

CRONOGRAMA BIMESTRAL

Área o asignatura: Educación Física	Curso: Segundo	Año: 2025
Periodo: Cuarto	Docente a cargo: LIZETH VARGAS Y NELSON CÁRDENAS	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	
OBJETIVO	Permitir la adquisición de conocimiento y valores a través del juego.
Indicadores de Logro	<p>Cognitivo: Identifica y diferencia los juegos según finalidad y objetivos.</p> <p>Procedimental: Realiza actividades lúdicas reglamento dándolas al grupo.</p> <p>Actitudinal: Expresa interés y gusto por la clase presentando trabajos y tareas con calidad y puntualidad manteniendo el porte adecuado de la sudadera e incorporando elementos que favorecen el desarrollo personal.</p>

CONTENIDOS DEL BIMESTRE.	
1. Tipos de Juegos 2. Tradicionales 3. Populares	4. De mesa 5. Videojuegos y uso 6. De rol.

PROCESO Y ACTIVIDADES			
ETAPA	FECHAS (Semanas)	ACTIVIDADES	PROCESO DE EVALUACIÓN (Relacionar si se revisará en trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)
ANTICIPACIÓN.	Semana 1 y 2 1 de Septiembre al 12 de Septiembre	Semana diagnóstica: <ul style="list-style-type: none"> ● Tipos de Juegos Concepto y Clasificación - Juegos recreativos - Salto de cuerda 	Trabajo c o n s t a n t e en clase. (Ejecuta los ejercicios propuestos en clase y participación 60%) Material de apoyo consultas: 20% Evaluaciones prácticas: (desempeño final y apropiación de ejercicios v a r i a d o s 20%)

Proceso académico bimestral.

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.</p>	<p>Semanas 3, 4, 5 y 6</p> <p>Del 15 de Septiembre al 17 de Octubre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Tradicionales <ul style="list-style-type: none"> - Yoyo - Trompo - Canicas ● Populares <ul style="list-style-type: none"> - Yermis - Stop - Rayuela ● De mesa <ul style="list-style-type: none"> - Twitter - Parques - Dominó 	<p>Trabajo constante en clase. (Ejecuta los ejercicios propuestos en clase y participación 60%)</p> <p>Material de apoyo o consultas: 20%</p> <p>Evaluaciones prácticas: (desempeño final y apropiación de ejercicios v a r i a d o s 20 %)</p>
<p>CONSOLIDACIÓN.</p>	<p>Semana 7, 8, 9 y 10.</p> <p>Del 20 de Octubre al 21 de Noviembre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Videojuegos y uso <ul style="list-style-type: none"> - Causas, efectos y beneficios. ● De rol. <ul style="list-style-type: none"> - De uso diario en nuestro entorno. 	<p>Cierre de notas y proceso de evaluación motriz.</p>

NOTA: Las semanas y tareas asignadas para cada fase de aprendizaje pueden cambiar según la comprensión y el logro de los objetivos específicos de cada curso.