



COLEGIO PARROQUIAL SAN GABRIEL DE LA DOLOROSA
PLAN DE ASIGNATURA
ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL

Grado: Segundo

Periodo: Primero

Fecha de inicio:

Fecha de finalización:

Intensidad Horaria Semanal: 1

Docente:

Pregunta Problematicadora:

¿Cómo desarrollar la imaginación a través de las posibilidades expresivas del juego?

Competencias:

- Sensibilidad
- Apreciación estética.
- Comunicación.

Estándares básicos de competencias

Sensibilidad Cenestésica

Identifico propiedades expresivas de mi cuerpo a través del juego.

Desarrollo habilidades y destrezas comunicativas corporales a través del juego.

Manifiesto emociones y sensaciones a través de experiencias corporales.

Sensibilidad Visual

Identifico propiedades expresivas de mi cuerpo a través del juego.

Desarrollo habilidades y destrezas comunicativas corporales a través del juego.

Manifiesto emociones y sensaciones a través de experiencias visuales.

Sensibilidad Auditiva

Identifico propiedades expresivas de mi cuerpo a través del juego.

Desarrollo habilidades y destrezas comunicativas corporales a través del juego.

Manifiesto emociones y sensaciones a través de experiencias sonoras.

Indicadores de Desempeño

Cognitivo

Praxiológico

Axiológico

Identifica en el juego un espacio para la imaginación.	Desarrolla a través del juego habilidades y destrezas para la imaginación.	Disfruta de la posibilidad de crear mundos a través del juego.
--	--	--

Semana	Ejes Temáticos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Acciones Evaluativa
1	Las dos dimensiones (Bidimensional: ancho y largo)	<ul style="list-style-type: none"> • Planificar el aprendizaje en forma procesal. • Orientación del trabajo. • Talleres didácticos. • Se utilizan diferentes materiales técnicos como medio para la expresión creativa. • Relación producto idea • Motivación e imaginación y libertad a crear el trabajo. • Experiencias individuales del juego a partir de él. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz, borrador, cartulina o cartón. • Lápices de colores, regla. • Temperas o vinillos, recipiente para agua, paleta, trapo, papel, pitillo • Plastilina o material para moldear. • Elemento humano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del trabajo y su proceso. • Organización de material. • Creatividad en la interpretación. • Exploración de trabajos. • Exposición de trabajos
2	Las tres dimensiones (tridimensional: ancho, largo y profundo)			
3	Explorar los movimientos contrastantes (grandes o pequeños, tensos o relajados)			
4	La tienda de los sonidos (aquí se jugará con las cualidades del sonido; timbre-intensidad-altura-duración)			
5	Lenguaje corporal para expresar ideas de lo cotidiano			
6	¿Qué me pasa? Mira mi cara y dímelo tú (observar el rostro como expresa diferentes emociones mediante gestos)			
7	Cualidades y defectos			
8	Máscaras de gestos			
9	Mezcla colores			
10	Producción artística			