

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: planes de mejoramiento		Versión 01	Página 1 de 1

ASIGNATURA	LÚDICA	GRADO:	6°-7mo aceleración
PERÍODO: 1		AÑO:2017	
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

LOGROS /COMPETENCIAS: Competencias:

Procedimental: Reconoce la funcionalidad y generalidades de la lúdica en el proceso formativo de los individuos.

Conceptual: Diferencia y clasifica correctamente los tipos de juegos y sus características

Actitudinal: Demuestra interés y práctico los juegos respetando las reglas

Aptitudinal: Respeto y comporta en las lúdicas con cada uno de los compañeros sin perjuicios.

‘La educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades, de auto-expresión y participación social’ (froebel).

ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR

.PLAN DE MEJORAMIENTO

1. Presentación y sustentación de trabajo escrito sobre definición de recreación.
2. características de la recreación
3. Diferencias y semejanzas entre recreación y lúdica.
4. Clasificación de los juegos desde la Educación Física.
5. Realización de Mini cartelera sobre las fases del desarrollo psicogenético del niño según piaget.
6. Recopilación de 5 juegos callejeros, realizando el formato dado en la clase.
 - * Fecha de recopilación, nombre del juego, tipo de juego, descripción del juego, número de jugadores, reglas del juego.

METODOLOGÍA DE LA EVALUACIÓN

Presentación del trabajo un 10%

Sustentación oral o escrita tendrá un valor del 40%.

La cartelera tendrá un valor de 20%.

Los juegos callejeros recopilados y sustentados tendrán un valor del 30%.

RECURSOS: cuaderno de notas .internet,

OBSERVACIONES:

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO

segunda semana del mes de Mayo

FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN

segunda semana del mes Mayo

NOMBRE DEL EDUCADOR(A)

Iván Noé Berrío Ortiz

FIRMA DEL EDUCADOR(A)

FIRMA DEL ESTUDIANTE

FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA