PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ANTONIO GARCIA (IED) (ANTONIO GARCIA)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	**Sandra Yulieth Quintero León**
3. FECHA:	2021-05-27	4. HORA:	Jueves,15:00:00,16:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	PATINAJE	6. Nº DE SESIÓN:	4
7. LOCALIDAD:	Ciudad Bolívar	8. Nº DE SEMANA:	2
8. ZONA:	3	9. CICLO:	2 ,3

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :
Vivenciar diversos juegos que favorezcan las habilidades básicas en los niños como lo es caminar, correr, reptar, rodar y además de esto potenciar las capacidades sensoriomotrices

COGNITIVA :
Realizar diversos movimientos los cuales contribuyan a la mejora de las habilidades básicas como los son caminar, correr, reptar y rodar

PSICOSOCIAL :
Evidencia respeto y comprensión sobre el tema de igualdad de genero que se ha venido trabajando durante las sesiones

LUDICA :
Desarrollar una ambiente de confianza y recreación entre los estudiantes y la docente por medio de las diferentes actividades planteadas, al igual que generar por medio del juego un aprendizaje de las diversas habilidades básicas

TEMA :
Habilidades basicas, capacidades sensoriomotrices, igualdad de genero

SUBTEMAS :
Caminar, reptar y rodar, igualdad.

IMPLEMENTACION :
Un acompañante, un costal o bolsa grande, objetos pequeños, dos baldes o cocas

FASES

FASE INICIAL :
ACTIVIDADES
1) Se iniciará con movilidad articular. 2) Después en su espacio delimitado irán imitando la forma en la que hacen y andan diferentes animales (gallinas, cocodrilos, arañas, canguros, etc) las veces que la docente le indique. 3) Se jugara a espejito en donde en parejas uno empezara a imitar al otro haciendo exactamente lo que el quiera que haga, esto se hará durante dos minutos y después se cambiara y el que estaba imitando pasa a dirigir y se podrá repetir dos veces cada uno dirigiendo.

TIEMPO
30 minutos

FASE CENTRAL :
ACTIVIDADES
" 1) con bolsas o costales se jugara en parejas a hacer carreras de un lado al otro primero sin ningun objeto y despues manipulando un objeto ya sea una pelota pequeña o una media en forma de pelota. 2) JUEGO CARRERA DE CONEJOS: Consiste en poner un objeto pequeño entre las rodillas y saltar con los dos pies hasta llegar a la meta, donde habrá un recipiente de plástico en el que deberán encestar el objeto dejándolo caer desde las rodillas sin cogerlo con las manos. Si el objeto llega a caer por el camino el participante deberá volver al punto de partida y comenzar de nuevo. El ganador será quien logre hacer la mayor cantidad de cestas en 8 minutos. Invita a tus familiares y amigos en casa a jugar contigo.

TIEMPO
30 minutos

RETO :
ACTIVIDADES
Ahora se hará la carrera de conejos cronometrado donde el que logre coger mas elementos y llevarlos al otro lado en un minuto gana

TIEMPO
10 minutos

FASE FINAL :
ACTIVIDADES
se realizara estiramiento de todos los segmentos corporales y posteriormente se realizara una actividad sobre el respeto hacia el genero (sopa de letras)

TIEMPO
20 minutos