



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

Grado: Segundo

Periodo: **Cuarto**

Fecha de inicio:

Fecha de finalización:

Intensidad Horaria Semanal: (2 Horas semanales)

Docente:

Pregunta Problematicadora: ¿Cuáles son mis hábitos de vida saludable en la actividad física y el juego?

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

Reconozco hábitos de vida saludable en la actividad física y el juego deportivo.

Praxeológico

Participo en las diferentes actividades desarrolladas en clase, aplicando las pautas de higiene postural y corporal.

Axiológico

Demuestro entusiasmo en la realización de juegos y ejercicios propuestos y me intereso por aplicar buenos hábitos de salud corporal.

Semana	Ejes Temáticos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Acciones Evaluativas
1	Clasificación de los juegos: Actividades de exploración.	<ul style="list-style-type: none">Trabajo Individual.	<ul style="list-style-type: none">Galería de imágenesHidratación	<ul style="list-style-type: none">Comportamiento

2	Juegos tradicionales.	<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	Juegos callejeros o populares.			
4	Juegos recreativos.			
5	Juegos deportivos.			
6	Juegos al aire libre.			
7	EVALUACIÓN DE PERIODO Praxis: Juegos de mesa.			
8	Exploración dancística: Pasos básicos de la danza.			
9	Ritmo y coreografías básicas.			
10	Ritmos y bailes corporales			

		<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 | |
|--|--|--|---|--|