SESIÓN DE FORMACIÓN			
JORNADA ESCOLAR COMPLEMENTARIA			
ACTIVIDADES DE FORTALECIMIENTO MOTOR Y LÚDICO			
2020			
PARQUE:	**TIBABUYES.**	**NOMBRE DE I**	**JORGE ARMANDO NEUQUE GUATAME**
		NOMBRE DE I	
FECHA:	**VIERNES 4-12-2020**		
CENTRO DE INTERÉS:	**GIMNASIA**	**SESIÓN Nº:**	**4.**
LOCALIDAD	**SUBA**		
ZONA:	**(DOS) 2. GRUPO: 109**	**HORA:**	**10.00 AM - 12,00 M**
DIMENSIONES DEL DESARROLLO HUMANO:			
MOTRÍZ:	Explora diferentes situaciones motrices, mediante actividades ludicas y recreativas, empleando elementos reciclados, como medio para convivir con el medio ambiente.		
COGNITIVA:	Crea y fortalece en su dimension corporal nuevas experiencias de aprendizaje mediante el desarrollo de actividades recreativas		
PSICOSOCIAL:	Desarrolla habilidades sociales y relaciones interpersonales basadas en el respeto, la amistad y la excelencia; con sus compañeros, formadores y comunidad en general, ,		
LÚDICA:	Vivencia actividades recreo deportivas y ludicas, afianzando los patrones de movimiento y actividad fisica.		
TEMA GENERAL:	Actividades ludicas donde intervengan" La coordinacion Vizo pedica y vizo manual.		
MATERIALES:	bandas elasticas, papel periodico, aros, platos, petos, balones.		
ACTIVIDADES A DESARROLLAR			
FASE INICIAL:	1. Identificacion de los estudiantes, inscritos y participantes en las actividads: vacaciones recreo deportivas, Jornada escolar complementaria. Presentacion, explicacion de los objetivos y actividades a desarrollar en el evento. 2. Inicio de actividades: movilidad articular, calentamiento general: desplazamientos; juego rompe hielo: Balonmano.		
FASE CENTRAL:	1. Desarrollo de actividades: **ponchados a cuatro zonas.** los estudiantes se ubicaran en un espacio previamente demarcado, habran dos equipos diferenciados cada uno con petos, los estudiantes deben ir al campo contrario y recoger" los tesoros" platos, ubicados en la linea final del equipo contrario; sin ser tocados en el transcurso de su desplazamiento, si son tocados, quedaran congelados, podran ser rescatodos cuando lo toque uno de sus compañeros. ganara el punto el equipo que consiga recoger mas conos en 5 minutos. 2. Ponchados dinamicos, ubicados en el mismo terreno de juego, los equipos, intentaran ponchar a sus adversarios lanzandoles las pelotas de caucho que se encuentran en su zona de juego, ganara el punto el equipo que tenga al final del juego (5 minutos cada tiempo) mas integrantes activos en su zona de juego.		
RETO:	los equipos del anterior juego deben. Intentar atrapar a los estudiantes contrarios mediante el juego **Yermis** : con una pelota heha con periodico, se tocara a los adversarios, eliminadolos del juego, el equipo que ataca "el que tiene la pelota pasara la pelota, pero no podra desplazarse, gnael punto el equipo que pueda sacar del juego al mayor numero de adversario en un tiempo de (3) minutos		
FASE FINAL :	1. vuelta a la calma, se realizaran desplazamientos suaves para bajar la frecuencia cardiaca" trote continuo 2 minutos, caminata 1 minuto, estiramientos generales en tren inferior, superior : 2. retroalimentacion de las actividades y objetivos planeados para la sesion recreodeportiva. 3 evaluacion de la actividad realizada por lo NNJA participantes de la actividad, realizacion del mural. despedida.		
OBSERVACIONES:	las actividades podran ser modificadas teniendo en cuenta los ciclos y numero de participantes en el grupo.		