PLAN DE CLASE

PROGRAMA Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria

1. IED: COLEGIO ALFONSO LOPEZ MICHELSEN (IED) (ALFONSO LOPEZ MICHELSEN)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	**OSCAR IVAN ESPINOSA SOLORZANO**
3. FECHA:	2024-04-05	4. HORA:	Viernes,10:30:00,12:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	GIMNASIA	6. Nº DE SESIÓN:	2
7. LOCALIDAD:	Bosa	8. Nº DE SEMANA:	1
8. ZONA:	5	9. CICLO:	

DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO

MOTRÍZ :
Controla voluntariamente los diferentes movimientos corporales a nivel global y segmentario, realizando los desplazamientos y atendiendo a las directrices en el momento indicado.

COGNITIVA :
Explora y reconoce las habilidades basicas de movimiento por medio de juegos.

PSICOSOCIAL :
Enfatiza la importancia de los derechos fundamentales: Derecho a la vida, recreación y el deporte, identidad, libre expresión y participación; fomentando los valores mediante la participación de juegos y actividades físicas deportivas que les permitan la integración grupal.

LUDICA :
Explora y participa en los juegos respetando los roles, la individualidad y el género.

TEMA :
Esquema corporal.

SUBTEMAS :
"Lateralidad, lúdico, biosicosocial. "

IMPLEMENTACION :
8 hojas, 1 botellita, 8 peloticas de pinpn o de papel, 2 vasos plasticos o desechables, 1 globo, 12 circulos de colores(4 amarillos, 4 azules, 4 rojos).

FASES

FASE INICIAL :
ACTIVIDADES
"1. Formación y llamado a lista. 2. objetivos de la clase. 3. calentamiento cardiovascular: juego de la ruleta de desplazamientos: Se ubican 8 hojas de manera circular, cada una con diferentes desplazamientos (1. A Un Pie. 2. La Alfombra. 3. El Cangrejo, 4. Rodar Con Un Objeto Entre Los Tobillos 5. El Trineo. 6. El Costal. 7. El Túnel. 8. Gateo.) y se utiliza una botellita en el centro para girarla y saber qué tipo de movimiento realizar. Juego el toque toque: El juego consiste en tocar las rodillas de al compañero o pareja y evitar que el toque sus rodillas, gana quien logre tocar la mayor cantidad de veces la rodilla de la pareja en 1 minuto. Luego de esto realizaremos el mismo ejercicio pero tratando de tocar la espalda de la pareja y el hombro."

TIEMPO
30 MIN

FASE CENTRAL :
ACTIVIDADES
"1. Ronda el Salta Montes: Salta, salta, salta, saltamontes. Salta, salta, sin cesar. Salta, salta, salta, saltamontes por derecha, por izquierda adelante y hacia atrás. Hacia adelante la pierna derecha me lleva adelante marchando, marchando con paso de gigante. La pierna izquierda me lleva hacia atrás saltando, saltando ahora verás. 2. Carreras de pelotas: Se ubica en el punto de partida un vaso con 8 peloticas de papel y en el punto de llegada otros vaso. El juego consiste en desplazar de un lado al otro las peloticas siguiendo las indicaciones en los desplazamientos (mano derecha, mano izquierda, pie derecho, pie izquierdo, saltando a un pie). Gana el participante que logre desplazar las peloticas en el menor tiempo posible. 3. El Espejo: El formador realiza diferentes movimientos y los escolares deben imitar estos movimientos. El Espejo al Revés:Para este juego necesitaremos gran concentración porque tendrán que realizar ciertos ejercicios al revés. El formador realiza diferetes movimientos y los escolares deben realizar lo opuesto a lo que realice el formador, ejemplo si el formador está sentado los niños deberan estar de pie . 4. El globo: cada niño tendrá un globo. Tendrán que golpearlo de la manera que indique el profesor tratando de que éste no toque el suelo. Utiliza diferentes partes del cuerpo. Incluir nociones como rodilla derecha u hombro izquierdo, entre otras. "

TIEMPO
60 MIN

RETO :
ACTIVIDADES
"Twister: ubica EL Tapete en el piso, luego el formador debe girar la ruleta y anunciar cuál es el color y la parte del cuerpo que indique. Luego, todos los jugadores deben seguir esta instrucción. Por ejemplo: ""Pie derecho, verde"" o ""Mano izquierda, azul"". Coloca la mano o el pie indicados (según lo indicado por el formador) en un círculo vacío del color correspondiente. Todos los jugadores deben colocar la misma parte del cuerpo en un círculo del mismo color al mismo tiempo. Trata de no caerte, el jugador quedará eliminado de esa ronda del juego si cae o si una de sus rodillas o codos entra en contacto con el tapete. Ganará la ronda el último jugador que quede sobre el tapete. "

TIEMPO
15 MIN

FASE FINAL :
ACTIVIDADES
"Vuelta a la calma: 1) Fichas sobre los derechos fundamentales. 2) Mural. 3)retroalimentacion"

TIEMPO
15 MIN

Reporte Sesion de Clase Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria

ASISTENCIA

PROGRAMA Proyecto 7854 - Jornada Escolar Complementaria

1. ALFONSO LOPEZ MICHELSEN			Nombre Instructor: OSCAR IVAN ESPINOSA SOLORZANO	
2. Fecha:	2024-04-05	5. Centro de Interes GIMNASIA	8. Localidad: Bosa	
3. Hora:	Viernes,10:30:00,12:30:00	6. Nº de Sesion: 2	9. Nº de Semana: 1	
4. Grupo:	GIMNASIA 3		10. Edades:	

TI	NOMBRE	ASISTENCIA
1011241979	LUCIANA ISABEL LARRARTE	Asistio
1222209890	DANNA SOFIA PEREZ	No asistio
1141352747	SALOME RUEDA	Asistio
1141351640	ANNIE SALOME PARRA	Asistio
1011329175	SALOME CAMELO	No asistio
1028897402	LORENT STEFHANY DELGADO	Asistio
1028406808	EMILY NATALIA LOPEZ	Asistio
1033118473	SALOME GARAVITO	Asistio
1027536448	SAMAY CHALA	No asistio
1028876923	LAURA CAMILA MURILLO	Asistio
1027297350	LUCIANA MORA	Asistio
1140928825	ISABELLA RODRIGUEZ	Asistio
1206220922	DANA JHIZZEL CHACON	Asistio
1014485224	GABRIELA VEGA	Asistio
1233495079	SARA SOPHIA MOLANO	Asistio
1085180721	VALERY SOFIA LOPEZ	Asistio
1025153253	SALOME OSORIO	Asistio
1023407233	JINATTA ISABELLA TORRES	Asistio
1146136186	SARA SOPHIA SANCHEZ	Asistio
1034669552	SARA VALENTINA ROJAS	Asistio
1230340973	SAMMY CAMILA SUAREZ	Asistio
1074820750	VALERY DIAZ	Asistio
1146133018	DANNA SOFIA OSORIO	No asistio