



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

Grado: Tercero	Periodo: Cuarto	Fecha de inicio:
		Fecha de finalización:

Intensidad Horaria Semanal: (2 Horas semanales) **Docente:**

Pregunta Problematizadora:

Competencias: Motriz - Expresiva Corporal - Axiológica Corporal

Estándares básicos de competencias

Motriz	Expresiva corporal	Axiológica corporal
Exploro formas básicas del movimiento y sus combinaciones en diferentes situaciones y contextos.	Exploro e identifico emociones a través del movimiento corporal.	Identifico las normas y principios establecidos para la realización de las prácticas propias de la actividad física.

Indicadores de Desempeño

Cognitivo	Praxeológico	Axiológico
Identifico las habilidades motrices básicas a partir de diferentes situaciones de juego y las posibilidades de mi desarrollo deportivo.	Utilizo mis habilidades motrices básicas para implementarlas en las diferentes situaciones de juego y de la vida cotidiana.	Valoro los diferentes niveles de desarrollo en las habilidades motrices básicas propias y las de mis compañeros.

Semana	Ejes Temáticos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Acciones Evaluativas
---------------	-----------------------	----------------------------------	-----------------	-----------------------------

1	Clasificación de los juegos tradicionales, callejeros, recreativos y deportivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo Individual. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Galería de imágenes • Hidratación • 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 – 	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento • 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
2	Juegos de cooperación.			
3	Juegos de reglas.			
4	Juegos de persecución.			
5	Juegos modificados, con sus respectivas variantes.			
6	Juegos de piso y cuerdas.			
7	EVALUACIÓN DE PERIODO Praxis: Exploración dancística: Pasos básicos de la danza.			
8	Juegos de ritmo y coordinación.			
9	Juegos de memoria y ritmo, coordinación y coreografías.			
10	Pirámides y coreografías.			

		<ul style="list-style-type: none"> • Música de animación • Juego de palabras • Conceptos para promover • Fichas de trabajo • Glosario de clase • Aprendizaje cooperativo • Secuencias didácticas • Construcción de gráficos y cuadros 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de baloncesto – Fútbol – Voleibol – Balonmano – Rugby – Plásticas - Goma – Tenis – De mano – Pimpones entre otras) • 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 	<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">• Fotocopias• Patio• Aula de clase• Bancas• Escaleras del edificio• Señalizaciones para juegos• Papel iris - Block | |
|--|--|--|--|--|