



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ROBLEDO

PLANEACIÓN DE ACTIVIDAD COMUNITARIA

CÓDIGO:
ED-F-40

VERSIÓN:
1

FECHA: 14/01/2014
Página 1 de 4

1. ENCABEZAMIENTO

PROYECTO EJECUTOR: SEXUALIDAD, PREVENCIÓN A LA DROGADICCIÓN Y CATEDRA PARA LA PAZ

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El cuidado del ser humano

DOCENTE LÍDER: Andrea Yepes

FECHA PARA LA REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD: 3 de noviembre de 2020

2. INTEGRANTES DEL EQUIPO ORGANIZADOR:

NOMBRE	CARGO
Andrea Yepes	Docente
Carmen Ocampo	Docente
Carmen Barrientos	Docente
Ilda María Ruíz	Docente
Maricela Correa	Docente
Lina Uribe	Docente
Yusney Paola Machado	Docente

3. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:

Que los estudiantes se auto reconozcan como seres humanos con muchas potencialidades y posibilidades para lograr sus metas

DESCRIPCIÓN DE LAS SUBACTIVIDADES:

HORA	SUBACTIVIDAD	LUGAR	RESPONSABLE
En primaria 2:00 pm a 3: 00 pm	<p>Se compartirá una reflexión corta sobre la manera como los estudiantes están cuidando de sí mismos y su cuerpo en estos tiempos. (Sobre la alimentación, el aseo personal, el ejercicio). Cada docente interroga a los estudiantes en una pequeña charla de 5 minutos, puede seguir las siguientes preguntas o hacer las que considere pertinentes:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Crees que tienes una alimentación saludable?• Qué es más nutritivo un dulce o una fruta?• ¿En qué momentos debes lavar tus manos?• ¿Será necesario bañarse diario?• ¿Cuántas veces a la semana realizas actividad física? <p>Leer con los estudiantes la cartilla “los niños nos cuidamos” y adaptar las actividades propuestas según las características de cada grado. Para ésta actividad:</p>	La casa de cada participante	El docente que acompañe la sesión



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ROBLEDO

CÓDIGO:
ED-F-40

VERSIÓN:
1

PLANEACIÓN DE ACTIVIDAD COMUNITARIA

FECHA: 14/01/2014
Página 2 de 4

	<ul style="list-style-type: none">• imprime o dibuja para colorear el protagonista de la cartilla "Loro Martín "• Actividad de rectos, descubriendo la palabra correcta (palabras escondidas)• Buscar palabras en la sopa de letra (si da el tiempo)		
Bachillerato 8: 00 am a 9: 00 am	<p>1. Presentar el vídeo sobre las 10 lecciones de vida: https://www.youtube.com/watch?v=dfKpT1IUC3Y</p> <p>2. A Continuación realizar un conversatorio con los estudiantes donde reflexionen sobre su huella en el mundo y guiarte por las siguientes preguntas, o las que tú consideres como docente, los puedes dejar para reflexionar y el que quiera compartir lo puede hacer. ¿Consideras que estás en el camino correcto a tus metas? Piensa en 2 acciones positivas que te hayan permitido dejar huella en el mundo o en la familia en éste momento y piensa en dos acciones negativas que también van a dejar huella.</p> <p>3. EL JUEGO DEL MENTIROSO Para éste juego sólo necesitan un dado, cualquier ficha para marcar el número que indique el dado y el cartel del mentiroso (impresa o seguirla en pantalla) El juego del mentiroso, un juego casero con mucha creatividad que te permite pasar un lindo rato con la familia y conocerse un poco más en estos días de cuarentena debido a la pandemia del COVID-19. En éste caso lo realizaremos virtualmente.</p> <p>Para este juego necesitamos descargar el tablero "El mentiroso", una vez hecho esto a todo color, buscaremos entre nuestras curiosidades un dado y una ficha por cada participante, si el estudiante no logra imprimir el juego, puede seguirlo en pantalla recordando el número, cada</p>	La casa de cada participante	El docente que acompañe la sesión



docente debe llevar una lista con los puntos que acumula cada estudiante y le debe dar el turno a cada uno, Los estudiantes solo harían las tarjeta de verdad o mentira y cada uno escoge que va a decir en el momento que le corresponda su turno, dejando que sus compañeros establezcan si es verdad o mentira lo que acabaron de mencionar.

Desarrollo de juego:

1. Se empieza a jugar tirando el dado y moviendo la ficha a la casilla correspondiente. El jugador No. 1 decide si dice la verdad o dice una mentira. Es decir, o bien mentir o bien contar la verdad sobre el tema que le tocado en la casilla.

2. Una vez que el jugador 1 ha terminado de hablar el resto de los jugadores del grupo deberán decidir si éste ha dicho la verdad o ha mentido. Cada jugador que acierte (por ejemplo, dice que el jugador 1 ha mentido y efectivamente lo que ha contado no se corresponde con la verdad) recibirá un punto. Pero si ninguno de los jugadores logra adivinar si el jugador 1 ha mentido o ha dicho la verdad, el jugador 1 recibirá 2 puntos.

El juego termina cuando el primer estudiante llega a la meta y alcanza la última casilla de «Fin». La persona ganadora es la que más puntos ha conseguido acumular a lo largo del juego.

Si un estudiante no tiene dado, le puede solicitar a un compañero que tenga que tire por él y le indique el número correspondiente.

Tablero del mentiroso

<file:///C:/Users/Andrea%20Yepes/Downloads/EL%20MENTIROSO.pdf>

para finalizar, se realiza un conversatorio con los estudiantes sobre la manera como se sintieron diciendo la verdad y mintiendo



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ROBLEDO

PLANEACIÓN DE ACTIVIDAD COMUNITARIA

CÓDIGO:
ED-F-40

VERSIÓN:
1

FECHA: 14/01/2014
Página 4 de 4

	¿En qué casos mentir es beneficioso y en qué casos es peligroso? Lo importante es reflexionar sobre lo perjudicial y los daños que hace al ser humano, la familia y a la sociedad la mentira		
--	---	--	--

Nota

Si los docentes tienen una propuesta que complemente lo indicado en este instructivo, están en la libertad de ajustarlo según las necesidades particulares de sus estudiantes.

4. INDICADORES UTILIZADOS PARA MEDIR EL LOGRO DE LOS OBJETIVOS

Permanencia de los estudiantes durante el momento de la actividad

Participación de los estudiantes en los conversatorios

La participación en el juego el mentiroso

5. FORMA DE ORGANIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES:

Cada estudiante deberá contar con un medio de acceso a la reunión de la video llamada

6. ROL, FUNCIÓN O RESPONSABILIDADES DE LOS DOCENTES:

Los docentes que acompañen las actividades propuestas, deberán orientar los conversatorios y motivar hacia la participación.

7. RECURSOS REQUERIDOS:

DESCRIPCIÓN	CANTIDADES
Computador, celular o Tablet	1 por estudiante
Internet	
Impresión de la ficha el mentiroso, igual se puede tener en pantalla, dados y fichas de cualquier tipo	

8. FORMA DE EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se verificará la participación de los estudiantes y la construcción de la actividad final. Cada docente que lidere una sesión valorará el trabajo de los estudiantes participantes en el componente actitudinal de su área como estímulo al trabajo realizado

NOTA: Se recuerda al equipo organizador, que dentro de sus funciones está la de preparar la logística del evento.

FIRMA RECTOR (Vo. Bo)

FIRMA DOCENTE RESPONSABLE