

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL PARA DESARROLLAR EN CASA		Versión 01	Página 1 de 4

IDENTIFICACIÓN			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ			
DOCENTES: Luisa Fernanda Ramírez Cañaverl. Andrea López Guisao Migdonia Villegas Echavarría		NÚCLEO DE FORMACIÓN: LUDICO-RECREATIVO	
CLEI: 2	GRUPOS: 1 - 2 - 3	PERIODO: 3	CLASES: SEMANA 31
NÚMERO DE SESIONES: 1		FECHA DE INICIO: SEPTIEMBRE 26	FECHA DE FINALIZACIÓN: OCTUBRE 2

PROPÓSITO

Al terminar el desarrollo de esta guía los estudiantes estarán en capacidad de identificar algunos deportes y las habilidades que desarrolla.

ACTIVIDAD 1 (CONCEPTUALIZACIÓN)

¿Qué es el deporte?

Llamamos deporte a cierto tipo de actividades competitivas reglamentadas, cuya práctica estimula las capacidades físicas, mentales y sociales de quien las realiza. Se distinguen del juego, en ese sentido, por requerir entrenamiento, concentración y cierto rango de destrezas, y por ser considerado una disciplina que trasciende lo meramente recreativo.

ACTIVIDAD 2: ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO Y APLICACIÓN DE LA TEMÁTICA

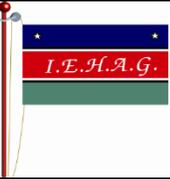
Los deportes pueden clasificarse de muchas formas, como:

- **Deportes acuáticos.** Aquellos que se llevan a cabo en cuerpos de agua, por ejemplo: el waterpolo, el nado sincronizado, la natación, la apnea.
- **Deportes de equipo.** Aquellos que requieren de la organización de un equipo de varias personas. Por ejemplo: el baile coreográfico, el canotaje.
- **Deportes de motor.** Aquellos que requieren del uso de algún tipo de vehículo motorizado, en tierra, agua o aire. Por ejemplo: el motocross, el automovilismo, el karting.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL PARA DESARROLLAR EN CASA		Versión 01	Página 2 de 4

- **Deportes de mesa.** Aquellos que deben jugarse sobre una mesa o una superficie estática debidamente preparada. Por ejemplo: el billar, el ping-pong, el pool.
- **Deportes extremos.** Aquellos en los que el deportista se somete a situaciones de riesgo físico y corre peligro. Como el alpinismo, el paracaidismo, el surf y el bungee.
- **Deportes de pelota.** Aquellos que emplean diversos tipos de balones, pelotas o bolas para jugar. Por ejemplo: el tenis, el fútbol, el básquetbol, el rugby, el béisbol.
- **Deportes mentales.** Aquellos en los que la mente y no el cuerpo realizan el esfuerzo. Por ejemplo: el ajedrez, las damas.





INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ



Proceso: GESTIÓN CURRICULAR

Código

Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL PARA DESARROLLAR EN CASA

Versión
01

Página
3 de 4

ACTIVIDAD 3: ACTIVIDAD EVALUATIVA.

1.

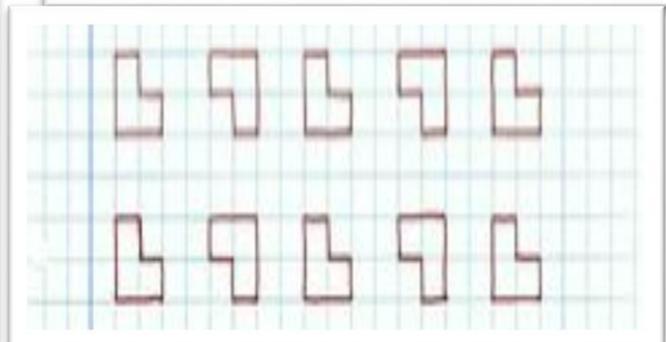
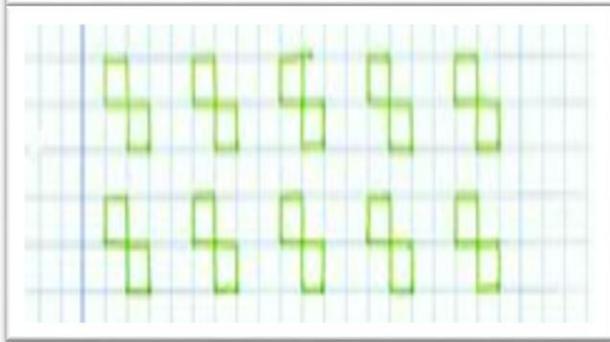
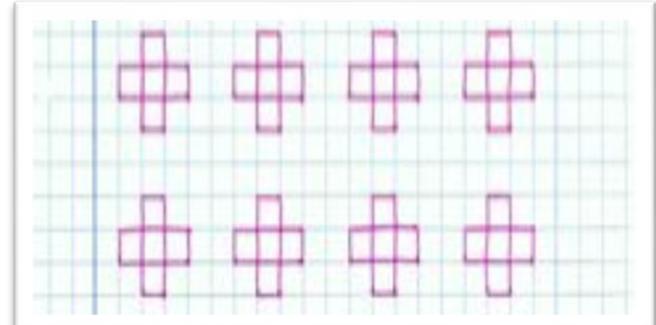
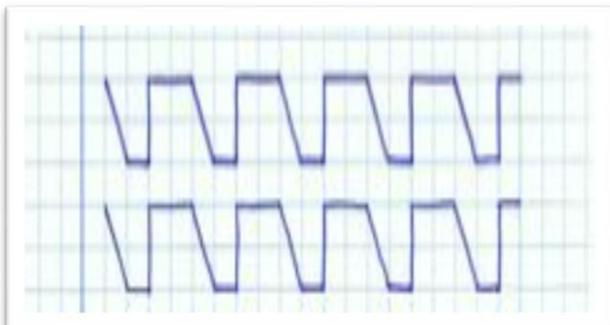
Mira los dibujos. Después, completa el crucigrama.

The crossword puzzle grid is composed of white squares for letters and black squares for empty space. The clues are numbered 1 through 14, each with a small circle containing the number and an arrow indicating the direction of the word. The illustrations are as follows:

- 1**: A girl in a purple shirt and plaid pants holding a golf club.
- 2**: A girl in a red swimsuit holding a tennis racket.
- 3**: A girl in a red dress performing a gymnastic move with a blue ribbon.
- 4**: Two boys in blue and red jerseys sitting at a table with a football.
- 5**: A girl in a red jacket and blue pants snowboarding.
- 6**: A boy in a white shirt and blue pants holding a baseball bat.
- 7**: A girl in a pink shirt and purple pants rowing a blue boat.
- 8**: A girl in a red jacket and blue pants skiing.
- 9**: A boy in a white shirt and red shorts holding a tennis racket.
- 10**: A girl in a red jacket and blue pants fishing.
- 11**: A girl in a red jacket and blue pants holding a tennis racket.
- 12**: A girl in a red swimsuit holding a tennis racket.
- 13**: A girl in a red swimsuit holding a tennis racket.
- 14**: A girl in a red jacket and blue pants holding a tennis racket.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL PARA DESARROLLAR EN CASA		Versión 01	Página 4 de 4

2. Realiza en tu cuaderno las siguientes planas cada una en una hoja diferente es decir quedando 4 hojas en total (una con cada figura)



FUENTES DE CONSULTA

<https://www.caracteristicas.co/deporte/>

Los talleres con sus actividades desarrolladas deberán ser enviados a los siguientes correos:

CLEI 201 NOCTURNO: migdoniavillegas@iehectorabadgomez.edu.co

CLEI 202 SABATINO: luisaramirez@iehectorabadgomez.edu.co

CLEI 203 SABATINO: luzandrealopez@iehectorabadgomez.edu.co

Con fecha máxima de entrega **2 de octubre**, especificando el grupo y nombre completo del estudiante.

RECUERDA: ¡CUIDARNOS, ES UN COMPROMISO DE TODOS!