

INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES UNIDAD DIDACTICA DE ARTISTICA



GRADO SEGUNDO PROFESOR: SOR EMILSE CARVAJAL GOEZ SEGUNDO PERIODO

mantiene vivos Nos da un entusiasmo por la vida que es insustituible. Sin ello, la vida no tiene buen sabor Lucia Capocchione

NOMBRE_			
_			

GRADO

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

^{*}Juegos que posibilitan ampliar la percepción y el desarrollo motriz

^{*}Actividades que permiten el desarrollo creativo corporal

- *Actividades que permiten ampliar la percepción y el desarrollo creativo visual
- *Juegos que posibilitan el desarrollo auditivo
- *Actividades que posibilitan el desarrollo motriz fino

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

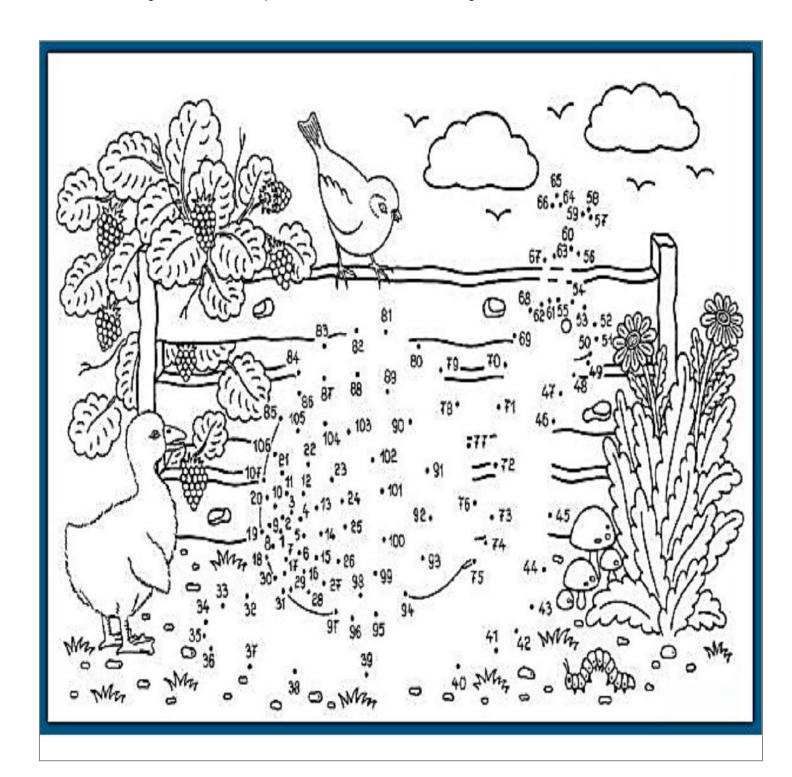
- *Identifico propiedades expresivas de mi cuerpo a través del juego.
- *Desarrollo habilidades y destrezas comunicativas corporales a través del juego.
- *Desarrollo habilidades y destrezas comunicativas visuales a través del juego.
- *Manifiesto emociones y sensaciones a través de experiencias visuales.
- *Identifico propiedades expresivas de los sonidos a través de diversas actividades.

EL JUEGO

Se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad. Para el desarrollo del niño, es una actividad recreativa que cuenta con uno o más participantes, cuya principal función es proporcionar entretenimiento. El juego educativo ayuda al estímulo mental y físico además de contribuir a desarrollar habilidades prácticas y psicológicas.

ACTIVIDAD N° 1

Descubre la figura trazando los puntos en orden numérico. Luego colorea toda la ficha



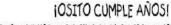
HABILIDADES Y DESTREZAS COMUNICATIVAS CORPORALES

Son conocidas también como habilidades no verbales, son todas aquellas que incluye el lenguaje corporal y todo lo que no sean palabras. Es el arte de interpretar símbolos y señales comunicados por los gestos, expresiones faciales, contacto visual, la postura.

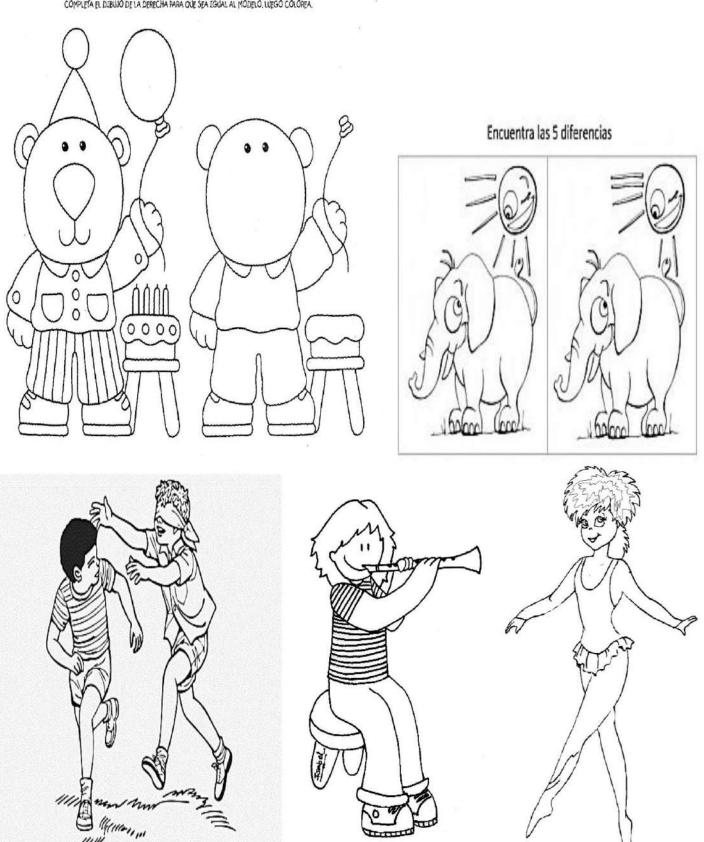
La comunicación humana se divide en comunicación verbal y no verbal, y argumenta que el lenguaje corporal influye en la comunicación porque revela las emociones, actitudes, estado físico o identidad social del individuo y aclara, confirma o niega los mensajes verbales.

ACTIVIDAD N° 2

*Resuelve los siguientes puntos

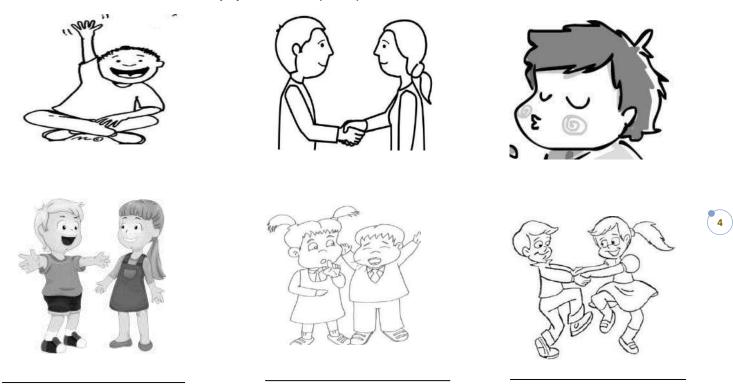


COMPLETA EL DIBUJO DE LA DERECHA PARA QUE SEA IGUAL AL MODELO, LUEGO COLOREA.

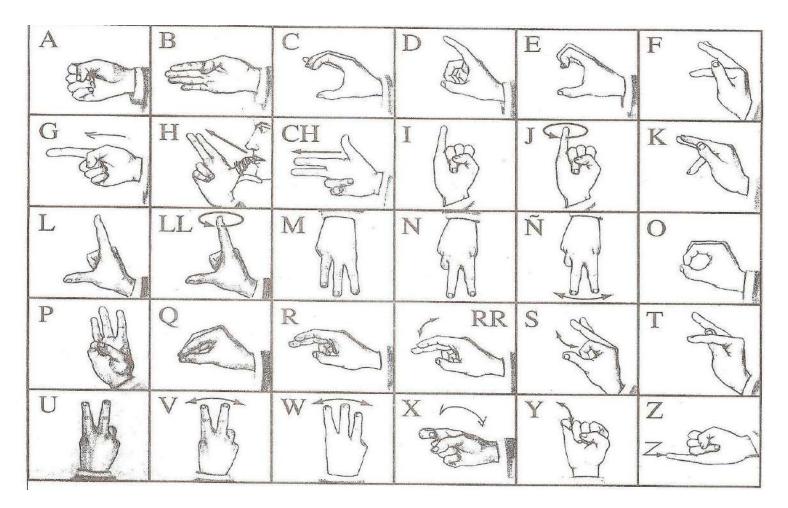


*Qué pasa en las dos imágenes inferiores? Escríbelo en este espacio _

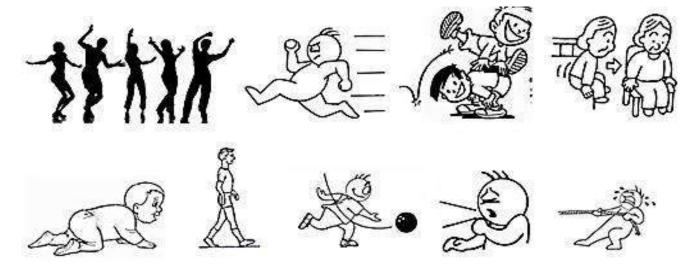
* Observa con atención cada dibujo y escribe lo que representa



^{*}Observa los siguientes símbolos de comunicación, cada uno representa una letra, únete con un compañero y representa la palabra que deseen



*Cuáles acciones son las siguientes? Escribe debajo de cada una



LAS EMOCIONES

Son reacciones psicofisiológicas que representan modos de adaptación a ciertos estímulos del individuo cuando percibe un objeto, persona, lugar, suceso o recuerdo importante. Las **emociones** primarias (ira, tristeza, miedo, amor, asco...) son variaciones de nuestro estado de ánimo provocadas habitualmente por pensamientos, recuerdos, anhelos, pasiones, sentimientos, etc.

ACTIVIDAD N° 3



SENSACIONES

Sensación se le llama a la impresión que produce una cosa por medio de los sentidos, es decir, es la respuesta inmediata que dan los órganos sensoriales ante la recepción de un estímulo. Las emociones son el primer movimiento en el cuerpo y pueden causar sensaciones corporales diferentes.

Si eres niño completa y colorea

Imágenes Educativas.com iTOdO S	sobre mi!
Tengo años. Mi pelo es	
de color y mis	Mis cosas favoritas
ojos son	
Mi cumpleaños es el día	Color
de y lo	Comida
que mas me gusta	Juguetes
es	Película
Tengo hermanos y hermanas.	Deporte
Mi mama se llama	Animal
y mi papa se	Libro
llama	

Si eres niña completa y colorea



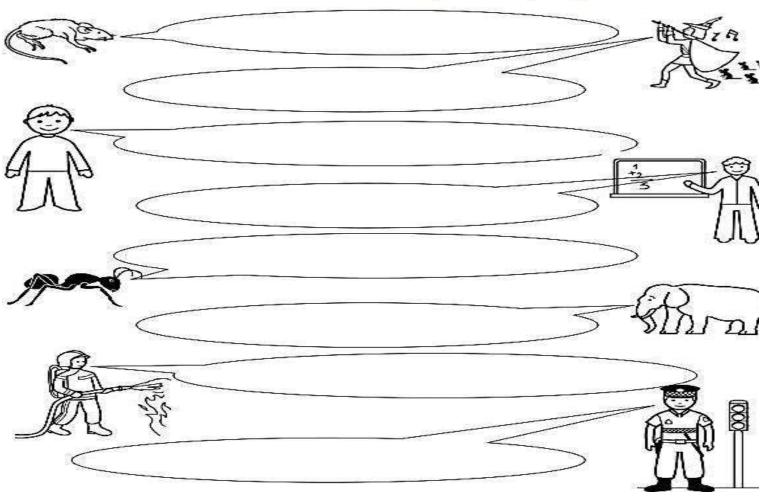
EL JUEGO COMO FORMA DE EXPRESION DEL CUERPO

El juego es la forma más significativa de expresión en el niño. Es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, A través del cuerpo se busca transmitir distintas formas de manifestar ideas y emociones con movimientos del cuerpo.

ACTIVIDAD N° 4

Pequeños diálogos

Inventa un dialogo entre estos personajes y coloréalos.



COLOCA LAS VOCALES Y LEE EL MENSAJE

Fuga de vocales

Q__ t_d_ l_ b__n_ t_
s_g_, t_ _nc__ntr_, t_
_br_c_ y s_ q__d_
c_nt_g_... _l r_st_
q__ p_s_ d_ l_rg_.

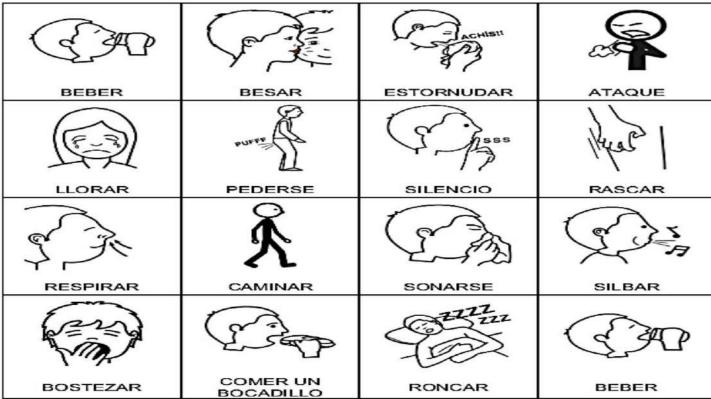
EL JUEGO A TRAVÉS DE SONIDOS

Los juegos con música o con sonidos son muy importantes para los niños sin importar la edad que tengan y es que científicamente está demostrado que un ser humano puede tener un mejor desarrollo mental e intelectual cuando está expuesto a la música y a una variedad de sonidos. la música sirve para el desarrollo auditivo, sensorial, motriz e intelectual, ya que elegir juegos basados en sonidos activa muchos elementos sensoriales

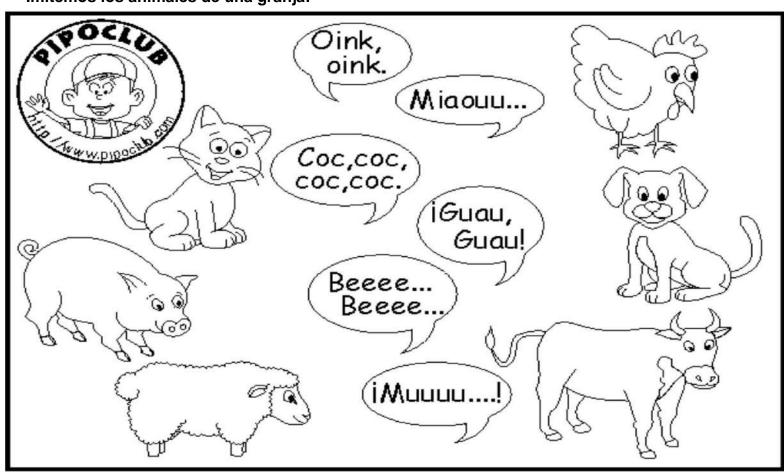
ACTIVIDAD N° 5

Escucha atentamente las instrucciones de la profe para que juguemos entre todos el siguiente bingo:

BINGO



Imitemos los animales de una granja:



En los juegos de sonidos el niño se integra más activamente a lo que lo rodea, es decir, la música logra autonomía en actividades corrientes en su vida y poder ampliar su mundo de relaciones sociales. Por otra parte, los juegos de música para niños les dan mayor confianza y seguridad a la hora de manejar de una mejor forma su inteligencia emocional.

Qué canto crees que se interpretan en cada una de las siguientes imágenes? Escribe debajo de cada una y luego coloreas:



EMOCIONES Y SENSACIONES A TRAVÉS DEL SONIDO

El sonido y la música siempre han estado ligados al ser humano y por tanto, ligados a las emociones. Con la música se llega hasta tal punto, que ésta es capaz de alterar nuestro estado emocional Por ejemplo, podemos detectar la alegría o la tristeza en una persona solo con el sonido de su voz. Es decir, asociamos la tristeza a un tono de voz más bajo y grave de lo normal y lo opuesto con la alegría. Ocurre lo mismo con la música

ACTIVIDAD N° 6

Escribe la canción que imaginas podrá estar interpretando la familia González (en una hoja aparte y la pegamos al final de la guía):



