

Planeación de aula.

Grado: 1°	Area/Asignatura: Artística	Fecha : 02 de mayo al 14 de julio
Docente / C.D.A.: Betty Castro, Luis Felipe Meneses, Manuel Rodriguez, Patricia Aguilar.		
Sede: Cicuco N°1 y N°2	Periodo Académico: Segundo	
<p>Eje temático :</p> <p>-Unión de puntos.</p> <p>-Trazos a mano alzada.</p> <p>-Reteñido.</p> <p>-Modelado con materiales blandos (plastilina, barro, etc).</p>		
Tiempo de Ejecución: Segundo período		

Identificación

Aprendizajes

1. Objetivos de aprendizajes
-Desarrollar habilidades y destrezas motoras a través de la expresión gráfica.
2. Referentes curriculares (EBC, DBA, Matriz de Referencia, Mallas de Aprendizaje)
3. Evidencias de Aprendizajes / Desempeños Esperados

- Une puntos con lápices para descubrir figuras.
- Realiza trazos y reteñido de distintas figuras a mano alzada.
- Modela figuras con materiales como el barro y la plastilina entre otros.

4. Recursos y materiales

Copias
Colores
Tijeras
Plastilina
Barro

Momentos de la clase 1

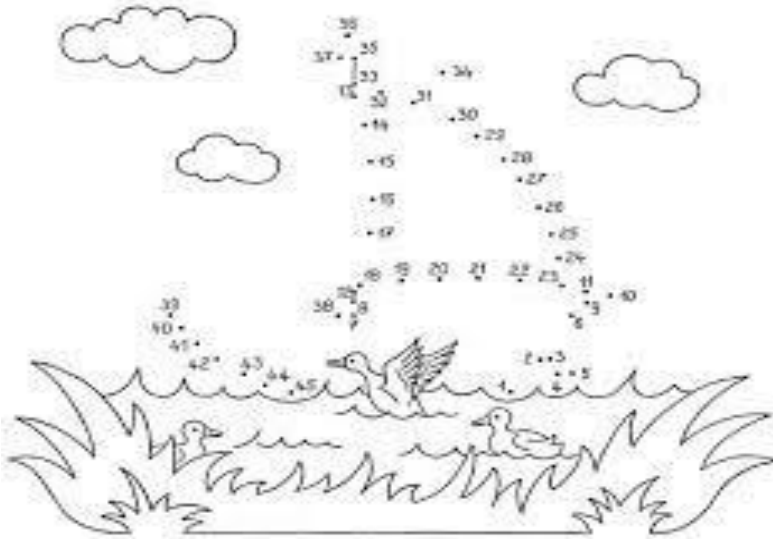
1. Inicio /exploración de saberes previos

El docente iniciara la clase explicando que desde tiempos remotos, el ser humano ha utilizado los dibujos como medio de comunicación, utilizando diversas técnicas, que ellos se plasmaba muchas veces las actividades que se realizaban en el día como era la caza de animales para su alimentación, por lo tanto dibujar o modelar es una expresión gráfica que nos permite mostrar a los demás nuestros sentimiento, pensamientos, anhelos, etc.

2. Contenido / Estructuración

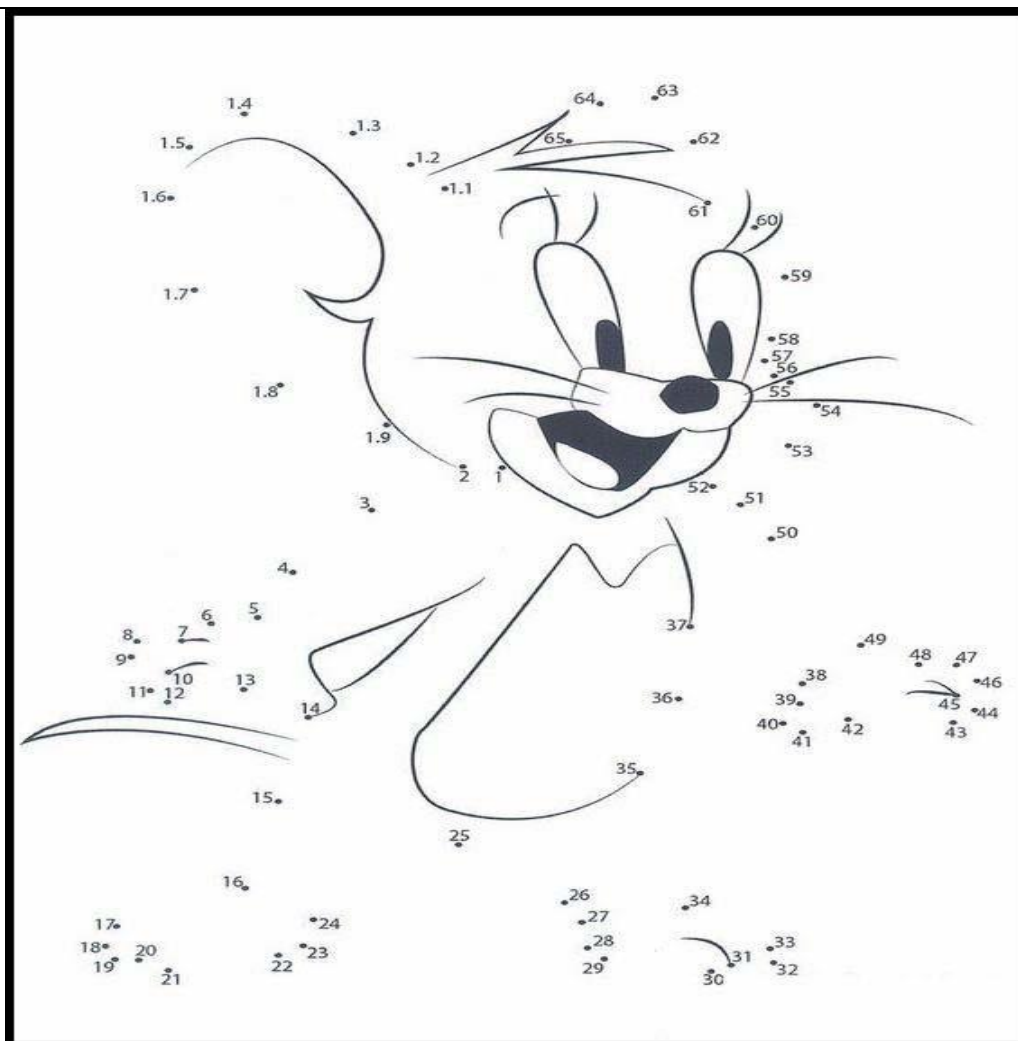
Unión de puntos

Es un tipo de pasatiempo de lápiz y papel en el que se representan una secuencia de puntos enumerado. El pasatiempo se completa dibujando líneas que une los puntos comenzando por el número uno y continuando hasta la última cifra.



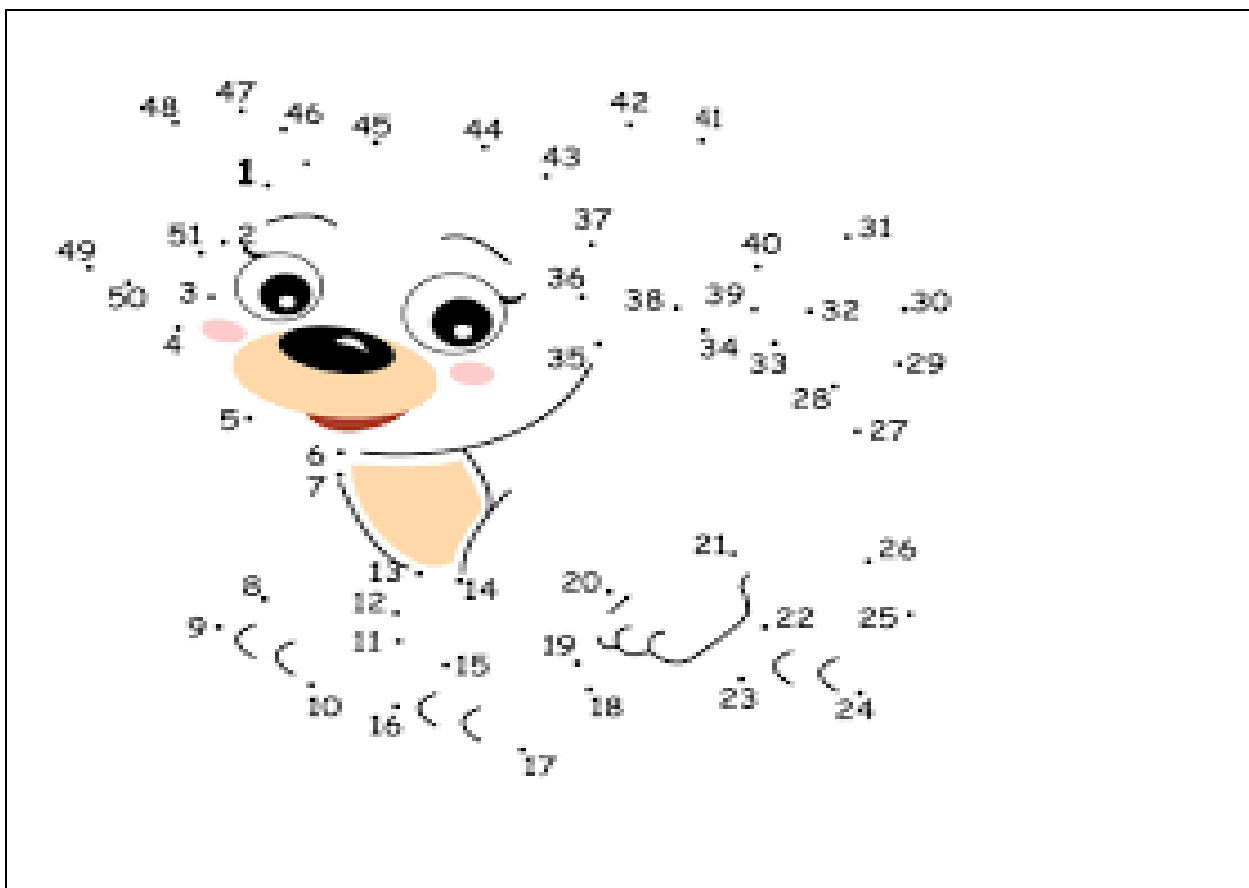
3. Práctica / Transferencia





4. Descripción de la Evaluación y Valoración / cierre

El docente tendrá en cuenta la destreza y ejecución de cada una de las actividades desarrolladas, así como el conteo y se culminará el tema con el siguiente dibujo.



Momentos de la clase 2

1. Contenido / Estructuración

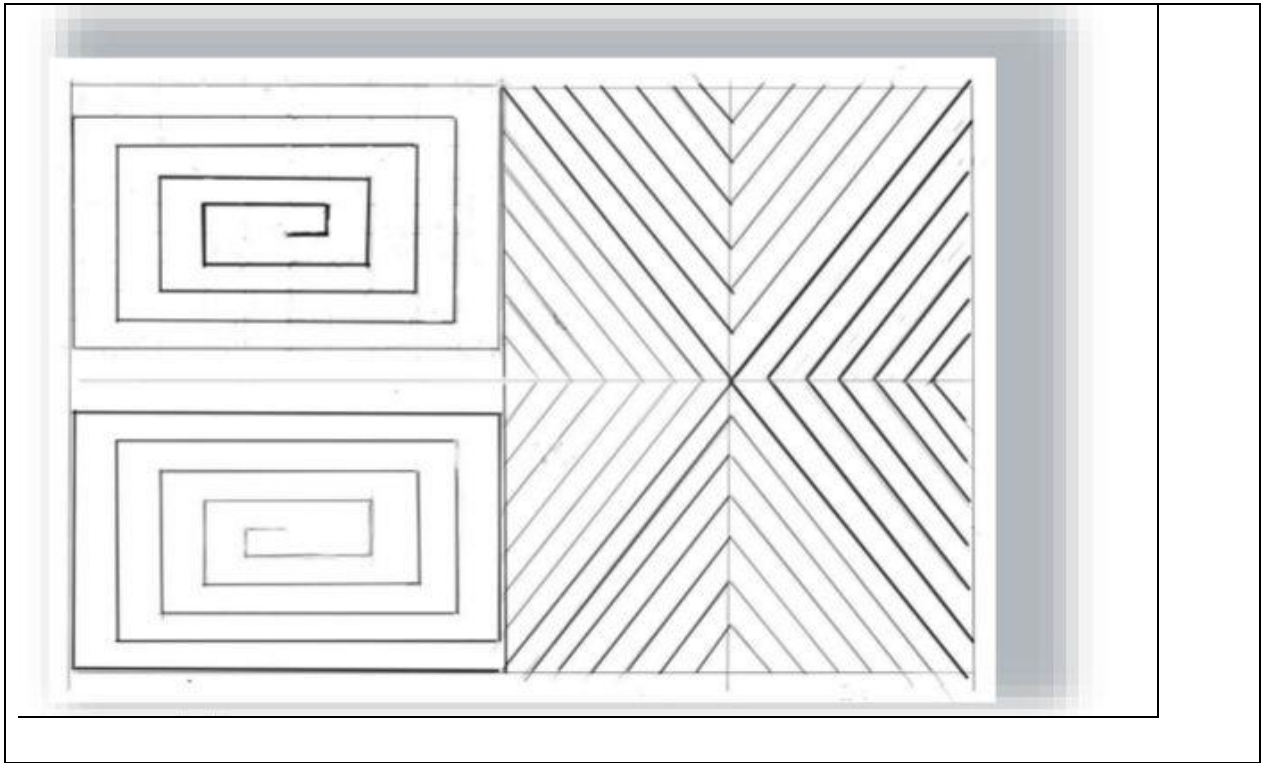
Trazos a mano alzada

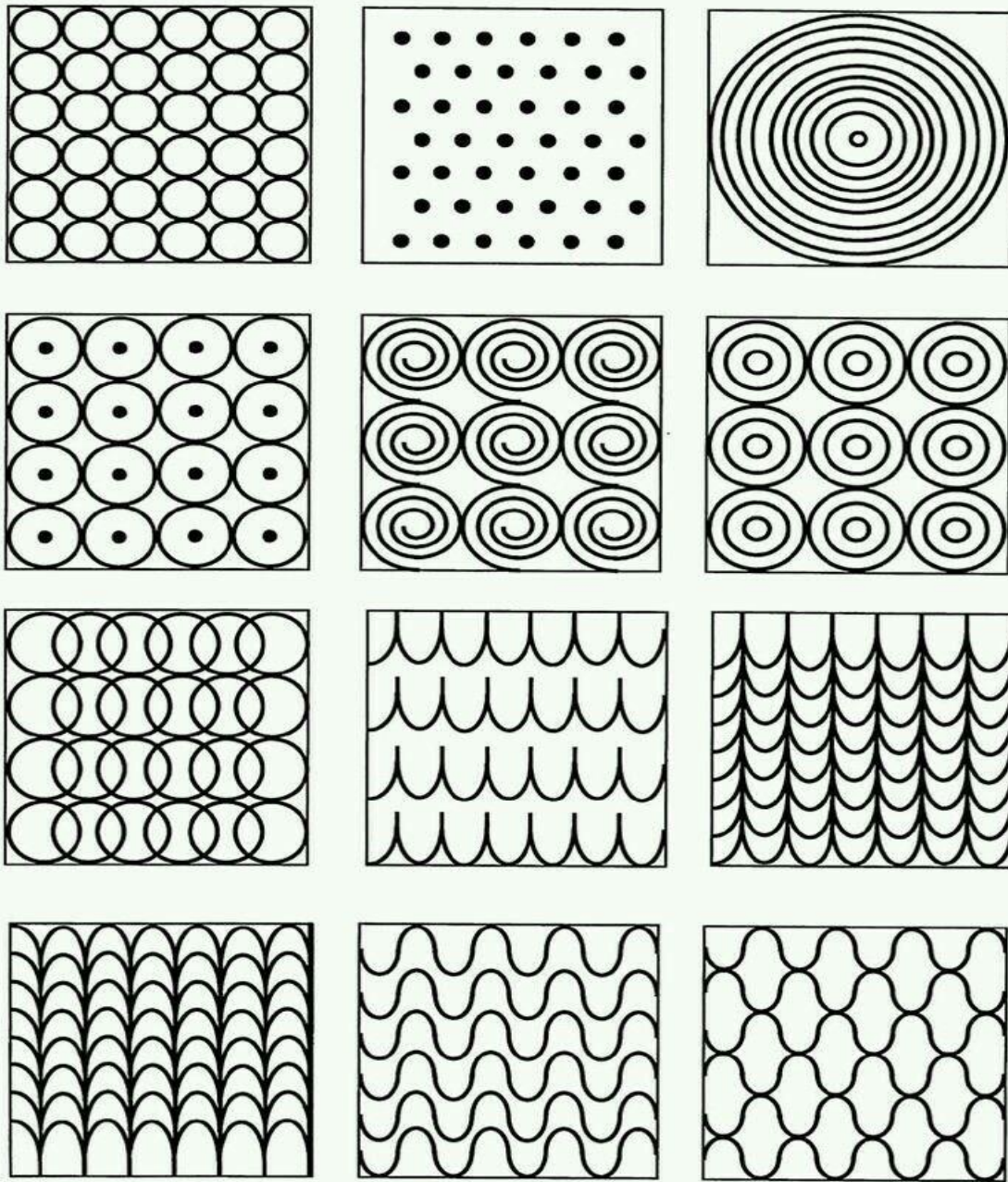
Es aquella técnica que emplea el desplazamiento de la mano en forma libre para desarrollar de una manera rápida alguna idea de dibujo o diseño.

Se necesita papel, lápiz y borrador para crear un trazo.

2. Práctica / Transferencia

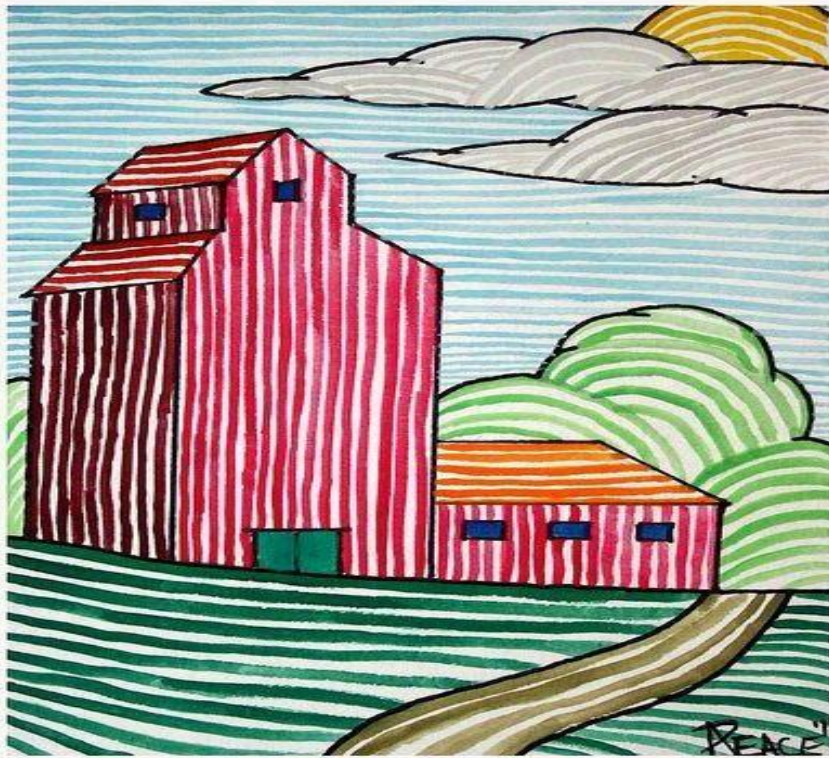
El docente iniciará colocando ejercicios de trazos para facilitar y mejorar el trazo de los estudiantes mediante los siguientes ejercicios, los cuales realizarán en su cuaderno de caligrafía.





Actividad 1.

Los estudiantes realizarán el siguiente dibujo utilizando lápices de colores.



3. Descripción de la Evaluación y Valoración / cierre

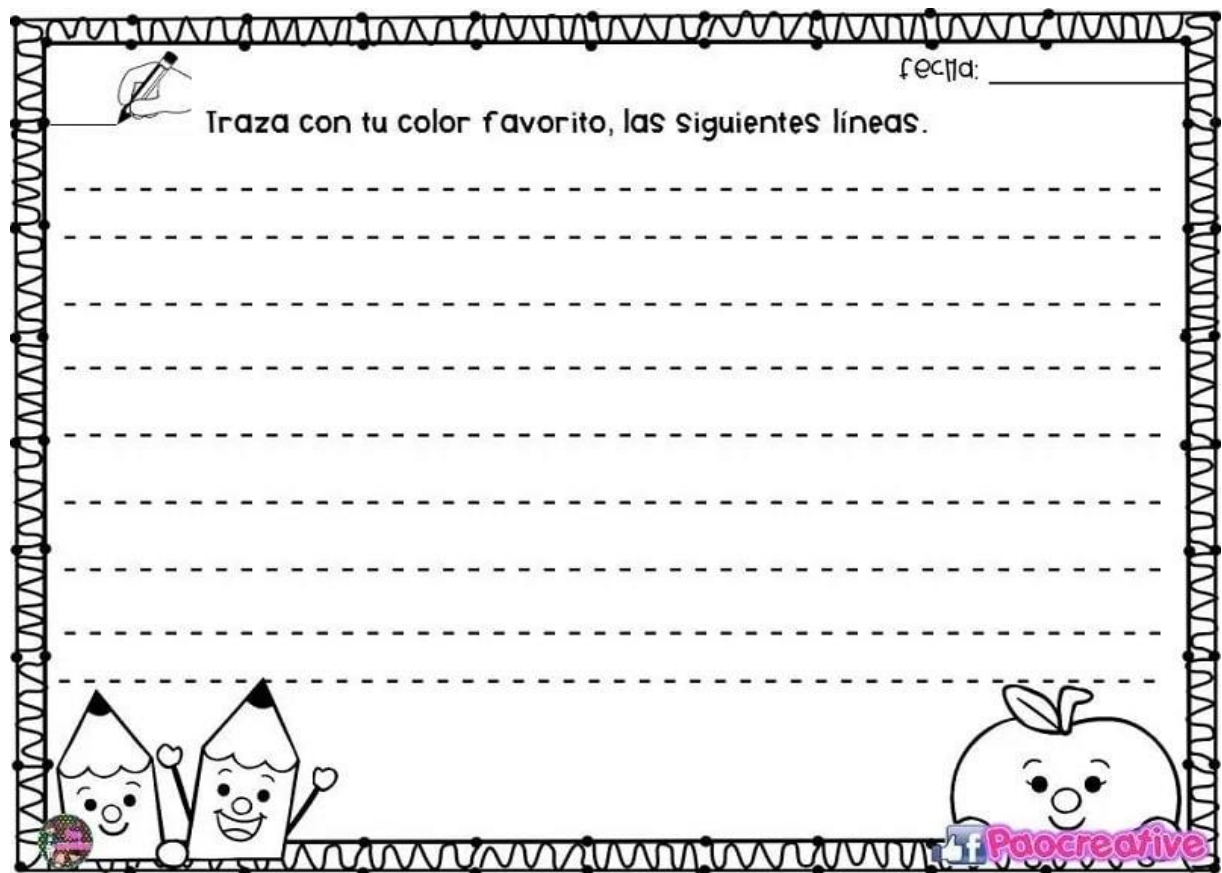
Se tendrá en cuenta las destrezas y habilidades de cada estudiante durante las actividades realizadas.

Momentos de la clase 3

1. Contenido / Estructuración

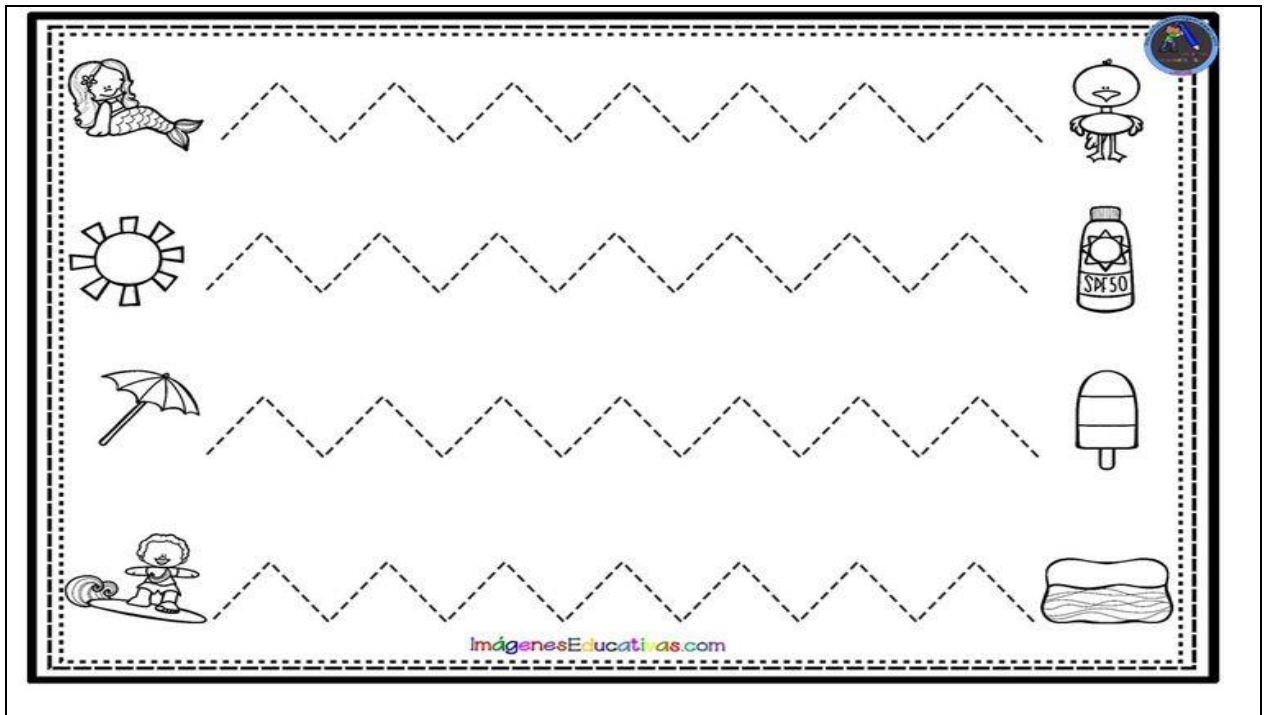
Reteñido

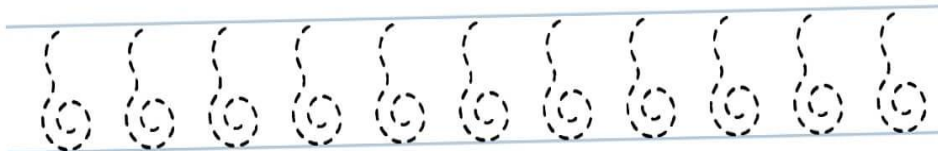
Es la técnica en la cual utilizamos lápiz, color o crayón para delinear el contorno de una figura o seguir la secuencia de líneas o puntos para formar una figura o dibujo.

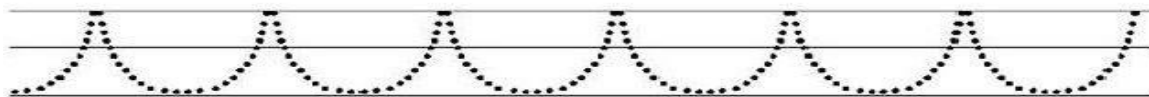
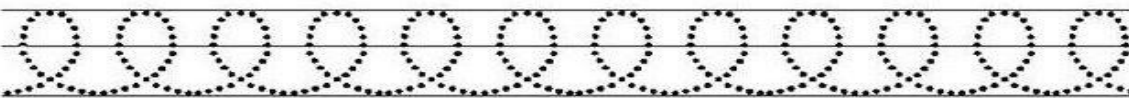
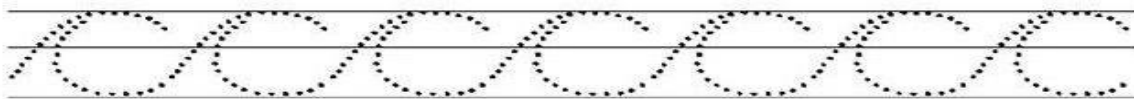
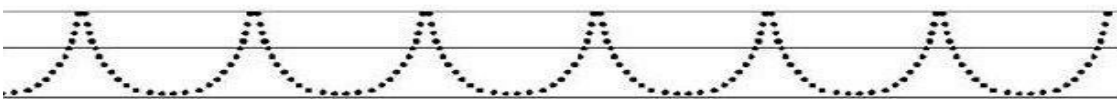
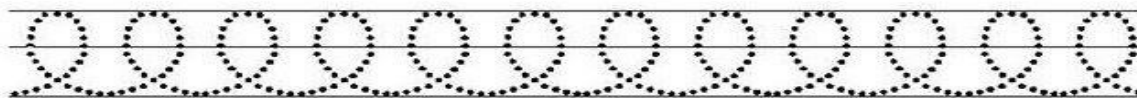
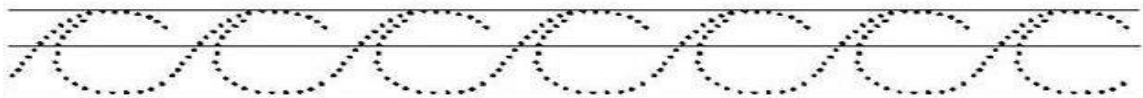
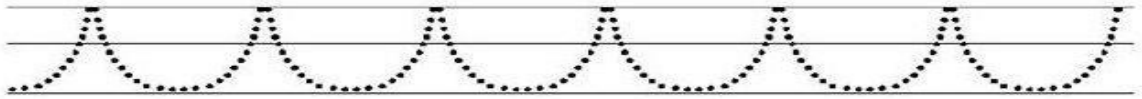
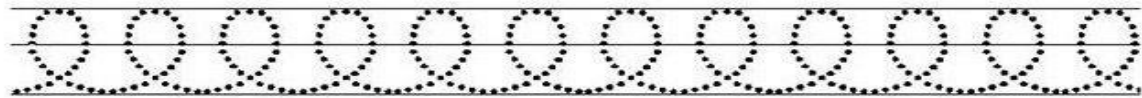
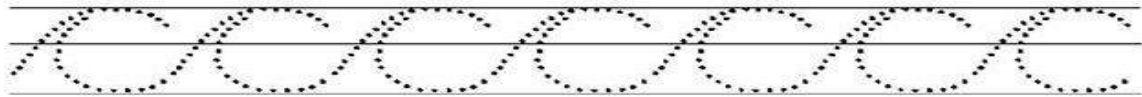


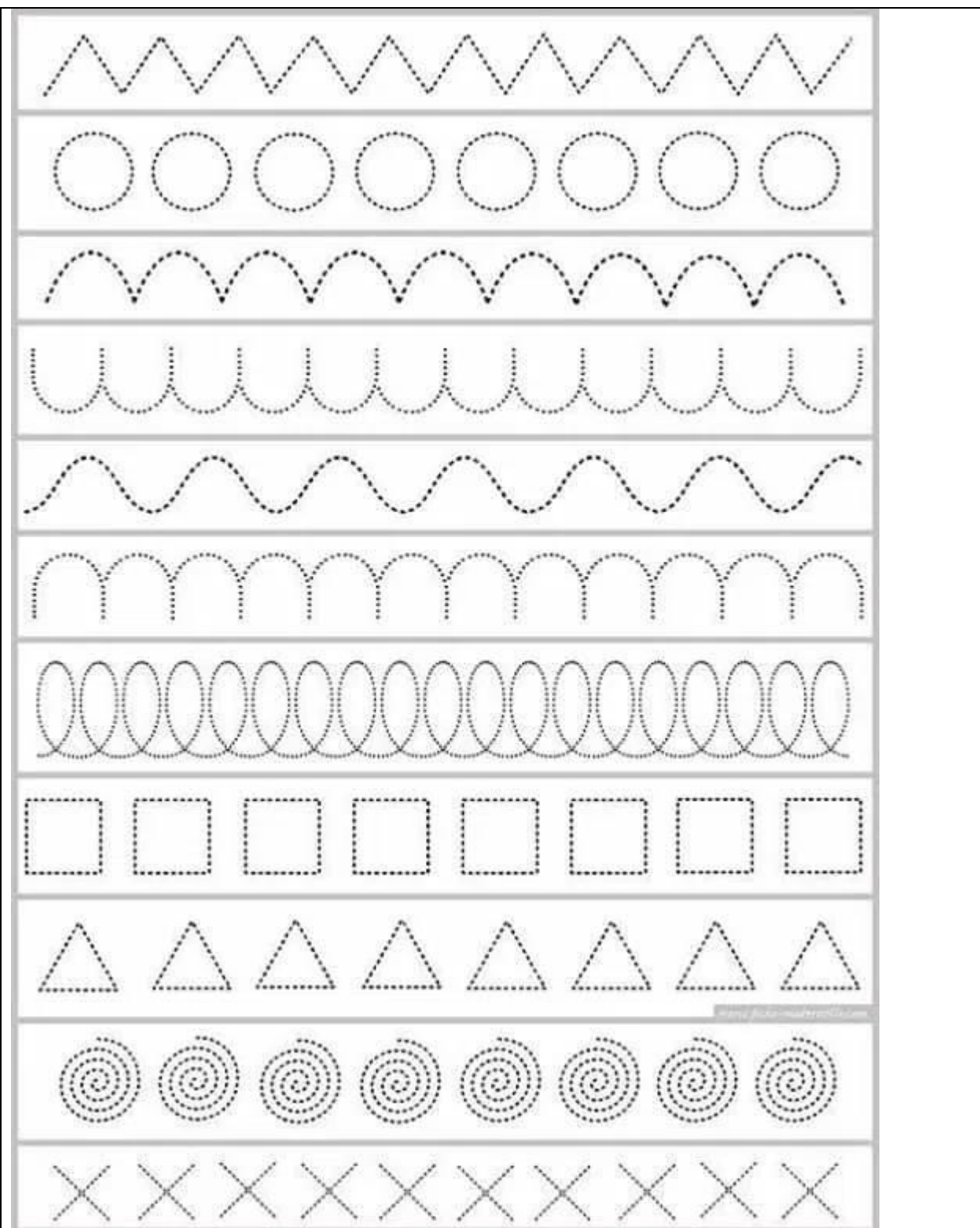
2. Práctica / Transferencia

El docente pedirá a los estudiantes utilizar colores para reteñir las líneas en las siguientes actividades.









3. Descripción de la Evaluación y Valoración / cierre

Se tendrá en cuenta las destrezas, habilidades y desenvolvimiento de los estudiantes en cada una de las actividades realizadas.

Momentos de la clase 4

1. Contenido / Estructuración

Modelado con materiales blandos

Con la técnica del modelado se está en contacto con la naturaleza manipulando la arcilla, el barro u otros materiales. Al crear diferentes formas, se puede expresar con espontaneidad desarrollando su personalidad.

Es una técnica terapéutica en la que se aprenden comportamientos nuevos observando e imitando el comportamiento de otras personas el cual se llama “modelo”



2. Práctica / Transferencia

El docente les pedirá a los estudiantes trabajar con plastilina y modelar algunos animales de su interés, personajes animados, su familia, letras o números, lo que más le llame la atención, que exprese su creatividad.



3. Descripción de la Evaluación y Valoración / cierre

El docente tendrá en cuenta las destrezas, habilidades y creatividad de los estudiantes en cada una de las actividades desarrolladas en clases.