
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento		Versión 01	Página 1 de 1
ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO	Lúdico Recreativo EDUCACIÓN FÍSICA	GRADO:	Décimo-once Año 3
PERÍODO	3	AÑO:	2025
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

DESEMPEÑOS:

Planifica y ejecuta la organización de los juegos de la institución, estableciendo acuerdos para su desarrollo.

Elabora su plan de condición física teniendo en cuenta fundamentos fisiológicos, técnicos y metodológicos.

Aplica sus conocimientos sobre la relación actividad física-pausa- actividad física, en su plan de condición física.

TALLER ESCRITO

1. Consulta 3 opciones de actividad física en tu entorno cercano y menciona lo siguiente: a) actividad, b) lugares donde se practica, c) si tiene algún costo o es gratuito, d) en qué consiste la actividad, e) elementos necesarios para practicarlos, f) por qué es recomendable practicar esta actividad.
2. ¿Qué son los juegos predeportivos y para qué sirven?
3. ¿Qué son los juegos cooperativos? Explicar 3 juegos cooperativos
4. ¿Qué es la fuerza resistencia?

El taller debe ser realizado con puño y letra del estudiante, con buena presentación y portada del mismo.

METODOLOGÍA

El estudiante deberá acercarse al docente en caso de presentar dudas e inquietudes.



El trabajo deberá ser sustentado al momento de presentarlo para cumplir con el plan de mejoramiento.

Taller escrito: 50%

Sustentación oral: 50%

OBSERVACIONES: Es importante realizar el trabajo de forma personal, consiente de la responsabilidad y compromiso.

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO	FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN
NOMBRE DEL EDUCADOR(A) ANDRÉS HIGUITA MONSALVE	FIRMA DEL EDUCADOR(A)
FIRMA DEL ESTUDIANTE	FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: planes de mejoramiento		Versión 01	Página 2 de 1

ASIGNATURA /AREA/NÚCLEO	LÚDICO RECREATIVO ARTÍSTICA	GRADO:	Décimo-once Año 3
PERÍODO	3	AÑO:	2025
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

DESEMPEÑOS:

- Expreso y expongo emociones y sensaciones empleando el lenguaje artístico.
- Alimento mis producciones artísticas a partir de la exposición de tus trabajos.
- Diferencio y aplico códigos pertinentes a las artes plásticas ubicándolos con relación a periodos históricos y contextos culturales.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:

1. Realizar un diccionario (mínimo 50 términos) ilustrado con los temas de vanguardias, Fauvismo, expresionismo y surrealismo. El diccionario debe ser tipo libro tamaño media hoja de block y empastado creativamente.
2. Realizar con mínimo 30 palabras de los temas consultados una sopa de letras con formato de una hoja de papel bond.
3. Con los temas propuestos realizar un crucigrama con sus respectivas pistas con 15 palabras horizontales y 15 verticales, tamaño un pliego de papel bond.



NOTA: Las tres (3) actividades deben ser escritas a mano con puño y letra del estudiante.

METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN: en la evaluación del plan de apoyo se tendrá en la cuenta los aspectos siguientes, a saber, los indicadores de desempeño que determinó el área para el periodo, además el desarrollo y cumplimiento de los procesos metodológicos de la evaluación como: nivel de conocimiento, el desempeño, la responsabilidad, la capacidad investigativa, la sustentación, tanto como, el interés y la responsabilidad en el tiempo de entrega.

RECURSOS: HUMANOS (DOCENTES-ESTUDIANTES), FOTOCOPIAS, HOJAS DE BLOCK, CARTULINA, COLBON, TIJERAS, INFORMATICOS: (SALA DE COMPUTO), PAPEL BOND, INFRAESTRUCTURA (INSTITUCIÓN).

OBSERVACIONES: El trabajo escrito por ningún motivo debe doblarse y su presentación debe ser impecable, conservando los cánones de la estética.

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO	FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN
NOMBRE DEL EDUCADOR:	FIRMA DEL EDUCADOR:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ			
	Proceso: CURRICULAR		Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento			Versión 01	Página 1 de 1
ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO	Lúdico Recreativo LÚDICA	GRADO:	Décimo-once Año 3	
PERÍODO	3	AÑO:	2025	
NOMBRE DEL ESTUDIANTE				

DESEMPEÑOS: Conformo equipos de juegos para participar en diversos eventos y contextos Defino con precisión y autonomía mi proyecto personal de actividad física, salud y calidad de vida	
ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR Lee y responde Jugar no es solo para niños. Es una forma de reconectar con lo que nos hace humanos: la alegría, la creatividad y el vínculo con los demás	
<ol style="list-style-type: none"> 5. ¿Cuándo fue la última vez que jugaste por el simple placer de hacerlo? ¿Qué sentiste? ¿Qué te impidió hacerlo más seguido? 6. ¿Qué juegos recuerdas de tu infancia que te hacían sentir libre, feliz o acompañado? ¿Qué valores estaban presentes en esos momentos? 7. ¿Crees que el juego puede ser una forma de sanar, aprender o crecer? ¿Por qué a veces lo dejamos de lado cuando nos hacemos mayores? 8. Diseña tu semana ideal de bienestar. Incluye actividades de tu agrado y otras como: Ejercicio físico, alimentación saludable, autocuidado emocional (leer, meditar, descansar), Tiempo libre consciente (juegos, arte, naturaleza) 9. Define tus metas personales describiendo cada cuánto las harás. Por ejemplo, dormir 8 horas, reducir el estrés con respiración consciente, caminar 30 minutos diarios 	
METODOLOGÍA DE LA EVALUACIÓN El estudiante realiza los talleres y actividades correspondientes de cada asignatura del Núcleo y presenta sustentación oral o escrita, según lo indique cada docente.	
OBSERVACIONES:	
FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO	FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN
NOMBRE DEL EDUCADOR(A) Claudia Berónica Henao Zapata	FIRMA DEL EDUCADOR(A)
FIRMA DEL ESTUDIANTE	FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA