

TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Unidad Didáctica

“Trabajando mis habilidades”

4° PRIMARIA

2018-2019

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

INTRODUCCIÓN

Las planeaciones para Cuarto grado de **primaria**, están conformadas por **3 unidades didácticas trimestrales, con un aproximado de 10 sesiones para la primera unidad, 12 sesiones para la segunda y 12 para la tercera unidad.** Con la unidad didáctica III, se trabaja con el componente pedagógico “**integración de la corporeidad**” en dónde la finalidad de la educación física es la **edificación de la competencia motriz** que favorece la articulación de los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se pretende que adquieran desde preescolar hasta secundaria.

Las actividades presentadas, son congruentes entre sí y se diseñan de forma gradual, buscando acercar a cada uno de los alumnos hacia el logro de los aprendizajes esperados de cada componente pedagógico didáctico que están inmersos en el área de Educación Física del modelo educativo, brindando experiencias y vivencias motrices que contribuyen a la formación integral de los alumnos.

Se pretende que la presente Unidad Didáctica sea un apoyo para que los docentes de grupo tengan elementos para obtener las valoraciones necesarias para el tercer periodo de evaluación, en el área de educación física que está inmersa en el componente curricular de **áreas de desarrollo personal y social.**

“2019. Año del Centésimo Aniversario Luctuoso de Emiliano Zapata Salazar. El Caudillo del Sur. ”

“TRABAJANDO MIS HABILIDADES”	
INTENCION PEDAGOGICA	
QUE EL ALUMNO AL TÉRMINO DEL TRIMESTRE PONGA EN PRÁCTICA SUS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN RETOS VARIADOS DE FORMA INDIVIDUAL Y COLECTIVA	
EJE CURRICULAR	COMPONENTE PEDAGÓGICO DIDÁCTICO
COMPETENCIA MOTRIZ	CREATIVIDAD DE LA ACCIÓN MOTRIZ
APRENDIZAJES ESPERADOS	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ PROPONE ACCIONES ESTRATÉGICAS EN RETOS MOTORES DE COOPERACIÓN Y OPOSICION. CON EL PROPÓSITO DE HACER FLUIDA SU ACTUACIÓN Y LA DE SUS COMPAÑEROS. ➤ RECONOCE LA COOPERACIÓN, EL ESFUERZO PROPIO Y DE SUS COMPAÑEROS EN SITUACIONES DE JUEGO, CON EL FIN DE DISFRUTAR DE LAS ACTIVIDADES Y RESOLVER LOS RETOS MOTORES QUE SE LE PRESENTAN. 	
TEMPORALIDAD	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
ABRIL-JUNIO	FORMAS JUGADAS CORO MOTRIZ JUEGOS MODIFICADOS JUEGOS COOPERATIVOS
ESTILOS DE ENSEÑANZA	EVALUACIÓN
MANDO DIRECTO ENSEÑANZA RECIPROCA DESCUBRIMIENTO GUIADO	RÚBRICA DE DESEMPEÑO
MATERIALES	
Pelotas gigantes, cuerda, conos, aro, pelota de vinil, globo, bastones, costales de harina, cajas de huevo, hojas recicladas, bocina, grabadora, indiaca	
AJUSTES RAZONABLES	
LOS DOCENTES DE GRUPO APOYARÁN A LOS ALUMNOS QUE PRESENTEN ALGUNA BARRERA DE APRENDIZAJE DURANTE LA APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES.	

SECUENCIA DIDACTICA 1

ACTIVIDADES

Evaluación diagnóstica

Para comenzar la sesión se organizarán en dos filas de igual número de integrantes y entonarán la canción del ciempiés realizando movimientos con diferentes partes del cuerpo:

“EL CIENPIES ES UN BICHO MUY RARO
PARECE UN MONTON DE BICHITOS ATADOS
YO LO MIRO Y ME ACUERDO DE UN TREN
LE CUENTO LAS PATAS Y CUENTO HASTA CIEN



ENCANTADOS

Se colocarán cinco pelotas en el centro del espacio mientras que los jugadores se desplazan en el área de juego, excepto 5 integrantes que a la indicación del profesor tratarán de tocar al resto del grupo con la pelota. El juego termina cuando los jugadores logran tocar a todos sus compañeros

SÁLVATE COMO PUEDES

Se pinta un círculo de unos 15 metros de diámetro. Se divide al grupo en dos equipos de igual número de integrantes, uno de ellos se ubicará dentro del círculo y el otro afuera. Los que se encuentran afuera deberán pegar con la pelota a los de dentro mediante lanzamientos que no sean muy fuertes intentando tocar a todos.

VARIANTE:

Indicar un jugador al que se va a tocar



LOS NÚMEROS

Se divide al grupo en dos equipos de igual número de integrantes enfrentados de dos en dos a una distancia de 10 metros. En la mitad se sitúa el profesor con dos pelotas gigantes (**azul y roja**). Cada alumno tiene asignado un número de manera ascendente. El docente gritará un número, el alumno de cada equipo que tenga dicho número deberá correr al centro por la pelota que le corresponde y se colocará en un extremo de su equipo, deberán pasarla hasta el otro extremo.

Gana el equipo que termine primero

VARIANTES:

Se llevarán a cabo algunas variantes propuestas por los alumnos en donde se pongan en juego diversas habilidades

EL NOMBRE CON LA CUERDA

Dos integrantes del grupo sujetan una cuerda grande por los extremos y la balancean de un lado a otro sin girarla totalmente. El resto del grupo se pone en fila y saltan de uno por uno sin tocar la cuerda. Cada vez que alguien salta la cuerda dice su nombre en voz alta.

Posteriormente saltan por parejas tomados de la mano y diciendo los dos nombres con fuerza

VARIANTE:

Tomados de la mano y saltando juntos

EN GRUPOS DE 3, 4, 5..... INTEGRANTES

DOCTOR ME DUELE LA MUELA

El grupo formado en un gran círculo se tomará de las manos excepto uno que tomará el papel de DOCTOR, a la indicación del profesor el doctor se vendará los ojos mientras que el resto del grupo intentará enredarse sin soltarse de las manos formando un gran nudo, al escuchar DOCTOR ME DUELE LA MUELA, el jugador contará con 3 minutos para lograr desenredar al grupo.

MATERIAL

3 PELOTAS GIGANTES, CONOS Y CUERDA GIGANTE

SECUENCIA DIDACTICA 2,3,4

ACTIVIDADES

Comenzará la sesión explicando detalladamente las reglas del futbeis

Posteriormente se divide al grupo en dos equipos de igual número de integrantes (ROJOS Y AZULES)

El futbeis es un juego modificado similar al beisbol, se utiliza una pelota de vinil o un balón de futbol o pelota de vinil y se hace un out cuando los jugadores defensivos recuperan la pelota y la lanzan a sus adversarios antes de que lleguen a ocupar las bases

El juego comienza cuando el lanzador de un equipo (ejemplo: ROJO) envía la pelota al pateador del equipo AZUL, este la pateo y corre a la primera base. El equipo defensor tratará de atrapar la pelota y lanzarla a la base donde el corredor se dirige o tratará de tocar al jugador. Al final gana el equipo que durante las entradas convenidas haga el mayor número de carreras.

REGLAS

Se realiza un juego a 5 entradas para cada equipo , mientras el otro equipo está en el campo para defender

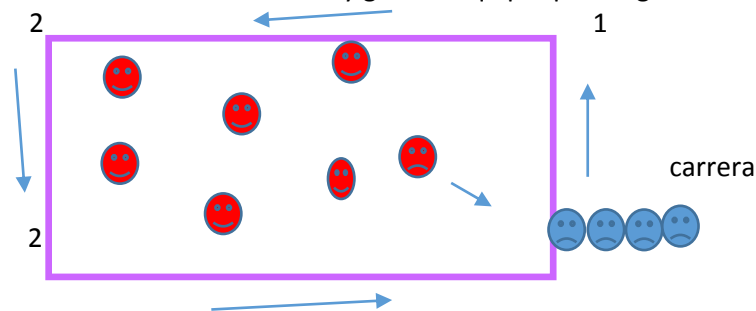
-la entrada termina cuando el equipo que está en el campo logra realizar 3 out

-La acción se inicia cuando el jugador defensivo llamado pitcher, se para frente al hom-plate y lanza la pelota rodando hasta esté.

-el pateador debe golpear la bola con un solo pie o pierna.

-Las carreras se anotan cuando a través de la acción de juego, un jugador a la ofensiva logra correr todas las bases y llegar nuevamente al home-plate.

-el juego termina cuando se realizan las 5 entradas y gana el equipo que tenga más carreras anotadas



Se jugará este pre deporte durante tres sesiones, posteriormente se hará un torneo con los grupos de cuarto grado de la escuela, para poder hacer una competencia.

MATERIALES

PELOTA DE VINIL Y CONOS

SECUENCIA DIDÁCTICA 5

ACTIVIDADES

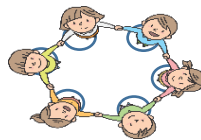
AROS MUSICALES

Para dar comienzo a la sesión se distribuirán aros en el área de juego, a la indicación todo el grupo se desplazará en diferentes direcciones entre los aros al ritmo de la música, cuando se detenga deberán correr a meterse dentro de un aro lo más rápido posible. Se irán quitando aros para que algunos jugadores vayan saliendo del juego

CAMBIATE DE LUGAR:

Organizados en un círculo y con un aro cada uno, se le otorgará a los alumnos un número del (1 al 5), cuando el docente grite un número determinado los alumnos con dicho número deben cambiar de lugar, es decir ocupar el aro de otro compañero, lo deben hacer pisando los demás aros dentro de ellos recordando que están ocupados y que tienen que buscar una estrategia para poder lograrlo.

Se les cuestionará a los alumnos ¿Cómo podemos cambiarnos de lugar? ¿Qué variantes proponemos?



EL ARO Y EL GLOBO

Organizados por equipos de tres integrantes y utilizando un aro y un globo, un compañero colocará el aro en medio de los dos integrantes, los jugadores de los extremos golpearán el globo de manera alternada para que atraviese por en medio del aro.

El portador del aro colabora con sus movimientos globales y segmentarios para que el globo pase por dentro

VARIANTES: Realizar una acción motriz propuesta por los alumnos antes de tocar el globo (ejemplo: tocar el suelo, saltar, etc.)

Se irán intercambiando los roles

RELEVOS

Organizados en filas de igual número de integrantes trasladarán el globo con diferentes partes del cuerpo hasta una distancia determinada

VARIANTES: Trasladar el globo con pie, mano, cabeza y algunas otras partes que los alumnos propongan

EL PUENTE:

Con la misma organización a cada equipo se le otorgarán 5 aros y con ayuda de todo el equipo deberán llegar a la meta sin salirse del aro y pasándose los aros al frente para poder avanzar



M
E
T
A

Para finalizar la sesión se entonará la canción EL CONEJO

YO SOY UN CONEJO SALTARIN
ME GUSTA SALTAR ALTO COMO UN CHAPULIN
SALTO PARA ADELANTE Y SALTO PARA ATRÁS
SALTA PARA UN LADO Y AL OTRO TAMBIEN

Se iniciará la canción de forma individual y posteriormente por parejas, tercias, cuartetos etc

MATERIAL

Aro y globo

SECUENCIA DIDÁCTICA 6

ACTIVIDADES

Para comenzar la sesión cada alumno se desplazará en el patio con su toalla en la mano, a la indicación del profesor formará lo más rápido posible el número, figura, letra etc.

Se realizarán diferentes formas de desplazarse que los alumnos irán proponiendo durante el transcurso

EJERCICIOS CON PAREJAS CON TOALLA

Organizados por parejas y de pie sujetan una toalla por los extremos agarrando cada uno de dos esquinas, colocarán una pelota encima, encogerán y estirarán la toalla para que la pelota se eleve cada vez a más altura.

VARIANTES:

- lanzamiento a lo alto y recepción después de botar en el suelo
- lanzar y recibir con un giro de 180 grados
- lanzar a lo alto y tocar el piso antes de recibir
- pareja contra pareja (sin bote, con bote)

RELEVOS CON COBIJAS

El grupo organizado por filas trasladará por parejas una pelota con ayuda de la cobija a un cono que se encontrará enfrente a una distancia determinada

VARIANTES:

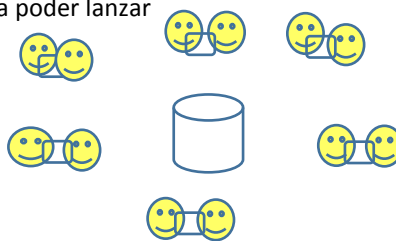
- Trasladar al cono, lanzar y atrapar
- Trasladar, lanzar, botar y recoger
- Trasladar, lanzar, botar dos veces y recoger
- Trasladar, lanzar, girar y recoger

ENCESTAR CON COBIJA

Nos ponemos todos de pie por parejas formados en un gran círculo y sujetando la toalla por dos extremos cada uno. En un bote se encuentran muchas pelotas de diferentes tamaños que se utilizarán para colocarlos sobre las toallas y lanzarlas para que entren dentro de un cesto

REGLAS:

- Lanzar de uno por uno las pelotas
- No rebasar las marcas del círculo para poder lanzar



A DORMIR.....

Cada alumno con su toalla se tapaná y se acurrucará mientras se hace la reflexión de lo trabajado durante la clase

MATERIALES

2 pelotas de vinil
Objetos diversos (carrito, pelota, aro, muñeca, etc.)

SECUENCIA DIDÁCTICA 7

Se entonará la canción del piojo y la pulga, con la cual realizarán movimientos (derecha, izquierda, al frente y atrás).

VARIANTES: individual, por parejas, tercias y para finalizar por equipos de 15 integrantes

Ganará el equipo que realice el movimiento más coordinado.

"EL PIOJO Y LA PULGA SE VAN A CASAR

Y NO SE HAN CASADO POR FALTA DE PAN

TIRO LO TIRO , LO TIRO LIRO LIRO

LO TIRO , LO TIRO LIRO LIRO LA"

CONEJOS Y CONEJERAS:

Ubicados por tercias , dos de ellos tomados de las manos formando una casita (CONEJERAS) y el otro integrante quien estará adentro (CONEJOS) , a la indicación del profesor "conejos", los alumnos saldrán corriendo a buscar otra conejera y si la indicación es "conejas "correrán a buscar otro conejo .



LA BALANZA:

Los miembros de cada pareja se colocan a la par sosteniendo un bastón con los pies, los niños saltan coordinadamente para llevar el bastón desde un sitio a otro sin que caiga al suelo.

VARIANTES: Transportar el bastón sobre un hombro, espalda, cabeza etc.



Por parejas y cada alumno sosteniendo un bastón transportarán una pelota por diferentes partes del patio, realizarán diferentes VARIANTES:



-lanzar y dejar botar una vez la pelota y cachar con los bastones

-lanzar sin dejar caer el piso,

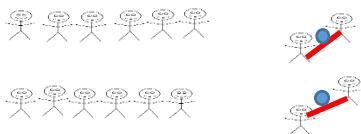
-pareja en contra de otra pareja lanzando y cachando sin dejarla caer etc.

RELEVOS

Formados por equipos de igual número de integrantes y organizados en filas, al silbatazo trasladarán el bastón con la pelota por parejas con diferentes partes del cuerpo

VARIANTES:

-trasladar la pelota con bastones y llegar a una distancia determinada



RECOGE PELOTAS

Los jugadores portando cada uno de ellos una pelota y organizados en un círculo, a la señal lanzan su pelota hacia arriba y deben recoger la pelota de lado derecho antes de que bote al suelo

VARIANTES:

REALIZAR DIFERENTES ACCIONES ANTES DE ATRAPAR (tocar el suelo, aplaudir antes de atrapar la pelota etc.)

MATERIAL

Bastones, pelota de vinil y conos

SECUENCIA DIDÁCTICA 8

Se da la bienvenida a los alumnos y se les indica lo que se trabajará en la sesión.

PAQUETES DE.....

Cada alumno se desplazará caminando por todo el espacio de trabajo en diferentes direcciones, posteriormente el profesor mencionará un número y los alumnos tendrán que formar equipos lo más pronto posible con respecto del número de integrantes que mencionó el profesor.

Después de unas 3 veces que se realice esta actividad ahora los alumnos se desplazan en carrera lenta y el profesor mencionará alguna operación básica y los alumnos formarán equipos con respecto al resultado de cada operación.

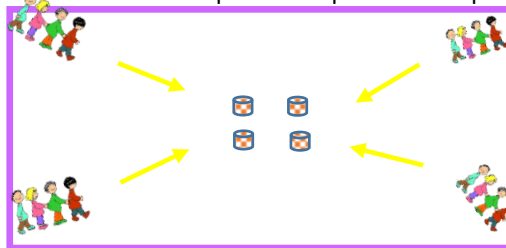
LOS NÚMEROS VELOCES



Se organiza al grupo en 4 equipos de igual número de integrantes, cada uno se coloca en fila en una esquina del área de trabajo, los Integrantes de cada equipo se enumeran del 1 al..... de manera consecutiva. Posteriormente en el centro del área de trabajo se colocan 4 conos, 1 para cada equipo, el profesor dirá un número, el alumno que le corresponda ese número saldrá corriendo al centro del espacio de trabajo y tomará un cono para posteriormente regresar a su lugar y dejarlo en el piso.

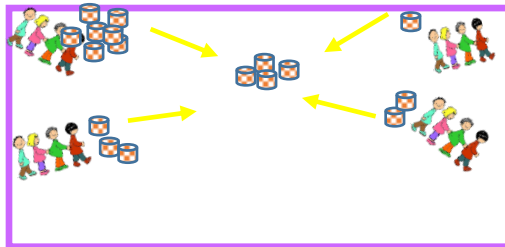
El que lo haga primero obtendrá un punto, se continúa con esa secuencia de trabajo hasta que pasen todos los integrantes.

VARIANTES: los alumnos propondrán diferentes tipos de desplazamiento para ir por el cono



“7” ES EL NÚMERO

Se continúa con la misma formación pero esta vez se colocan 20 conos en el centro del espacio de trabajo, a la señal del profesor sale corriendo el de adelante toma un cono y regresa a su lugar para dejar el cono y que salga corriendo el siguiente compañero para realizar la misma acción, cuando se terminen los conos del centro del espacio de trabajo cada alumno podrá ir a robar un cono a cualquiera de los otros equipos, el equipo que junte 7 conos gana un punto



CARICATURA PRESENTA

Se continúa con los mismos equipos y se colocan en círculo y comienzan a cantar caricaturas presenta nombres de.. (EJEMPLO: ESTADOS DE LA REPUBLICA) eligen cualquier tema y comienzan a decir nombres relacionados a esa temática.

Para finalizar la sesión se sientan los alumnos en un gran círculo y el profesor cuestiona al grupo acerca de la importancia del uso de las habilidades durante los diferentes juegos

MATERIALES

Conos

SECUENCIA DIDÁCTICA 9

SECUENCIA DIDÁCTICA

ENCANTADOS SALCHICHAS

5 integrantes del grupo serán los que encanten al resto de los compañeros, para poderlos encantar deberán tocarlos y gritar SALCHICHA. Automáticamente se colocarán en el suelo acostado y para poder ser salvados deberán pasar por encima, como si le echaran cátsup.

Cada alumno colocará su costal en una parte del patio, a la indicación del profesor correrán a acostarse sobre un costal, ira perdiendo quien se quede sin espacio

Cada alumno con su costal y metido en sus piernas entonarán la canción del conejo

Yo soy un conejo saltarín
Me gusta saltar alto
Como un chapulín
Salta pá delante
Salta para atrás
Salta para un lado
Y al otro también

VARIANTES

Se pedirá lo realicen por parejas, tercias, cuartetos, etc., los más coordinado posible.

REINO DE LOS DUENDES

En una esquina del terreno , se marca el área del palacio donde se encontrarán metidos 5 integrantes que tendrán metidos los pies dentro de un costal, los demás jugadores (los duendes) quienes también estarán metidos en un costal se encontrarán a unos 10 metros frente al palacio.

A la señal del profesor los duendes se acercarán saltando al palacio para provocar al rey, de repente gritará “EL REY ESTÁ ENOJADO ” y saldrán a perseguirlos, los que son capturados se transforman en ayudantes.



RELEVOS DE COSTAL POR EQUIPOS

Organizados en filas de igual número de integrantes jugarán RELEVOS SALTANDO CON EL COSTAL

VARIANTES:

- saltar de forma individual
- saltar por parejas tomados de una mano
- saltar en trencito tomados del hombro
- por parejas con dos costales uno en cada pierna

LA RECOLECTA:

Los participantes se encontrarán organizados en 4 equipos de igual número de integrantes, en el área de juego se encuentra una caja en cada esquina formando un cuadrado, cada caja tendrá pelotas adentro y se ubicará un equipo en cada una.

A la señal deberán correr a otra caja para robar una pelota y llevarla a la caja de su equipo.

Ganará el equipo que junte mayor número de pelotas

NOTA: SOLO PODRÁN TRANSPORTAN UNA PELOTA POR VIAJE.

VARIANTES: Los alumnos propondrán distintas formas para darle mayor dificultad a la actividad

MATERIALES Costales de harina, conos, 4 cajas de huevo

SECUENCIA DIDÁCTICA 10

EL PERSEGUIDO

Los jugadores se distribuyen dentro del patio un lugar dado, y no podrán moverse de ahí. Habrá un "perseguido", al que todos tratarán de pegarle con una pelota. Podrán hacerse pases, el que logra pegarle al perseguido (quien si puede desplazarse libremente), pasa a ocupar su lugar



ROBA PELOTAS

El grupo organizado en dos equipos. Los alumnos de un grupo con pelotas y el otro equipo sin pelotas. Deben botar la pelota con las manos, por todo el espacio, evitando que alguno que no lleva pelota se la robe. Quién quede sin pelota puede robársela a otro distinto.

VARIANTES:

- Botar la pelota con la mano hábil y con la menos hábil.
- En lugar de botar se puede conducir con el pie.
- Algunas que propongan los alumnos.

¡QUE NO BOTE MÁS!

Los alumnos se colocan sobre una línea, a cada alumno se le proporciona una pelota para lanzarla lo más alto posible y correr a tocar un objeto colocado a tres o cinco metros de distancia, regresar y cazar la pelota antes de que ésta rebote más de un determinado número de veces. Los alumnos pueden retarse entre ellos variando la distancia del objeto y el número de rebotes, o bien, el reto debe plantearse como personal, tratando de mejorar en cada ocasión.

TIERRA Y MAR

Se traza una línea recta en el suelo con gis, un lado será "tierra" y el otro "mar". Los alumnos se colocan a un lado y el profesor irá diciendo "tierra" o "mar" de forma aleatoria, debiendo los niños saltar y colocarse del lado que se ha dicho.



Avioncitos de papel

Se pedirá al grupo que se divida en parejas, doblarán una hoja de papel formando un avioncito de papel y la lanzarán en distintos sentidos y diferentes alturas tratando de atraparlo

MATERIALES

PELOTAS DE VINIL, HOJAS RECICLADAS

SECUENCIA DIDÁCTICA 11

ATRAPA BOTANDO.

Un alumno botando una una pelota perseguirá a sus compañeros tratando de tocarlos con la misma, quien sea tocado deberá tomar la pelota y se convertirá en el perseguidor, después de un tiempo se van agregando pelotas.

NO DEJES DE BOTAR

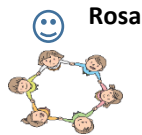
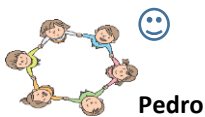
Cada alumno tendrá una pelota y andarán libremente por el patio botando lanzando y atrapando, cuando el profesor de la indicación “Cerca y botando” todos buscarán al profesor y en esa zona botarán la pelota, solo se podrá botar la pelota en esa zona.

PELOTAS CAZADORAS

Se organizará al grupo para que elija a 5 jugadores que serán los cazadores, explique que los cazadores tratarán de pegar con la pelota (de la cintura para abajo) al resto del grupo, quien sea tocado con la pelota caerá al suelo, el resto del grupo se desplazará por el área establecida evitando ser tocado por una pelota. Explique que el juego termina cuando todos los participantes se encuentran en el suelo. Reinicie el juego escogiendo a otros 5 participantes que serán los nuevos cazadores.

ATRAPAR AL NOMBRADO

Se forman grupos de cinco alumnos, cuatro se toman de las manos y otro se queda fuera. Éste niño tiene que decir el nombre de un compañero y tratar de atraparlo, mientras los otros intentan impedirselo. Cambio de papeles cuando lo atrape.



CONGELADO

El grupo se desplazará en el patio al ritmo de la música, cada vez que se escuche la palabra determinada quedarán inmóviles. **Por ejemplo “stop” “alto ahí” “ya”.**

MATERIALES

PELOTA DE VINIL, MUSICA, GRABADORA O BOCINA

SECUENCIA DIDÁCTICA 12

Se comenzará la sesión con la canción de LA SERPIENTE, dos integrantes del grupo comenzarán la actividad desplazándose entre todos los compañeros quienes estarán sentados en el patio, en la parte de la canción **¿quiere ser usted una parte de mi cola?** Deberán colocarse de frente de un compañero y deberá pasar entre sus piernas y formar parte de la fila. Y así sucesivamente hasta formar una gran fila

**SOY UNA SERPIENTE
QUE ANDA POR EL BOSQUE
BUSCANDO UNA PARTE DE SU COLA
¿QUIERE SER USTED UNA PARTE DE MI COLA?**



EL TÚNEL

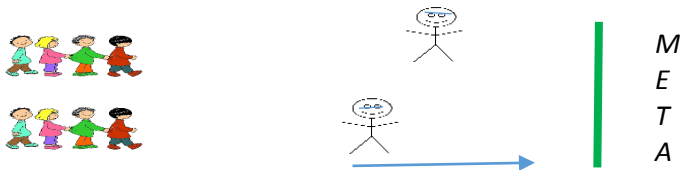
El grupo organizado en equipos de 6 integrantes. Los equipos se colocan en hilera, agachados y con las piernas abiertas. El que está el primero lleva una pelota que la pasa hacia atrás rodándola entre las piernas de los compañeros. Al llegar la pelota al último, éste la atrapa y corre con ella hasta colocarse el primero. Así sucesivamente. Vence el equipo que antes llegue al final de la pista.

VARIANTES:

- En vez de pasar la pelota rodando, hacerlo de mano en mano por arriba de la cabeza.
- Pasar la pelota por lado izquierdo y derecho

FRÍO Y CALIENTE

Se organiza la clase en dos grupos, cada uno de ellos colocado en fila. El primero de cada una, con los ojos tapados, tiene que colocar una peteca lo más cerca posible de una línea dibujada en el suelo. Sus compañeros pueden ayudarles diciéndoles “frío” o “caliente”, según lo cerca que estén de la línea. Gana un punto para su equipo el que más se acerque a la línea, sin pasarse. Así hasta que todos lo hayan hecho. a. Hacerlo teniendo que colocar la peteca dentro de un aro.



CÁLCULO A CIEGAS

Se organiza la clase en dos equipos, cada uno de ellos colocado en fila en un extremo del terreno de juego y el primero de cada una con los ojos tapados. A la mitad del terreno se coloca una peteca. A la señal, los primeros salen caminando despacio hacia ella, intentando acercarse lo más posible sin pasarla. Gana un punto para su equipo el que más se acerque a la peteca, sin pasarla. Así sucesivamente, hasta que todos lo hayan hecho.

LEVANTARSE A LA VEZ

Se disponen por parejas, sentados espalda con espalda y tomados en jarras (por los codos). A una señal, intentan levantarse a la vez sin apoyar las manos en el suelo.

MATERIALES	PELOTA DE VINIL, INDIACA
------------	--------------------------

“2019. Año del Centésimo Aniversario Luctuoso de Emiliano Zapata Salazar. El Caudillo del Sur. ”

PROFESOR (A):										GRADO	GRUPO					
	SOBRESALIENTE (SO)				SATISFACTORIO (SA)				SUFICIENTE (SU)				INSUFICIENTE (IN)			
CONCEPTUAL	Reconoce y distingue sus habilidades motrices básicas (desplazamientos, giros, saltos y manipulación de objetos) sus capacidades físicas (fuerza, resistencia, flexibilidad, velocidad) y los elementos perceptivo motrices				Reconoce sus habilidades motrices básicas y las capacidades físicas.				Reconoce con dificultad las habilidades motrices básicas y sus capacidades físicas.				No reconoce las habilidades motrices básicas ni sus capacidades físicas			
PROCE-DIMENTAL	Combina acciones que implican sus habilidades motrices, capacidades físicas y elementos perceptivos motrices de forma individual y colectiva. Decide que habilidades motrices necesita emplear en la resolución de las tareas que se le plantea				Realiza acciones que implican el uso de sus habilidades y capacidades motrices para la resolución de problemas durante las actividades				Realiza con dificultad acciones que implican el uso de sus habilidades y capacidades de forma colectiva e individual.				No lograr realizar acciones de locomoción y manipulación, , no se integra en el trabajo colectivo			
ACTITU-DINAL	Valora el desempeño individual y colectivo al analizar su rendimiento y los resultados de juego.				Interactúa con sus compañeros, expresando respeto y tolerancia a los demás.				Muestra dificultad para convivir en un ambiente de paz con sus compañeros.				No realiza actividad alguna y no convive con sus compañeros durante las actividades de juego.			
NP	NOMBRE DEL ALUMNO		CONCEPTUAL				PROCEDIMENTAL				ACTITUDINAL					
	NÚM. DE SESIÓN		1	2	3	T	1	2	3	T	1	2	3	T		
		SO														
		SA														
		SU														
		IN														
		SO														
		SA														
		SU														
		IN														
		SO														
		SA														
		SU														
		IN														
		SO														
		SA														
		SU														
		IN														

“2019. Año del Centésimo Aniversario Luctuoso de Emiliano Zapata Salazar. El Caudillo del Sur. ”

UNIDAD DIDÁCTICA 4º GRADO

REALIZÓ

PROFR. MIGUEL ÁNGEL GONZÁLEZ MENESES

REVISÓ

PROFR. CÉSAR DANIEL MARTÍNEZ AGUILAR
ASESOR METODOLÓGICO, ZONA F013

AUTORIZÓ

PROFR. JOSÉ GUADALUPE NOYA TORRES
COORDINADOR DE EDUCACIÓN FÍSICA ZONA F013