



COLEGIO PARROQUIAL SAN GABRIEL DE LA DOLOROSA
PLAN DE ASIGNATURA
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE

Grado: Tercero

Periodo: **Segundo**

Fecha de inicio:

Fecha de finalización:

Intensidad Horaria Semanal: (2 Horas semanales)

Docente:

Pregunta Problematicadora: ¿En qué contribuye el movimiento y la actividad física de mi cuerpo a la calidad de vida?

Competencias: Motriz - Expresiva Corporal - Axiológica Corporal

Estándares básicos de competencias

Motriz

Exploro formas básicas del movimiento y sus combinaciones en diferentes situaciones y contextos.

Expresiva corporal

Exploro e identifico emociones a través del movimiento corporal.

Axiológica corporal

Identifico las normas y principios establecidos para la realización de las prácticas propias de la actividad física.

Indicadores de Desempeño

Cognitivo

Identifico mis capacidades cuando me esfuerzo en la actividad física.

Praxeológico

Sigo orientaciones durante la realización de la actividad física que favorecen a mi bienestar corporal.

Axiológico

Asumo la importancia de poner en práctica actitudes saludables para mejorar mi bienestar salud corporal.

Semana	Ejes Temáticos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Acciones Evaluativas
1	Manipulación y uso de diversos elementos en el espacio y en el tiempo.	• Trabajo Individual.	• Galería de imágenes • Hidratación	• Comportamiento

2	Realización de actividades que impliquen ubicación, estados de excitación y relajación deportiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo. • Trabajo en equipo. • Línea del tiempo, según el tema • Registro anecdótico (Participación en clase teórica y práctica) • Creatividad de clase • Infografía • Cómic • Ilustraciones. • Mapas mentales. • Mapas conceptuales. • Lluvia de ideas. • Proyección de videos • Sustentaciones. • Informes de lectura • Presentación de diapositivas. • Música de animación 	<ul style="list-style-type: none"> • Correo institucional • Chat de plataformas • Plataformas institucionales • Web • Grabación de audios • Bailes • Fichero en juegos de entretenimiento • Tablero • Marcadores • Carteleras e imágenes de base • Prácticas de la clase experimental • Ejercicios de campo a nivel corporal (Estudiantes – Docente) • Materiales auditivos como: (Bafle – Música – Micrófono – Cables – Pc - USB). • La voz del docente • Silbatos • Cronómetros • Materiales deportivos como: (Conos de pico – Conos de plato – Pelotas de baloncesto – Fútbol – Voleibol – 	<ul style="list-style-type: none"> • Asistencia • Escala de actitudes • Saberes previos • Pruebas de estudio • Pruebas de atención • Actividades en el aula • Actividades investigativas (Como: Tareas extra escolares y consultas)- • Prueba del 10% en cada periodo • Revisión de los deberes • Revisión del cuaderno • Quices • Praxis individual • Praxis colectiva
3	Actividades con elementos que produzcan sonidos en el entorno.			
4	Gimnasia con elementos (Cuerda).			
5	Gimnasia con elementos (Aros).			
6	Gimnasia con elementos (Pelotas).			
7	EVALUACIÓN DE PERIODO Praxis: Revista gimnastica.			
8	Pre deportivos de gimnasia			
9	Juegos y deportes de socialización			
10	Juegos y deportes cooperativos			

		<ul style="list-style-type: none"> • Juego de palabras • Conceptos para promover • Fichas de trabajo • Glosario de clase • Aprendizaje cooperativo • Secuencias didácticas • Construcción de gráficos y cuadros 	<p>Balonmano – Rugby – Plásticas - Goma – Tenis – De mano – Pimpones entre otras)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuerdas como: (Lazos personales – Manilas) • Arcos de fútbol: (Grandes – Mini arcos) • Aros plásticos • Clavas de madera • Testigos de atletismo • Raquetas de tenis • Colchonetas • Tizas • Bates de béisbol • Malla de voleibol • Petos • Juegos de mesa • Tapas plásticas • Escaleras de coordinación • Bastones de madera • Baldes o canecas • Globos • Vasos desechables • Cocas plásticas • Colores • Cuaderno • Fotocopias • Patio 	<ul style="list-style-type: none"> • Disposición de clase práctica en los ejercicios • Exposiciones • Reflexión: (Autoevaluación – Heteroevaluación) • Creatividad • Autocontrol del propio aprendizaje • Solución de problemas • Interés por responder • Tareas relacionadas con exigencias de alto nivel • Banco de preguntas
--	--	--	---	--

- | | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none">• Aula de clase• Bancas• Escaleras del edificio• Señalizaciones para juegos• Papel iris - Block | |
|--|--|--|---|--|