
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA DE TRABAJO PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES EN LA PRESENCIALIDAD – JORNADA SABATINA		Versión 01	Página 1 de 2

INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ			
DOCENTES: JAIME MAURICIO CASTAÑO G		NÚCLEO DE FORMACIÓN: LUDICO RECREATIVO	
CLEI: 3	GRUPOS: 304. 305. 306. 307. 308	PERIODO: 2	SEMANA: 13
NÚMERO DE SESIONES: 1	FECHA DE INICIO 02 DE MAYO 2026	FECHA DE FINALIZACIÓN 08 DE MAYO 2026	

PROPÓSITO

Objetivo de la Guía Metodológica:

Fomentar la creatividad y la habilidad motriz fina de los estudiantes a través de la práctica del dibujo básico de animales y la figura corporal, promoviendo la observación, la expresión artística y el entendimiento de las proporciones y características de los seres vivos.

ACTIVIDAD 1 (INDAGACIÓN)

Actividades Propuestas:

1. Dibujo de Siluetas de Animales:

- Descripción: Proporcionar a los estudiantes plantillas con siluetas de diversos animales. Los estudiantes completarán estas siluetas dibujando detalles como características faciales, texturas de la piel o plumaje y el entorno donde habitan.
- Objetivo: Fomentar la observación de las características distintas de cada animal y estimular la creatividad al agregar elementos personales al dibujo.

2. Carteles de Animales:

- Descripción: Los estudiantes elegirán un animal y crearán un cartel ilustrativo que incluya un dibujo a mano del animal junto con datos relevantes sobre su hábitat, dieta y comportamientos.
- Objetivo: Integrar el arte con la investigación, lo que ayudará a los estudiantes a aprender sobre la biología de los animales mientras desarrollan sus habilidades artísticas.

3. Figura Humana en Movimiento:

- Descripción: Realizar una serie de ejercicios de dibujo rápido en los que los estudiantes dibujen figuras humanas en diferentes posturas y movimientos (correr, saltar, bailar). Se pueden utilizar fotografías o modelos en vivo para guiar a los estudiantes.
- Objetivo: Ayudar a los estudiantes a comprender las proporciones del cuerpo humano y el

dinamismo del movimiento, mejorando así su capacidad para representar la figura humana de manera más realista.

4. Animales y Humanos en Escenas:

- Descripción: Los estudiantes crearán escenas que representen interacciones entre humanos y animales (por ejemplo, un niño montando un caballo, un artista pintando un perro). Esto puede incluir no solo el dibujo, sino también la narración de una breve historia sobre la escena.

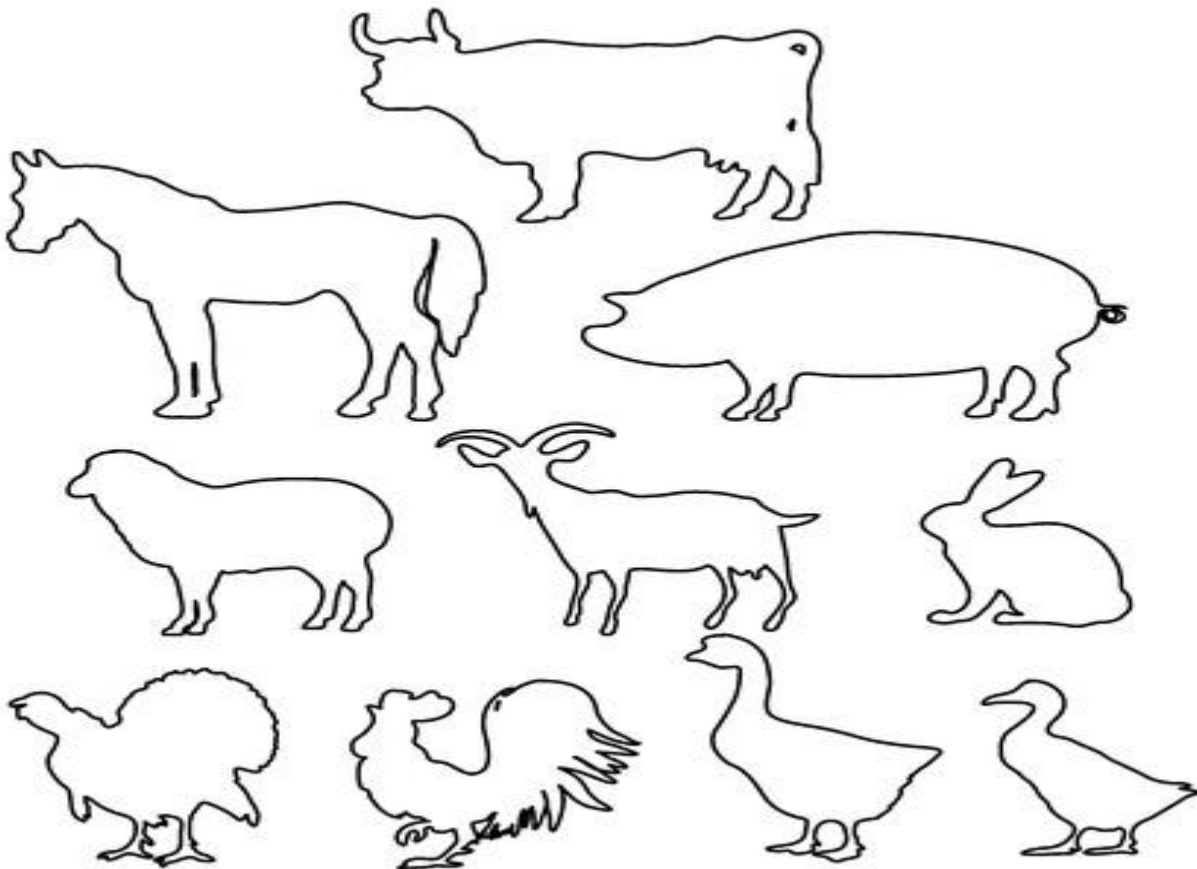
-Objetivo: Estimular la imaginación y fomentar la conexión emocional con los seres vivos, así como mejorar la composición y la narrativa visual en sus dibujos.

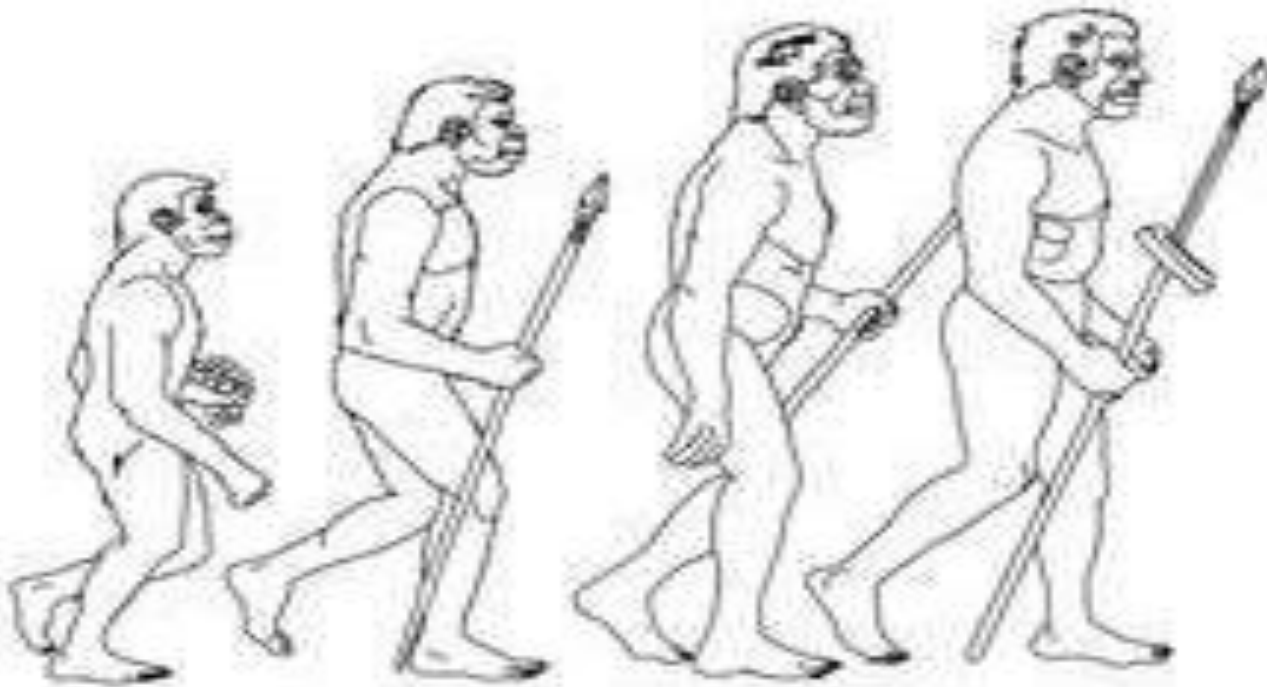
5. Taller de Dibujo al Aire Libre:

6. - Descripción:Organizar una salida al aire libre donde los estudiantes puedan observar animales en su hábitat natural (parque, zoológico, reserva natural) y realizar bocetos rápidos de lo que ven.

- Objetivo:Fomentar la observación directa y la apreciación de la naturaleza, así como practicar habilidades de dibujo en tiempo real.

Estas actividades no solo permitirán a los estudiantes desarrollar sus habilidades artísticas, sino que también les ofrecerán oportunidades para conectar conceptos de biología y medio ambiente con su expresión creativa.





FUENTES DE CONSULTA:

Conocimientos previos.

Guías institucionales.

INTERNET.

