GUÍA DIDÁCTICA	
AREA: ARTÍSTICA	**GRADOS: CUARTO**
Propósito: Que el alumno (a) retome experiencias de la vida cotidiana y representarlas de manera creativa, desde el lenguaje artístico.	
CRITERIO DE VALORACIÓN: Autoevaluación 5%, Heteroevaluacion 15% Seguimiento 35%, martes de prueba 15%, Exámenes 15% y Prueba de período 15%	
FECHA: 8 de marzo de 2021	
RESPONSABLE: **JORGE E. RENTERÍA. jorge.renteria@virtual.edu.co**	
OBSERVACIONES: Ser responsables y respetuosos con las fechas de entrega.	
NOMBRES Y APELLIDOS:	

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA

¿Por qué los juegos didácticos desarrollan en los niños sus habilidades sociales y su capacidad de cooperación?

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminando a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, es decir, no sólo, propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación, ya que es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad. El juego que posee un objetivo educativo se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de enseñanzas curriculares.
También el deporte y la recreación ocupan un lugar primordial en la vida del niño, a través de este, aprende innumerables aspectos que le permiten socializarse, al igual que con la lúdica el niño imagina, actúa, construye, reconstruye, vive experiencias, piensa, analiza y deduce.

Responder las preguntas:

- ¿Qué juegos te gustan más y por qué?
- ¿Qué te aporta el juego para tu aprendizaje
- ¿Has construido algún juego?

Actividad 1

Realiza la siguiente lectura:

Byron, la oruga a quien le gustaba imaginar

¡A Byron le gusta mucho imaginar! ¡Imagina tanto que no puede dejar de hablar de todos sus sueños! Pero cuando los animales del bosque le dicen que nunca podrá hacer todo lo que sueña, Byron se pone muy triste. Byron se encuentra con una lechuza vieja y sabía que le aconseja escriba los sueños de su imaginación, y que escuche a su corazón. Cuando Byron sigue ese simple consejo, ¡lo que sucede es mágico

Responde:

-Cómo se imagina el personaje? (Byron)
-A Usted le ha pasado algo como lo que le sucedió a Byron?
-Por qué crees que los animales del bosque le dijeron a Byron que nunca podrá hacer todo lo que sueña?
-Que sucede cuando uno sigue los consejos de alguien que quiere nuestro bienestar?

EL JUEGO DIDÁCTICO

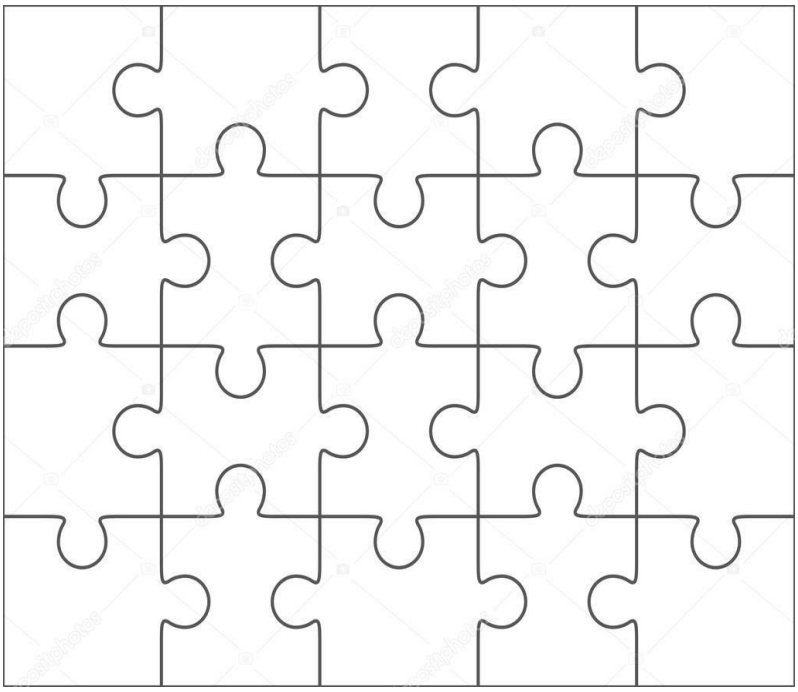
Los juegos didácticos son aquellos juegos que se utilizan para fomentar o estimular un tipo específico de aprendizaje mientras los niños, a su vez, se divierten. El desarrollo o la elaboración de cada juego didáctico se realiza con un objetivo en particular. Este tipo de juegos implican la adquisición y el refuerzo de algún aprendizaje. Suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje. Como todos los juegos, los juegos didácticos no sólo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los niños. La mayoría de estos juegos en el dominio cognitivo. Algunos de estos juegos son: el tangram, dominó, rompecabezas, bloques de construcción, entre otros.

Objetivos de los juegos didácticos:

-Fomentan la observación-Aumentan la concentración y la atención.
-Provocan interés en materias que antes no conocían o fuera de su alcance.
-Favorecen las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación.

-Presentan la necesidad de tomar sus propias decisiones.
-Aceleran la adaptación de los niños en los procesos sociales.
-Incitan a la imitación de roles a través de los cuales puede relacionarse con su entorno.
-Desarrollan un espíritu crítico, disciplina, perseverancia, tenacidad, responsabilidad, audacia.
-Adquieren un potencial creador que marcará su manera de ser y de relacionarse con el mundo.

Actividad 2
Realizar un rompecabezas en compañía de tus padres o familiares.
Materiales: Cartulina o el material que se tenga, Colores, tijeras, lápiz
Procedimiento: En un pedazo de cartulina del tamaño de una hoja de block hacer un dibujo de este tamaño, ya sea el de la lectura "Byron la oruga a la que le gustaba imaginar", busca un dibujo que le guste y lo hace de muestra, o usa su creatividad y hace un dibujo libre (no debe ser calcado). Colorearlo y luego divide la hoja en cuadros pequeños (como se muestra en la imagen) y lo recorta.



Para finalizar cada estudiante de manera responsable y honesta debe diligenciar el cuadro correspondiente a la autoevaluación de desempeño de la presente guía o taller.
De acuerdo con tu opinión sobre la experiencia realizada, contesta los siguientes aspectos teniendo en cuenta que **1** representa el menor valor y **5** el mayor valor que califica y valora el trabajo realizado.
Marca con una **X** en la casilla que consideres como la respuesta correcta de tu desempeño individual

INDICADORES DE DESEMPEÑO	1 Muy bajo	2 Bajo	3 Medio	4 Alto	5 Superior
Soy comprometido en el desarrollo de mis talleres					
Presento interés por resolver dudas (ya sea con el/ la docente o en otras fuentes)					
Soy responsable en la resolución del trabajo, sin que mis papás desarrollen mis talleres					
Soy responsable en el envío de mis talleres en las fechas indicadas					
Asisto puntualmente a los encuentros virtuales.					
Comprendo los contenidos y procedimientos estudiados virtualmente durante este periodo.					
Me comporto correctamente dentro de los encuentros virtuales como lo indica el manual de convivencia					

"Siempre parece imposible hasta que se hace".