	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO</b> NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [ 1 de 3 ]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	<b>GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE</b>	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

DOCENTE: Liliana N, Paola E. Gloria P. V. Patricia M, Adriana B, Cielo P.

ÁREA/ASIGNATURA: DIMENSIÓN CORPORAL

GRADO: Transición FECHA DE INICIO \_\_\_\_\_ FECHA DE FINALIZACIÓN: \_\_\_\_\_


FORMATO GUIA DIDACTICA DIMENSION CORPORAL 1 ER PERIODO

COMPETENCIAS:

- . Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina a través del juego, la música, el dibujo y la Expresión corporal.
- . Adquiere dominio de su esquema corporal, mediante ejercicios de lateralidad, ubicación tiempo espacial Y patrones básicos que desarrollen las capacidades perceptivo motrices.
- . Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso En juegos y actividades del ejercicio físico.
- . Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes Y riesgos en la escuela y fuera de ella.

APRENDIZAJES:

- . Participa en juegos libres y dirigidos
- . Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos
- . Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus Movimientos.
- . Juega libremente con diferentes materiales y descubre los distintos usos que puede darles.
- . Participa en juegos que implican habilidades básicas como gatear, reptar, caminar, correr, saltar, lanzar, Atrapar, golpear, trepar, patear en espacios amplios, al aire libre o espacios cerrados.
- . Realiza trazos libres y dirigidos líneas horizontales, verticales, inclinadas, curva, espiral, quebrada y laberintos.
- . Participa en juegos que lo hacen identificar y mover distintas partes de su cuerpo.
- . Reconoce el cuerpo y lo ubica en relación al entorno.
- . Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, Lateralidad, equilibrio y coordinación.
- . Comunica posiciones y desplazamientos de objetos y personas utilizando términos como dentro-fuera, arriba- Abajo, encima-debajo, cerca-lejos, adelante etc.
- . Ejecuta desplazamientos y trayectorias siguiendo instrucciones.
- . Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de Convivencia.
- . Representa mediante la expresión corporal movimientos de animales, objetos o personajes.
- . Realiza el dibujo de su cuerpo, ajuste postural y hace hileras.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO</b> NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [ <b>2 de 3</b> ]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	<b>GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE</b>	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

**CONTENIDOS:**


- . Esquema Corporal
- . Direccionalidad.
- . juego libre y dirigido.
- . Expresión corporal, musical.
- . Atención y concentración.
- . Coordinación oculo – manual
- . Coordinación oculo-pedica
- . Creatividad
- . Agrupación y clasificación.
- . identificación de color, forma, tamaño.
- . cumplimiento de normas.
- . seguimiento de instrucciones.
- . imitación y respeto del turno.

**ACTIVIDADES:**

- . Juego del lobo.
- . Juego del tingo- tango.
- . juego la lleva y la lleva congelada.
- . juego agua de limón en donde se deben agrupar de acuerdo al número mencionado.
- . juego el gato y el ratón.
- . juegos con aros, con lazos, con balón, con pimpones, con conos.
- . Se formaran parejas y se les pedirá identificar en ellos su lado derecho , izquierdo,  
Y así todas las partes de su cuerpo primero en ellos y luego en sus parejas.
- . Armado y desarmado de rompecabezas, encajables, ensartables, seguir seriaciones, laberintos.
- . Pintura con vinilo con los dedos y con pincel.
- . calcado, enhebrado. Coloreado, decorado, rasgado, recortado.
- . Manipulación de plastilina y modelado de ésta.
- . bailar, cantar al ritmo de la música
- . Dramatizaciones.

**EVALUACION:**

- . Realizar hileras sin dificultad.
- . Conservar una buena postura en todas las actividades.
- . Comprender los ejercicios indicados.
- . expresión corporal ante el estímulo musical.
- . Mantener el equilibrio y el control de movimientos.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO</b> NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	<b>PÁGINA [ 3 de 3 ]</b>
		<b>CÓDIGO:</b> DICUI: 600.1.23.01
	<b>GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE</b>	<b>VERSIÓN 1</b>
		<b>Fecha de aprobación:</b>

- . Comprende y pone en práctica medidas básicas de protección de salud y accidentes.
- . Expresa ideas intereses y emociones a través de sus propias gráficas.
- . Adquiere gradualmente mayor autonomía.
- . Respeta su cuerpo y el de los demás.
- . Se socializa con facilidad.

### EDUCACIÓN FÍSICA EN CASA

- 1.- Elige dos actividades por día.
- 2.- Destina un horario y espacio para realizar las actividades.
- 3.- Realiza la evaluación en tu cuaderno.
- 4.- Lava tus manos con agua y jabón.
- 5.- Repite todos los días que quieras.

*Profesora Arlem García*

### TENIS DE CALCETÍN

¿Qué necesitamos? Un par de calcetines, Un mecate o tela y Platos de plástico (opcional).

¿Cómo jugamos? Uno contra uno o equipos de dos se van a enfrentar en una partida de tenis. Coloca un mecate o dos sillas con una cobija para simular la red. Con un par de calcetines haz una pelota y usa tus manos o un plato de plástico como raqueta. Decidan entre ustedes las cantidad de puntos para ganar cada juego.

¿Qué desarrollamos? Manipulación y Orientación espacio-tiempo.

*Profesora Arlem García*

### PASEO SIN VER

¿Qué necesitamos? Tela o Pañuelo.

¿Cómo jugamos? En parejas, uno se venda los ojos y el otro será el guía. Este deberá llevar a su compañero a dar un paseo por la casa pero sin tocarlo, solo podrá dar indicaciones con palabras o sonidos. Al terminar cambian. Es importante cuidar la seguridad del que va con los ojos vendados.

¿Qué desarrollamos? Orientación espacial y Estimulos auditivos.

*Profesora Arlem García*

### SALTANDO EN HUELLAS

¿Qué necesitamos? 20 hojas, Cinta adhesiva y Lápiz.

¿Cómo jugamos? Se deben dibujar 5 manos derechas, 5 manos izquierdas, 5 pies derechos y 5 pies izquierdos. Las hojas se irán pegando en el piso en el orden que cada quien decida pero siempre dos manos (una derecha y una izquierda) y dos pies (uno derecho y otro izquierdo). Las filas son horizontales y al final tendrá un total de 5 filas. El objetivo es ir saltando y colocando los pies y manos en donde corresponda según lo mar que cada fila y ver quien logra completar las 5 filas sin error.

¿Qué desarrollamos? Coordinación y Saltos.

*Profesora Arlem García*

### SALTO DE ESCOBA

¿Qué necesitamos? Escoba.

¿Cómo jugamos? En parejas, uno toma una escoba y la mueve de un lado al otro tocando el piso, la otra persona saltará sin pisar o tocar el palo de la escoba. Dependiendo la edad y habilidades de cada uno se irá subiendo el nivel del palo y la velocidad para que signifique un reto más complejo.

¿Qué desarrollamos? Saltos.

*Profesora Arlem García*

### CONCURSO SALTO DE CUERDA

¿Qué necesitamos? Cuerda o mecate.

¿Cómo jugamos? Con una cuerda individual, dentro o fuera de casa, saltarán la cuerda en un tiempo estipulado por el grupo y verán quién logra hacer más saltos. También pueden saltar de diferentes formas o retarse de manera individual.

¿Qué desarrollamos? Saltos.

*Profesora Arlem García*

### GANA BOTELLA

¿Qué necesitamos? Botella de agua u Objeto que no se quiere.

¿Cómo jugamos? En parejas se colocan uno frente al otro a una distancia de un metro. Al frente de ambos y a la misma distancia colocan una botella de agua o cualquier objeto que no corra el riesgo de que se maltrate o quiebre. Una tercera persona menciona diferentes partes del cuerpo que deberán ir tocando y cuando diga "botella" o el nombre del objeto, el primero que lo tome tendrá un punto. Establezcan los puntos para ganar la ronda.

¿Qué desarrollamos? Velocidad de reacción y Partes de cuerpo.

*Profesora Arlem García*

### CINTURÓN ESCONDIDO

¿Qué necesitamos? Cinturón u otro objeto para esconder.

¿Cómo jugamos? Se selecciona quién será el primero en esconder un objeto acordado por todos. El resto deberá ubicarse en un lugar determinado con los ojos cerrados hasta que se indique que pueden buscar. El jugador que encuentre el objeto deberá correr a tocar a todos los que pueda antes de que lleguen a la "base". La "base" es un lugar acordado por todos para servir de salvamento.

¿Qué desarrollamos? Juegos tradicionales.

*Profesora Arlem García*