Evidencia_5.1: Registro fotográfico

- Ficha 2255484



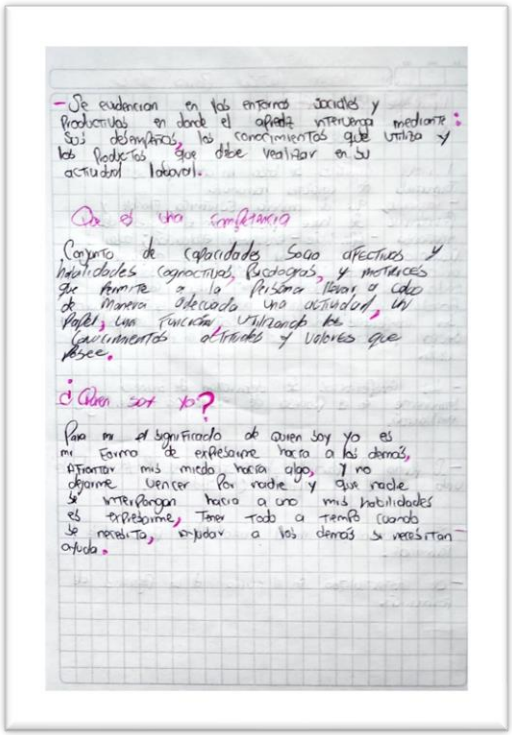
- Ficha 2472479



- Ficha 2255497



- Ficha 2472467



- Se evidencian en los entornos sociales y productivos en donde el aprendiz interviene mediante sus desempeños, los conocimientos que utiliza y los productos que debe realizar en su actividad laboral.

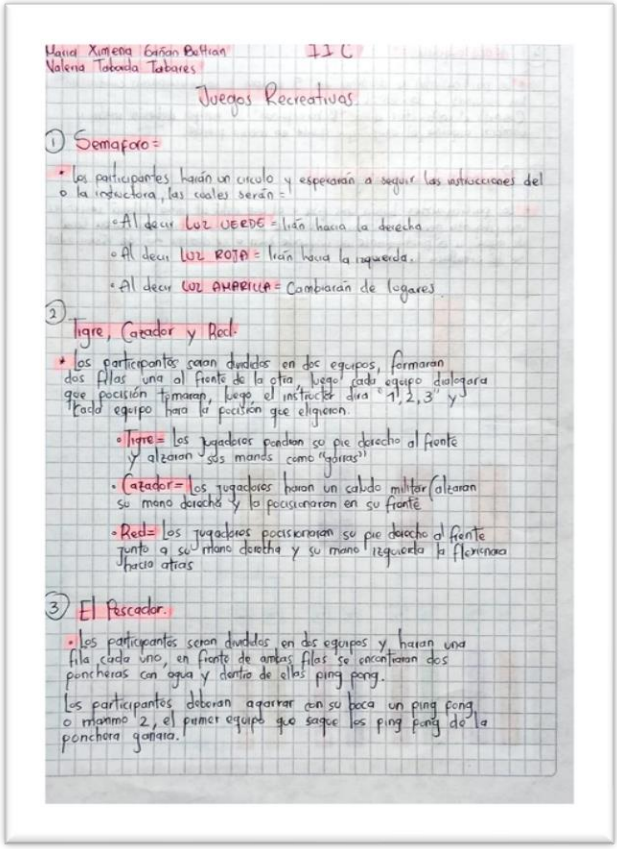
¿Qué es una competencia

Conjunto de capacidades socio afectivas y habilidades cognoscitivas, psicologicas, y motrices que permite a la persona llevar a cabo de manera adecuada una actividad, un papel, una función, utilizando los conocimientos adquiridos y valores que posee.

¿Quien soy yo?

Para mi el significado de quien soy yo es mi forma de expresarme hacia a los demás, afrontar mis miedo, hacer algo, y no dejarme vencer por nadie y que nadie se interponga hacia a uno mis habilidades es expresarme, tener todo a tiempo cuando se necesita, ayudar a los demás si necesitan ayuda.

- Ficha 2255479



María Ximena Gañan Beltrán 11 C
Valeria Taborda Tabares

Juegos Recreativos

1) Semaforo =

- Los participantes harán un circulo y esperarán a seguir las instrucciones del o la instructora, las cuales serán =
  - Al decir LUZ VERDE = Irán hacia la derecha
  - Al decir LUZ ROJA = Irán hacia la izquierda.
  - Al decir LUZ AMARILLA = Cambiarán de lugares.

2) Tigre, Cazador y Red:

- Los participantes serán divididos en dos equipos, formaran dos filas una al frente de la otra, luego cada equipo dialogara que posición tomaran, luego el instructor dira "1, 2, 3" y cada equipo hara la posición que eligieron.
  - Tigre = Los jugadores pondran su pie derecho al frente y alzaran sus manos como "garras"
  - Cazador = Los jugadores haran un saludo militar alzaran su mano derecha y la posicionaron en su frente
  - Red = Los jugadores posicionaran su pie derecho al frente junto a su brazo derecha y su mano izquierda la flexionara hacia atras

3) El Pescador.

- Los participantes serán divididos en dos equipos y haran una fila cada uno, en frente de ambas filas se encontraran dos ponchera con agua y dentro de ellas ping pong.

Los participantes deberan agarrar con su boca un ping pong o mammo 2, el primer equipo que saque los ping pong de la ponchera ganara.