
	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: <b>GESTIÓN CURRICULAR</b>	Código	
<b>Nombre del Documento: GUÍA DE TRABAJO PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES EN LA PRESENCIALIDAD – JORNADA SABATINA</b>		Versión 01	<b>Página 1 de 4</b>

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ</b>			
<b>DOCENTES: Julian Osorio Torres</b>		<b>NÚCLEO DE FORMACIÓN: Lúdico recreativo</b>	
<b>CLEI: IV</b>	<b>GRUPOS: 403, 404, 405, 406, 407</b>	<b>PERIODO: tres</b>	<b>SEMANA: 29</b>
<b>NÚMERO DE SESIONES: 1</b>	<b>FECHA DE INICIO: 7 de septiembre</b>	<b>FECHA DE FINALIZACIÓN: 13 de septiembre</b>	

### PROPÓSITO

Reconocer algunas técnicas propias de los lenguajes artísticos; aplicados a elementos técnicos para el desarrollo de producciones, desde los lenguajes representativos, visuales y plásticos.

### ACTIVIDAD 1 (CONCEPTUALIZACIÓN)

#### Realiza la siguiente lectura

Manga es la palabra que se usa para decir cómic en Japón. Normalmente un autor o conjunto de autores japoneses dibujan un Manga, se publica por una Editorial y se vende en las tiendas. Por ejemplo, Masashi Kishimoto dibuja el Manga Naruto y la editorial Sueshia lo edita para venderlo en tiendas.

El dibujo del manga es algo especial, hay que tener bien claro la idea que queremos transmitir y cuál es la mejor forma de plasmarlo en el papel, una ayuda para reproducir un dibujo manga es intentar asemejar ese personaje a alguien de la realidad, por ejemplo, nunca pondrías el carácter de Goku a una persona que es triste, ¿no?, hay que buscar una semejanza. A la hora de dibujar hay que tener en cuenta que tipo de personaje queremos dibujar, si va a ser alto o bajo, malo o bueno, viejo o joven... e intentar buscar una semejanza a esa persona que hemos pensado con anterioridad. Para empezar a dibujar un personaje tenemos que descomponer lo que tenemos en mente en algo simple, por ejemplo, un brazo es un cilindro, la cabeza un óvalo, la rodilla un círculo.

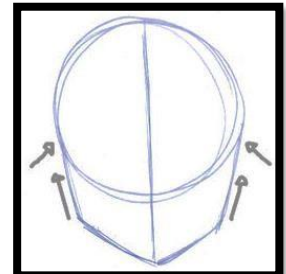


- Cara: los personajes manga destacan por tener los ojos muy grandes y es casi la característica que más llama la atención y lo que más apunta a que es un dibujo manga, por otra parte, el pelo y todas las facciones de la cara suelen ser o muy cuidada y detallista o bastante simples.
- Cuerpo: En el manga, normalmente los cuerpos suelen ser bastante atléticos a no ser que algún personaje tenga que estar gordo por el papel que está tomando en el manga, por otra parte, las chicas suelen ser muy femeninas, con rasgos muy definidos en cuestión de pecho, cintura, glúteos y piernas.

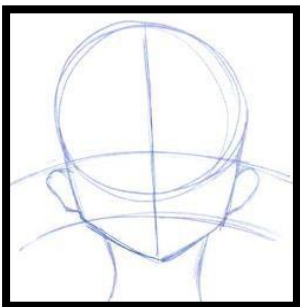
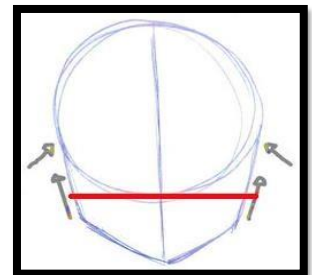
### ACTIVIDAD 3 (APLICACIÓN Y EVALUACIÓN)

1. Sigue los pasos y elabora un rostro estilo manga:

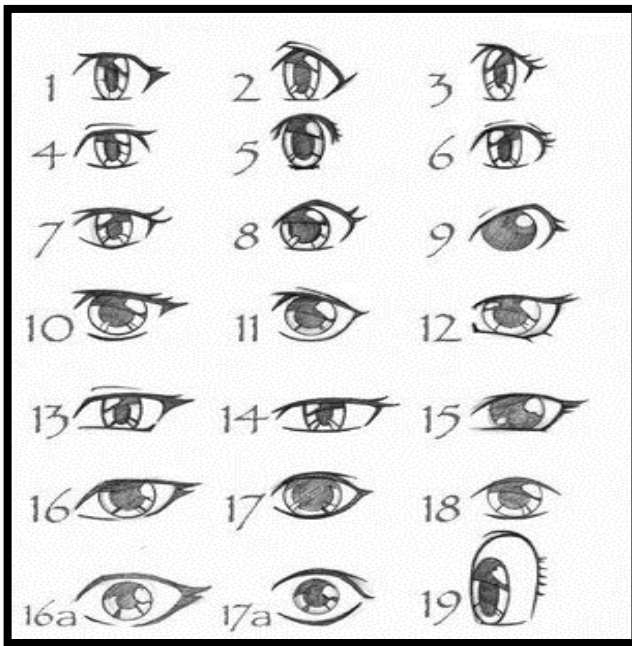
a. Como todos los dibujos, se empieza por la cabeza. Dibujando un círculo, y trazando una línea en el centro que sobresalga un tercio, después se dibuja la barbilla y el mentón uniendo las líneas como se muestra en la imagen.



b. Después, se sitúa el lugar donde se dibujarán los ojos, trazando una línea horizontal en el punto donde corta la línea vertical y el círculo, y en el mismo punto de corte. Se dibuja la nariz.



c. Después es la hora de situar la boca y las orejas trazando dos líneas curvas y el cuello, los ojos se sitúan bajo la línea superior y la boca donde corta la línea curva inferior.



d. Para dibujar los ojos, se pueden buscar referencias o inventar los tuyos propios. Ten en cuenta que deben ser expresivos, por eso son más grandes que las demás partes del rostro.

e. Por último, se elige un peinado para la persona que se va a dibujar, cuanto más realista sea el pelo, mejor quedara el dibujo al final, a continuación, se encuentra una lista de peinados para chicos y chicas.

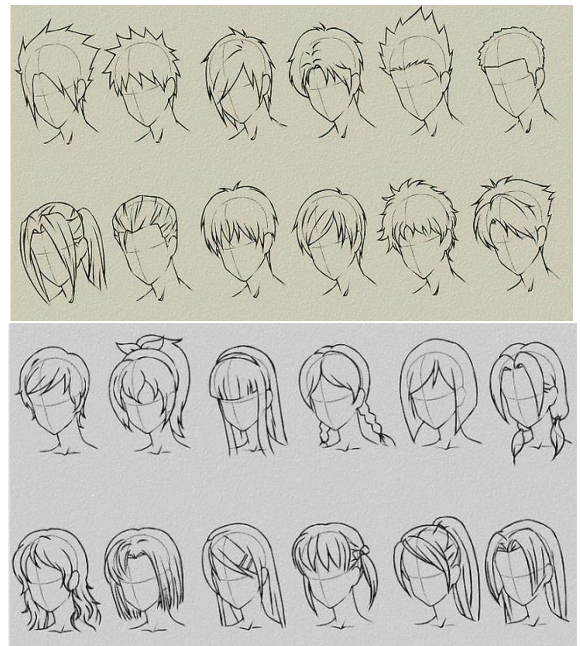
2. En la cancha, se realizará el siguiente trabajo:

**Actividad inicial**

La sesión inicia con movilidad articular encéfalo caudal seguida por el juego "la cadena y los conos"  
 La cadena: Un niño se la queda. Cuando pilla a otro lo agarra de la mano y siguen pillando al resto.

Sucesivamente y si son pillados se van uniendo niños a la cadena (3, 4, ...), formándose una gran cadena.

Los conos: El profesor/a, monitor/a, etc. entregará a cada grupo un número similar de balones, cuantos más mejor. Cada grupo tendrá delimitado un terreno propio, al que no podrá acceder el contrario (media cancha). A la señal, los alumnos deberán lanzar sus balones al campo contrario, de forma que habrá un continuo ir y venir de balones de un campo a otro, el juego consiste en tener el menor número de balones en nuestro campo. ¡Cuando el profesor diga! stop!, los balones quedarán donde estén, ganando el equipo que menos balones tenga en su campo.



### **Actividad central**

Circuito funcional: Se realizará un circuito funcional, que constará de 6 bases de 5 o 6 personas, en cada una se trabajará una capacidad condicional en diferentes manifestaciones, cada base tendrá una duración de 30" y después se rotará a la base que está a la derecha. Se realizará dos series con modificaciones en cada una.

1 BASE: a- sentadillas b- sentadillas polimétricas

2 BASE: a- abdominales pies arriba b- patada abdominal

3 BASE: a- trote lado lado cancha b- corre ida y trote vuelta

4 BASE: a- push up b- push up con flexión de hombro arriba intercalar

5 BASE: a- plancha b- escaladora

6 BASE: a- sapito b- burpees

### **Actividad final**

La sesión finaliza con una vuelta a la calma, con estiramientos

### **FUENTES DE CONSULTA:**

Carolina Corredor Camacho, M. d. (2009). Rocio Centeno Rojas. En Estrategias en El Arte 7. Bogotá: Libros & Libros S.A. AguirreG., P., & R., E. J. (1992). Aprendamos a Dibujar. Medellín: Ediarte Limitada.