PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO JOSE FELIX RESTREPO (IED) (SANTA ANA SUR)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	**GABRILEL ENRIQUE FUENTES PITALUA**
3. FECHA:	2023-04-26	4. HORA:	Miercoles,09:30:00,11:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	BALONCESTO	6. Nº DE SESIÓN:	8
7. LOCALIDAD:	San Cristóbal	8. Nº DE SEMANA:	5
8. ZONA:	4	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :
Combina movimientos con uso de elementos.

COGNITIVA :
Realiza esquemas de movimiento con diferentes fundamentos o movimientos fijados.

PSICOSOCIAL :
Comprende las razones biológicas del calentamiento y recuperación, de modo que las aplique en el campo.

LUDICA :
Apropia las reglas de juego y las modifica, si es necesario.

TEMA :
Tema .- El Dribling

SUBTEMAS :
Aseo, Alimentación, Hidratación, Salud, Calidad de Vida, Higiene postural, Hábitos.

IMPLEMENTACION :
Conos , Aros , Balones

FASES

FASE INICIAL :
ACTIVIDADES
Verificación de las normas de seguridad del escenario Registro de asistencia ,Presentación de la actividad , Socialización de los objetivos , explicación del tema Psicosocial (Normas de convivencia autoestima) ,Movilidad Articular , Calentamiento , Estiramiento

TIEMPO
15 Minutos

FASE CENTRAL :
ACTIVIDADES
• Su importancia • Posición y aspectos técnicos generales • Defectos más frecuentes • Tipos de bote: o Bote de progresión o Bote de protección o Bote de velocidad o Bote con dos manos 1) Bote en parado, en movimiento, alrededor de la pista, siguiendo las líneas del campo, en el medio campo. 2) En medio de la pista, botar siguiendo las instrucciones de señales del Instructor (voz, silbato, golpeo, palmas), cambio de velocidad, de dirección, cambio de mano, reverso. 3) Botar por la pista siguiendo un camino previamente marcado. 4) Botar con dos balones, sobre el mismo terreno y en movimiento. 5) “Juego de la statua”: los jugadores botan por el campo (cada uno con una pelota) y a la señal del Instructor, ellos tienen que pararse inmediatamente (los que no se paran pierden un punto). Este ejercicio enseña como pararse (parada en salto y parada en dos tiempos).

TIEMPO
80 Minutos

RETO :
ACTIVIDADES
Botar por la pista siguiendo un camino previamente marcado

TIEMPO
10 Minutos

FASE FINAL :
ACTIVIDADES
Vuelta a la calma, control y relajación de la respiración, Retroalimentacion de la actividad, Estiramiento , despedida

TIEMPO
15 Minutos