PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO LOS PINOS (IED) (LOS PINOS)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	**KATHERYN LIZETH DIAZ ROJAS**
3. FECHA:	2023-04-14	4. HORA:	Viernes,15:00:00,17:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	NATACIÓN	6. Nº DE SESIÓN:	14
7. LOCALIDAD:	Santa Fe	8. Nº DE SEMANA:	7
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :
Realizo ejercicios y desplazamientos adecuados con seguridad y eficacia dentro y fuera del medio acuático.

COGNITIVA :
Identifico y comprendo las características (raza, color, sexo) respetando las diferencias.

PSICOSOCIAL :
Reconozco a mi persona como sujeto de derechos y deberes desde el ámbito laboral en el marco del proyecto Jornada Escolar Complementaria.

LUDICA :
Reconozco el valor del juego como elemento socializador y democratizador.

TEMA :
Coordinación dinámica general

SUBTEMAS :
Orientación

IMPLEMENTACION :
Ninguna

FASES

FASE INICIAL :
ACTIVIDADES
Recibimiento de los estudiantes en la IED LOS PINOS. Llamado de asistencia Movilidad articular

TIEMPO
10 min

FASE CENTRAL :
ACTIVIDADES
Se realizará la primera parte del trabajo con material didáctico visual para comprender la orientación. La gallina ciega: para mejorar el conocimiento interno de las sensaciones (propiocepción). Después del primer juego la formadora explicará clara y brevemente el tema de la clase. Para la siguiente actividad. Con la misma dinámica de la gallinita ciega pero esta vez con un guía y la variante de que a la indicación del formador todos quedan congelados se dispondrá a trabajar la orientación desde el punto de vista del guía y desde la propiocepción de la gallinita ciega. Pasar la pelota: En grupo se formaran dos hileras y deberán pasar la pelota como indica el formador derecha izquierda arriba abajo hasta llegar de nuevo al punto inicial. Stop: Primero se dibuja un círculo y luego uno más chico en medio, luego se divide en varias partes. Cada uno de los jugadores pone un nombre de país, estado, frutas, animales o su propio nombre en cada una de las divisiones que se hizo en el círculo. En el círculo de en medio ponen Alto o Stop, cada uno pone un pie en donde puso su nombre, su fruta, etc. Deberán elegir a una persona que para que comience el juego, esta comienza diciendo "Declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es “sandía” (o el nombre de un país). El niño tiene ese nombre, debe que pisar el círculo más chico y decir "Alto o Stop", los demás tienen que correr lo más que puedan, al escuchar al compañero que grita Alto o Stop, se detienen inmediatamente. El niño que dijo "Alto o Stop" escogerá a un niño (a) parado fuera del circulo y deberá adivinar cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta el compañero.

TIEMPO
90 min

RETO :
ACTIVIDADES
Guiar a un compañero con éxito por medio de obstáculos solo con la voz.

TIEMPO
10 min

FASE FINAL :
ACTIVIDADES
Vuelta a la calma Fase de preguntas y respuestas

TIEMPO
10 min

Reporte Sesion de Clase Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria