



IDENTIFICACION	CONTENIDOS	INDICADORES
Plantel: Zona Educativa San Carlos Edo. Cojedes Año Escolar: 2001-2002 Grado: ° Etapa: Fecha: 20 de mayo de 2002 Docente: Angelina Matute	Denominación de las habilidades kinestésicas y Coordinativas.	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta los desplazamientos siguientes: caminar, trotar y correr. • Ejecuta lanzamientos. • Cumple con las normas e instrucciones establecidas.
Objetivos de la Clase: 1.- Contribuir mediante el relevo y la carrera de zig-zag, el desarrollo de la rapidez. 2.- Mediante el juego la pelota en el aro, los educandos desarrollaran sus habilidades físicas y motoras. 3.- Lograr la vinculación de la clase al medio ambiente.		Recursos: testigos, banderines, pelotas, pomos plásticos, aros, cajas, cestas, periódico, tiro, agua, vasos desechables Proyecto Pedagógico de Aula: conservando el ambiente y jugando desarrollo mis capacidades físicas
CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	TIEMPO
Ejecución de desplazamientos	1.- CARRERA DE RELEVO Se dividen los participantes en 3 grupos iguales de 10 alumnos cada uno, formados en hilera, se les entregará un testigo por equipo. Al sonar el silbato la docente los tres primeros de cada columna realizarán una carrera rápida hasta el banderín que esta colocado al frente de cada equipo, cada corredor le dará la vuelta al banderín, luego regresando a la misma velocidad, para entregarle el testigo a su compañero, tiene que darle la vuelta a su equipo pasando por atrás del último en la formación y así sucesivamente pasarán todos los integrantes del equipo. Reglas: 1.- Gana el equipo que primero termine. 2.- Será descalificado el equipo si hay algún integrante que no cumpla con el desarrollo del juego. 3.-Si algún corredor tumba el banderín deberá levantarlo rápidamente y continuar la carrera.	

CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	TIEMPO
Ejecución de lanzamientos.	<p>2.- CARRERAS EN CURVA CON LANZAMIENTO</p> <p>Se organizan los estudiantes, luego se dividen en grupo con iguales participantes cada equipo, se forman en columna, cada integrante tendrá una pelota. A la voz de mando por la maestra, comenzarán la carrera los tres primeros y estos a su vez deberán esquivar los banderines al llegar a la línea deberá realizar el lanzamiento a la pelota hacia el pomo plástico, luego regresará a su equipo corriendo rápidamente en línea recta.</p> <p>Si el jugador logra derribar al pomo plástico obtendrá un punto adicional para su equipo, ganara el equipo que acumule más punto.</p> <p>Ejemplo: Si el equipo 1 termina primero tiene 10 puntos y si logro derribar 4 veces al pomo plástico acumula 14 puntos (10+4=14) y así sucesivamente pasa con los demás equipos.</p> <p>Reglas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Se descalifica el equipo que uno de los integrantes no corra. 2.- Es obligatorio ejecutar la carrera en curva y no pasar la línea de lanzamiento. 3.- Si derriba algún banderín deberá levantarlo de lo contrario se descalifica. 	
Ejecución de lanzamientos.	<p>3.- LA PELOTA EN EL CESTO</p> <p>Se dividen en grupos con números iguales de participantes, estos a su vez se colocaron por parejas, se les entregara una pelota y cada pareja tendrá su aro. Con el material entregado anteriormente la primera pareja de cada equipo, se introducen dentro del aro, comienzan la carrera hasta llegar al cesto, meten la pelota dentro de este, se regresan corriendo, tocan la segunda pareja, estos ya introducidos en el aro corren a buscar la pelota, se la entregan a la pareja en espera, ellos correrán a introducir la pelota en la cesta se devuelven de igual manera, tocan a la cuarta pareja, los cuales deben buscar la pelota y se la entregan a la última pareja, ellos emprenderán su carrera hasta al cesto, introducen la pelota se devuelven corriendo hasta llegar a la meta, gana el equipo que lo realice primero.</p>	

CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	TIEMPO
<p>Cumplimiento de normas e instrucciones.</p>	<p>Reglas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- La pareja de turno tiene que esperar que la otra pareja llegue al punto de partida . 2.- Las parejas deben correr situados dentro del aro. <p>4.- INTERCAMBIO DE AGUA</p> <p>Para pasar el agua, los jugadores se colocan en circulo con un vaso plástico vacío en sus dientes. El vaso de un jugador se llena de agua al sonar el silbato, esta persona comienza el juego echando su agua en el vaso de la siguiente persona sin usar las manos. Esta última la echa a su vez en el vaso de la siguiente, el proceso de pasar el agua continúa por todo el circulo hasta pasar el agua por todos los vasos.</p> <p>Reglas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- No se debe utilizar las manos. 2.- El equipo quedará descalificado sino cumple con el objetivo del juego. <p style="text-align: center;">“Al niño tener contacto con el medio ambiente su vida cotidiana lo ayuda a construir la idea de compartir con otros seres vivos”</p> <p style="text-align: center;">Lic. Angela Matute</p>	