

CÓDIGO: DC-FO-030

VERSIÓN: 03

NODO LUDICO CREATIVO	CICLO 4	GRADO 6° - 7°	TEMPORALIDAD 2 H/S- 80 H/AÑO	CRÉDITOS
EODICO CREATIVO	CLEI 3	6° - 7°	1 H/S 40 H/AÑO	•
OBJETIVOS DE GRADO: La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.	socialización.	·	libre en actividades recreativas y dep	·
La valorización de la salud y de los hábitos relacionados con ella.	·	as actividades y prá	entos de las prácticas deportivas y los acticas sociales del deporte, la recreació o deterioro del ambiente.	



CÓDIGO: DC-FO-030

VERSIÓN: 03

ÁREA	COMPETENCIA	DEFINICIÓN DE LA COMPETENCIA	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
EDUCACION FÍSICA	SALUD Y BIENESTAR	Capacidad del individuo para promover hábitos saludables que favorezcan su calidad de vida y la de su entorno.	COMPETENCIA SALUD Y BIENESTAR NC1: Requiere de acompañamiento y normas básicas para conocer y aplicar los hábitos de vida saludable. COMPETENCIA SALUD Y BIENESTAR NC2: Maneja cierta autonomía y responsabilidad individual pero requiere colaboración para entender, comprender y acatar las recomendaciones recibidas. COMPETENCIA SALUD Y BIENESTAR NC3: Presenta una considerable responsabilidad y autonomía en la práctica de hábitos para la vida saludable. COMPETENCIA SALUD Y BIENESTAR NC4: Participa de manera activa en campañas para la promoción de la vida saludable y da testimonio de sus beneficios con su ejemplo.
	MOTORA	Capacidad física y cognitiva del ser humano que le permite desarrollar habilidades y destrezas en la ejecución de diferentes tareas.	COMPETENCIA MOTORA NC1: Requiere apoyo constante para practicar actividades y ejercicios físicos dirigidos y controlados por un instructor, solo lo logra en actividades rutinarias y predecibles. COMPETENCIA MOTORA NC2: Maneja cierta autonomía y responsabilidad individual pero requiere colaboración de otras personas para entender los elementos básicos en la ejecución de prácticas motrices.



CÓDIGO: DC-FO-030 VERSIÓN: 03

COMPETENCIA MOTORA NC3: Presenta una considerable responsabilidad y autonomía para manejar diferentes técnicas de prácticas motrices en actividades físicas programadas. COMPETENCIA MOTORA NC4: Se apropia de las diferentes técnicas de prácticas
motrices y participa como apoyo en la dirección de actividades físicas

		DEFINICIÓN DE LA	
ÁREA	COMPETENCIA	COMPETENCIA	CRITERIOS DE DESEMPEÑO



CÓDIGO: DC-FO-030 VERSIÓN: 03

EDUCACION FÍSICA	DEPORTIVA Y CULTURAL	Capacidad del individuo que le permite participar en diferentes disciplinas deportivas y eventos culturales.	COMPETENCIA DEPORTIVA Y CULTURAL NC1: Requiere apoyo constante para respetar las normas y protocolos generales aplicables en la realización de deportes y juegos pre-deportivos y deportivos básicos. COMPETENCIA DEPORTIVA Y CULTURAL NC2: Manifiesta cierta autonomía y responsabilidad individual pero requiere una orientación básica para respetar las reglas específicas, aplica las técnicas propias de los deportes que práctica. COMPETENCIA DEPORTIVA Y CULTURAL NC3: Aplica con responsabilidad y autonomía rutinas adecuadas para la preparación y posterior maduración técnica de los deportes. COMPETENCIA DEPOR



CODIGO: DC-FO-030
VERSIÓN: 03

FECHA: 1	15/01/2009
----------	------------

	I I	



CÓDIGO: DC-FO-030 VERSIÓN: 03

SOCIAL Y COMUNICATIVA	Capacidad para interactuar reconociéndose a sí mismo y a los demás en los diferentes ámbitos recreativo, cultural y deportivo.	COMPETENCIA SOCIAL Y COMUNICATIVA NC1: Requiere apoyo constante para que asista a los eventos deportivos, recreativos y culturales en el colegio y en su comunidad, solo lo logra en actividades rutinarias y predecibles. COMPETENCIA SOCIAL Y COMUNICATIVA NC2: Maneja cierta autonomía y responsabilidad individual pero requiere colaboración de otras personas para apropiarse de los roles y el funcionamiento de los grupos deportivos y culturales que operan en su comunidad y empieza a tomar posición crítica frente a estos.
		COMPETENCIA SOCIAL Y COMUNICATIVA NC3: Presenta alguna autonomía y sentido de responsabilidad para integrarse paulatinamente a los diferentes grupos deportivos, culturales y recreativos. COMPETENCIA SOCIAL Y COMUNICATIVA NC4: Toma decisiones personales para proponer y cooperar en eventos deportivos, recreativos y culturales en su comunidad.

		DEFINICIÓN DE LA	
ÁREA	COMPETENCIA	COMPETENCIA	CRITERIOS DE DESEMPEÑO



CÓDIGO: DC-FO-030

VERSIÓN: 03

FECHA: 15/01/2009

S
အ
Ē
_
ō
ŏ
ĕ
Ö
⊇
Ω

⋖

MANEJO ADECUADO DEL TIEMPO LIBRE

Capacidad del ser humano para disfrutar y aprovechar positivamente las diferentes actividades del diario vivir.

COMPETENCIA MANEJO ADECUADO DEL TIEMPO LIBRE NC1: Requiere de una acertada y constante información sobre los diferentes eventos deportivos y culturales programados en su comunidad, solo lo logra en actividades rutinarias y predecibles.

COMPETENCIA MANEJO ADECUADO DEL TIEMPO LIBRE NC2: Presenta cierta autonomía y responsabilidad individual, sin embargo requiere de otras personas para hacerse participe de actividades de apoyo culturales y deportivas.

COMPETENCIA MANEJO ADECUADO DEL TIEMPO LIBRE NC3: Manifiesta autonomía con responsabilidad para planear adecuadamente la utilización del tiempo libre.

COMPETENCIA MANEJO ADECUADO DEL TIEMPO LIBRE NC4: Su autonomía lo lleva a participar y liderar programas deportivos y culturales de su entorno



CÓDIGO: DC-FO-030

VERSIÓN: 03