PLAN DE CLASE
PROGRAMA TIEMPO ESCOLAR COMPLEMENTARIO

1. IED: COLEGIO LA CHUCUA (IED) (LA CHUCUA)		2. NOMBRE INSTRUCTOR:	**GABRILEL ENRIQUE FUENTES PITALUA**
3. FECHA:	2019-10-17	4. HORA:	Jueves,08:00:00,10:00:00
5. CENTRO INTERÉS:	BALONCESTO	6. Nº DE SESIÓN:	46
7. LOCALIDAD:	Kennedy	8. Nº DE SEMANA:	25
8. ZONA:	3	9. CICLO:	3
COMPETENCIA 1. BÁSICAS DE LA EDUCACIÓN FISÍCA, LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE **MOTRIZ**			
DESARROLLO MOTOR : Combina movimientos con uso de elementos.	TÉCNICAS DEL CUERPO : Realiza esquemas de movimiento con diferentes fundamentos o movimientos fijados.	CONDICIÓN FÍSICA : Comprende las razones biológicas del calentamiento y recuperación, de modo que las aplique en el campo.	LÚDICA MOTRIZ : Apropia las reglas de juego y las modifica, si es necesario.
EXPRESIVA CORPORAL			
LENGUAJES CORPORALES : Propone secuencias de movimiento, que se ajusten a las necesidades de la actividad o del juego.			
AXIOLOGICA CORPORAL			
CUIDADO DE SI MISMO : Reconoce sus potencialidades para realizar actividad física orientada hacia la salud.			
COMPETENCIA 2. CIUDADANAS **INTEGRADORA**			
EXCELENCIA, DETERMINACIÓN, RESPETO, IGUALDAD : "Modifica y orienta las acciones para cumplir de manera sobresaliente en la ejecución de las actividades planteadas. Expresa su posición ante situaciones de discriminación y exclusión."			
COMPETENCIA 3. SOCIOEMOCIONALES **INTERPERSONAL**			
AMISTAD, INSPIRACIÓN, VALOR : Expresa emociones y opiniones en contextos adecuados, preocupándose por respetar al otro. Amistad			
TEMA : Amistad			
SUBTEMAS : Respeto			
FASE	**ACTIVIDADES**	**RECURSOS**	**TIEMPO (MIN)**
FASE INICIAL : (APERTURA)	Llamado de Lista , Presentación de la actividad, Socializacion de los objetivos, Calentamiento General, calentamiento Especifico, Estiramiento	N/A	20 Minutos

FASE CENTRAL : (DESARROLLO)	TRIPLE ARAÑA Objetivos: Percepción espacial, percepción temporal, percepción velocidad, bote de velocidad, defensa jugador con pelota, velocidad de desplazamiento. Tiempo recomendado: 7-8 min Número de jugadores: 10-25 Material: Conos, pelotas de basket Metodología: El funcionamiento del juego es similar al de la araña convencional. Los jugadores tienen que pasar de un lado al otro de la pista evitando ser atrapados por la araña. Sin embargo, en este caso habrá más de una araña, por ejemplo, tres, y sus líneas (físicas o imaginarias) estarán delimitadas por conos. Al ser un número más elevado de personas que atrapan, y por lo tanto, al incrementar el riesgo, se pueden hacer una serie de variaciones. Por ejemplo, ahora las arañas no tendrán pelota, pero para atrapar a un mosquito no tendrán simplemente que tocarlo, sino que tendrán que robarle la pelota. Además, si queremos alargar el tiempo de juego, podemos hacer que entre mosquitos y arañas empiece habiendo un cambio de rol. Es decir, cuando la araña nos quite la pelota, ésta queda liberada y se convierte en mosquito y viceversa. Finalmente, podemos utilizar el mismo método acumulativo que antes, para marcar así el final del juego cuando todo el mundo haya sido atrapado en una de las telarañas. TRENES DE COLORES Objetivos: Cohesión de grupo, percepción velocidad, bote de velocidad, velocidad de desplazamiento. Tiempo recomendado: 6-7 min Número de jugadores: 10-25 Material: Petos/conos de colores, pelotas de basket Metodología: En este juego necesitamos distintivos de diferentes colores, por ejemplo, los conos. O incluso, podemos aprovecharnos de los colores de las camisetas de los jugadores. De este modo, confeccionaremos una locomotora de cada color (rojo, morado, verde…). Estos niños o niñas escogidos, irán sin pelota. Y tendrán que atrapar al resto que, estos sí, irán botando libremente por el campo. En caso de atrapar a algún compañero, este tendrá que dejar la pelota y unirse a las espaldas del niño, cogiéndose de la camiseta, confeccionando así un tren cada vez más largo. El juego acabará cuando todos los niños hayan sido atrapados y por lo tanto formen parte de alguno de los trenes. La locomotora ganadora será aquella que haya atrapado más niños, es decir, quién haya conseguido más vagones 3- juego de control 5 VS 5 (40 minutos)	Balones	80 Minutos
FASE FINAL : (CIERRE)	Vuelta a la calma , Trote suave , Estiramiento , Aspectos positivos , Feedback, Sugerencia	N/A	20 Minutos
OBSERVACIONES			

ASISTENCIA
PROGRAMA TIEMPO ESCOLAR COMPLEMENTARIO

1. LA CHUCUA			Nombre Instructor: GABRILEL ENRIQUE FUENTES PITALUA	**11. OBJETIVO DE CLASE**
2. Fecha:	2019-10-17	5. Centro de Interes BALONCESTO	8. Localidad: Kennedy	
3. Hora:	Jueves,08:00:00,10:00:00	6. Nº de Sesion: 46	9. Nº de Semana: 25	
4. Grupo:	BALONCESTO 3		10. Edades:	

TI	NOMBRE	ASISTENCIA
1023378268	DUVAN SEBASTIAN BELTRAN	Asistio
1141319820	SARA RICAURTE	Asistio
1081277550	KAROLL FERNANDA MIRANDA	Asistio
1012976604	MARIA ALEJANDRA OSORIO	Asistio
1013616042	KENNER DAVID GARCIA	Asistio
1013111218	VIVIAN ALICIA MENDOZA	Asistio
1013124679	DANNA CAMILA MAYORGA	Asistio
1034778422	OWEN DAVID CARDONA	Asistio
1061694182	JUAN CAMILO CHILMA	Asistio
1013111217	ANGELICA MARIA MENDOZA	Asistio
1031541468	GERALDINE LOPEZ	Asistio
1029143326	LINDA VERONICA PINZON	Asistio
1025536106	CRISTIAN CAMILO GARZON	Asistio
1010964832	MIGUEL ANGEL CRUZ	Asistio
1029663836	NICOLE SOFIA CHAPARRO	Asistio
1027401545	DIEGO ANDREY CORREA	Asistio
1014480894	SARA JOHANA PEDROZA	Asistio
1041691738	JOSHUA DONALLY GARAY	Asistio
1065587893	KENDRY LORENA RAMIREZ	Asistio
1034400462	JOSE DANIEL ROJAS	Asistio

Reporte Sesion de Clase TIEMPO ESCOLAR COMPLEMENTARIO