



INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL

"NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN"

LENGUAZQUE CUNDINAMARCA

Aprobación Oficial Según Resolución N° 00917 de febrero 06 de 2009

Resolución de Integración N° 2568 de junio 02 de 2005

Ampliación de la Prestación del Servicio Educativo a nivel de

Media Técnica Según resolución N° 009663 de diciembre 26 de 2014

NIT: 832.002.867-6

BANCO DE TALLERES N° 6

ASIGNATURA: MATEMATICAS -GEOMETRIA

DOCENTES:

GRADO: PRIMERO

TRIMESTRE: 1

DESEMPEÑO:

Realiza composiciones y descomposiciones de números de dos dígitos en términos de la cantidad de "dieces" y de "unos" que los conforman.

Grupa objetos de su entorno de acuerdo con las semejanzas y las diferencias en la forma y en el tamaño y explica el criterio que utiliza. Por ejemplo, si el objeto es redondo, si tiene puntas, entre otras características.

EJE TEMÁTICO: LA DECENA

NUMEROS DEL 10 AL 19

RELACIONES DE ORDEN (< , > O =).

SOLIDOS GEOMETRICOS LA ESFERA.

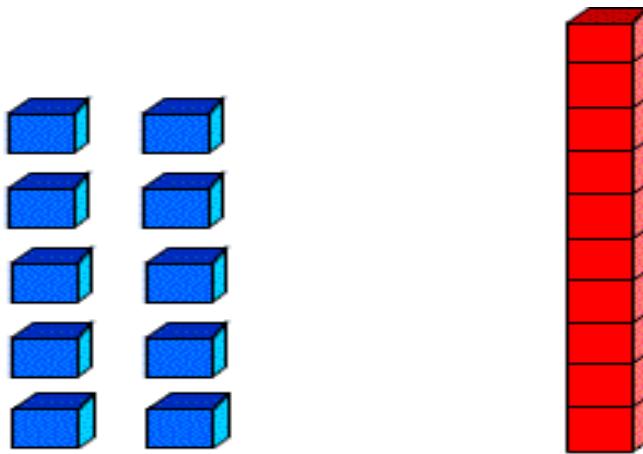
OBSERVACIONES DEL ÁREA: queridos estudiantes se les recomienda realizar su guía teniendo en cuenta las indicaciones de cada uno de sus docentes, cumplir con los tiempos estipulados según cronograma y comunicarse con sus docentes ante cualquier inquietud. También se les pide el favor de realizar sus actividades ustedes mismos bajo la supervisión de un adulto, esto facilitara su aprendizaje...

REFERENTE TEÓRICO

LA DECENA

10 unidades forman una decena. Recordemos que las unidades se representan con la letra (**u**) y las decenas se representan con la letra (**d**).

Entonces: **10 u = 1 d** (diez unidades igual a una decena)



$$\textbf{10 unidades} \quad = \quad \textbf{1 decena}$$

1.2 NUMEROS HASTA 19 (FAMILIA DEL 10)

Cuando hay más de 10 unidades se agrupan las decenas y quedan algunas unidades sueltas. En la siguiente imagen la regleta más larga representa **diez elementos**, es decir, **una decena** y los cuadros pequeñitos representan **una unidad**.

10		10	Diez
11		$10 + 1 = 11$	Once
12		$10 + 2 = 12$	Doce
13		$10 + 3 = 13$	Trece
14		$10 + 4 = 14$	Catorce
15		$10 + 5 = 15$	Quince
16		$10 + 6 = 16$	Dieciseis
17		$10 + 7 = 17$	Diecisiete
18		$10 + 8 = 18$	Dieciocho
19		$10 + 9 = 19$	Diecinueve

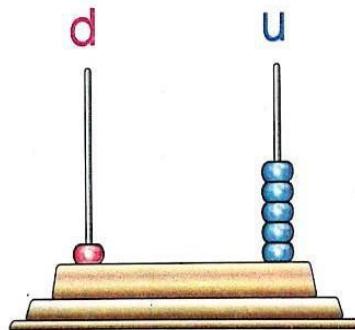
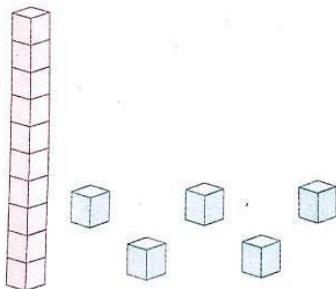
Los números de dos cifras se pueden representar de tres formas:

Observa cómo se representa el número 15 en las diferentes representaciones:

Con regleta

Con el ábaco

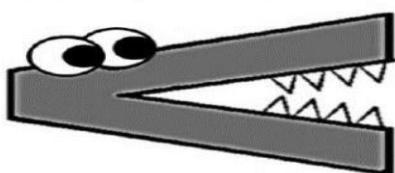
En la tabla de posición



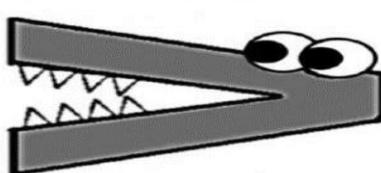
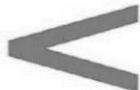
d	u
1	5

1.3 RELACIONES DE ORDEN (<, > o =).

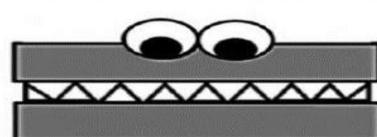
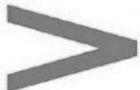
Recordemos los signos usados para comparar cantidades.



MENOR QUE



MAYOR QUE



IGUAL QUE



Cuenta las cantidades, escríbelas y escribe si es menor que, mayor que o igual que.

Recuerda: > mayor que < menor que = igual Cuando se comparan dos números puede suceder que:

El primero sea igual al segundo.

Ejemplo: **18 = 18** (dieciocho es **igual a** dieciocho)

El primero sea mayor que el segundo.

Ejemplo: **19 > 14** (diecinueve es **mayor que** catorce)

El primero sea menor que el segundo.

Ejemplo: **12 < 16** (doce es **menor que** dieciséis).

NOTA: recordemos que se debe comparar la primera cantidad con respecto a la segunda, es decir, se mira si el primer número o cantidad es **mayor que** >, **“menor que”** < o **“igual a”** =, que el segundo número o cantidad.

LA ESFERA GEOMÉTRICA

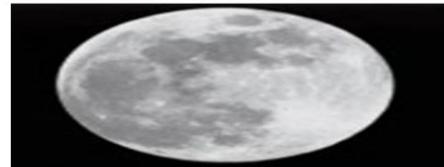
Una **esfera** es un semicírculo que gira sobre su propio diámetro, es decir, una figura lisa que carece de lados y esquinas.

En **geometría**, una superficie esférica es una superficie de revolución formada por el conjunto de todos los puntos del espacio que equidistan de un punto llamado centro. ... **Esfera** proviene del término griego σφαῖρα, sphaira, que **significa** pelota (**para jugar**).

¿Qué es un esfera?



Una ESFERA es un cuerpo geométrico encerrado en una superficie redonda



Características de la esfera

Los puntos en la **esfera** son toda la misma distancia de un punto fijo.

Los contornos y las secciones del plano de la **esfera** son círculos.

La **esfera** tiene anchura constante y circunferencia constante.

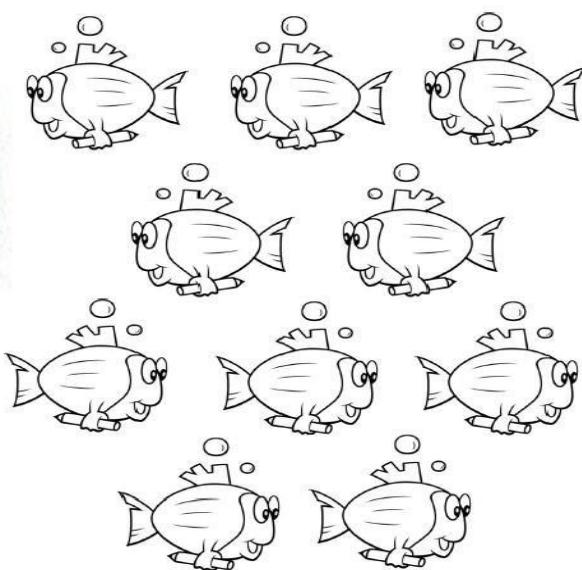
REFERENTE OPERACIONAL (SABER HACER)

1. Decora el número diez (10), repisa con color la palabra diez y colorea la decena de peces.

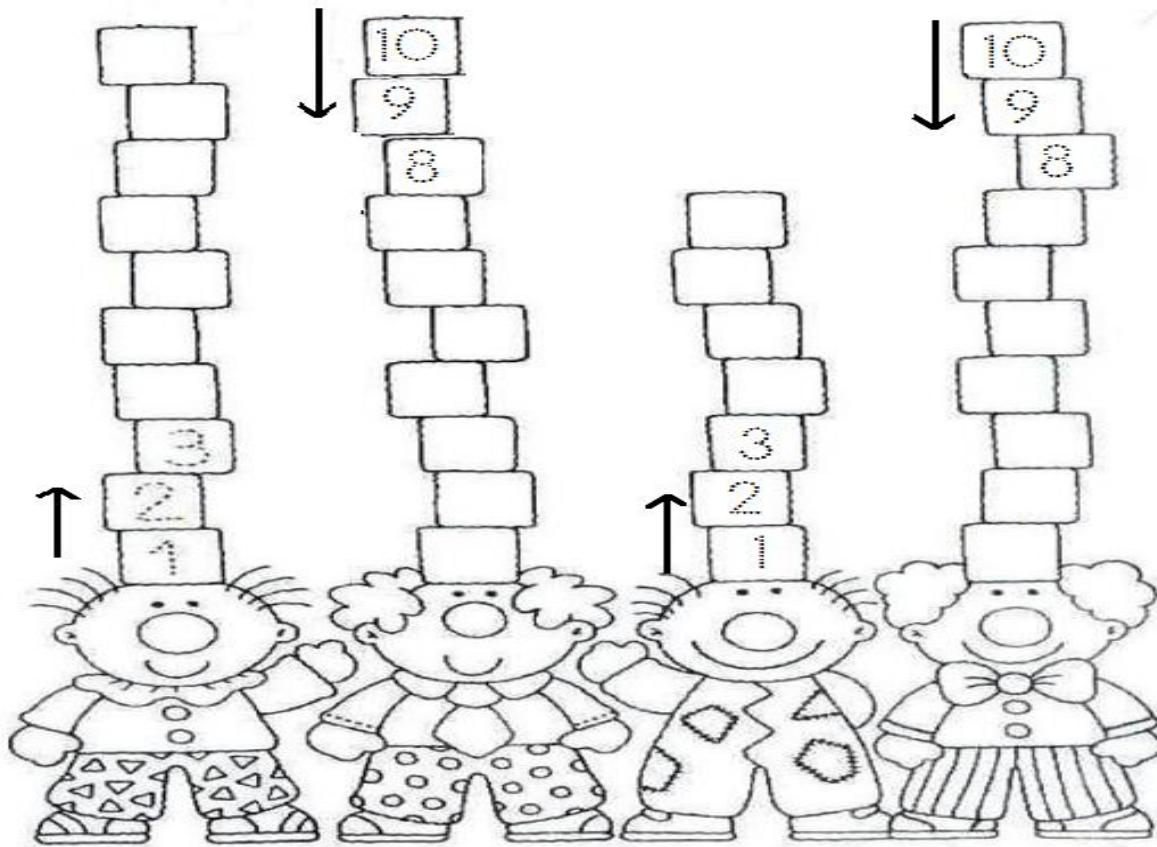
10

DIEZ

diez



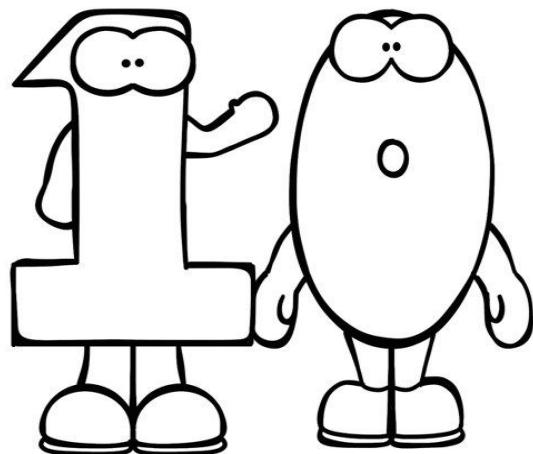
2. Complete las series de números de manera ascendente ↑ y descendente ↓ según corresponda y luego coloree solo los payasos que tienen una decena de cubos sobre su cabeza:



3. Completa los números de 10 a 19 en el cuadro pequeño y en la línea de enfrente escriba en palabra el nombre de cada número, colorear el 10.

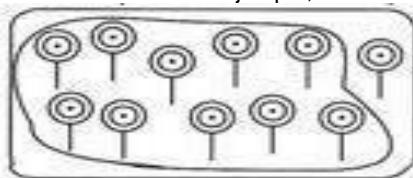
FAMILIA DEL 10

Imágehes
Educativas.com



$10+0=$	
$10+1=$	
$10+2=$	
$10+3=$	
$10+4=$	
$10+5=$	
$10+6=$	
$10+7=$	
$10+8=$	
$10+9=$	

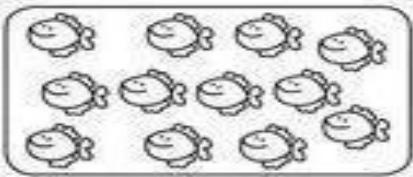
4. Utilizando diferentes colores encierra una decena en cada caso y completa en la tabla de posición el número de elementos teniendo en cuenta el ejemplo, colorear.



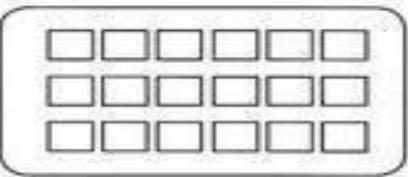
D	U
1	1
1	1



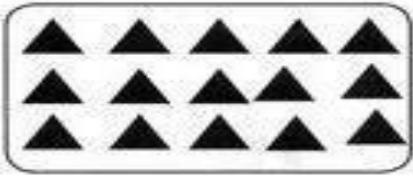
D	U



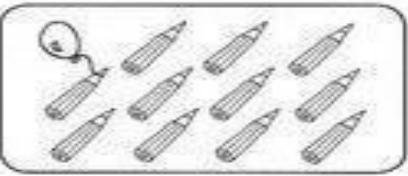
D	U



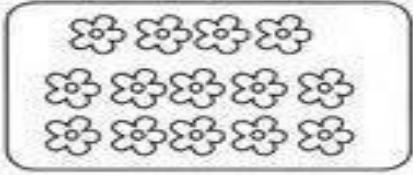
D	U



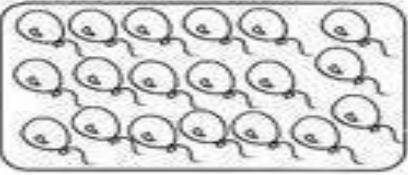
D	U



D	U



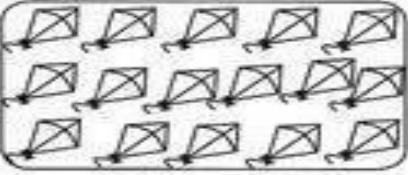
D	U



D	U



D	U



D	U

5. Colocar el signo “mayor que” >, “menor que” < o “igual a” =, en el cuadrito según corresponda.

$10 \quad \square \quad 15$

$16 \quad \square \quad 13$

$18 \quad \square \quad 14$

$11 \quad \square \quad 17$

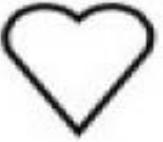
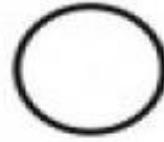
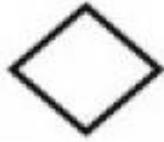
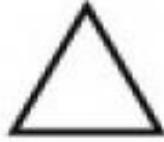
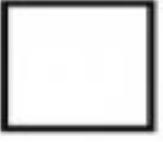
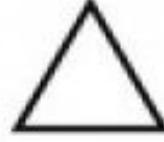
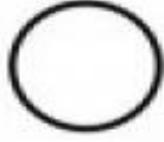
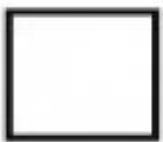
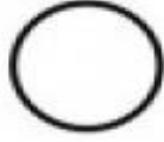
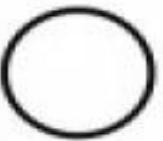
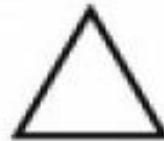
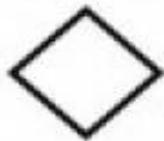
$12 \quad \square \quad 12$

$19 \quad \square \quad 10$

$13 \quad \square \quad 15$

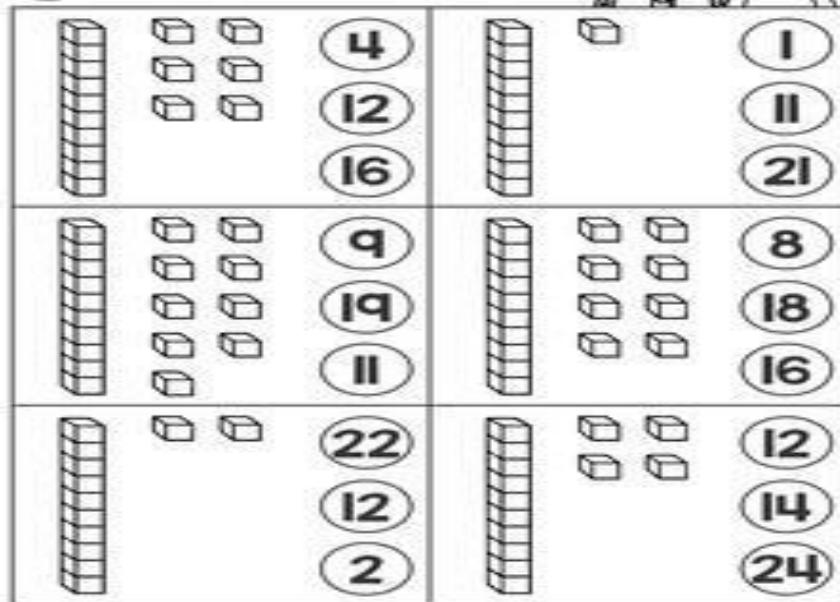
$18 \quad \square \quad 19$

6. Coloree de rojo las figuras esféricas.



EVALUACIÓN (SABER SABER)

1. Colorea las regletas que representan las decenas con rojo y las que representan las unidades con azul, luego tacha el número correcto, según corresponda.



2. Rodea el número mayor en cada pareja de números y luego ordena los números de menor a mayor:

RODEA EL NUMERO MAYOR DE CADA PAREJA:

$15 - 7$

$10 - 20$

$12 - 8$

$1 - 16$

$9 - 19$

$11 - 12$

$14 - 18$

$16 - 6$

$13 - 17$

$5 - 13$

$15 - 18$

$11 - 19$

ORDENA LOS NÚMEROS DE MENOR A MAYOR:

$8 - 13 - 16 - 5 - 19 - 11$

..... < < < <

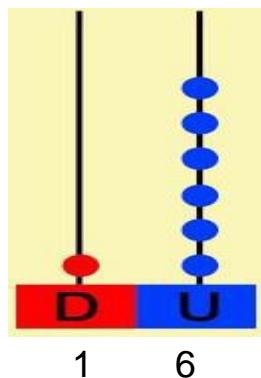
3. Escribir en orden y de forma ascendente los números de 0 a 19, escribo la decena con rojo los demás con lápiz.

4. Representa en el ábaco cada número indicado:

- 1 decena y 2 unidad
- 1 decena y 5 unidades
- 1 decena y 7 unidades
- 1 decena y 9 unidades

Observa el ejemplo:

1 decena y 6 unidades



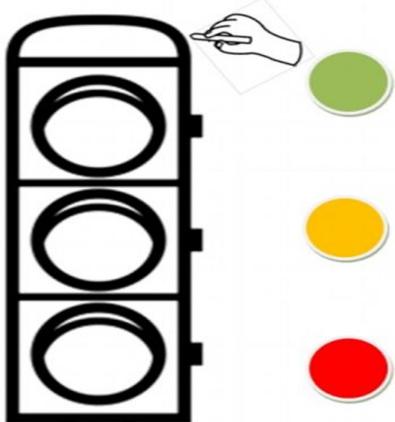
$$1 + 6 = 16 \text{ dieciséis}$$

1 6

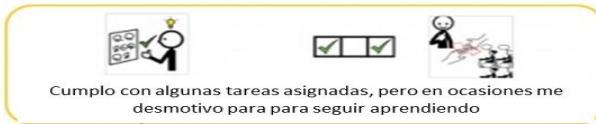
5. Elaborar una esfera en material reciclable, NO DIBUJADA, y tomarle una foto para la evidencia adjunta al taller de matemáticas.

REFLEXIÓN

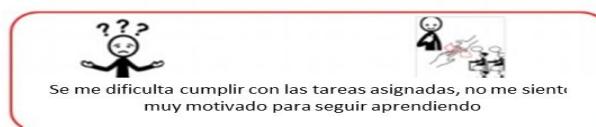
Colorea de verde, naranja o rojo, de acuerdo a tu experiencia con este taller:



Cumplo con mis tareas asignadas y me siento motivado para seguir aprendiendo



Cumplo con algunas tareas asignadas, pero en ocasiones me desmotivo para seguir aprendiendo



Se me dificulta cumplir con las tareas asignadas, no me siento muy motivado para seguir aprendiendo



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL
“NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN”
LENGUAZQUE CUNDINAMARCA**

Aprobación Oficial Según Resolución N° 00917 de febrero 06 de 2009
Resolución de Integración N° 2568 de junio 02 de 2005
Ampliación de la Prestación del Servicio Educativo a nivel de
Media Técnica Según resolución N° 009663 de diciembre 26 de 2014
NIT: 832.002.867-6

BANCO DE TALLERES N°6

ASIGNATURA: Español

DOCENTES:

GRADO: Primero

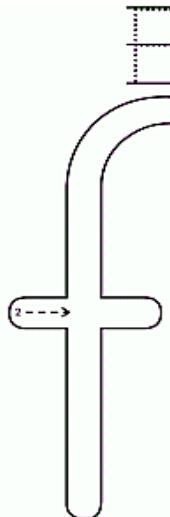
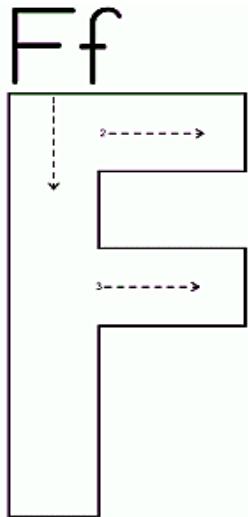
PERIODO: Primer Trimestre

DESEMPEÑO: Realiza trazos de las letras F y B siguiendo instrucciones.

EJE TEMÁTICO: El uso de las letras F y B

OBSERVACIONES DEL ÁREA: Se recomienda que con la ayuda de los papitos cada niño realiza las siguientes actividades para crear un compromiso y una responsabilidad para la realización de dichas guías.

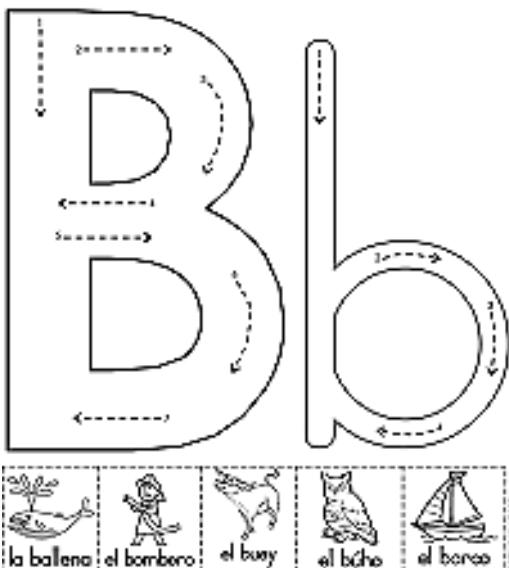
REFERENTE TEÓRICO



*tu papá toma filete no patatas,
la mamá da tomate a su bebé,
la osa no fuma ni bebe,
la mona se sube a la rama,
la rana se sube a una seta,
la nena da una bebida a su tía,
la sopa de tomate sabe buena*



Bb



Bb



babero



caballo



bebé

6



bigote



boca



bufanda

la bota rota de papá,

la oso se sube a la moto de papá,

tu mamá no toma nada de bebida,

mi bebé tiene pelo,

su bebé no toma tomate ni nata

toma sopa,

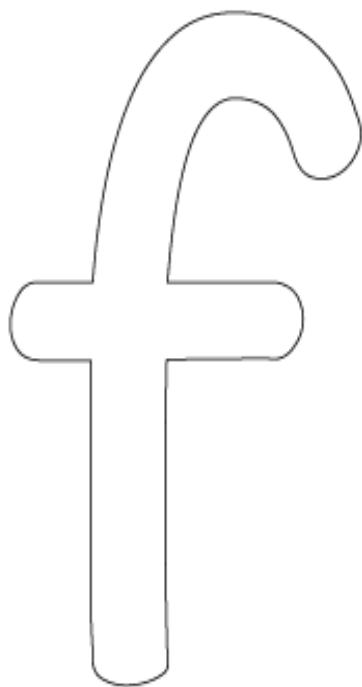
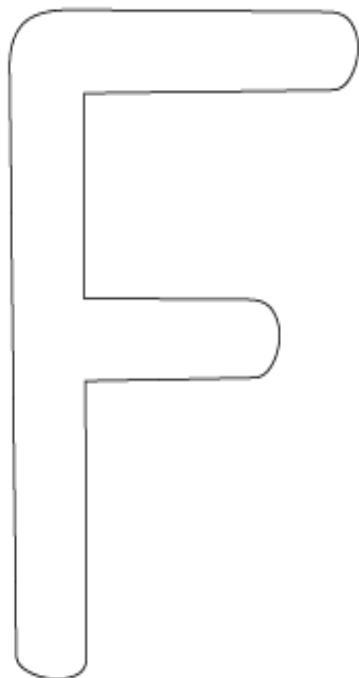
la rana se sube a esa seta,

la rata no tiene moto tiene una rata,

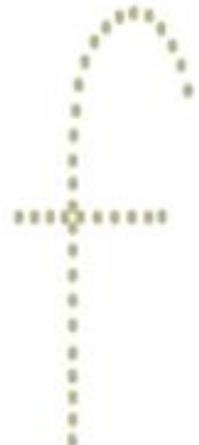
la tía no toma sopa ni bebe nada

REFERENTE OPERACIONAL (SABER HACER)

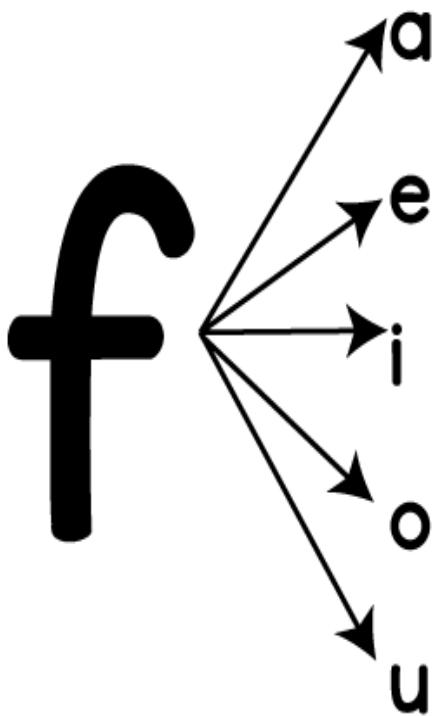
- Pinta con tempera las letras F mayúsculas y f minúsculas.



- Repasa las líneas punteadas de la F mayúsculas y la f minúsculas.



3. Relaciona cada dibujo con su silaba inicial.



familia

Felipe

filete

foca

fuente



4. Repasa y escribe las silabas fa, fe, fi, fo, fu

fa fe fi fo fu

fa fe fi fo fu

5. Colorea el circulo donde se encuentra la sílaba que contenga la f.

foto 

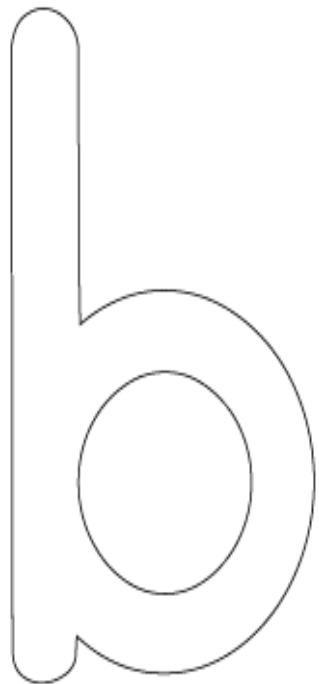
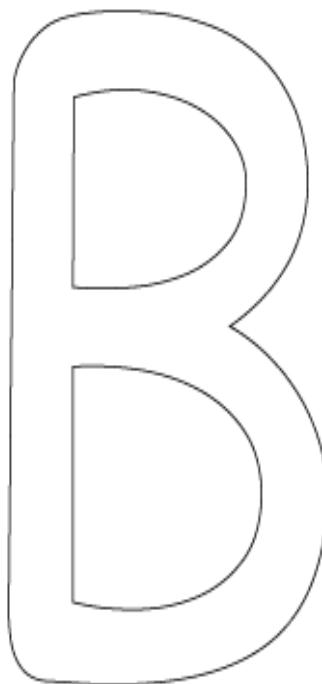
sofá 

filete 

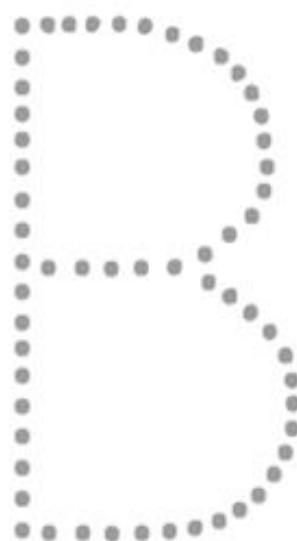
elefante 

café 

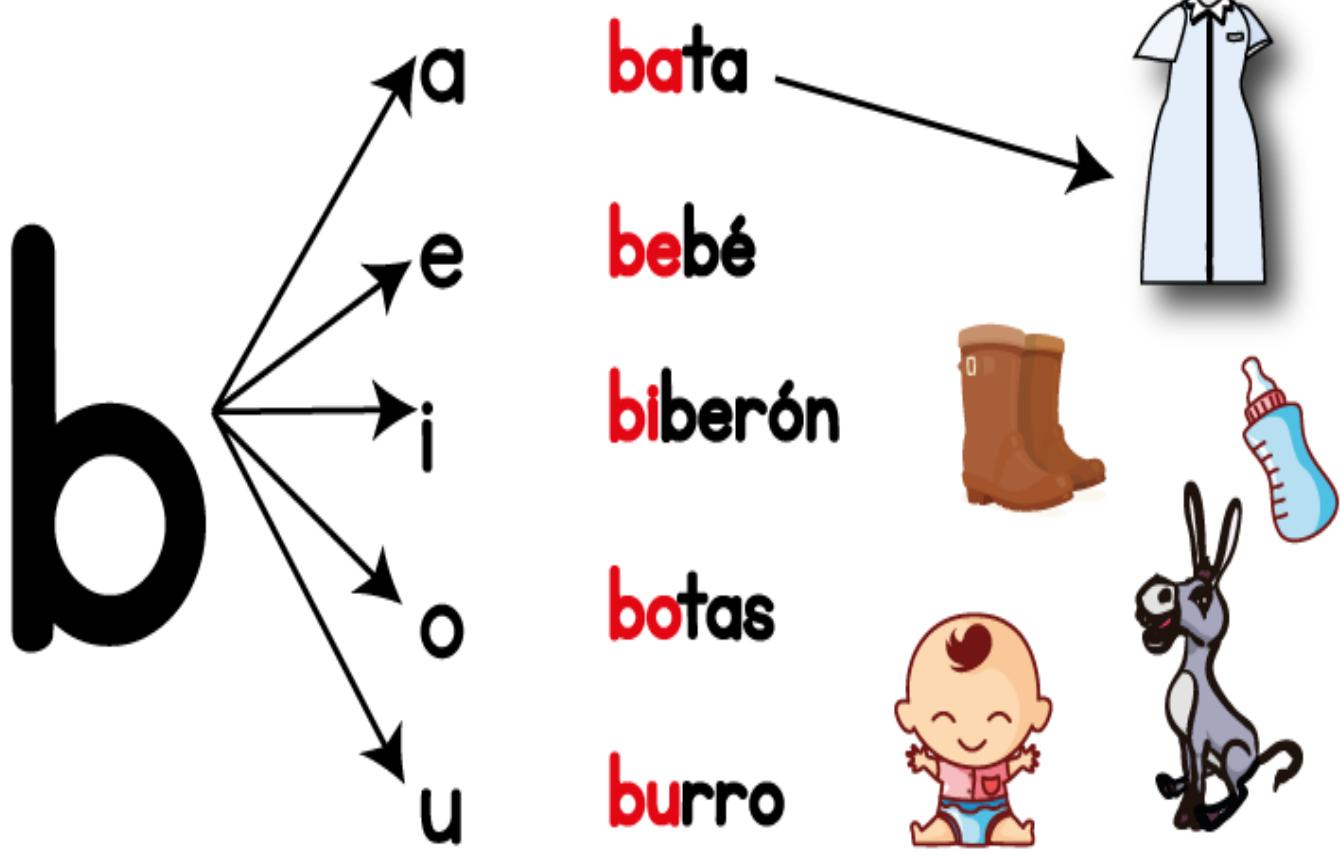
6. Decora con viruta de lápiz las letras B mayúsculas y b minúsculas



7. Repasa las líneas punteadas de la B mayúscula y la b minúscula.



8. Relaciona cada dibujo con su silaba inicial



9. Repasa y escribe las silabas ba, be, bi, bo, bu.

ba be bi bo bu

ba be bi bo bu

10. Escribe los nombres de los dibujos













EVALUACIÓN (SABER SABER)

1. Ordena las silabas y forma la palabra.

fan

ma

tas

li

Fe

pe

li

no

fe

fa

lia

mi

2. Lee cada palabra y luego haz un dibujo en el recuadro.

falda

feo

familia

foto

fideos

sofá

3. Pinta las palabras que contengan f.

fuego	nene	Ana	Felipe
Delia	foco	Nadia	sandía
falda	feo	alfiler	Saúl
diente	mapa	mesa	fideos

4. Ordena las palabras para formar la frase.

mal. batido sabe El

El toma biberón. bebé

es Bea buena.

5. Subraya las palabras que tengan el mismo sonido final que el modelo.

ba

bo

be

bala

loba

alba

nabo

bote

lobo

biberón

bebé

benito

1. Busca en la siguiente sopa de letras.



bata



balón



botas



lobo



bebé



bote



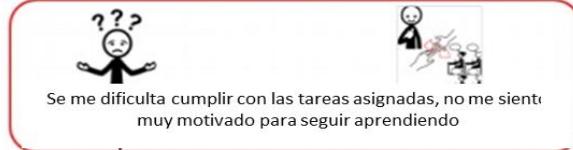
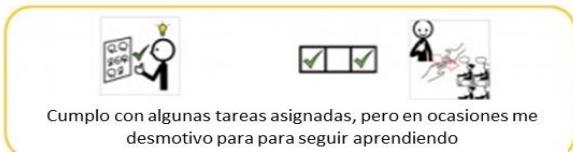
bastón



embudo

REFLEXIÓN

Colorea de verde, naranja o rojo, de acuerdo a tu experiencia con este taller:





INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL

"NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN"

LENGUAZQUE CUNDINAMARCA

Aprobación Oficial Según Resolución N° 00917 de febrero 06 de 2009

Resolución de Integración N° 2568 de junio 02 de 2005

Ampliación de la Prestación del Servicio Educativo a nivel de

Media Técnica Según resolución N° 009663 de diciembre 26 de 2014

NIT: 832.002.867-6

BANCO DE TALLERES N° 6

ASIGNATURA: C. Naturales

DOCENTES:

GRADO: Primero

PERÍODO: Primero

DESEMPEÑO: identifica cambios y cuidados del cuerpo humano

EJE TEMÁTICO: El cuidado y cambios de cuerpo

OBSERVACIONES DEL ÁREA: Tener en cuenta las indicaciones dadas en cada numeral. Enviar evidencias si lo requiere la guía.

Hacer el encabezamiento del taller (nombre, grado, área y # del taller) este aspecto lo debe tener en cuenta para todas las áreas

REFERENTE TEÓRICO

El cuidado y cambios de cuerpo

Para tener un cuerpo sano, debes seguir ciertas normas: comer alimentos nutritivos (frutas, vegetales, carne y leche), bañarte

diariamente, cepillar tus dientes después de cada comida, lavar tus manos antes de comer y dormir entre 8 y 10 horas

Al crecer, nuestro cuerpo cambia. Nos hacemos más fuertes y

podemos hacer cosas que no hacíamos cuando éramos bebés.

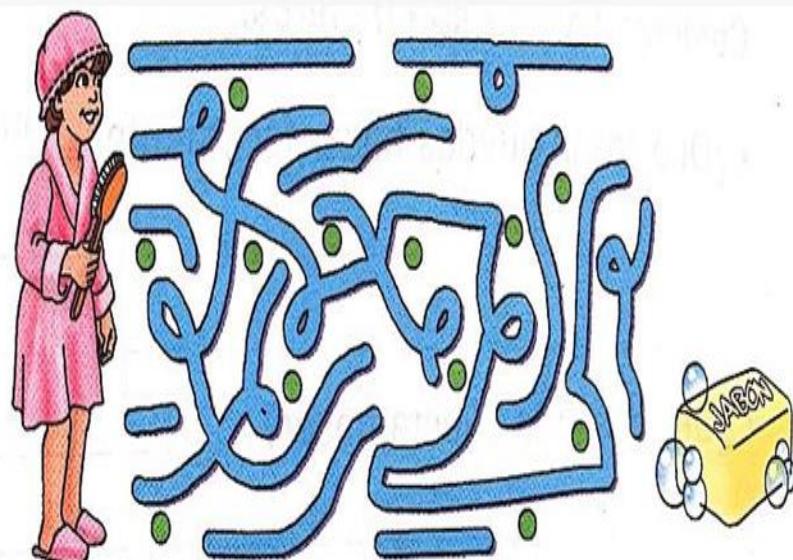
REFERENTE OPERACIONAL (SABER HACER)

1. Marca con un ✓ las acciones que son buenas para tu cuerpo, y una X las que son dañinas.

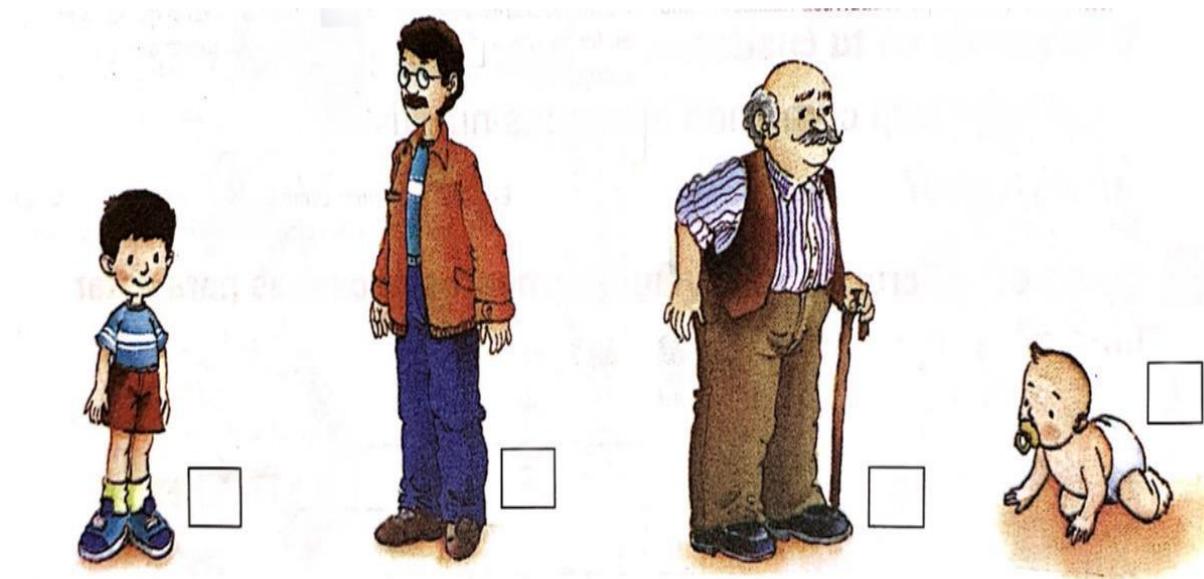


2. Lee y aprende el siguiente verso, después ayuda a Juanita a llegar al jabón.

Se baña la gata,
se baña el gorrión.
Yo también me baño,
con agua y jabón.



3. Ordena la secuencia de menor a mayor colocando los números de 1 a 4 según la edad de cada persona.

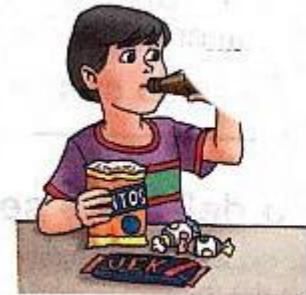


4. Une con una línea cada objeto con su dueño

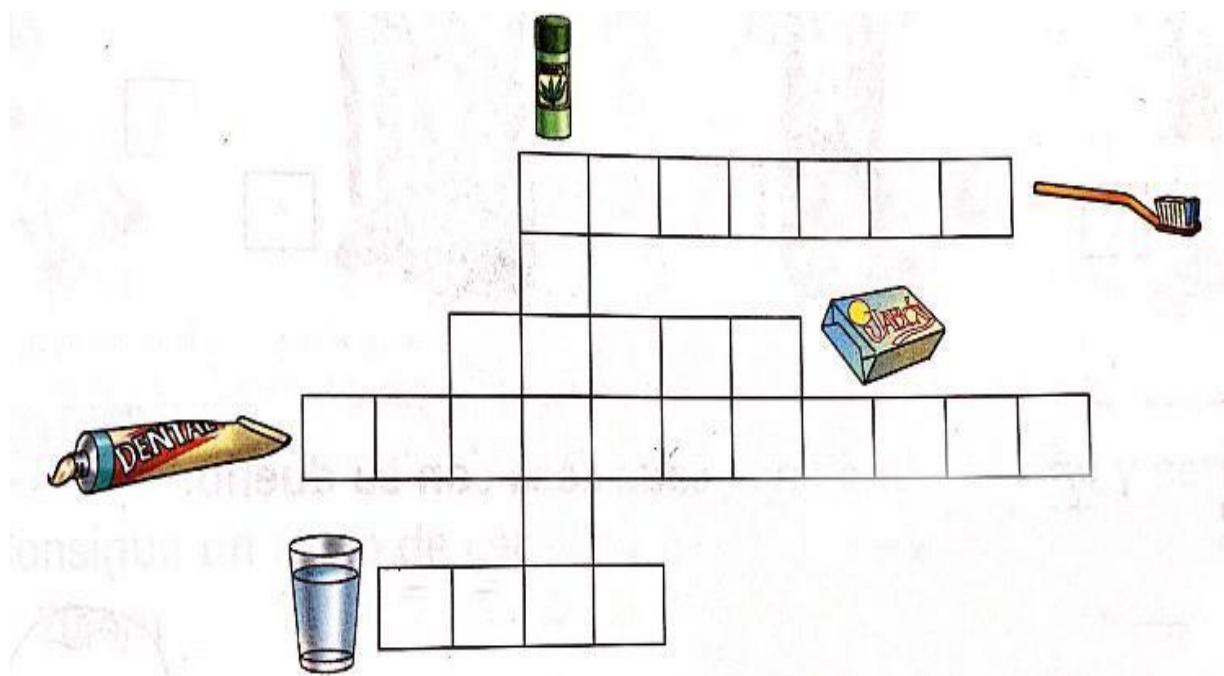


EVALUACIÓN (SABER SABER)

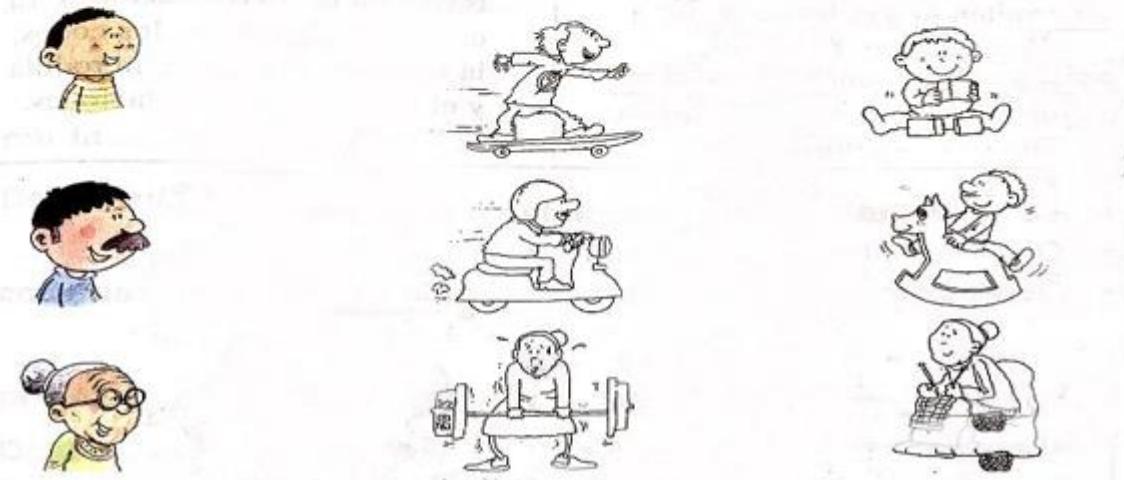
1. Observa con atención, encierra a quien está comiendo alimentos nutritivos y responde ¿Por qué?



2. Completa el crucigrama ¿Qué elementos necesitas para estar limpio?



3. Colorea lo que puede hacer cada personaje de acuerdo con su edad. Luego, dibuja en tu cuaderno dos cosas que haces ahora y que no podías hacer cuando eras bebé.



REFLEXIÓN

Colorea de verde, naranja o rojo, de acuerdo a tu experiencia con este taller:



--	--	--

Cumplo con mis tareas asignadas y me siento motivado para seguir aprendiendo



--	--	--

Cumplo con algunas tareas asignadas, pero en ocasiones me desmotivo para seguir aprendiendo



--	--

Se me dificulta cumplir con las tareas asignadas, no me siento muy motivado para seguir aprendiendo

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL****"NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN"****LENGUAZQUE CUNDINAMARCA**

Aprobación Oficial Según Resolución N° 00917 de febrero 06 de 2009

Resolución de Integración N° 2568 de junio 02 de 2005

Ampliación de la Prestación del Servicio Educativo a nivel de

Media Técnica Según resolución N° 009663 de diciembre 26 de 2014

NIT: 832.002.867-6

BANCO DE TALLERES N° 6**ASIGNATURA: RELIGION-ETICA Y VALORES****DOCENTES:****GRADO: PRIMERO****TRIMESTRE: 1****DESEMPEÑO:**

1. Conozco las diferentes formas de cuidar la vida, (física y moral)
2. Entiendo los efectos de ser obediente.
3. Expresar sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes, demostrar aprecio hacia sí mismo y los demás, mediante el reconocimiento del otro, repitiendo espacio y diferencias.

EJE TEMÁTICO:

1. El arca de Noé. Dios ama a todos los animales.
2. Buenos hábitos de vida sana.

OBSERVACIONES DEL ÁREA: queridos estudiantes se les recomienda realizar su guía teniendo en cuenta las indicaciones de cada uno de sus docentes, cumplir con los tiempos estipulados según cronograma y comunicarse con sus docentes ante cualquier inquietud. También se les pide el favor de realizar sus actividades ustedes mismos bajo la supervisión de un adulto, esto facilitara su aprendizaje...

REFERENTE TEÓRICO

EL ARCA DE NOÉ (DIOS AMA A TODOS LOS ANIMALES). CON AYUDA DE MIS PADRES LEO LA CORTA HISTORIA DEL ARCA DE NOÉ

Hace miles de años, mucho después de que Adán y Eva llegasen a la Tierra, los hombres y mujeres se habían vuelto malos y egoístas. Decían mentiras y robaban. Dios, al ver esto, decidió limpiar el planeta de toda aquella maldad para que la vida volviese a comenzar.

De entre todas las personas, solo vio a un hombre justo y bueno. Era Noé y una noche Dios le habló en sueños. Le dijo que iba a mandar un diluvio a la Tierra para borrar toda señal de vida pero que él y tu familia podrían salvarse. Para ello, le pidió que construyera un arca enorme para meter a una pareja de cada animal que existía en la Tierra. Estando en la barca, en esa arca que Noé tuvo que construir con sus propias manos, podrían sobrevivir cuando llegase el diluvio.

Cuando Noé empezó a construir el arca, con ayuda de sus hijos, la gente se burlaba de ellos y les decían que no hacía falta porque llevaban años sin lluvia. Él les decía que se acercaba un diluvio inmenso, pero nadie le creía, pensaban que estaba loco. El día previsto, Noé abrió las puertas de su arca de par en par. De todos los rincones del mundo, empezaron a llegar animales, tanto machos como hembras. De todos los tamaños y colores.

Cuando estuvieron todos en el barco, Noé subió también a su familia. Al momento empezó a llover. El diluvio duró cuarenta días y cuarenta noches. El agua cubrió ciudades, pueblos y montañas. Cuando el diluvio terminó, Noé soltó una paloma blanca para que explorase el lugar al que habían llegado. Las aguas bajaron y la paloma volvió con una rama de laurel en su pico. Era una señal de que se podían bajar del arca con seguridad. Los animales salieron en tropel y repoblaron la Tierra. Noé y su familia encendieron

una hoguera para dar las gracias y al momento, como agradecimiento, apareció un arco iris en el cielo.



BUENOS HÁBITOS DE VIDA SANA.

Llamamos hábitos saludables a todas aquellas conductas que tenemos asumidas como propias en nuestra vida cotidiana y que inciden positivamente en nuestro bienestar físico, mental y social. Determinan la presencia de factores de riesgo y/o de factores protectores para el bienestar.

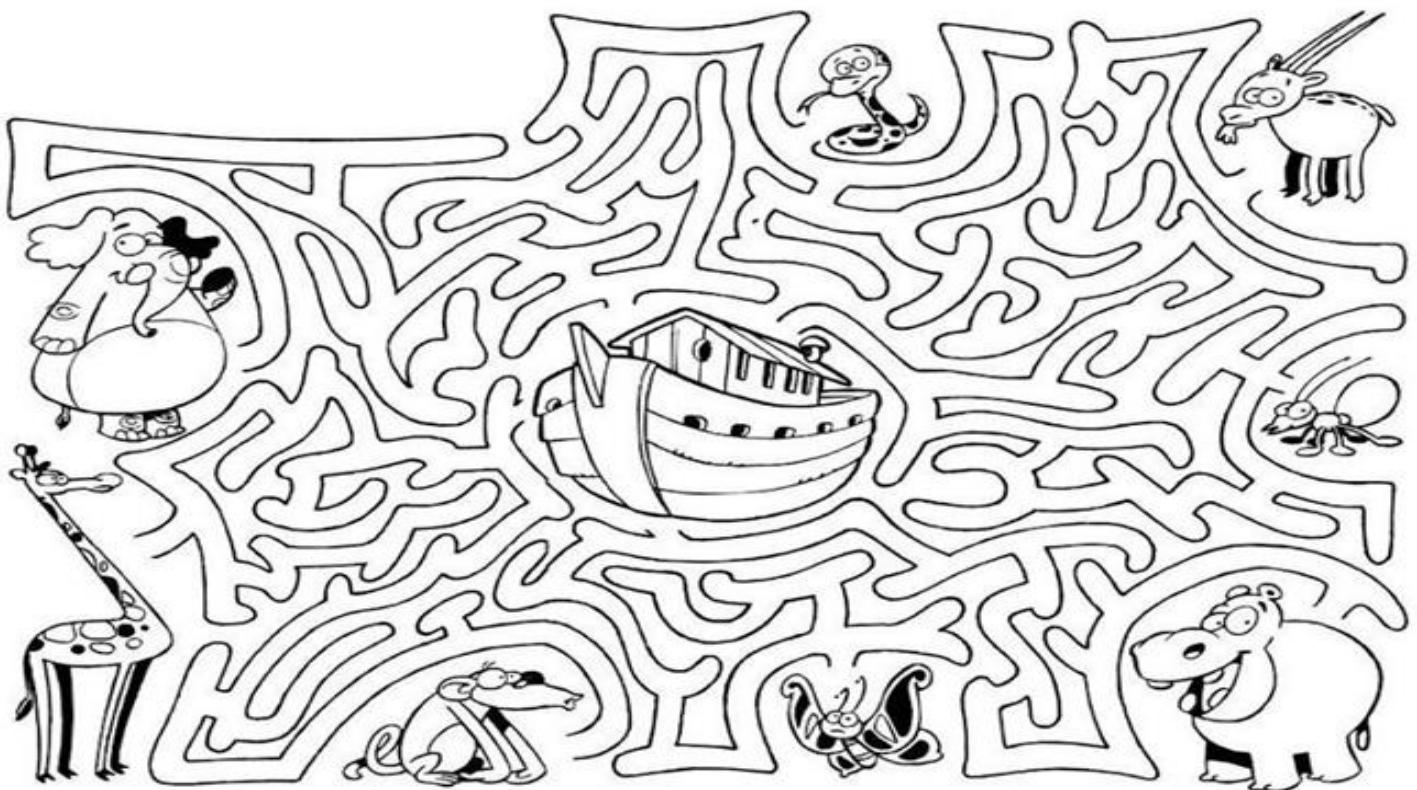
Los estilos de vida/hábitos de vida saludables tienen gran importancia en la promoción de la salud y en la prevención de la enfermedad mental en general, no solo en la depresión. Los hábitos de vida saludable pueden resumirse en los siguientes:

- 1. Consumir una dieta equilibrada.
- 2. Tener una higiene personal (incluida la higiene bucal) adecuada.
- 3. Tener un patrón y una calidad de sueño óptimo.
- 4. Realizar actividad física.

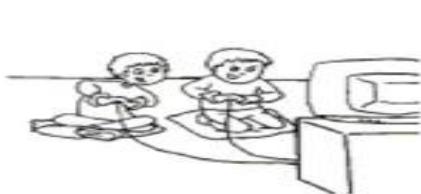


REFERENTE OPERACIONAL (SABER HACER)

1. Encuentra el camino correcto que debe llevar cada animalito para llegar al Arca de Noé sin obstáculos, colorea cada camino de un color diferente:

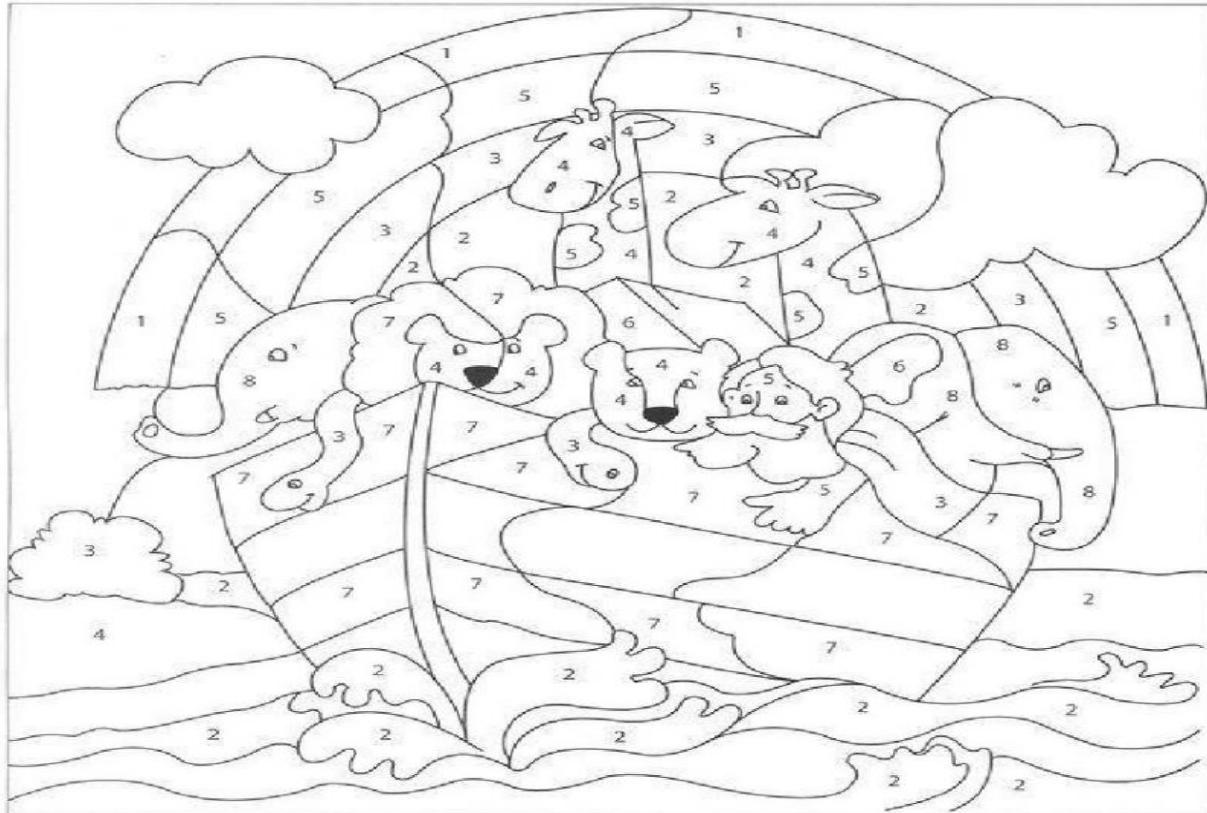


2. Teniendo en cuenta la historia del Arca de Noé leída por sus padres, realice un dibujo y escriba una corta frase referente al tema.
3. Colorea los niños que hacen cosas buenas por su salud:



EVALUACIÓN (SABER SABER)

1. Colorea el Arca de Noé, teniendo en cuenta las pistas de la parte de abajo:



1: ROJO

2: AZUL

3: VERDE

4: AMARILLO

5: NARANJA

6: ROSA

7: MARRÓN

8: GRIS

2. De revistas o periódicos recorta y pega imágenes de alimentos y clasifícalos en la tabla según correspondan

ALIMENTOS SANOS (QUE APORTAN A UNA VIDA SANA)	ALIMENTOS CHATARRA (QUE AFECTAN UNA VIDA SANA)

REFLEXIÓN

Colorea de verde, naranja o rojo, de acuerdo a tu experiencia con este taller:



INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL

"NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN"

LENGUAZQUE CUNDINAMARCA

Aprobación Oficial Según Resolución N° 00917 de febrero 06 de 2009

Resolución de Integración N° 2568 de junio 02 de 2005

Ampliación de la Prestación del Servicio Educativo a nivel de

Media Técnica Según resolución N° 009663 de diciembre 26 de 2014

NIT: 832.002.867-6

BANCO DE TALLERES N°6

ASIGNATURA: Tecnología

DOCENTES:

GRADO: Primero

PERIODO: Primer Trimestre

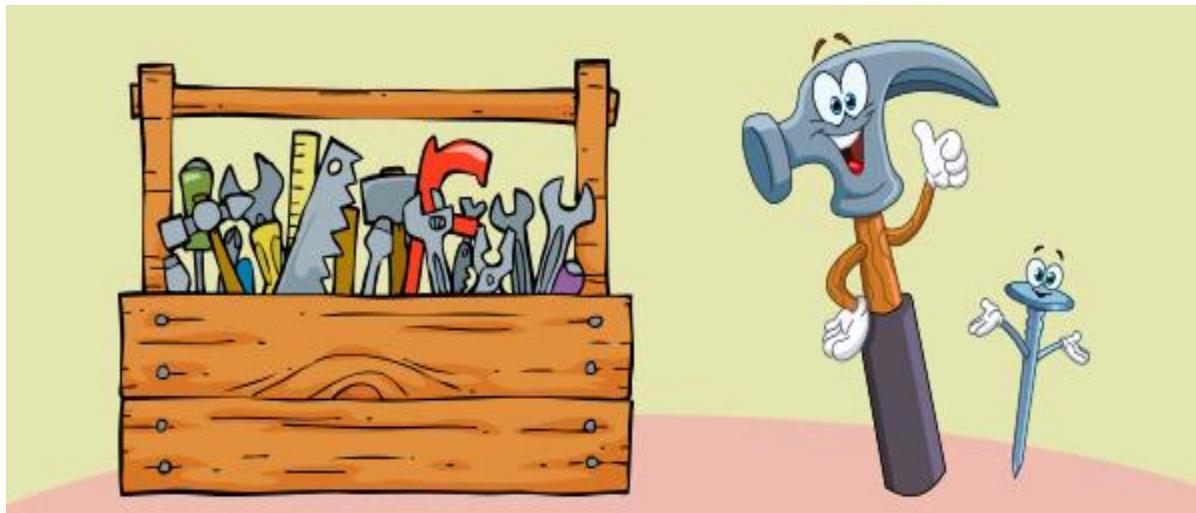
DESEMPEÑO: Reconozco productos tecnológicos de su entorno cotidiano utilizados en la escuela y el hogar y los utilizo de forma segura y apropiada

EJE TEMÁTICO: La herramienta. Diferentes herramientas para transformar materiales. Manejo seguro de herramientas y materiales de uso cotidiano.

OBSERVACIONES DEL ÁREA: Se recomienda que con la ayuda de los papitos cada niño realiza las siguientes actividades para crear un compromiso y una responsabilidad para la realización de dichas guías.

REFERENTE TEÓRICO

LA HERRAMIENTA



Una herramienta es un utensilio elaborado con la finalidad de hacer más sencillo y facilitar la elaboración de una tarea o actividad mecánica que debe ser realizada con la aplicación de energía y fuerza correcta. La palabra herramienta se origina del latín ferramenta.



Las herramientas suelen estar compuestas por materiales resistentes como el hierro, madera, fibras, plástico etc. y de esta manera son más duraderas e incluso facilitan diversos tipos de trabajos tanto mecánicos como artesanales.

Existe gran diversidad de herramientas y cada una de ellas cumple con una o más funciones, pues generalmente, aunque en principio estén destinadas a ser utilizadas para una actividad en específico, las mismas también pueden ser empleadas en diversas tareas.



Las herramientas han sido elaboradas por el ser humano desde la época de la prehistoria, desde las más herramientas sencillas hasta las más complejas y modernas que se conocen en la actualidad con el fin de facilitar la realización de diversas tareas.

Las primeras herramientas utilizadas por el hombre fueron las piedras, los huesos y palos que eran empleados para la cacería, hacer fuego e incluso para limpiar las presas cazadas.



Estas herramientas han sido modificadas en formato y función conforme ha evolucionado el ser humano. Por ello, de las herramientas más simples han surgido las más complejas y especializadas.

TIPOS DE HERRAMIENTAS

Existe una amplia cantidad de herramientas según su función, pero en términos generales se puede clasificar de manera muy sencilla como: herramientas manuales y herramientas mecánicas.

Las **herramientas manuales** son las que su utilizan aplicando fuerza muscular, es decir, directamente del brazo y la mano de quien la utilice y sin hacer uso de la energía eléctrica. Entre estas herramientas se pueden nombrar: **el martillo, los destornilladores, las pinzas, diversos tipos de llaves, la palanca, la lima, etc.** Las herramientas manuales suelen ser muy utilizadas en diversas actividades artesanales. Por ejemplo, las personas que trabajan con madera y en ella hacen diversas siluetas o tallados, emplean como herramienta la gubia, la sierra, el formón y demás herramientas necesarias.

Las **herramientas mecánicas** funcionan a través de la energía eléctrica y/o motor o máquina y, realizan tareas mucho más complejas que las herramientas manuales y generalmente son utilizadas en construcciones o en diversos tipos de reparación. Entre ellas **el taladro, el torno, la sierra eléctrica, el gato hidráulico, el esmeril, entre otras.**

Por ejemplo, a lo largo de una remodelación las personas suelen hacer uso de las herramientas mecánicas, no sólo por el tipo de trabajo que debe llevar a cabo, sino porque en muchas ocasiones solo con una

herramienta de estas es que se puede realizar una tarea como abrir un pequeño agujero en la pared para introducir un tornillo.

Las herramientas también se pueden distinguir según su función, bien sea de montaje, sujeción, golpe, unión y medición, corte y trazo.

- Las **herramientas de montaje** son las que se emplean bien sea para apretar o aflojar un objeto, generalmente tornillos. Entre estos están los destornilladores y diversos tipos de llaves manuales.
- Las **herramientas de sujeción** son las que se utilizan para sujetar piezas, entre ellas los alicates y las pinzas.
- Las **herramientas de golpe** son aquellas que se emplean justamente para golpear algo, como el martillo y el mazo.
- Las **herramientas de unión y medición** se utilizan en trabajos más complejos y con los cuales las personas deben tener mayor precaución en su uso, entre estas se nombran las máquinas soldadores y cautines.
- Las **máquinas de corte** se emplean justamente para cortar objetos en diversas piezas según sea necesario. Entre ellas están las sierras manuales o mecánicas, cinceles, tijeras, entre otras.
- Las **herramientas de trazo** son las que se emplean para medir proporciones, como por ejemplo el juego de escuadra, compás, reglas, metros, entre otros.

REFERENTE OPERACIONAL (SABER HACER)

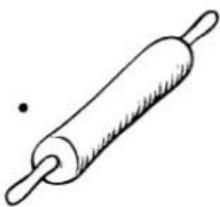
1. Identifica y colorea cuales de las siguientes imágenes corresponden a herramientas manuales.



- Dibuja cinco herramientas manuales que has observado que usan tus papás, hermanos, abuelos o tíos dentro de las labores del hogar. Ahora con ayuda de tus padres escríbelas el nombre y describe su función.
- Busca en una revista, periódico o libro viejo dos herramientas que consideras que son de uso mecánico. Luego con la ayuda de tus padres escribe su nombre y describe su función.

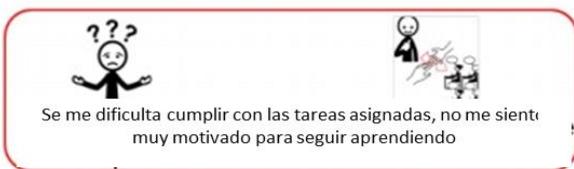
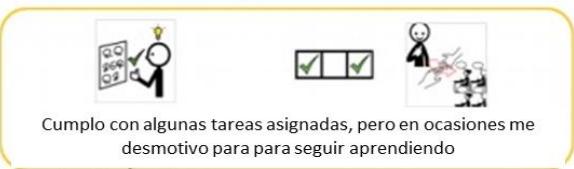
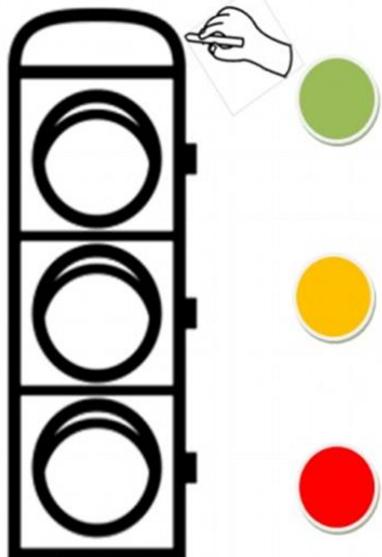
EVALUACIÓN (SABER SABER)

- Responde si es falso o verdadero de acuerdo al enunciado propuesto a continuación. Para indicar que es verdadero dibuja una carita o emoticon feliz y para indicar que es falso dibuja una carita o emoticon triste. No olvides colorearlos!!!
 - Las herramientas manuales se emplean haciendo uso de la fuerza muscular
 - Las primeras herramientas que utilizó el ser humano fueron las piedras, huesos y palos.
 - Las herramientas están diseñadas y creadas con el fin de facilitar la realización de diversas tareas.
 - Las herramientas mecánicas funcionan a través de energía eléctrica, motores o maquinaria.
 - Las herramientas no se pueden emplear en diversas actividades.
 - Consideras que los niños deben jugar con las herramientas de los adultos
 - Las herramientas también se pueden identificar de acuerdo a su función.
 - Podemos considerar que la regla y el lápiz son herramientas de los estudiantes.
 - Las herramientas no son útiles en la escuela o colegio.
 - Podemos considerar que las herramientas son esenciales en las labores
- Une con una linea al trabajador con su herramienta de trabajo, luego dibuja o recorta dos herramientas más que consideres que utiliza cada uno de ellos. No olvides colorear.



REFLEXIÓN

Colorea de verde, naranja o rojo, de acuerdo a tu experiencia con este taller:



INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL

"NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN"

LENGUAZQUE CUNDINAMARCA

Aprobación Oficial Según Resolución № 00917 de febrero 06 de 2009

Resolución de Integración № 2568 de junio 02 de 2005

Ampliación de la Prestación del Servicio Educativo a nivel de

Media Técnica Según resolución № 009663 de diciembre 26 de 2014

NIT: 832.002.867-6

BANCO DE TALLERES N°6

ASIGNATURA: Ed. Física

DOCENTES:

GRADO: Primero

PERIODO: Primero

DESEMPEÑO: Demuestra capacidad para ejecutar de forma combinada las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles

EJE TEMÁTICO: Habilidades motrices

OBSERVACIONES DEL ÁREA: Se recomienda desarrollar las actividades físicas en espacio abierto (patio). Enviar evidencias al docente.

REFERENTE TEÓRICO

Habilidades motrices

¿Qué son las habilidades motrices básicas?

Las habilidades motrices básicas son aquellos movimientos que aparecen de manera natural a medida que vamos creciendo. Son capacidades naturales que posee nuestro cuerpo, como correr, saltar, girar, lanzar, etc. y son la base para el desarrollo de acciones más complejas.

Las habilidades motrices básicas se clasifican en:

1. **Habilidades motrices básicas de locomoción**, son aquellos movimientos que permiten desplazarnos, llevar nuestro cuerpo de un lugar a otro como, por ejemplo, caminar, correr, saltar, trepar, gatear, caminar en cuatro patas, etc.



2. **Habilidades motrices básicas de manipulación**, son aquellos movimientos que puede realizar nuestro cuerpo utilizando artículos o implementos, como, por ejemplo, lanzar, recibir, golpear, batear, patear, etc.



3. **Habilidades motrices básicas de estabilidad**, son aquellas acciones que nos permiten mantener el equilibrio en movimiento o de forma estática, como, por ejemplo, girar, inclinarse, pararse en un pie, etc.



¿Cómo se pueden combinar las habilidades motrices básicas?

Gracias a la maduración de nuestro cerebro y crecimiento de nuestro cuerpo, las acciones y movimientos que hacemos van evolucionando, mejorando, por lo que cada vez podemos hacer cosas más difíciles, es decir que somos capaces de unir, y realizar en forma sucesiva o simultanea dos o más acciones motrices, por ejemplo: correr y saltar.

REFERENTE OPERACIONAL (SABER HACER)

1. Dibuje en los cuadros, un ejemplo de cada clase de las habilidades motrices básicas.

Locomoción	Manipulación	Estabilidad

2. ¿Qué acciones motrices podríamos combinar utilizando los siguientes implementos?
Nombra y describe dos actividades.



-Ejemplo: Locomoción y manipulación: ✓ Correr y lanzar objetos en la caja.
✓ Correr y saltar sobre la



EVALUACIÓN (SABER SABER)

1. Para realizar la actividad establecida, se debe realizar el calentamiento.

Calentamiento:

Ejercicios generales y de flexibilidad

Ejercicios para movilizar las articulaciones y los músculos de:

Las piernas

1. Girar tobillos.
2. Girar rodillas.
3. Elevar rodillas.
4. Agacharse y levantarse.



El tronco

5. Círculos con las caderas.
6. Girar el tronco.
7. Flexión lateral de tronco.



Los brazos y el cuello

8. Correr y hacer círculos con los brazos.
9. Correr con un brazo arriba y otro abajo.
10. Correr abriendo y cerrando los brazos.
11. Girar el cuello.



Ejercicios para realizar estiramientos de los músculos de:

Las piernas y el tronco

1. Abrir las piernas.
2. Zancada amplia.
3. Flexionar el tronco con piernas cruzadas.
4. Acercar la pierna al pecho con las manos.
5. Tirar de la punta del pie.
6. Tocar las puntas de los pies.



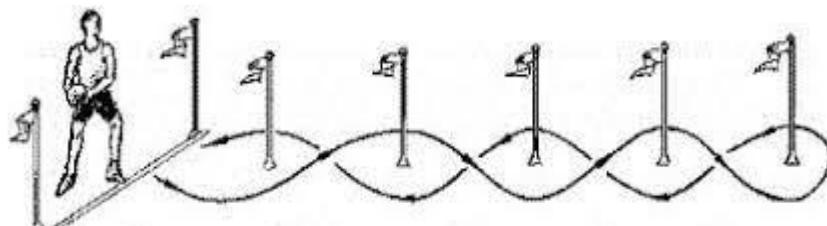
Los brazos

7. Brazo por delante.
8. Brazo por detrás de la cabeza.
9. Elevar los brazos por detrás.

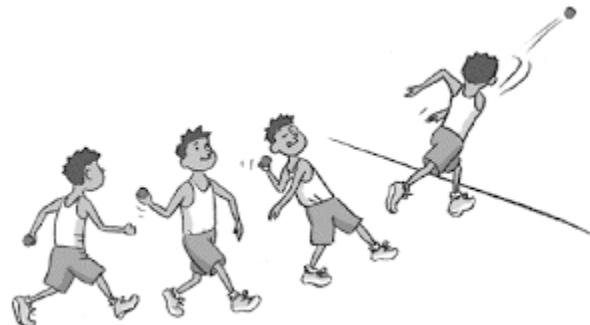


2. Despues de realizar el calentamiento, realizar los siguientes ejercicios los cuales ayudaran a mejorar tus habilidades motrices básicas. (debe mandar evidencia de las actividades realizadas)

- **Carrera en zigzag:** Ubicar algún elemento que marque una trayectoria en zigzag, pueden ser pelotitas de papel, peluches, libros, etc. Realiza Balanceo vertical de los brazos, Los brazos se mueven en oposición a las piernas, debes evitar tocar las marcas del suelo. Realizar ida y regreso, descansar y ejecutar 3 veces mas



- **Lanzar y recibir:** Debes ir en movimiento (trote o carrera) y lanzarle el balón a alguien que lo reciba, si nadie puede ayudarte, lánzalo a una muralla fijando un punto. Lanza el balón con una mano (derecha izquierda). Para recibir hay una leve flexión de ambos codos. No se cae el balón



3. Realizar ejercicios de estiramiento

REFLEXIÓN

Colorea de verde, naranja o rojo, de acuerdo a tu experiencia con este taller:

