|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DEL PROFESOR**:  -Karla Suhei Contreras Blanco  -Roxana Elizabeth Sánchez Olguín  -Llanas Rodríguez Flor Briseida  -Diego Valero Bravo  -Israel Rodríguez Rodríguez  -César Salazar Moctezuma  -Joshimar Esquivel la Rosa. | | |  | |
| **ESCUELA PRIMARIA**: | | **Grado**  2 | **BLOQUE 3:**  **“**¡DESAFIANDO PRUEBAS!” | |
| **Tiempo total de la sesión:**  40 – 45 - 50 | **COMPETENCIA EN LA QUE SE INCIDE**:  “Expresión y desarrollode las habilidades y destrezas motrices” | | | |
| **PROPOSITO:**  Que el alumno sea capaz de realizar actividades a través de las cuales logre desarrollar sus habilidades motrices básicas, al participar en circuitos de acción motriz, formas jugadas y actividades en grandes grupos. | | | | **APRENDIZAJES ESPERADO**  -Incrementarán su repertorio locomotriz, manipulativo y de estabilidad, lo que les permitirá acrecentar su base motriz y proponer nuevas formas de ejecución.  -Mejorarán la ejecución de las habilidades motrices básicas estimuladas y experimentarán en actividades de confrontación, ya sea en grupos pequeños o en grandes grupos. |
| **CONTENIDOS.**  **CONCEPTUAL:**  Reconocimiento de las habilidades motrices básicas: correr, saltar, lanzar, golpear y ponerlas a prueba en diferentes situaciones ludomotrices.  **PROCEDIMENTAL:**  Elaboración y puesta en práctica de patrones motores como respuesta a las demandas de las situaciones-problema implícitas en diferentes contextos de acción.  **ACTITUDINAL:**  Implicación en las actividades desde el entusiasmo, la autosuperación y el respeto hacia sus compañeros. | | | | **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS:**  • Circuitos de acción motriz  • Formas jugadas  • Juegos de reglas  • Gymkhana  • Juego tradicional |
| **VINCULACIÓN CON OTRA ASIGNATURA** |
| **MATERIALES**:  Aros, pelotas de vinil y de esponja, cuerdas, cartulinas, papel, globos, frisbees,  llantas, resortes, costalitos, objetos pequeños o piedras, tela grande o colchoneta,  pedazos grandes de cartón. | | | | |
| **SUGERENCIAS PARA EL PROCESO DE EVALUACION**    -Observar cuáles son las habilidades motrices que mejor realiza el alumno.  -Considerar aquellas habilidades donde el grupo tiene dificultades para su ejecución. Aplicar un ludograma para observar el grado de participación de los alumnos con limitaciones o dificultades en las tareas presentadas.  -Observar la participación individual y grupal en el desarrollo de los circuitos. | | | | |
| **Primera Secuencia de Trabajo Fecha de 1ª Sesión: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  ***PROGRAMA*** | | | | |
| **RECEPCION:** Se recibirá a los alumnos corriendo por todos lados.  **CALENTAMIENTO:** se realizará un calentamiento en forma lúdica por parte del maestro.  **OBJETIVO:** Observar en el alumno la construcción de sus habilidades motrices básicas. A través de movimientos  de locomoción, manipulación y de estabilidad se pretende que el alumno explore todas las posibilidades e incremente su capacidad motriz.  **ACTIVIDAD: “**CIRCUITO DE PELOTAS”  **Descripción:** se dividirá al grupo en cinco equipos mixtos. Cada equipo realizará la acción correspondiente al reto. Cada tres o cinco minutos se realizará un cambio.  **Estación 1. Bota y rebota**. Los alumnos se colocarán frente a una pared y a una distancia de dos a tres metros colocarán un aro frente a ellos; intentarán hacerla botar la pelota dentro del aro para que posteriormente rebote en la pared y luego cacharla. Opciones de aplicación: alejar el aro de la pared. Alejar al alumno del aro.  **Estación 2. El péndulo.** Se colocará un aro amarrado de una cuerda y colgado a una altura de uno a tres metros; un alumno aventará el aro de un lado a otro, mientras los demás intentarán hacer pasar una pelota a través del aro. Se  cambian papeles. Opciones de aplicación: proporcionar diversos materiales.  **Estación 3. Tiro al blanco.** Previamente se dibujará sobre una pared o en una cartulina círculos de distintos diámetros; cada círculo puede tener un color o un número específico. Los alumnos se alejarán de dos a tres metros y lanzarán un pedazo de papel mojado buscando que quede pegado en alguno de los círculos. ¿Cuántos puntos podemos alcanzar sumando los de todo el grupo? ¿Qué formas de lanzarnos permiten lograr más aciertos? Opciones de aplicación: los alumnos eligen como reto atinarle a un color o número específico desde varias distancias o posiciones.  **Estación 4. Recolector de pelotas.** Se formarán parejas, un compañero de la pareja lanzará la pelota lo más alto que pueda y el otro intentará introducir la pelota en una bolsa o costal sujetado con ambas manos. Opciones de aplicación: golpear la pelota con los pies. Rebotar la pelota en el piso y cacharla antes de tres botes. Rebotar la pelota sobre la pared. Utilizar aros y rebotarla en la pared.  **Estación 5. Yo sí puedo.** Se formarán parejas. Un compañero propondrá una acción seguida de un lanzamiento, por ejemplo: ¿tú puedes lanzar la pelota y hacer que caiga sobre tu cabeza? El otro compañero responderá: “Yo sí puedo” e intentará realizar la acción, para lo cual tiene tres oportunidades. Se continuará proponiendo acciones por parte de ambos alumnos de manera alternada. Se tratará de crear condiciones para que compartan sus habilidades y su saber y se inicien procesos de tutoría entre iguales. Opciones de aplicación: los alumnos deciden el número de oportunidades y la altura de los lanzamientos. En determinado momento el docente propone un reto a todos.  **Estación 6. No te quedes quieto.** Se dará un globo por alumno. Los alumnos escogerán una pareja. A una señal propuesta por ellos comenzarán a golpear el globo intentando mantenerlo el mayor tiempo posible en el aire, pudiendo desplazarse de un lado a otro. Se indicará que el globo puede botar en el suelo, siempre y cuando no permanezca inmóvil, ya que en ese momento el otro compañero ganará un punto. Podría sustituirse por un reto compartido de carácter cooperativo: golpeando el globo de forma alternativa en parejas. ¿Cuánto tiempo podemos mantenerlo en movimiento? ¿Y si lo intentamos con dos globos? Opciones de aplicación: se juega con un globo grande. Se juega por parejas con un globo para cada una. Se puede jugar con pelotas grandes, ligeras y bien infladas.  **RETROALIMENTACION:** Se les explicara a los alumnos el motivo de la actividad y su finalidad, la forma y la importancia de proponer sus propios retos  **TAREA:** Realizar una actividad de circuitos junto a su familia. | | | | |
| **Primera Secuencia de Trabajo Fecha de 2ª Sesión: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  ***PROGRAMA*** | | | | |
| **RECEPCION:** Se recibirá a los alumnos corriendo por todos lados.  **CALENTAMIENTO:** se realizará un calentamiento en forma lúdica por parte del maestro.  **OBJETIVO:** Observar en el alumno la construcción de sus habilidades motrices básicas. A través de movimientos  de locomoción, manipulación y de estabilidad se pretende que el alumno explore todas las posibilidades e incremente su capacidad motriz.  **ACTIVIDAD**: “PELOTA RECREATIVA”  Proporcionamos a cada alumno una pelota de esponja y vamos haciendo algunas preguntas: ¿qué podemos hacer con una pelota de esponja? Los niños van proponiendo distintas actividades que son realizadas por los demás. ¿Somos capaces de lanzar la pelota y atraparla dando varias palmadas antes de que caiga? Intentamos ahora intercambiando la pelota con un compañero. Lo intentamos lanzando contra la pared o haciendo que choquen las pelotas en el aire.  **RETROALIMENTACION:** Se les explicara a los alumnos el motivo de la actividad y su finalidad, la forma y la importancia de proponer sus propios retos  **TAREA:** Realizar una actividad de circuitos junto a su familia.  **Segunda Secuencia de Trabajo Fecha de 3ª Sesión: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  ***Maestro***  **RECEPCION:** Los alumnos llegaran en fila y se colocaran en 4 filas frente al maestro.  **CALENTAMIENTO:** se realizará un calentamiento de tipo atletismo  **OBJETIVO:** Observar en el alumno la construcción de sus habilidades motrices básicas. A través de movimientos  de locomoción, manipulación y de estabilidad se pretende que el alumno explore todas las posibilidades e incremente su capacidad motriz.  **ACTIVIDADES:** “MARINEROS A LA MAR”  **Descripción:** se divide el área en tres zonas: el barco, el mar y el ataque. Los niños van a dirigirse según las indicaciones del docente, de acuerdo con las zonas en que se divide el área. El docente puede engañar a los alumnos señalando una zona y mencionando otra. Después de que se identificó la actividad se proponen otras alternativas en las que se tenga que realizar una acción específica, según la zona que se mencione. Barco: se mantiene botando una pelota. Mar: estamos pateando la pelota. Ataque: lanzando y cachando la pelota. Opciones de aplicación: podemos reducir el tamaño de las zonas. Modificar las acciones que se realizan en cada lugar. Equilibrar el implemento.  “LANZANDO FRISBIES”  Descripción: previamente se colocan cuerdas largas que atraviesan el patio colocadas a distintas alturas. A cada una se le amarran muchos aros que cuelgan de ellas. Se divide al grupo en dos; se coloca uno de cada lado de las cuerdas. La finalidad del juego es hacer pasar los frisbees por alguno de los aros. Se pide a los alumnos que cada vez que logren anotar varíen la forma de lanzar. Se detiene el juego y los alumnos comentan las formas de lanzamiento que han realizado. Opciones de aplicación: otorgar un valor numérico a cada color de aros y que los alumnos intenten superar su propio puntaje.  **RETROALIMENTACION**: Se les explicara a los alumnos el motivo de la actividad y su finalidad, la forma y la importancia de proponer sus propios retos  **TAREA:** Realizar estas actividades con su familia.  **Segunda Secuencia de Trabajo Fecha de 4ª Sesión: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **RECEPCION:** Se recibirá a los alumnos en el salón de clases y se pedirán las actividades propuestas por ellos.  **OBJETIVO:** permitir a los alumnos percibir, explorar, descubrir, mostrar y aprender de sus propios compañeros, al crear y exponer sus juegos con movimientos que expresan intenciones, gustos y aficiones, lo que le permite dar a conocer y tener una noción más adecuada de sus diversas representaciones corporales.  **ACTIVIDAD 2:** “SECUENCIA DE ACTIVIDADES”  Se realizaran las actividades sugeridas por los alumnos en el aula en forma de circuitos, por equipos, cada quien dira su propuesta y todos lo realizaran.  **VARIANTE:** Se seguirá la misma dinámica de juego, pero en este caso, se diseñaran nuevas actividades con apoyo del maestro.  **RETROALIMENTACION:** Se juntarán todos los alumnos sentados en el centro del aula para charlar y hacer comunicación con tal de fortalecer los lazos dentro del aula.  **TAREA:** investigar acerca de juegos que se pueden realizar en clima frio. | | | | |
| **Tercera Secuencia de Trabajo Fecha de 5ª Sesión: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  ***Programa*** | | | | |
| **RECEPCION:** llegaran los alumnos a canchas y se pondrá en circulo viendo al maestro.  **CALENTAMIENTO:** articular empezando de cabeza a pies.  **OBJETIVO:** invitan al alumno a experimentar diferentes retos y poner a prueba sus habilidades.  **ACTIVIDAD 1= “Circuito de estabilidad”**  se divide el grupo en cinco equipos, dando la posibilidad de que los alumnos se integren con quien deseen para jugar. Cada equipo realiza la acción que le corresponda de su estación. Los cambios se efectúan cada cuatro o seis minutos.  *Estación 1*. Todo marcha sobre ruedas. Se colocan llantas con relación al número de alumnos (entre seis y ocho llantas). Se colocan las llantas juntas al centro y cada alumno, pisando encima de éstas, tiene que desplazarse e intentar tocar alguna parte del cuerpo de los demás, por ejemplo: rodilla, cabezas, espalda sin dejar que toquen las suyas. La finalidad es que los alumnos no toquen el suelo mientras realizan distintas acciones.  Opciones de aplicación: saludar mediante abrazos, desplazarse simulando bailar.  *Estación 2.* Encantados (juego tradicional). Un alumno intenta tocar a los demás, mientras todos se alejan lo más posible de él. El jugador que ha sido tocado inmediatamente para y permanece inmóvil, pudiendo reanudar la marcha luego de ser tocado por un jugador que no se encuentra encantado. El juego acaba cuando todos han sido encantados.  Opciones de aplicación: dos o tres ahora son los que encantan y los demás alumnos se desplazan en parejas sin poder soltarse.  *Estación 3.* Enséñame tu figura. Se les da un resorte, el cual deben de mantener tenso sin tocarlo con las manos, solamente utilizando su cuerpo. Primero deben girar y desplazarse sin dejar de tener contacto con el resorte. Después los alumnos dibujan algunas figuras u objetos con ayuda del resorte. Por último, se combinan las dos tareas previas, dibujos o figuras con desplazamientos.  Opciones de aplicación: se hace en diferentes posiciones: sentados, para dos, en cuclillas, hincados, etcétera.  *Estación 4.* Resorte (juego tradicional). Se dejan dos resortes en el lugar.  Dos alumnos colocan uno por detrás de sus tobillos para mantenerlo tenso.  Un compañero salta con la siguiente secuencia: da un salto intentando que un pie quede dentro y uno fuera. Se da otro salto intentando que el pie que está al centro llegue hasta el extremo contrario por fuera y el que estaba por fuera sea colocado al centro. Ahora, ambos pies al centro. Se da un brinco intentando pisar ambos lados del resorte. Ahora, ambos pies por fuera. Por último, girando se cruzan los pies quedando el resorte en medio y se da un salto para afuera.  Opciones de aplicación: los alumnos pueden crear su propia secuencia.  *Estación 5.* ¿A quién le gusta? Los alumnos colocan el resorte por detrás de alguno de sus tobillos adelantándolo y manteniendo el otro pie atrás. Uno de ellos pregunta: “¿A quién le gusta…?” y menciona una actividad: comida, cantante, actriz, escritor, programa, etcétera. En ese momento todos intentan sacar su pie lo más rápido posible. Alguno de los integrantes se queda con el resorte en su pie porque le guste el aspecto o situación mencionada. Se reinicia el juego por el compañero que se queda con el resorte.  Opciones de aplicación: colocar el resorte por detrás de la nuca o espalda, teniendo que realizar una flexión para librarse del mismo si no le gusta lo que mencionen sus compañeros.  **RETROALIMENTACION:** PEDIR AL ALUMNO QUE PONGA EL MATERIAL EN EL LUGAR DONDE LO ENCONTRO Y COMENTAR QUE FUE LO QUE APRENDIO DE LA ACTIVIDAD Y QUE LE GUSTARIA CAMBIAR.  **TAREA:** COMENTAR CON SU FAMILIA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZO Y QUE LES GUSTO Y QUE NO. | | | | |
| **Tercera Secuencia de Trabajo Fecha de 6a Sesión: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  ***Programa*** | | | | |
| **RECEPCION:** llegaran los alumnos a canchas y se pondrá en círculo viendo al maestro.  **CALENTAMIENTO:** realizarlo cantando a canción de “ pies, pies, pies”  **OBJETIVO:** invitan al alumno a experimentar diferentes retos y poner a prueba sus habilidades.  **ACTIVIDAD 1= “Circuito de pelotas y aros”**  Se divide el grupo en 4 equipos cada equipo estará colocado en cada estación.  ESTACION 1: la cuerda brincadora. Estarán formados en línea recta tomaran la cuerda y saltaran de un extremo a otro que está señalado.  ESTACION 2: pelota en el cielo. Los alumnos lanzaran hacia arriva la pelota de vinil con una parte del cuerpo según su imaginación.  ESTACION 3: pasa la cuerda. Estarán colocadas las cuerdas en el piso de forma recta con una separación. Los alumnos pasaran la cuerda saltando con un pie luego pasaran a realizarlo con el otro.  ESTACION 4: pelota loca. Los alumnos estarán en cuclillas y tendrán que avanzar botando la pelota a la distancia de sus rodillas.  **RETROALIMENTACION:** JUNTAR AL GRUPO EN CIRCULO Y COMENTAR QUE FUE LO QUE SE LE DIFICULTO HACER Y PREGUNTARLES ¿PARA QUE NOS SIERVEN REALIZAR ESTAS ACTIVIDADES?.  **TAREA:** COMENTAR CON SU FAMILIA LA ACTIVIDAD QUE SE REALIZO Y QUE LES GUSTO Y QUE NO. | | | | |
| **Cuarta Secuencia de Trabajo Fecha de 7ª Sesión: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  ***Maestro*** | | | | |
| **RECEPCION:** recibir a los alumnos formados en una línea recta en cancha.  **CALENTAMIENTO:** se cantara la canción de “era una sandia”  **OBJETIVO:** que el alumno ponga a prueba su imaginación y la habilidad para llevar acabo la actividad.    **ACTIVIDAD 1:**  “**Gymkhana”**  se organiza al grupo por equipos de igual número de integrantes y se les explica la lógica de las actividades a realizar.  **Primera prueba:** El coleccionista. Traer piedras u objetos (seleccionados por el maestro) que deben ir metiendo en una botella vacía de plástico u otro recipiente; la botella con mayor nivel gana.  **Segunda prueba:** Puntería. Desde una distancia considerable cada participante debe introducir cierto número de costalitos (dos por ejemplo) en un aro colocado frente a cada equipo.  **Tercera prueba:** Frisbee lejano. Con ayuda de los frisbees cada alumno, por turnos (uno por equipo), los lanza para tratar de llegar lo más lejos posible.  **Opciones de aplicación:** se puede fijar un área en donde el frisbee debe caer.  **Cuarta prueba:** Pateo inteligente. Se escoge un representante por equipo. Éste se encuentra a cierta distancia, los demás se colocan dentro de una zona acordada previamente. Los representantes de cada equipo tienen que ir “queman do” a los alumnos de los demás equipos pateando una pelota para que los toque.  Los alumnos que van siendo quemados van con su representante para ayudarle con su tarea.  **Quinta prueba:** La alfombra mágica. Cada equipo se coloca alrededor de su alfombra mágica (pueden ser pedazos de tela grande, colchonetas, etcétera).  Junto a ellos hay una caja con diferente material o pelotas. Ayudados por su alfombra, se debe transportar los objetos hacia el lado contrario y colocarlos dentro de algunos aros. Los objetos que caen fuera del aro no cuentan y no se pueden levantar.  **Opciones de aplicación:** las pruebas pueden valorarse de cero a tres puntos; el equipo que gana la prueba consigue tres puntos, de lo contrario, cero puntos.  Cuando los aspectos cualitativos son importantes, puntuamos con cero, uno, dos o tres puntos, según los criterios que se acuerden. Buscar una marca de clase o de grupo más que dotar a la propuesta de carácter competitivo. Cada prueba puede realizarse en un tiempo determinado. Se puede hacer prueba por prueba o cada equipo realiza una prueba diferente.  **RETROALIMENTACION:** JUNTAR A LOS ALUMNOS AL CENTRO DE LA CANCHA EN MEDIA LUNA Y PEDIRLES QUE EXPRESEN LO QUE SINTIERON AL REALIZAR LA ACTIVIDAD, QUE SE LES DIFICULTO Y QUE NO.  **TAREA:** PLATICARLE A SU FAMILIA LO QUE HICIERON DURANTE LA CLACE DE EDUCACION FISICA. | | | | |
| **Cuarta Secuencia de Trabajo Fecha de 8ª Sesión: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  ***Maestro*** | | | | |
| **RECEPCION:** recibir a los alumnos formados en una línea recta en cancha.  **CALENTAMIENTO:** se contara un cuento en el cual el alumno realizara las acciones que se le indiquen.  **OBJETIVO:** que el alumno realice la actividad y ponga en práctica su habilidad.  **ACTIVIDAD 1: “ARO VOLADOR”**  Se le dará el material a los alumnos para que interactúen un momento con ello.  Después se dividirá el grupo en equipos.  Estarán situados en hileras, los primeros sostendrán un aro en la mano, a la voz de “ya” saldrán corriendo haciendo girar el aro en el brazo, al llegar a una distancia establecida, se detendrá y lanzara el aro hacia arriba este el alumno tendrá que dar un giro sobre si mismo y recoger el aro cuando baje, regresara con su compañeros corriendo y le dara el aro al siguiente y así sucesivamente se realizara el ejercicio  VARIANTE: realizarlo con 2 aros (al momento del lanzamiento uno quedara en el piso mientras realiza el lanzamiento y después de realizarlo recogerlo y entregar al compañero los 2 aros). Con pelotas botando.    **RETROALIMENTACION:** reunir al los alumnos en media luna sentados y comentar la experiencia que tuvieron al estar realizando la actividad del dia.  **TAREA:** PLATICARLE A SU FAMILIA LO QUE HICIERON DURANTE LA CLACE DE EDUCACION FISICA. | | | | |
| **Quinta Secuencia de Trabajo Fecha de 9ª Sesión: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  ***Programa*** | | | | |
| **RECEPCION:** Se recibirá a los alumnos dando los buenos días y colocándolos en un círculo .**Calentamiento:** realizar calentamiento articular. **Bloque:** 3. **Competencia:** expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices  **OBJETIVO:** El alumno será capaz de realizar actividades a través de las cuales lograra desarrollar sus habilidades motrices básicas, al participar en circuitos de acción motriz, formas jugadas y actividades en grandes grupos.  **Actividad 1:** Domando la serpiente  **Descripción**: se distribuyen cuerdas por toda el área y se da la pauta para que los alumnos interactúen con el material por un tiempo. Después el docente empieza a indicar algunas acciones: girar la cuerda sobre su cabeza, alrededor de su cuerpo, sobre el suelo, y otras propuestas que surjan. Con la cuerda en el piso, buscar distintas formas de saltarla. De igual manera, los niños van creando figuras, las cuales deben saltar. Luego, manipulando la cuerda, los niños buscan todas las posibilidades que se les ocurran para saltarla.  **Variantes**: interactuar por parejas y por equipos para crear nuevas formas de trabajo.  **Actividad 2:** La conquista  **Descripción:** el alumnado se colocará alineado en dos filas paralelas a 30 metros de distancia aproximadamente. El maestro se colocará entre las dos líneas. Cada alumno tendrá un número y cada equipo una bandera. Cuando el profesor grite un número, los dos miembros de ambos equipos tendrán que coger su bandera e intentar llegar al profesor para dársela lo antes posible. El niño que gane sumará un punto a su grupo.  **Variante:** Tendrán que hacer 5 sentadillas antes de tomar la bandera (saltos, giros) etc. Lo harán cuando el profesor diga una multiplicación por ejemplo 3x3 y saldrá el 9.  **RETROALIMENTACION:** Se pondrá a los a en círculo sentados en el piso y se le preguntara que fue lo que aprendieron en clase y para que nos serviría en la vida diaria.  **TAREA**: Hacer un lista en su libreta de las habilidades motrices básicas. | | | | |
| **Quinta Secuencia de Trabajo Fecha de 10ª Sesión: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  ***Programa*** | | | | |
| **RECEPCION:** Se darán los buenos días y se tomara lista .**Calentamiento:** canciones de preparación neuromuscular “aceite de iguana”. **Bloque:** 2. **Competencia:** control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa**.**  **OBJETIVO:** Desarrollar sus habilidades motrices básicas además de ayudar a potenciar su creatividad.  **Actividad 1:** Pegajosos  **Descripción:** con ayuda de las colchonetas, los alumnos ponen en práctica sus conocimientos en cuanto a giros y vueltas, experimentando de manera individual primero. El docente guía el trabajo y propone algunas acciones sin dejar de lado las propuestas ni la creatividad de los niños. Por parejas ¿Cómo podemos rodar por la colchoneta sin perder el contacto con el compañero?   * Espalda con espalda. * Tomados de las manos/hombros (uno o ambas). * Planta de los pies en contacto (uno o ambos). * Giros sobre su propio eje. * Estómago con estómago. * Sin despegar rodillas (una o ambas).   **Variante:** Se puede intentar por tercias o por equipos.  **Actividad 2:** “Paso y voltereta”  **Descripción:** Juego de relevos de pases y volteretas. Se forman dos equipos. Cada equipo se sitúa en fila india tras una colchoneta. En el otro extremo y frente a la fila de su equipo se coloca el capitán. El capitán irá pasando el balón a cada uno de sus compañeros que se lo devolverán y darán una voltereta ubicándose detrás de él. Cuando el último devuelva el pase y dé la voltereta tocará la pelota sostenida por el capitán y acaba el juego  **Variantes:** Los niños tras realizar la voltereta pueden realizar otra acción antes de ponerte detrás del capitán, por ejemplo un recorrido en zig-zag…  **Retroalimentación:** Platicar con los alumnos: ¿Qué te pareció la clase?, Reflexionar en torno a la interacción entre los alumnos. Actividad tranquilizadora. Masaje de pelotas ,Pasar al baño, lavarse las manos y regresar a su salón en orden  **Tarea;** Jugar con su familia en casa. | | | | |
| **Sexta Secuencia de Trabajo Fecha de 11ª Sesión: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  ***Maestro*** | | | | |
| **RECEPCION :** Se dan los buenos días, recordatorio de reglas de trabajo y se tomara lista .  **CALENTAMIENTO:** Movilidad Articular .  **BLOQUE:** 3.  **COMPETENCIA:** Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa**.**  **Objetivo:** El alumno será capaz de realizar actividades a través de las cuales lograra desarrollar sus habilidades motrices básicas, al participar en circuitos de acción motriz, formas jugadas y actividades en grandes grupos.    **Actividad 1 :**  Troncos sobre cajas  **Descripción:** Por parejas Un integrante se acuesta sobre un pedazo de cartón grande como si fuese un tronco. Su compañero lo hace rodar hasta el otro extremo de su cartón y de regreso; se van alternando roles. Después se intenta realizar otras acciones: un giro al frente y otro atrás. ¿Se puede girar al compañero si está en posición fetal? Hacer girar al compañero sólo tomándolo de los pies o manos. El que gira debe colocarse tenso para ayudar. Que el compañero gire sobre su propio eje tomándolo de las manos o pies (como rehilete). Por equipos Se colocan los cartones en el suelo, se sitúan los niños en pequeños grupos tumbados boca abajo, uno al lado del otro, separados medio metro. Un niño se recuesta perpendicularmente sobre las espaldas de sus compañeros. A la señal todos los niños ruedan en la misma dirección, llevando de esta manera a quien está encima de ellos. Cuando éste llega al final, se coloca en el grupo y se repite de nuevo el proceso, esta vez con otro niño diferente.  **Variante:** Que los alumnos formen figuras como cuadrados, triángulos. Círculos en equipos. Que propongan nuevas figuras o posiciones  **Actividad 2:** “Pilla pilla con giros**”**  **Descripción:** En gran grupo, la queda un niño, se distribuyen aros y colchonetas por el suelo. Un niño se la queda para intentar tocar al resto de los compañeros. Los niños, para evitar ser pillados tienen que ir a una colchoneta y hacer una voltereta o ir a un aro y realizar un giro. Los que son pillados tienen que pillar.  **Variantes:** Variar las acciones a realizar en los aros y colchonetas (por ejemplo en la colchoneta rodamiento lateral y en el aro un salto y un giro de 360º en el aire.  **Retroalimentación:** Se comentara los alumnos que fue lo que aprendieron y como les sirven estos conocimientos en la vida diaria.  **Tarea:** Platicar con sus papas de lo que aprendieron en la clase. | | | | |
| **Sexta Secuencia de Trabajo Fecha de12ª Sesión: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  ***Maestro*** | | | | |
| **RECEPCION:** Se dan los buenos días, recordatorio de reglas de trabajo y se tomara lista .**Calentamiento:** movilidad articular.  **BLOQUE:** 2.  **COMPETENCIA:** control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa**.** **Objetivo:** Desarrollo de sus habilidades motrices básicas.  **Actividad 1:** Circuito de pelotas.  **Descripción:** se divide al grupo en cinco equipos mixtos. Cada equipo realiza la acción correspondiente al reto presente en la estación. Cada tres o cinco minutos se realiza el cambio.  **Estación 1. Bota y rebota.** Los alumnos se colocan frente a una pared y a una distancia de dos a tres metros colocan un aro frente a ellos, con una pelota intentan hacerla botar dentro del aro para que posteriormente rebote en la pared y cacharla.  **Variante:** alejar el aro de la pared. Alejar al alumno del aro.  **Estación 2. El péndulo.** Se coloca un aro amarrado de una cuerda y col- gado a una altura de uno a tres metros; un alumno avienta el aro de un lado a otro, mientras los demás intentan hacer pasar una pelota a través del aro. Se cambian papeles.  **Variante**: proporcionar diversos materiales**.**  **Estación 3. Tiro al blanco.** Previamente se dibuja sobre una pared o una cartulina círculos de distintos diámetros; cada círculo puede tener un color o un número específico. Los alumnos se alejan entre dos y tres metros y lanzan un pedazo de papel mojado buscando que quede pegado en alguno de los círculos. Los alumnos eligen como reto atinarle a un color o número específico desde varias distancias o posiciones.  **Estación 4. Recolector de pelotas.** Se forman parejas, un compañero de la pareja lanza la pelota lo más alto que pueda y el otro intenta introducir la pelota en una bolsa o saco sujetado por ambas manos. Opciones de aplicación: golpear la pelota con los pies. Rebotar la pelota en el piso y cacharla antes de tres botes. Rebotar la pelota sobre la pared. Utilizar aros y rebotarla en la pared. Blanco y diana.  **Estación 5. Yo sí puedo.** Se forman parejas. Un compañero propone una acción seguida de un lanzamiento, por ejemplo: ¿tú puedes lanzar la pelota y hacer que caiga sobre tu cabeza? El otro compañero responde: “Yo sí puedo” e intenta realizar la acción, para lo cual tiene tres oportunidades. Se continúan proponiendo acciones por parte de ambos alumnos de maneraalternada.  **Variante**: los alumnos deciden el número de oportunidades y la altura de los lanzamientos. En determinado momento el docente propone un reto a todos. **Estación 6. No te quedes quieto.** Se da un globo por alumno. Los alumnos escogen una pareja. A una señal propuesta por ellos comienzan a golpear el globo intentando mantenerlo el mayor tiempo posible en el aire, pudiendo desplazarse de un lado a otro. Se indica que el globo puede botar en el suelo, siempre y cuando no permanezca inmóvil, ya que en ese momento el otro compañero gana un punto.  **Variantes**: Se juega con un globo grande. Se juega por parejas, una contra otra, y con un globo para cada una. Se puede jugar con pelotas grandes, ligeras, bien infladas y en parejas.  **RETROALIMENTACION:** Se preguntara a los alumnos que les gusto de la actividad y que aprendieron. Como podemos aplicar la motricidad básica en la vida diaria.  **TAREA:** Jugar en casa con su familia.  ATENTAMENTE Vo. Bo.  PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA COOR. DEL PROGRAMA DE . EDUCACIÓN FÍSICA  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  PROFR. ANDRES F. PUENTE ZUÑIGA**.** | | | | |