

Como planifico Educación Física



L.E.F. Senén Granillo Bojorges

Agosto 2019

Mi Planificación

**Planificación de Promotor de
Educación Física en la Primaria**

**MI PRÁCTICA
EDUCATIVA**

Inicio con un Diagnóstico

DIAGNÓSTICO

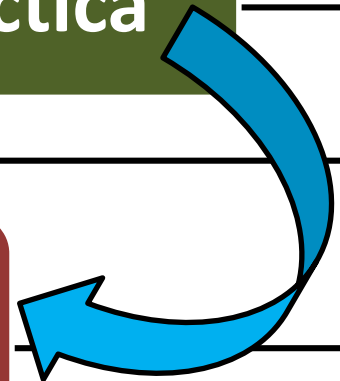
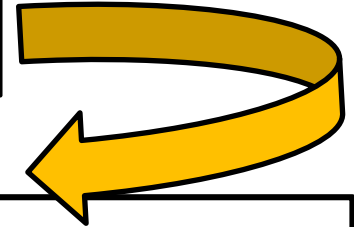
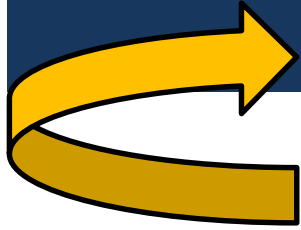
Percatarme de las necesidades de los alumnos,
obstáculos y problemática existente

Aprendizaje esperado

Diseñar actividades ...

Elegir la mejor estrategia didáctica

Aprendan los alumnos
Intención Pedagógica



Planes de Sesión de Educación Física

Se planifica para los 30 grupos de 1º a 6º grado de la Primaria Dr. Gustavo Baz, de Tecámac Centro, turno matutino, como apoyo al docente con una frecuencia de 1 sesión de 40 minutos por semana por grupo en el concepto de Unidad Didáctica Activa, con la optimización metodológica del tiempo de la clase, el uso de espacios reducidos en un ambiente de orden.



GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO
ESCUELA PRIMARIA DR. GUSTAVO BAZ
 C.C.T. 1389848484 TURNO MATUTINO C.C.O. ESCUELA 303 3034

EDOMEX

PLAN DE SESIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA

BLQUE Y	COMPETENCIA EN LA QUE INCIDE	GRADO	GRUPO	TURNO
Los juegos de antes son diamantes	Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa	4º	A B C D E	MATUTINO

PROPOSITO: Que utilice estructuras motrices basadas en el juego tradicional y autódromo para asociarse a nuestro tiempo y su contexto.

CONTENIDOS: Reconocimiento de juegos tradicionales y autódromos, así como su clasificación de espacio, sus reglas y formas de jugarlos. ¿Cuál diferencia hay entre uno y otro tipo de juego? ¿Cuáles son los juegos de mi región? ¿Conoces juegos de otra región? ¿En nuestra región, ¿cómo se practica cada juego tradicional? Comparación de los juegos que hacían nuestros padres con los que practicaban nuestros abuelos y los que jugamos en la actualidad. ¿A qué jugaban nuestros padres cuando eran niños? ¿Cómo podemos modificar nuestros juegos para hacerlos tradicionales? Participando en juegos tradicionales y autódromos que favorezcan el respeto a la diversidad. La utilidad de jugar: los valores en el contexto lúdico. ¿Dónde podemos encontrar información sobre los juegos autóctonos?

APRENDIZAJES ESPERADOS: Identifica la diversidad cultural a partir de los juegos de su región y del país, así como los cambios que han tenido. Acepta sus desempeños motrices en juegos tradicionales y autódromos, reconociendo las características que tiene cada uno. Muestra empatía hacia la diversidad para consolidar aprendizajes relacionados con la identidad cultural mediante los juegos autóctonos y tradicionales.

SUGERENCIAS PARA EVALUAR: Que los alumnos realicen un dibujo donde expongan los rasgos nacionales que hacen diferente al juego tradicional y al autódromo. Promover la representación de un juego tradicional o autódromo diferente a los abordados durante las sesiones, que permita reconocer diferencias y semejanzas entre ellos.

ESTRATEGIAS DIDACTICAS: Juego predeportivo Juego cooperativo Juego autódromo Juego tradicional

MATERIALES: 6 Reportes, 40 Conos, 20 Pelotas de espuma, 1 Botas de piedritas, 6 Gases

Fecha de aplicación: **Noviembre de 2018**
 Viernes 4

Docentes	Alumnos en clase	Firma del docente	Intervención del docente en la sesión de educación física
4ª A. <i>Araceli Sotomayor</i>	31	<i>[Firma]</i>	<i>Observación de clase</i>
4ª B. <i>Dulce M. Martínez</i>	36	<i>[Firma]</i>	<i>Sin comentarios</i>
4ª C. <i>Esmeralda Velasco</i>	36	<i>[Firma]</i>	<i>No abarca la clase por causas de suspensión</i>
4ª D. <i>Martha Beatriz</i>	30	<i>[Firma]</i>	<i>Observación e Intervención en la actividad con la zona</i>
4ª E. <i>María Guadalupe</i>	33	<i>[Firma]</i>	<i>Observación de clase</i>
5	TOTALES	145	

Notas: Programa de Estado 2018. Estado de México. Guía para el Maestro. Educación Primaria Pág. 310, 311 y 312. Programa de Estado 2011. Guía para el Maestro. Cuarto grado. Pág. 215.

Observaciones:
 Notas: CONSIDERACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL BLOQUE
 El docente recibe actividades y su contenido centrado en el juego tradicional y autódromo, donde el alumno puede socializar con sus padres o familiares, acorde a las necesidades con los diferentes contextos que lo rodean.
 Para ello se sugiere:
 Promover que los alumnos busquen información referente a los juegos tradicionales y autódromos propios de su región o contexto para que puedan compartirlos con los demás.
 Considerar que la descripción de los juegos autóctonos y tradicionales se realiza respetando su origen y conservando los elementos esenciales de cada uno.
 Llevar a cabo una revisión previa de las secuencias de trabajo y las actividades para verificar las adecuaciones y si pueden requerir para su desarrollo (espacios, recursos, tiempo, entre otros).
 Asociar el trabajo que se desarrolla con los contenidos de las demás asignaturas como: Historia, Artes, Formación Cívica y Ética, Inglés, así como con aspectos de la vida cotidiana de los alumnos.

PROFESOR: *[Firma]* ASESOR METODOLÓGICO: *[Firma]* DIRECTOR ESCOLAR: *[Firma]* COORDINADOR DE ÁREA: *[Firma]*



Se Planifica de acuerdo a los aprendizajes esperados por Bloque de cada grado, destacando la competencia, el propósito, los contenidos y los aprendizajes esperados, considerando las las sugerencias para evaluar, estrategias didácticas y prever los materiales a utilizar. Los docentes registran su participación y la asistencias de sus alumnos dentro de la sesión de educación física

ORGANIZACIÓN DE LA SESION DE EDUCACION FISICA

	<input type="radio"/> Saludar a los alumnos explicándoles brevemente el propósito de la sesión y lo que aprenderán jugando. Utilizar estructuras motrices basadas en el juego tradicional y autóctono para asociarlas a nuestro tiempo y su comunidad.
INICIO	<input type="radio"/> Actividad 1. Jugando a través del tiempo Descripción: durante el desarrollo de esta secuencia didáctica se retoman juegos tradicionales y autóctonos, que permiten a los alumnos conocer los juegos que sus hermanos mayores, padres y abuelos realizaban, y forman parte de nuestro acervo cultural. Diversas culturas prehispánicas, y nuestros ancestros llevaban a cabo este tipo de prácticas. Un punto básico es que, en el caso de los juegos autóctonos, el profesor (con las referencias que se muestran) explicará a los alumnos el origen, así como los detalles culturales de cada juego que se presenta para consolidar el conocimiento que tienen los niños sobre éstos. <input type="radio"/> Además, permite adecuar el material para cada una de las actividades de acuerdo con sus posibilidades. Los alumnos se integrarán en equipos de 5 o 6 personas.
	<input type="radio"/> Actividad 2. Resorte (Juego tradicional) Descripción: se dejan dos resortes en el lugar. Dos alumnos lo colocan por detrás de sus tobillos manteniéndolo tenso. Un compañero salta a partir de la siguiente secuencia: Se da un salto intentando que un pie quede dentro y uno fuera del resorte. Se da un salto intentando que el pie que está al centro llegue al lado opuesto de donde empezó, quedando fuera del resorte y el otro, que estaba por fuera, quede al centro. Ambos pies al centro. Se da un brinco intentando pisar ambos lados del resorte. Ambos pies por fuera. Por último, se gira y se cruzan los pies quedando el resorte en medio y se da un salto hacia afuera. <input type="radio"/> Opciones de aplicación: los alumnos pueden crear su propia secuencia.
PRINCIPAL	<input type="radio"/> Actividad 3. Hoyos (Juego tradicional) Descripción: la actividad se lleva a cabo en equipos de 5 a 6 integrantes; de manera previa se hace una fila de pequeños agujeros en la tierra (se pueden colocar casillas con conos o botes) del tamaño de una pelota de esponja enumerándolos progresivamente y asignando uno a cada jugador. Se traza una línea paralela a dos o tres metros de distancia, desde la cual se inicia la actividad. Por turnos, cada jugador lanza su pelota intentando que entre en el espacio de alguno de sus compañeros. Cuando un jugador lo consigue, a quien se asignó ese espacio recoge la pelota, mientras los demás salen corriendo hacia una "base" previamente acordada. El jugador que tiene la pelota corre tras los demás intentando tocarlos con la pelota (sin lanzarla). Si lo consigue, el jugador que fue tocado será quien persiga e intente alcanzar a cualquiera de los demás. Una vez que llegaran a la base, el jugador que tiene la pelota tiene que lanzarla tan alto o bajo como sea acordado, esperando que alguno de los que están en la base salga corriendo al lugar de inicio. Todos los demás intentarán salvarse realizando la misma acción; el alumno que no lo consiga se hará acreedor a una tarea a realizar; por ejemplo, contar un chiste. El juego termina después de cierto número de veces o determinado tiempo. <input type="radio"/> Preguntarles a los alumnos que aprendieron en la clase de hoy. <input type="radio"/> Intercambiar experiencia de la actividad y cuestionar para que les sirve lo que acaban de practicar <input type="radio"/> Recomendaciones para que con la ayuda de un familiar realicen un juego tradicional
FINAL	

COMENTARIOS SOBRE LA SESION DE EDUCACION FISICA

4º A	<input type="radio"/> Las actividades son acordes a la edad, son interesantes para los alumnos y de gran desarrollo para los niños.
4º B	<input type="radio"/> Las actividades fueron acordes al propósito planteado.
4º C	<input type="radio"/> No pude observar la clase, ya que estuve en dirección revisando comisión del 10 de mayo y posteriormente en reunión de coordinadores.
4º D	<input type="radio"/> Los alumnos recordaron juegos tradicionales, algunos conocieron la dinámica del juego.
4º E	<input type="radio"/> Juegos tradicionales en el patio escolar ya en este espacio se pueden recuperar, por eso es importante EF.

Un ejemplo...
planificar para
tercer grado

Desarrollo de la Motricidad 3º Grado Primaria

Aprendizaje Esperado

Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas a las condiciones que se presentan. (pp 219)

¿Qué?

Explora sus habilidades motrices

¿Dónde

al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos,

(¿Para qué)

para adaptarlas a las condiciones que se presentan.

Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas a las condiciones que se presentan.

APRENDIZAJE ESPERADO

PROCESO 1

Exploren acciones motrices que ligen el control del cuerpo y el manejo de objetos mediante las siguientes dinámicas:

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

PROCESO 2

Utilicen habilidades relacionadas con el control del cuerpo y el manejo de objetos en:

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

PROCESO 3

Demuestren cuánto control tienen de su cuerpo al proponer formas de locomoción y manipulación y utilizarlas en:

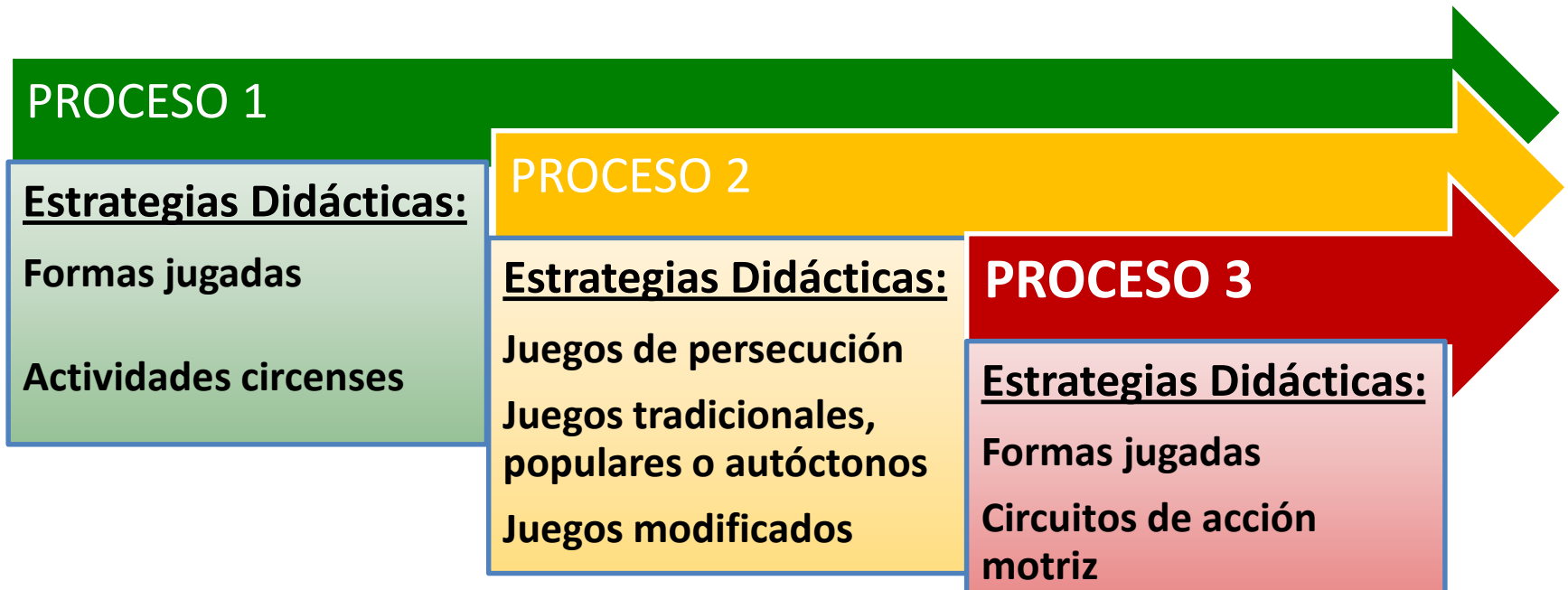
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- Verbo de desempeño
- Contenido
- Situación o contexto

Intenciones pedagógicas

Intenciones Pedagógicas

Intervención Pedagógica - Toma de decisiones



Estrategias Didácticas

Intenciones Pedagógicas

Actividades

Materiales

**Técnicas de
Enseñanza**

Evidencias

Evaluación

Estructura de la Unidad Didáctica

Aprendizajes esperados

Eje:
Competencia Motriz



Componente Pedagógico - didáctico

Desarrollo de la Motricidad

Aprendizaje Esperado 1
Aprendizaje Esperado 2

Integración de la Corporeidad

Aprendizaje Esperado 1
Aprendizaje Esperado 2

Creatividad en la Acción Motriz

Aprendizaje Esperado 1
Aprendizaje Esperado 2

Estructura de la Unidad Didáctica

Introducción

Proceso 1

Estrategias Didácticas

ACTIVIDADES

Proceso 2

Estrategias Didácticas

ACTIVIDADES

Proceso 3

Estrategias Didácticas

ACTIVIDADES

Proceso 4

Estrategias Didácticas

ACTIVIDADES

**Momentos
de Reflexión**

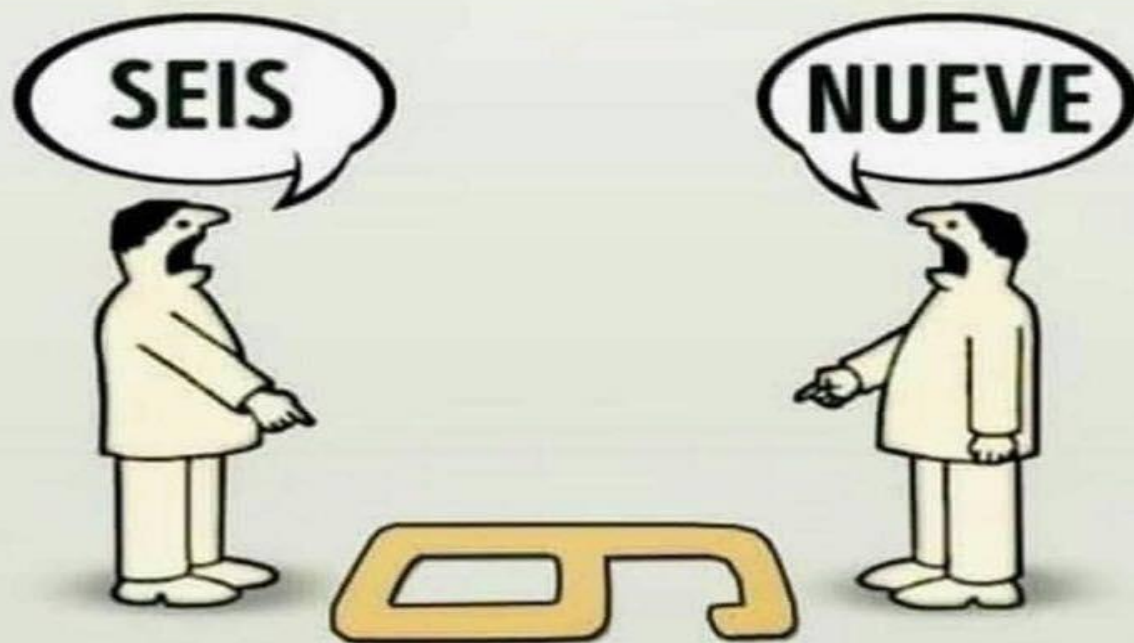
Cierre

**Sugerencias de
Evaluación**

**Pautas de
Desempeño**

**Evidencia
para evaluar**

**El hecho de que tengas razón
no significa que yo esté
equivocado.
Simplemente no has visto la
vida desde mi lado.**



Bibliografía

Plan y programas de estudio Educación Física. Aprendizajes Clave para la educación integral. SEP.

https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-educ-fisica/1LpMEducacion-Fisica_Digital.pdf