	<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, Patricia M, Gloria P V, Adriana B, Cielo P.

AREA/ASIGNATURA: DIMENSION CORPORAL

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

GUIA DIDÁCTICA 2 sgdo PERIODO

**COMPETENCIAS:**

- . Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.
- . Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina a través del dibujo, la musica y la expresión corporal.
- . Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso, En juegos y actividades de ejercicio físico.

**APRENDIZAJES:**


- . Ejecuta desplazamientos y trayectorias siguiendo instrucciones.
- . Reproduce secuencias rítmicas.
- . Improvisa movimientos al escuchar una melodía.
- . Se mueve y se desplaza dentro-fuera, adelante atrás etc.
- . Lanza y atrapa pelotas a diferentes distancias y alturas.
- . Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.
- . Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, Lateralidad, equilibrio y coordinación.
- . Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas De convivencia.

**CONTENIDOS:**

- . Escritura del nombre y diferentes trazos por medio de la imitación.
- . transcripción de textos.
- . Direccionalidad.
- . Posiciones y relaciones espaciales.
- . Coordinación motora fina y gruesa
- . Actividades oculo manuales
- . baile.
- . juego libre y dirigido.

**ACTIVIDADES:**

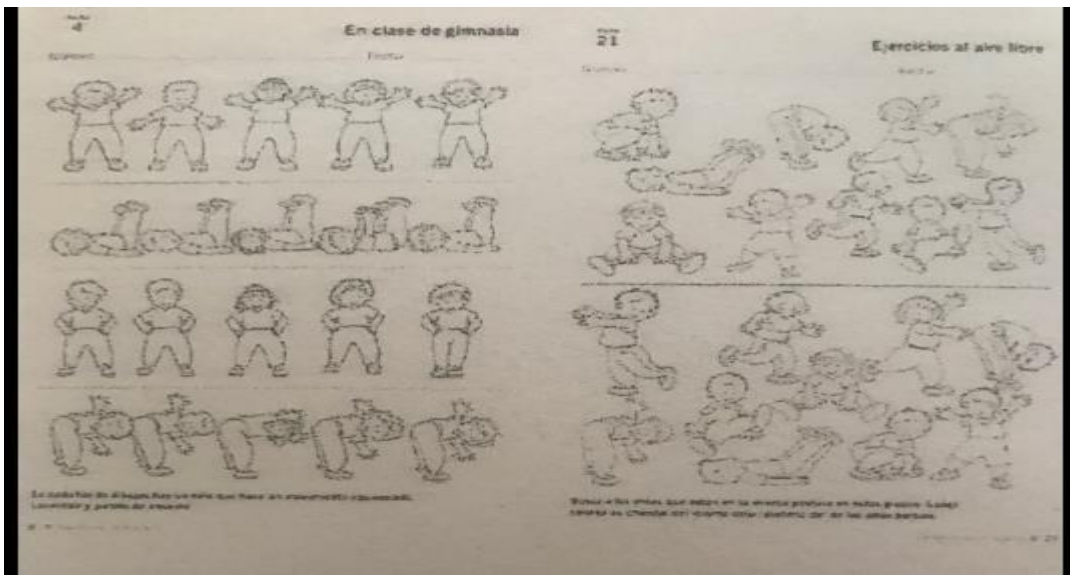
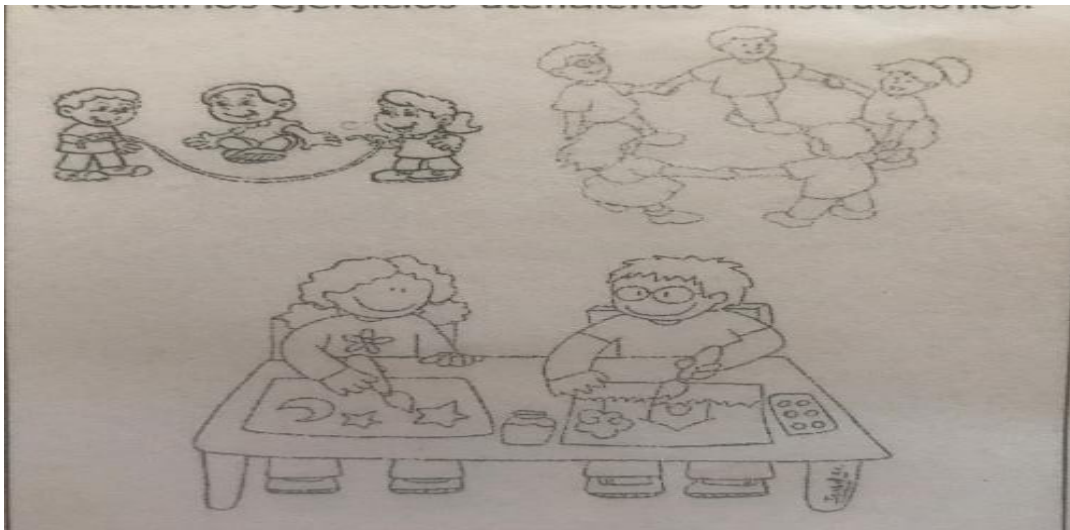
- . Realizacion de collares con chaquiras.
- . Pintura con vinilo dactilar y con pincel.


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

- . juego con balones, aros, cuerdas, pimpones.
- . Armado y desarmado de rompecabezas.
- . Recortado, enhebrado,
- . Calcado.
- . Trabajo con plastilina para moldeado de figuras.

**EVALUACION:**

- . control de instrucciones.
- . seguimiento de normas.
- . Imitación
- . Adquisición del dominio del esquema corporal.
- . Desarrollo del equilibrio.



	<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>GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE</b>	<b>CÓDIGO:</b> DICUI: 600.1.23.01 <b>VERSIÓN 1</b> Fecha de aprobación:

### ¡QUE NO CAIGA!

¿Qué necesitamos? Globos.

¿Cómo jugamos?  
 El objetivo es mantener un globo el mayor tiempo posible en el aire dando pequeños toques para evitar que caiga. Puedes complicar la actividad si decides estar haciendo alguna acción al mismo tiempo. Por ejemplo, bailar, barrer, doblar ropa, cantar, etc.

¿Qué desarrollamos? Manipulación y Orientación espacio-tiempo.

Profesora Arlem García

### VASO CORRELÓN

¿Qué necesitamos? Vasos de plástico y Globos.

¿Cómo jugamos?  
 Se juega sobre la mesa. Cada participante debe de tener un globo en sus manos y un vaso. A la cuenta de tres deben de poner el vaso boca abajo sobre la mesa e inmediatamente inflar el globo con la boca para apuntar hacia el vaso dejando escapar el aire hasta que llegue al otro extremo de la mesa. El primero que llegue se lleva un punto. Gana el primero que consiga cinco puntos.

¿Qué desarrollamos? Respiración.

Profesora Arlem García

### COLOR COLOR

¿Qué necesitamos? Ninguno.

¿Cómo jugamos?  
 Se selecciona a uno del grupo que dirá "Color color" y menciona un color que esté presente en algún objeto en la casa. El resto deberá ir a tocar el objeto del color mencionado antes de que sea tocado por el que indicó el color. El que sea tocado deberá realizar algún reto físico como saltar 10 veces con un pie, 10 abdominales, 10 sentadillas o lo que el grupo decida.

¿Qué desarrollamos? Orientación espacial.

Profesora Arlem García

### MALABARES

¿Qué necesitamos? Un par de calcetines.

¿Cómo jugamos?  
 Con el par de calcetines forma una pelota. El objetivo es manipular la pelota de diferentes formas como lanzar y atrapar, lanzar, aplaudir y atrapar, lanzar, girar y atrapar, etc. Puedes retar a tu familia.

¿Qué desarrollamos? Manipulación y Orientación espacio-tiempo.

Profesora Arlem García

### ADIVÍNALO CON MÍMICA

¿Qué necesitamos? Hojas de papel y Lápiz.

¿Cómo jugamos?  
 Anoten en una hoja diferentes animales, objetos, personajes y películas, cer tencada palabra y doblen. Formen dos equipos. Decidan qué equipo inicia. Uno del equipo pasa y elige una palabra para representarlo a través de mímica y sin hacer ningún sonido. Solo su equipo debe adivinar. Establezcan el tiempo que el equipo puede tomarse para adivinar, en caso de que el tiempo termine, el equipo contrario puede responder. Gana el equipo que adivine más.

¿Qué desarrollamos? Expresión corporal.

Profesora Arlem García

### TELÉFONO DESCOMPUESTO

¿Qué necesitamos? Ninguno.

¿Cómo jugamos?  
 Todos en un fila. El último de la fila deberá expresar con su cuerpo un mensaje al compañero que sigue sin emitir ningún sonido. Al recibir el mensaje deberá tocar al compañero que sigue para expresar lo que entendió y así hasta llegar al otro extremo de la fila. El último dice con palabras lo que entendió.

¿Qué desarrollamos? Expresión corporal.

Profesora Arlem García

### EVALUACIÓN

En una hoja de tu cuaderno anota las siguientes preguntas y sus respuestas para entregarlas a tu profesor de educación física al regresar a clase:

¿Con quién jugaste?  
 ¿Cómo te sentiste?  
 Recuerdas ¿qué desarrollamos?  
 ¿Para que es útil en tu vida diaria?  
 Agrega un dibujo de cómo jugaste.