



Institución Educativa Técnica Empresarial “ALBERTO CASTILLA”

Resolución de Aprobación 1700-02325 del 13 de septiembre de 2023 - SEM Ibagué

GUIA DE TRABAJO PEDAGÓGICO

Año 2026

Grados: PRIMEROS

Área/Asignatura: ED-FISICA
1ER PERIODO

Docentes: ROSA HERMINDA
RODRIGUEZ, AMPARO CABEZAS,
MILENA RODRIGUEZ, OLGA
LUCIA HERNÁNDEZ.

COMPETENCIAS

Practica diversas formas de locomoción por medio del juego para identificar direcciones.

DESEMPEÑO / ACCIONES

- Ejecutar coordinación dinámica general aplicándolos diferentes movimientos.
- Utiliza patrones básicos de movimiento como correr, caminar, saltar en diferentes dimensiones niveles y ritmos.
- Combina ejercicios y juegos apoyándose en la creatividad.

DBA

NO APLICA

No de Horas:

Conceptualización

ACTIVIDAD DE SENSIBILIZACION

- Ronda la serpiente

RECONOCIMIENTO DE SABERES PREVIOS y SOCIALIZACION DEL ESTADO INICIAL

- Juego el puente está quebrado.
- Juego de preguntas Matarile-lire –ro.

Núcleos problemas

¿Cómo por medio de juegos y dinámicas puedo manejar mis emociones?

Actividades Pedagógicas y Material para su Desarrollo

- 1- Actividad de sensibilización, reconocimiento de saberes previos y socialización de temáticas propuestas primer periodo acuerdos del aula y juegos. La golosa.
- 2- El gato y el ratón.
- 3- La gallina y el gavilán.
- 4- El mono sin cola.
- 5- El zorro, carrera de cangrejos, carrera de Ranas, salto del canguro.

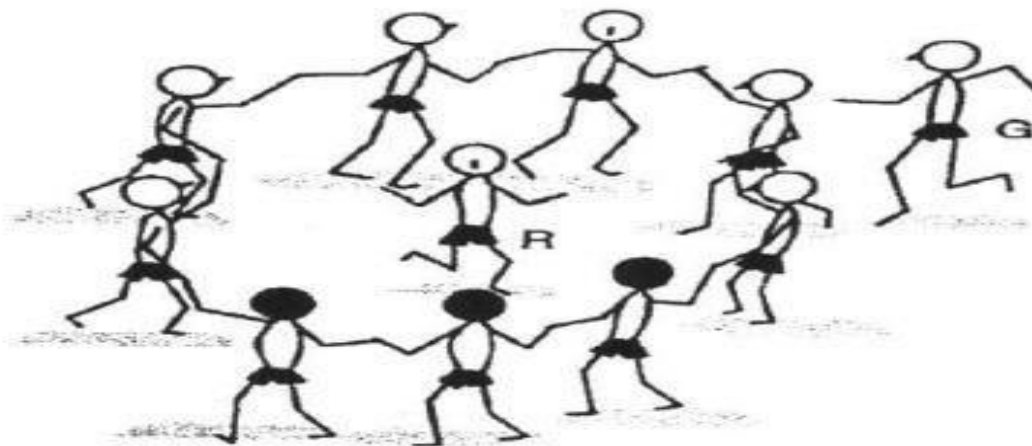
Socialización de actividades propuestas para el primer periodo, dinámica indagamos sobre lo que motiva a los estudiantes en la parte de agilidad física y mental en las actividades deportivas.

MATERIALES

Materiales del medio, balones. Lazos, palos, su Propio cuerpo, aros, lonas.

SALTANDO Y CORRIENDO

- Realizan ejercicios de calentamiento saltando, corriendo.
- Se les propone participar en juegos.
- Se disponen los participantes en una rueda tomados de la mano. En el centro del círculo va un "Ratón" y por fuera va el "Gato". Dada la señal de comienzo, el gato tratará de cazar al ratón. Los de la rueda permitirán entrar y salir al ratón, cuando éste así lo desee, pero harán todo lo contrario con el gato.



- Se les explica la manera de desarrollar juegos.
- Se dividen en equipos y cada equipo cumple las reglas dadas.
- Evalúan la actividad realizada mediante preguntas.
- Practican hábitos de higiene personal después de jugar.

EJERCICIO DE DESPLAZAMIENTO





Nombre

EL GAVILÁN Y LAS GALLINAS



> 7 años



Colectivo



Estrategia - Táctica



Game Empleado/No



Descripción

SELECCIONAMOS A UN JUGADOR QUE SERÁ EL GAVILÁN Y SE COLOCARÁ EN EL CENTRO DEL CAMPO. EL RESTO DE JUGADORES SERÁN LAS GALLINAS, QUE TRATARÁN DE PASAR AL OTRO DEL CAMPO SIN SER ATRAPADAS POR EL GAVILÁN. LA GALLINA QUE SEA ATRAPADA SE CONVERTIRÁ EN GAVILÁN.



Objetivos

- **OBJETIVO MOTOR:** MEJORAR LA VELOCIDAD DE DESPLAZAMIENTO Y TOMA DE DECISIONES.

- **OBJETIVO DE CONSECUCIÓN:**



GALLINAS: PASAR AL OTRO LADO SIN SER ATRAPADO POR EL GAVILÁN

GAVILÁN: EVITAR QUE LAS GALLINAS PASEN AL OTRO LADO DEL CAMPO



Objetivos consecución

- **OBJETIVO DE META:**

GALLINAS: EVITAR SER ATRAPADA DURANTE TODA LA PARTIDA



Objetivos metas

GAVILÁN: ATRAPAR EL MAYOR NÚMERO DE GALLINAS PARA CONVERTIRLAS EN GAVILANES



Aspectos Claves

- COOPERACIÓN ENTRE GALLINAS PARA DISTRAER AL GAVILÁN.
- RAPIDEZ DE DECISIÓN Y MOVIMIENTO PARA HUIR DEL GAVILÁN.



El terreno de juego lo dividimos en dos, además añadimos un gavilán más y dividimos al grupo de gallinas en 2. En esta variante no se podrá cruzar la línea que divide los campos y los objetivos serán los mismos. Este cambio nos permite mayor participación de los jugadores.



Variante/s

SOBRE EL JUEGO:



Instalación específica

Patio de recreo, pista de fútbol sala o campo de baloncesto



Recompensa - Trofeo

El jugador ganador de la ronda podrá elegir quien será el próximo gavilán



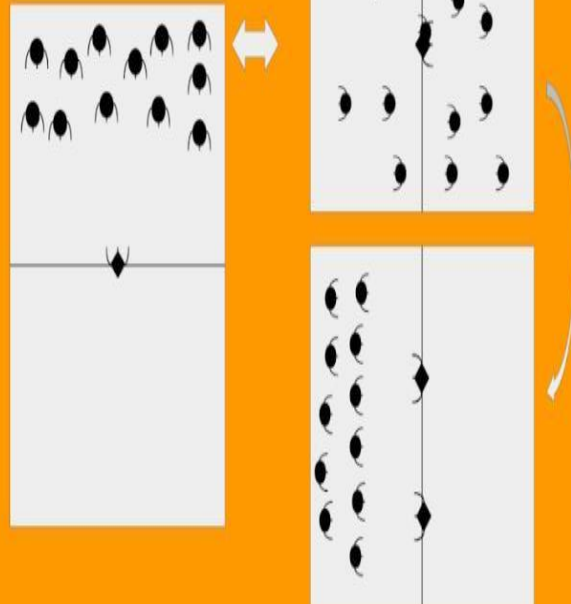
Reglas y sanciones

- Las gallinas no pueden salir de las limitaciones que marcan las líneas del campo de fútbol sala.
- El gavilán sólo podrá atrapar si toca a una gallina.
- El gavilán sólo podrá moverse lateralmente, es decir, no puede salir de la línea que divide el medio campo.



Gráfico

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



El mono sin cola

Con un pañuelo, o un calcetín largo, colgado (no atado) de la cintura por detrás, el jugador o la jugadora se pone frente a su contrincante, cogidos por las manos y ambos esperan que se dé la señal de comienzo. Se trata de atrapar el pañuelo (la cola) de la persona que juega contigo.



- *Ejecutan ejercicios de calentamiento general y específico.*
- *Participan en juegos de cooperación:*

- **CARRERA DEL CANGURO**

- La pelota no puede ser tocada con las manos. Si el jugador pierde la pelota, puede colocarla nuevamente entre sus piernas en el lugar que cayó, continuando el juego hasta llegar a la cabeza de la columna. Al llegar a ésta toma la pelota entre sus manos y la pasa nuevamente sobre la cabeza de los jugadores, continuando el juego. Cuando todos hayan llevado la pelota, el penúltimo jugador concluye la carrera colocándose a la cabeza de la columna y levantando la pelota en alto.

- *Realizan actividades de higiene después de las actividades físicas.*

Propuesta Evaluativa

DESEMPEÑO ACADÉMICO, ACTITUD Y MOTIVACIÓN ACADÉMICA

- Disfruta participando en juegos y rondas.
- Realiza ejercicios siguiendo instrucciones.
- Efectúa con propiedad ejercicios de salto equilibrio y ritmo.

60%

DESEMPEÑO PERSONAL

Participa y propone juegos que permiten integrarse a sus compañeros

20%

DESEMPEÑO SOCIAL

- Respetar turnos.

20%

Infografía o Referencias Bibliográficas Complementarias

Lineamientos curriculares, Estándares básicos de competencias, MEN

Webgrafía YouTube.

Canciones infantiles y rondas