



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

Grado: Segundo	Periodo: Segundo	Fecha de inicio:
		Fecha de finalización:

Intensidad Horaria Semanal: 1 Docente:

Pregunta Problematicadora:
¿Cómo la imitación es el punto de encuentro entre el juego y las habilidades expresivas motrices?

- Competencias:**
- Sensibilidad
 - Apreciación estética.
 - Comunicación.

Estándares básicos de competencias:

Sensibilidad Cenestésica	Sensibilidad Visual	Sensibilidad Auditiva
Realizo juegos que me posibilitan ampliar la percepción motriz.	Realizo juegos que me posibilitan ampliar la percepción visual	Realizo juegos que me posibilitan ampliar la percepción sonora.
Participo de juegos que me posibilitan el desarrollo motriz grueso.	Participo de juegos que me posibilitan el desarrollo motriz fino.	Participo de juegos que me posibilitan el desarrollo auditivo.
Recreo juegos que me posibilitan el desarrollo creativo corporal.	Recreo juegos que me posibilitan el desarrollo creativo visual.	Recreo juegos que me posibilitan el desarrollo creativo sonoro.

Indicadores de Desempeño		
Cognitivo	Praxiológico	Axiológico

Diferencia las experiencias cenestésicas de las visuales y las sonoras.	Incorpora la imitación a experiencias cenestésicas, visuales o sonoras.	Expresa desde la imitación sensaciones, emociones y pensamientos de manera cenestésica, visuales y sonoros.
---	---	---

Semana	Ejes Temáticos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Acciones Evaluativa
1	Las imágenes bailan (observar imágenes y diferencia las líneas y los puntos)	<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 color es, regla. • Temperas o vinillos, recipiente para agua, paleta, trapo, papel, • 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. <p>Exposición de trabajos</p>
2	Movimientos suaves, lentos, y rápidos (plasmados en una hoja con puntos y líneas)			
3	Al compás del reloj (Seguir el pulso de la música rápida y lenta)			
4	Improvisar diferentes personajes en roles de juegos.			
5	Construcción de títeres			
6	Obra de títeres			
7	Colores (circulo cromático)			
8	Paleta de colores			
9	Experimentación con colores frios			
10	Producción artística			