
	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: planes de profundización		Versión 01	Página 1 de 1

Sede: Darío Londoño Cardona
Proyecto: arte y lúdica
Periodo : 1 año: 2020
Grupo: proceso básico éberâ
Nombre del estudiante

LOGROS /COMPETENCIAS: (de acuerdo al enfoque que se siga en la I.E)

PROYECTO: Proyecto 1: Arte, lúdica y educación física

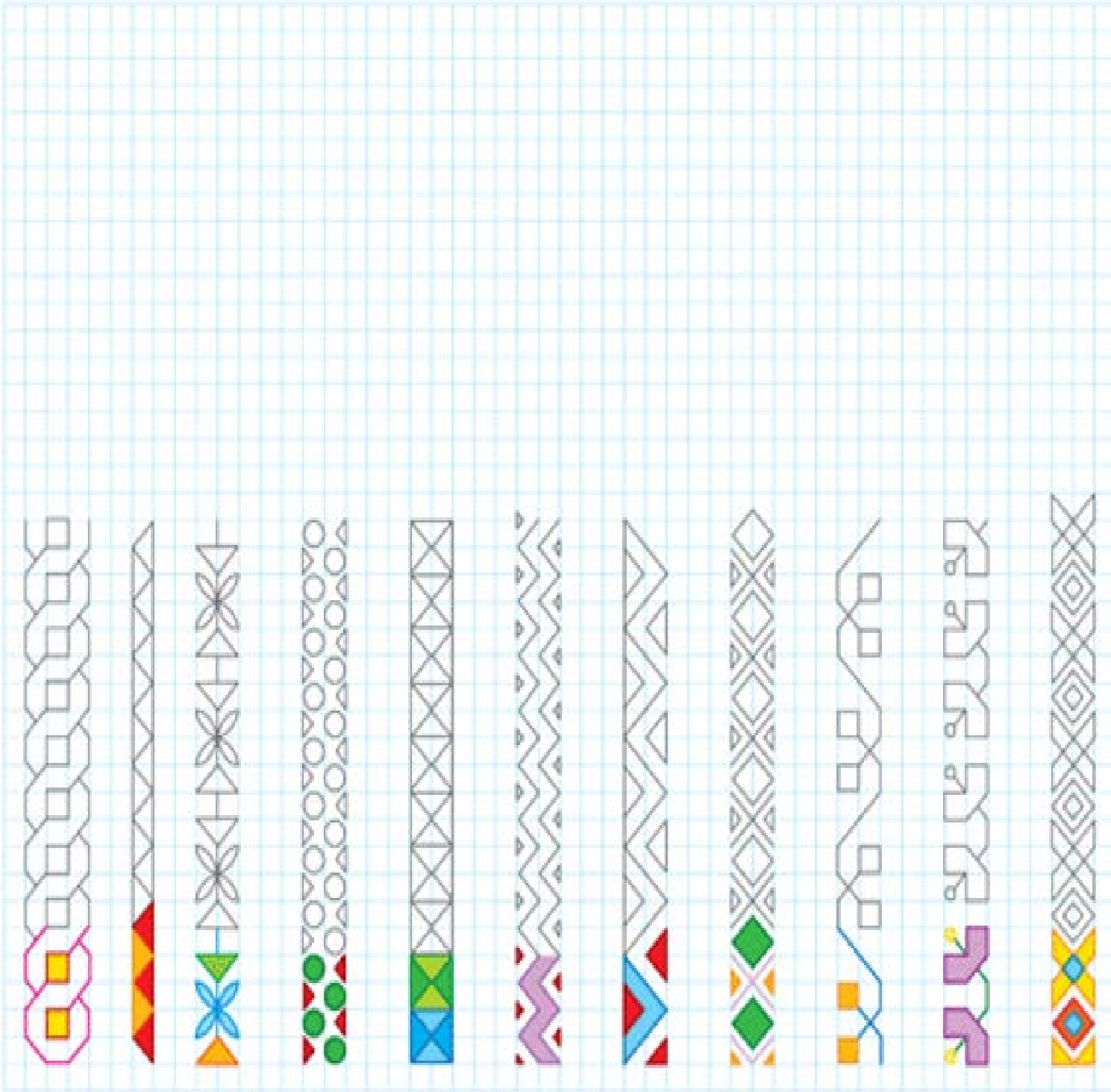
### Indicadores de desempeño

**Saber conocer (Cognitivo):** Reconoce diferentes tipos de líneas que se utiliza en la cultura éberâ como maquillaje facial y corporal, plasmado también el tejido y lo relaciona con la naturaleza como comunicación tradicional

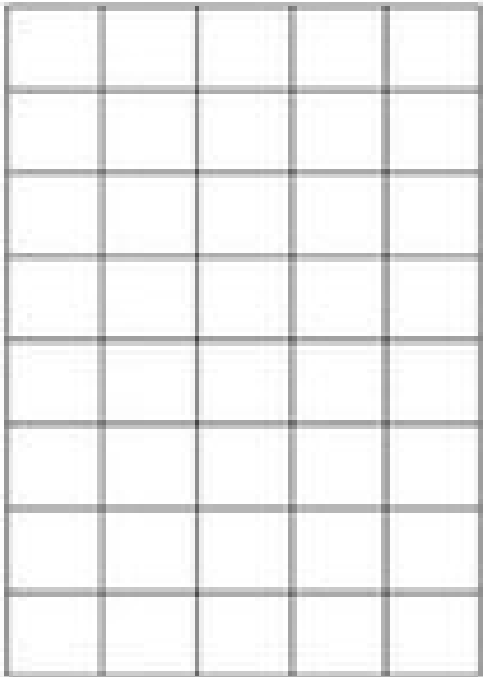
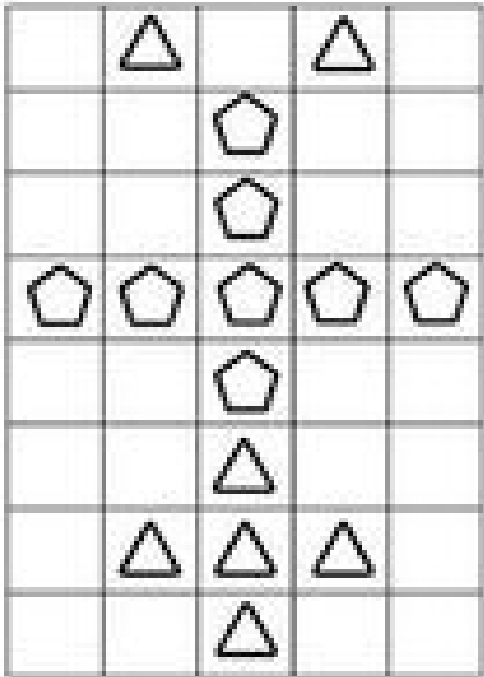
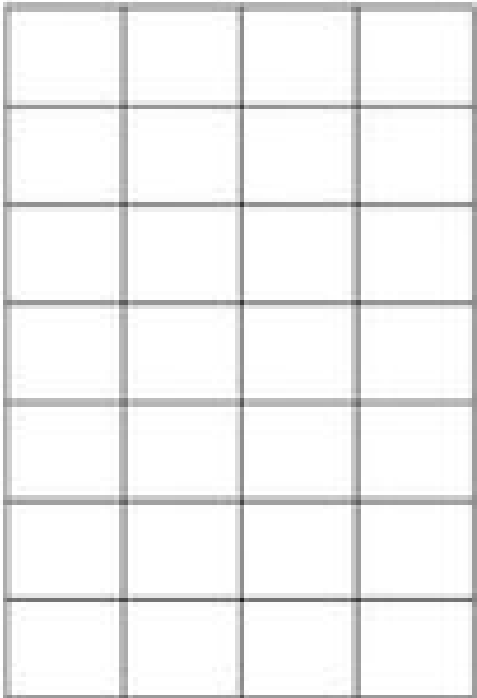
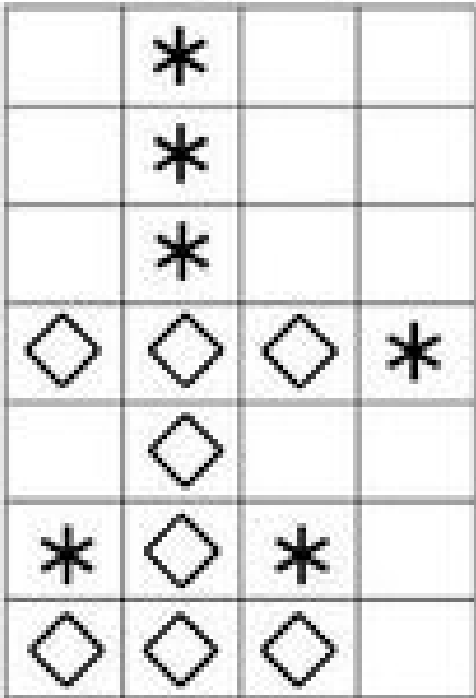
**Saber hacer:** Explora diversas creatividades a partir del tejido e instrumentos musicales de la cultura

**Saber ser (Valorativas y socializadoras):** relaciona las experiencias con acciones de la vida cotidiana

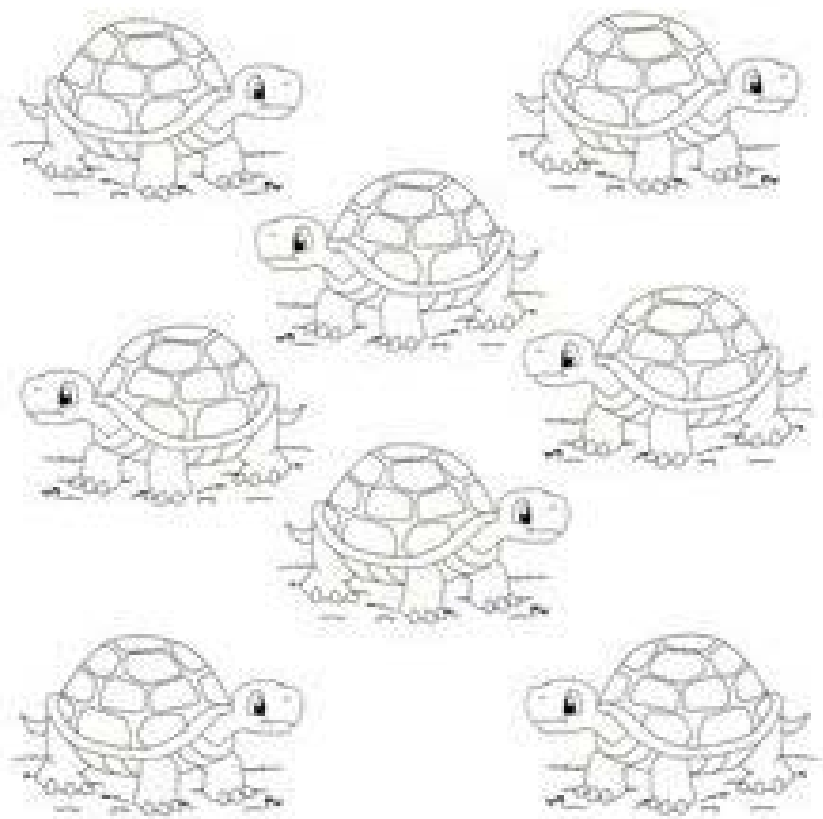
Realice en el siguiente cuadro la continuación de las diferentes planas



Recrear en cada uno de los ejemplos una figura diferente



Cuenta ¿cuantas tortugas hay a tu derecha y cuantas tortugas hay a tu izquierda?



colorear de color rojo los corazones que están hacia abajo

