PLAN DE CLASE
PROGRAMA TIEMPO ESCOLAR COMPLEMENTARIO

1. IED: COLEGIO INSTITUTO TECNICO LAUREANO GOMEZ (IED) (BACHUE)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	**GUILLERMO ANDRES MONTILLA POVEDA**
3. FECHA:	2019-09-24	4. HORA:	Martes,09:30:00,11:30:00
5. CENTRO INTERÉS:	TENIS DE CAMPO	6. Nº DE SESIÓN:	38
7. LOCALIDAD:	Engativa	8. Nº DE SEMANA:	25
8. ZONA:	2	9. CICLO:	2 ,3
COMPETENCIA 1. BÁSICAS DE LA EDUCACIÓN FISÍCA, LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE **MOTRIZ**			
DESARROLLO MOTOR : Desarrolla ejercicios de coordinación viso manual de manera individual, en parejas y/o en grupo con faciliad.	TÉCNICAS DEL CUERPO : Desarrolla la técnica en general en los diferentes golpes básicos del Tenis de Campo.	CONDICIÓN FÍSICA : Ejecuta adecuadamente ejercicios con el peso propio para la fuerza especial para golpes de drive y revés.	LÚDICA MOTRIZ : Identifica los diferentes patrones básicos de movimiento
EXPRESIVA CORPORAL			
LENGUAJES CORPORALES : Participa con entusiasmo de las actividades propuestas.			
AXIOLOGICA CORPORAL			
CUIDADO DE SI MISMO : Asume con responsabilidad las condiciones que se plantean a la practica deportiva del centro de interés tenis de Campo			
COMPETENCIA 2. CIUDADANAS **INTEGRADORA**			
EXCELENCIA, DETERMINACIÓN, RESPETO, IGUALDAD : Reconoce su trabajo y es capaz de colaborar con el resto del grupo en pro de mejores resultados			
COMPETENCIA 3. SOCIOEMOCIONALES **INTERPERSONAL**			
AMISTAD, INSPIRACIÓN, VALOR : Es compañerista y presenta buena actitud para trabajar con sus compañeros			
TEMA : Golpes			
SUBTEMAS : "Derecha: (liftada, plana, cortada); revés: (cortado, liftado): jugados tras el bote; antes del bote; por encima del hombro."			

FASE	**ACTIVIDADES**	**RECURSOS**	**TIEMPO (MIN)**
FASE INICIAL : (APERTURA)	Carreras sorpresas: Dos columnas paralelas se enumeran del 1 al 10 o al numero que corresponda el u?ltimo de cada fila. El profesor da una sen?al (un nu?mero) salen los dos jugadores, uno toma la gorra y el otro tratara? de tocar al que tomo? la gorra, antes de que este se incorpore a la fila a la que perteneci?a.	conos y humano	35 min
FASE CENTRAL : (DESARROLLO)	JUEGO: 6 jugadores al costado de la cancha (pra?ctica el golpe drive) Ahora en vez de haber dos lanzadores, hay tres de cada lado. Van a pegar drive-reve?s- drive-reve?s. Esta? generando una situacio?n de control donde el que esta? pegando siempre debe tener objetivos.	raqueta y pelota	75 min
FASE FINAL : (CIERRE)	Final: estiramientos activos y pasivos; retroalimentación.	humano	15 min

OBSERVACIONES

Reporte Sesion de Clase TIEMPO ESCOLAR COMPLEMENTARIO