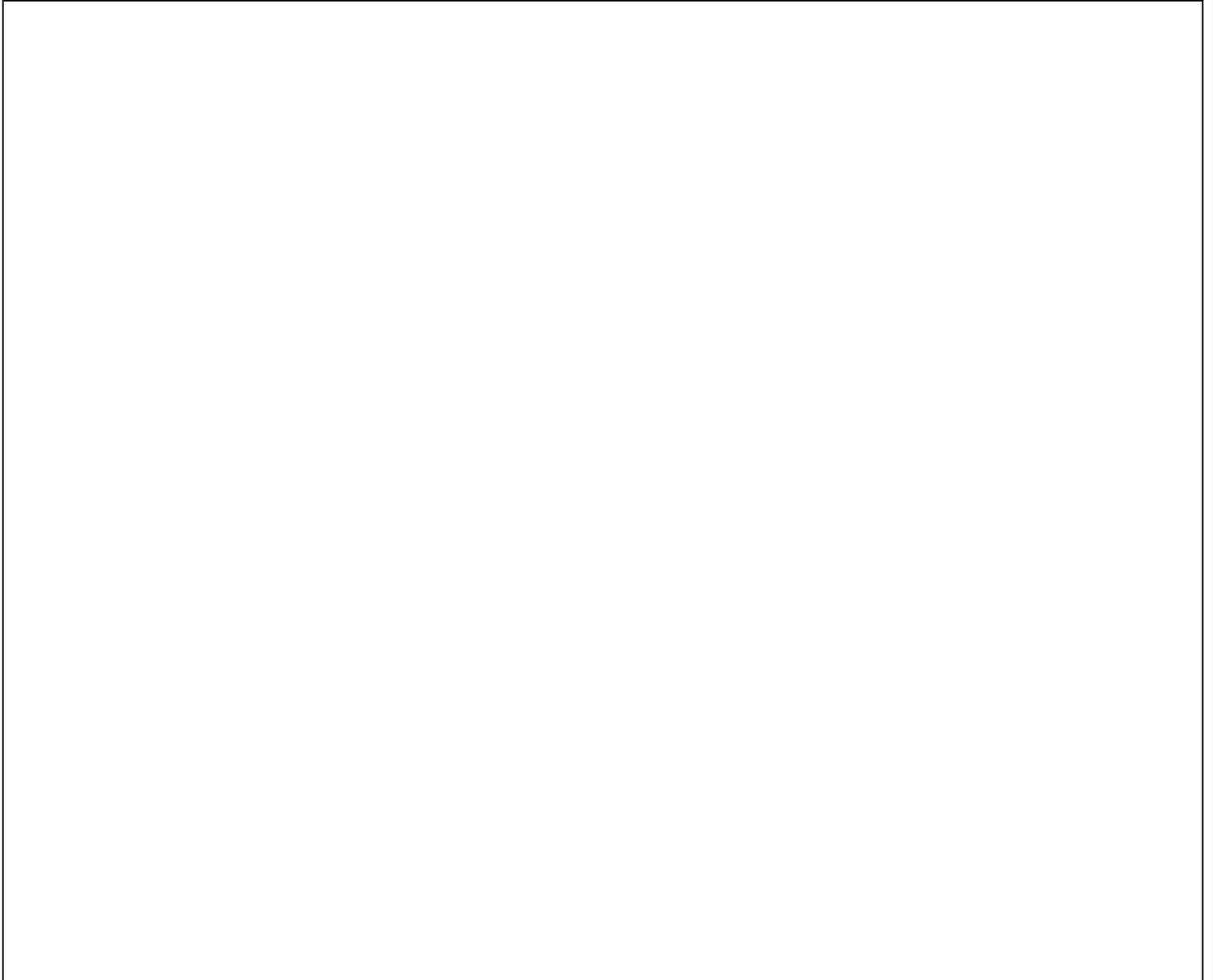


Expresión sensorial: lo sensorial se refiere a la descriptivas en como experimentamos ciertas sensaciones externas a través de nuestros sentidos: gusto, olfato, vista, oído y tacto, sin importar el orden.

5: con la ayuda de un adulto realice el proceso de la preparación del agua u otro.

Juego tradicional: los juegos tradicionales son manifestaciones lúdicas y recreativas por lo general son transmitidas de generación en generación que llegan hacer una vivencia universal de distintas formar. Ejemplo, el loba esta, la gallina ciega, el gato y el ratón y mucho más, para algunas culturas practican. respiración bajo el agua, trepada de árbol, lucha libre.

6: con la ayuda de un adulto recorta y pega en el cuadro imágenes de juegos tradicionales que conozcas.



BIBLIOGRAFIA:

https://es.wikipedia.org/wiki/Genipa_americana

<https://museotextildeoaxaca.org/wp-content/uploads/2020/06/Pintura-Corporal-Embera-.pdf>

<https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>

<https://www.lavanguardia.com/comer/al-dia/20230220/8771485/traspaso-historico-emblematico-bar-pinotxo-boqueria.html>

<https://co.pinterest.com/pin/77546424824685402/>

<https://co.pinterest.com/pin/786441153695638280/>

METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN

Preguntas que faciliten entrar en conversar y que den respuesta a las inquietudes.

RECURSOS: colores, lápiz hoja de bloc tijera , cuaderno, material reciclable y regla.

OBSERVACIONES:**FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO****FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN****NOMBRE DEL EDUCADOR(A)****FIRMA DEL EDUCADOR(A)****FIRMA DEL ESTUDIANTE****FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA**