

UNIDAD DIDÁCTICA

PRIMER GRADO.

PRIMARIA

Profra. Yolanda Mondragón Rebollar

Fecha de elaboración: Agosto 2018

"2018. Año del Bicentenario del Natalicio de Ignacio Ramírez Calzada, El Nigromante".

COORDINACIÓN DE ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA ZONA F033 CICLO ESCOLAR 2018-2019

NOMBRE DEL PROMOTOR		Yolanda Mondragón Rebollar.	
NOMBRE DE LA ESCUELA		Primaria Prof. Emilio R Becerril	
LOCALIDAD		Amanalco de Becerra.	
ZONA ESCOLAR	GRADO	GRUPO	TEMPORALIDAD
P177	Primero	A, B, C, D.	6 sesiones 27° de Agosto al 8 de octubre
UNIDAD DIDÁCTICA		Exploramos, conocemos y combinamos nuestros movimientos	

EJE CURRICULAR	COMPONENTE PEDAGOGICO O DIDÁCTICO
Competencia Motriz	Desarrollo de la Motricidad

APRENDIZAJE ESPERADO	Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.
OBJETIVO	Lograr que los alumnos participen en situaciones lúdicas que impliquen combinar desplazamiento con intensidad o direccionalidad.
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Juegos organizados, Juegos Tradicionales,
RECURSOS NECESARIOS	Pelotas de vinil Cuerdas Grabadora C.D. Música
EVALUACIÓN	Explora formas de movimiento de manera individual y grupal Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento-
EVIDENCIAS	Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento. Testimonio de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.
TEMA TRANSVERSAL	

INTRODUCCIÓN

Patrones básicos de movimiento: Son los primeros movimientos de los cuales se derivan los movimientos de destreza, en la cual dichos movimientos involucran una o más articulaciones, los cuales representan la base para el desarrollo de destrezas deportivas.

Se clasifican en:

Locomoción

Equilibrio

Manipulación.

Locomoción: Acción de traslación, mover el cuerpo, (gatear, rodar, caminar, correr, brincar, deslizarse y combinaciones de los mismos)

Manipulación: Acciones como lanzar, atrapar, golpear, empujar, patear y levantar objetos.

Equilibrio: Efectuar acciones en un solo lugar, mover el cuerpo alrededor de un punto.

Permitir que los alumnos participen en situaciones lúdicas que impliquen combinar desplazamiento con intensidad o direccionalidad, mantener el cuerpo en alguna posición, así como utilizar objetos con diferentes características, promover la exploración y el reconocimiento de sus posibilidades para afrontar las tareas cotidianas.

No. DE SESIÓN	1	FECHA DE APLICACIÓN:	27º de Agosto de 2018
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	Identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad		
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la sesión dando una breve explicación y ejemplificación de los patrones básicos de movimiento. - Jugar a “las traes”, se elige un alumno que sea el que inicia el juego tratando de toca a otro compañero para que este sea el que “la trae” ¿por dónde podemos correr para evitar un accidente? ¿qué patrón de movimiento estamos utilizando?” - Preguntarles de que manera pueden jugar a la misma actividad, pero usando una pelota, que los alumnos propongan ideas. - Jugar a pares y nones, al momento de entonar la indicación se ejecutará saltando, girando o corriendo, ¿qué movimientos estamos combinando en este juego? - En un área determinada de manera individual, lanzar la pelota y atrapar, lanzándola en diferentes alturas. - Cuestionar a los alumnos de qué otra manera podemos lanzar la pelota. - Lanzar la pelota por parejas a una distancia determinada por aire y después a nivel de piso. - Hacer dos quipos y jugar a la guerra de pelotas. 		
ACT- DE CIERRE	- Que los alumnos elaboren un dibujo de la actividad que se les dificultó más difícil de realizar		
MOMENTOS DE REFLEXION	Retomen sus experiencias al compartir con el grupo qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera		
ADECUACION CURRICULAR			
ESTRATEGIAS	RECURSOS	EVALUACION	
Juegos organizados	Pelotas de vinil	Explora formas de movimiento de manera individual y grupal	
		EVIDENCIA	
		Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento	

No. DE SESIÓN	2	FECHA DE APLICACIÓN:	° 3 de Septiembre de 2018
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	Identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad		
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	<p>- Se les comenta al inicio: hemos jugado “la traes” en todo el espacio de la cancha, ¿Será diferente jugar solo en la media cancha, si o no? ¿Por qué? Esperar que expongan sus puntos de vista, jugar en media cancha aproximadamente 5 o 6 minutos.</p> <p>- “Terreno de aventuras “¿Podrán armar un terreno de aventuras? Pedirles que en dicho terreno utilicen los movimientos que se han realizado durante las sesiones (lanzar, cachar, desplazarse, correr,). Proporcionarles el material disponible y que ellos propongan modificación al terreno</p> <p>- ¿Y si forman su terreno de aventuras en un espacio más reducido o pequeño? ¿Si se puede?</p> <p>De igual manera el docente debe orientary fomentar el dialogo entre los alumnos para que logren el objetivo</p>		
ACT- DE CIERRE	- ¿y si lo formamos en todo el espacio disponible?		
MOMENTOS DE REFLEXIÓN	-Pedirles que dibujen en su cuaderno los patrones de movimiento que utilizaron durante la ejecución del terreno de aventuras.		
ADECUACIÓN CURRICULAR			
ESTRATEGIAS	RECURSOS	EVALUACIÓN	
Juegos organizados	Pelotas de vinil Conos, aros, pelotas, bastones o palos, pañuelos	Demuestra actitud colaboradora en el diseño de los terrenos de aventuras	
		EVIDENCIA	
		Dibujo de los alumnos.	

No. DE SESIÓN	3	FECHA DE APLICACIÓN:	10º de septiembre de 2018
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	Identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad		
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	<p>“La traes” les pregunta si recuerdan el juego, ¿Qué otro movimiento podemos utilizar en el juego aparte de lanzar y correr? ¿Y si nos equilibramos para no ser tocados por el compañero que la trae? Se les explica que para evitar ser tocado pueden colocarse en modo de base guardando equilibrio para que no nos toquen.</p> <p>2.- “Terreno de aventuras” el docente les pregunta si conocen lo que es un terreno de aventuras ¿si? ¿no? ¿Cómo se desarrolla? Se ubica el material de la siguiente manera: una hilera de 6 conos acomodados a una distancia de 50 cm. Entre cada uno, sogas o cuerdas en el suelo para que pasen encima de ellas siguiendo el contorno de estas (unas en línea recta y las demás en diferentes tipos de líneas, los alumnos deben llevar una pelota con la cual al final del recorrido deben lanzar a un punto establecido hacia varios objetos como pueden ser: conos, aros o cajas de cartón y con ello estimular la combinación de diferentes patrones de movimiento y precisión en el lanzamiento. ¿De cuantas formas pueden transportar la pelota? ¿Cómo pueden recorrerlas cuerdas sin salirse de ellas?</p> <p>3.-Formando todos los alumnos un solo equipo el docente les piden que recojan el material utilizado y lo coloquen en su lugar, ¿Es bueno ayudarnos? ¿Por qué?</p> <p>4.- En plenaria el docente les pregunta ¿En qué actividad de la sesión se sintieron mejor? ¿Por qué?</p> <p>5.- Que lo plasmen en su cuaderno lo dibujen</p>		
ACT- DE CIERRE	- Que los alumnos elaboren un dibujo de la actividad que se les dificultó más difícil de realizar		
MOMENTOS DE REFLEXION	Retomen sus experiencias al compartir con el grupo qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera		
ADECUACION CURRICULAR			
ESTRATEGIAS	RECURSOS	EVALUACION	
Juegos organizados	Conos, aros, pelotas, cajas de cartón	Explora formas de movimiento de manera individual y grupal	
		EVIDENCIA	
		Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento	

No. DE SESIÓN	4	FECHA DE APLICACIÓN:	17º de Septiembre de 2018
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	Identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad		
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	<p>El docente inicia la sesión preguntando si pueden meter otro movimiento durante la actividad de la "traes" ¿Si? ¿No?</p> <p>¿Cómo? Guiara los alumnos a que enriquezcan la actividad y practicarla.</p> <p>2.- ¿Qué es un circuito de acción motriz? Escuchar las opiniones y enriquecerla.</p> <p>3.- "Circuito de acción motriz" 1ª. Estación: Colocar conos y pelotas, la indicación es que deben elegir los alumnos que patrones de movimiento combinar, por ejemplo lanzar a los conos saltando, correr en zigzag conduciendo la pelota, etc.</p> <p>2ª. Estación: colocar aros y pelotas, la indicación es la misma a la anterior.</p> <p>3ª. Estación: colocar conos, bastones y pelotas, igual que las dos anteriores.</p> <p>El docente debe hacer énfasis en que deben combinar dos patrones mínimo, ¿Qué pueden hacer con ese material que combinen 2 o más movimientos? Dar 5 minutos en cada estación para hacer el cambio.</p> <p>4.- Pedirles que de manera ordenada propongan modificaciones a las estaciones, observando respeto por las propuestas de los demás al mismo tiempo que cuiden que las pruebas no representen un peligro para ellos.</p>		
ACT-DE CIERRE	- Que los alumnos elaboren un dibujo de la actividad que se les dificultó más difícil de realizar		
MOMENTOS DE REFLEXION	Retomen sus experiencias al compartir con el grupo qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera		
ADECUACION CURRICULAR			
ESTRATEGIAS	RECURSOS	EVALUACION	
Juegos organizados	Pelotas de vinil, Conos, aros, bastones o palos, pañuelos	Explora formas de movimiento de manera individual y grupal	
		EVIDENCIA	
		Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento	

No. DE SESIÓN	5	FECHA DE APLICACIÓN:	24º de Septiembre de 2018
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	Identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad		
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	<p>Cómo se sintieron trabajando junto a sus compañeros en la sesión anterior?</p> <p>2.- “Pega ayuda” preguntarles si recuerdan las dinámica de la “traes”, es la misma solo que esta actividad a quien van tocando se van juntando, la actividad termina cuando el ultimo alumno es tocado.</p> <p>¿Qué deben hacer para poder atrapar a todos?, que los alumnos propongan modificaciones a la actividad para favorecer la seguridad de ellos mismos ¿Cómo podemos evitar chocar con otro compañero?</p> <p>3.- “El avión o bebe leche” el docente les pregunta si conocen ese juego, ¿Dónde lo han jugado?</p> <p>Se dibujan 2 o 3 aviones en el suelo y que los alumnos formados efectúen el recorrido, se debe ser cuidadoso de formar los equipos de tal manera que en cada uno de ellos se encuentre al menos un alumno que ya lo conozca para apoyar a los demás. ¿Podemos modificar el juego del avión? ¿Cómo? ¿Podemos jugarlo junto a otro u otros compañeros? ¿Cómo?</p> <p>4.- Pedirles que en su cuaderno dibujen el juego del avión.</p>		
ACT- DE CIERRE	- Que los alumnos elaboren un dibujo de la actividad que se les dificultó más difícil de realizar		
MOMENTOS DE REFLEXION	Retomen sus experiencias al compartir con el grupo qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera		
ADECUACION CURRICULAR			
ESTRATEGIAS	RECURSOS	EVALUACION	
Juegos organizados	Pelotas de vinil Gises	Explora formas de movimiento de manera individual y grupal	
		EVIDENCIA	
		Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento	

No. DE SESIÓN	6	FECHA DE APLICACIÓN:	1 ° de Octubre de 2018
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	Identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad		
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	<p>.- Se inicia con la pregunta: ¿Niños, en su anterior escuela (Jardín de niños) sus maestras les contaban cuentos? ¿Les gustaban?</p> <p>2.- “Cuento motor: Aventuras en la granja“: ¿Qué es una granja? ¿Han ido a alguna? ¿Qué hay ahí?</p> <p>Previamente el docente coloca el material necesario para el desarrollo del cuento motor. “nos encontramos caminando por el campo a visitar la granja para ver a los animales, de repente nos encontramos con mucha basura regada por el lugar (pelotas de diferentes tamaños, bolitas de papel, pañuelos o paliacates) y debemos de limpiar (lanzar el material o basura hacia una caja de cartón o bote desde una distancia de 3 metros hasta que toda la basura este dentro podemos continuar, ¿por qué es importante no tirar basura? Después seguimos caminando y nos encontramos con un rio, debemos cruzarlo pisando solo en los lugares donde hay aros, deben saltar de aro a aro para cruzar al otro lado. Al final llegamos a la granja y escuchamos un ruido raro, es un toro ¿Qué sonido hacen los toros? Debemos de correr para evitar que nos cuerna (el docente puede interpretar al toro y seguir a los niños tratando de tocarlos, a lo lejos se observa una casa(un cuadro delimitado por conos) y tenemos que entrar para que el toro no nos lastime, nos sentimos cansados y con sed ¿Por qué después de un esfuerzo sentimos sed? ¿Qué puede sucedernos si no tomamos agua?, enseguida salimos de la casa continua en la siguiente hoja</p>		
ACT- DE CIERRE	- Que los alumnos elaboren un dibujo de la actividad que se les dificultó más difícil de realizar		
MOMENTOS DE REFLEXION	Retomen sus experiencias al compartir con el grupo qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera		
ADECUACION CURRICULAR			
ESTRATEGIAS	RECURSOS	EVALUACION	
Juegos organizados	Pelotas de vinil, Conos, aros, cajas de cartón.	Explora formas de movimiento de manera individual y grupal	
		EVIDENCIA	
		Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento	