

## CRONOGRAMA BIMESTRAL

<b>Área o asignatura:</b> Educación Física	<b>Curso:</b> Segundo	<b>Año:</b> 2024
<b>Periodo:</b> Cuarto	<b>Docente a cargo:</b> LIZETH VARGAS Y NELSON CÁRDENAS	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	
<b>OBJETIVO</b>	Permitir la adquisición de conocimiento y valores a través del juego.
<b>Indicadores de Logro</b>	<p><b>Cognitivo:</b> Identifica y diferencia los juegos según finalidad y objetivos.</p> <p><b>Procedimental:</b> Realiza actividades lúdicas reglamentándolas al grupo.</p> <p><b>Actitudinal:</b> 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%)
<b>ANTICIPACIÓN.</b>	Semana 1 y 2	Semana diagnóstica: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de Juegos Concepto y Clasificación</li> <li>- Juegos recreativos</li> <li>- Salto de cuerda</li> </ul>	Trabajo constante en clase. (Ejecuta los ejercicios propuestos en clase y participación 60%) Material de apoyo o consultas: 20% Evaluaciones practicas: (desempeño final y apropiación de ejercicios variados 20%)

**Proceso académico bimestral.**

<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.</b></p>	<p>Semanas 3, 4, 5 y 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tradicionales             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Yoyo</li> <li>- Trompo</li> <li>- Canicas</li> </ul> </li> <li>• Populares             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Yermis</li> <li>- Stop</li> <li>- Rayuela</li> </ul> </li> <li>• De mesa             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Twitter</li> <li>- Parques</li> <li>- Domino</li> </ul> </li> </ul>	<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 practicas: (desempeño final y apropiación de ejercicios variados 20%)</p>
<p><b>CONSOLIDACIÓN.</b></p>	<p>Semana 7 y 8</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videojuegos y uso             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Causas, efectos y beneficios.</li> </ul> </li> <li>• De rol.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- De uso diario en nuestro entorno.</li> </ul> </li> </ul>	<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.