



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: ARTES

Unidad N°: 2

Grado: PK

Fecha: 15 DE ABRIL

Profesor: FANNY CELIS

TÍTULO

Arte rupestre y pintura rupestre.

HILOS CONDUCTORES

1. ¿Cómo pintaban los niños de antes?
2. ¿Puedo hacer arte rupestre?

TÓPICO GENERATIVO

“Aprendo jugando”

METAS DE COMPRENSIÓN

Creará su propia obra de arte rupestre poniendo en práctica la historia de la misma para expresar ideas y apropiación del significado.	Comprenderá qué es y para qué sirve el arte rupestre, haciendo uso de piedras y pintura para expresar mensajes gráficos y escritos.
--	---

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
ETAPA EXPLORATORIA	<p>Explorar diferentes materiales para escribir y dibujar (lápiz, crayola, tempera, tizas, carbón...).</p> <p>Encontrar diferentes mezclas de colores haciendo uso de temperas.</p> <p>Adelanto del proyecto: Preguntar a los estudiantes cómo creen que eran las viviendas, objetos y personas hace muchos años.</p>	2 SEMANAS	<p>Preguntando a los estudiantes acerca de los objetos que han utilizado para escribir, pintar o dibujar.</p> <p>Viendo videos acerca de los colores que se pueden obtener cuando se mezclan.</p>	<p>Producción textual Medios de comunicación.</p>
ETAPA GUIADA	<p>Observar videos acerca del arte rupestre.</p> <p>Calcar animales, personas y letras con imágenes impresas.</p> <p>Realizar un dibujo o escritura propia siguiendo las características del arte rupestre.</p> <p>Adelanto del proyecto: Aprender acerca de los objetos y características representativas del arte y la pintura rupestre.</p>	5 SEMANAS	<p>Observando e identificando en videos y canciones del arte rupestre figuras, colores, animales, letras entre otros objetos representativos.</p> <p>Haciendo dibujos y escritos con las características del arte rupestre..</p>	<p>Producción textual Medios de comunicación.</p>

<p style="text-align: center;">PROYECTO DE SÍNTESIS</p>	<p style="text-align: center;">Nombre del proyecto y breve descripción: “Aprendo jugando”</p> <p>El proyecto de síntesis se realizará con todas las áreas de aprendizaje (Básicas y Edu artísticas) Consiste en utilizar el mouse y el teclado como herramienta para apoyar el aprendizaje a través de software interactivos que tengan relación con las temáticas de cada asignatura.</p> <p>APORTES DE ARTES: Los niños identificarán las herramientas, ropa y vivienda de la época rupestre como inventos creados por el hombre en la historia y servirán como insumo para que los identifiquen en el software interactivo.</p>	<p style="text-align: center;">2 SEMANAS</p>	<p>Observando y escuchando videos relacionados con la época rupestre.</p> <p>Identificando herramientas y objetos representativos del arte y la pintura rupestre, reconociéndolas como parte importante de la historia en el arte.</p>	<p>Producción textual Medios de comunicación.</p>
--	--	---	--	---