

PLANIFICACIÓN DE UNIDAD POR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO

		UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LA SALLE-CONOCOTO “Una llamada, muchas voces”				AÑO LECTIVO 2016 - 2017	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:	Lic: Napoleón Navas Cáceres Licda. Janeth Santillán	Área/asignatura:	Educación Física	Grado/Curso:	Sexto	Paralelo:	A-B-C
N.º de unidad de planificación:	1	Título de unidad de planificación:	Prácticas Lúdicas: Los juegos y el jugar				
		Objetivos específicos de la unidad de planificación:	OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida.				
2. PLANIFICACIÓN:							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	CE.EF.3.1 Participa y/o juega de manera segura y democrática con sus pares en diferentes juegos (creados, de diferentes regiones, entre otros) reconociéndolos como producciones de la cultura (propia y de otras), identificando sus características, objetivos y proveniencias y acordando, respetando y modificando las reglas según sus intereses y necesidades.						
EJES TRANSVERSALES:	VALORES LASALLISTAS: FE: Ilumina toda la existencia del lasallista y su vocación de cristiano y orienta además su vida a partir de los valores evangélicos. El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes El desarrollo biológico y psicológico acorde con las edades y el entorno socio ecológico, los hábitos alimenticios y de higiene, el empleo productivo del tiempo libre. J.3. Procedemos con respeto y responsabilidad con nosotros y con las demás personas, con la naturaleza y con el mundo de las ideas. Cumplimos nuestras obligaciones y exigimos la observación de nuestros derechos.	PERIODOS:	FECHA	SEMANAS:	6		
	30	5 septiembre al 18 de octubre					
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / Instrumentos			

<p>1. EF.3.1.1 Identificar y diferenciar las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos (de relevos, conelementos, cooperativos, acuáticos, populares, en el medionatural, rondas, entre otros) para participar en ellos y reconocerlos como producción de la cultura..</p> <p>7 Periodos</p>	<p>Método Directo Observación: Poner atención a las imágenes impresas de juegos pequeños y grandes Comprensión: Recomendaciones para iniciar un juego. Conocer el nombre del juego. Escuchar atentamente las instrucciones. Dar a conocer las normas y reglas. Preparar los materiales. Hacer equipos parejos de ser necesario. Demostración: Realizar una demostración o ensayo. Ejercitación: Iniciar el juego. Dominio (prácticas aplicables)</p>	<p>Imágenes impresas de actividades de juego y participaciones propias al juego</p> <p>-Patio - Pito -Conos -Balones</p>	<p>I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p> <p>INDICADOR DE LOGRO: Identifica los diferentes tipos de juegos presentes en el entorno inmediato.</p>	<p>TÉCNICA: OBSERVACIÓN</p> <p>INSTRUMENTO: Escala de valoración numérica Lista de cotejo</p>
<p>2. EF.3.1.2. Crear con sus pares nuevos juegos, estableciendo objetivos, reglas, características, formas de agruparlos que respondan a sus intereses y deseos.</p> <p>9 Periodos</p>	<p>Método Experiencial Experiencia concreta 1. Lluvia de ideas (indagar que conoce el estudiante sobre el tema de clase) Observación reflexiva 2. Interactuar con los estudiantes sobre la importancia del tema a tratar Conceptualización 3. El docente conceptualiza y demuestra el tema a trabajar Aplicación 4. individual y grupo los estudiantes realizan la práctica de la destreza tratada.</p>	<p>Aula y cancha cubierta</p> <p>- Pito -Conos -Balones -Cuerdas</p>	<p>I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p> <p>INDICADOR DE LOGRO: Conoce y aplica las reglas y roles de los diferentes juegos creados.</p>	<p>TÉCNICA: OBSERVACIÓN</p> <p>INSTRUMENTO: Escala de valoración numérica Lista de cotejo Tarea de Investigación</p>
<p>3.EF.3.1.5. Reconocer si participa o juega en diferentes juegos, para poder decidir los modos de intervenir en ellos (según las posibilidades, deseos o potenciales de cada jugador) e identificar aquellos que se ligan al disfrute para jugarlos</p>	<p>Método Experiencial Experiencia concreta Lluvia de ideas (indagar que conoce el estudiante sobre el tema de clase) Observación reflexiva Interactuar con los estudiantes sobre la importancia del tema a tratar Conceptualización</p>	<p>- Patio - Pito -Manual - Conos</p>	<p>I.EF.1.1.3. Identifica lógicas de los juegos, las habilidades motrices básicas que se requieren, los objetivos que hay que lograr y los materiales necesarios para la construcción de implementos (I.2;S.3)</p> <p>INDICADOR DE LOGRO:</p>	<p>TÉCNICA: OBSERVACIÓN</p> <p>INSTRUMENTO: Escala de valoración numérica Lista de cotejo</p>

fuera de la escuela. 7Periodos	El docente conceptualiza y demuestra el tema a trabajar Aplicación Individual y grupo los estudiantes realizan la práctica de la destreza tratada	-Cuerdas de saltar -Ula ula	Reconoce en los diferentes juegos la lógica de construcción respetando a sus compañeros y aplicarlos fuera de la escuela	
4.EF.3.1.6. Participar en juegos (cooperativos, de oposición) de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras) y lógicas particulares para ajustar sus acciones y decisiones al logro del objetivo de los mismos. 7 Periodos	Método Directo Observación: Poner atención a las imágenes impresas de juegos cooperativos y de oposición Comprensión: Recomendaciones para iniciar un juego. Conocer el nombre del juego. Escuchar atentamente las instrucciones. Dar a conocer las normas y reglas. Preparar los materiales Hacer equipos (en grupos no más de 5) parejos de ser necesario. Demostración: Realizar una demostración o ensayo. Ejercitación: Iniciar el juego. Dominio (prácticas aplicables)	- Patio - Pito -Manual - Conos -Cuerdas -Balones -Papel periódico	I.EF.3.2.2. Participa en diversos juegos reconociendo su propio desempeño (posibilidades y dificultades de acción), mejorándolo de manera segura individual y colectiva y estableciendo diferencias entre los juegos y los deportes a partir de las características, reglas, demandas, roles y situaciones de juego en cada uno. (I.2.) INDICADOR DE LOGRO: Coopera de acuerdo a la capacidad de juego en equipo.	TÉCNICA: OBSERVACIÓN INSTRUMENTO: Escala de valoración numérica Lista de cotejo Rúbrica: Tarea individual y grupal

3. ADAPTACIONES CURRICULARES		
Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Docente: Lic.: Napoleón Navas C. / Lcda.: Janeth Santillán	Coordinador/a del área : Lcdo Luis Torres	Vicerrectorado./coordinación pedagógica: Lcda Elizabeth Vargas
Firma: 	Firma: 	Firma: 
Fecha: 09/09/2016	Fecha:	Fecha:

