

PROYECTO DE ACANTONAMIENTO

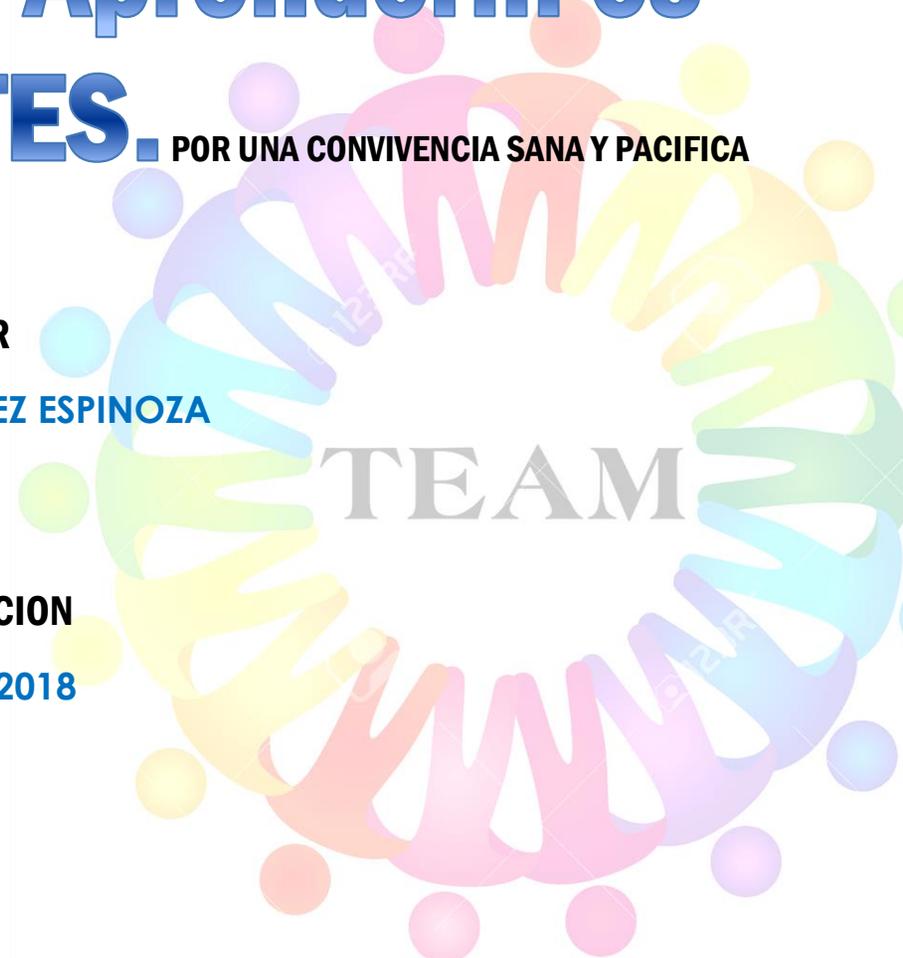
Jugar... Convivir y Aprender... es actitud de GIGANTES. POR UNA CONVIVENCIA SANA Y PACIFICA

ELABORADO POR

PROFRA. YURIANA VAZQUEZ ESPINOZA

FECHA DE ELABORACION

16 DE FEBRERO DE 2018

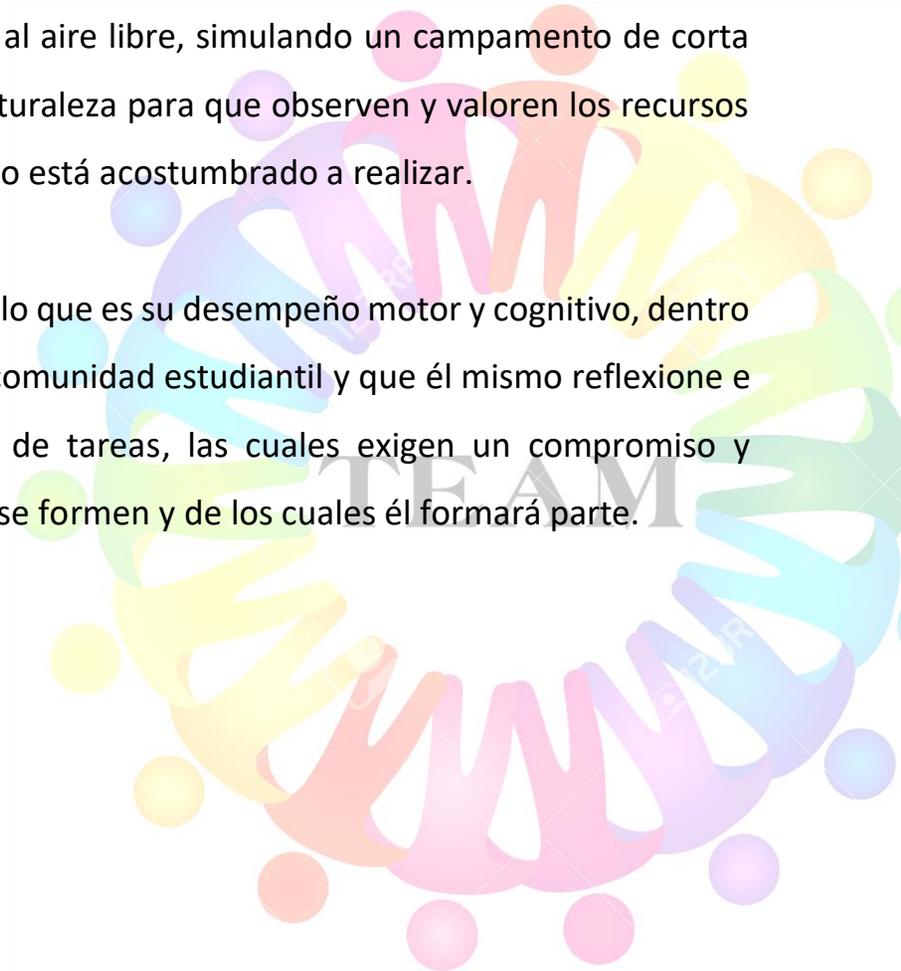


PRESENTACIÓN

El trabajo que a continuación se describe, es una serie de actividades de carácter lúdico – estudiantil, que se realizará al interior de nuestra institución educativa, este proyecto consta de actividades que serán desempeñadas por los alumnos y padres de familia durante toda una mañana de trabajo.

La palabra **Acantonamiento**, significa la realización de actividades al aire libre, simulando un campamento de corta duración, la intención es que el alumno este en contacto con la naturaleza para que observen y valoren los recursos naturales que le rodean y practique una serie de tareas las cuales no está acostumbrado a realizar.

Este proyecto pretende brindarle al alumno una visión diferente de lo que es su desempeño motor y cognitivo, dentro de la sesión de educación física, adecuada a las necesidades de la comunidad estudiantil y que él mismo reflexione e interprete sus capacidades físicas y cognitivas en la realización de tareas, las cuales exigen un compromiso y responsabilidad de cada uno de los integrantes en los equipos que se formen y de los cuales él formará parte.



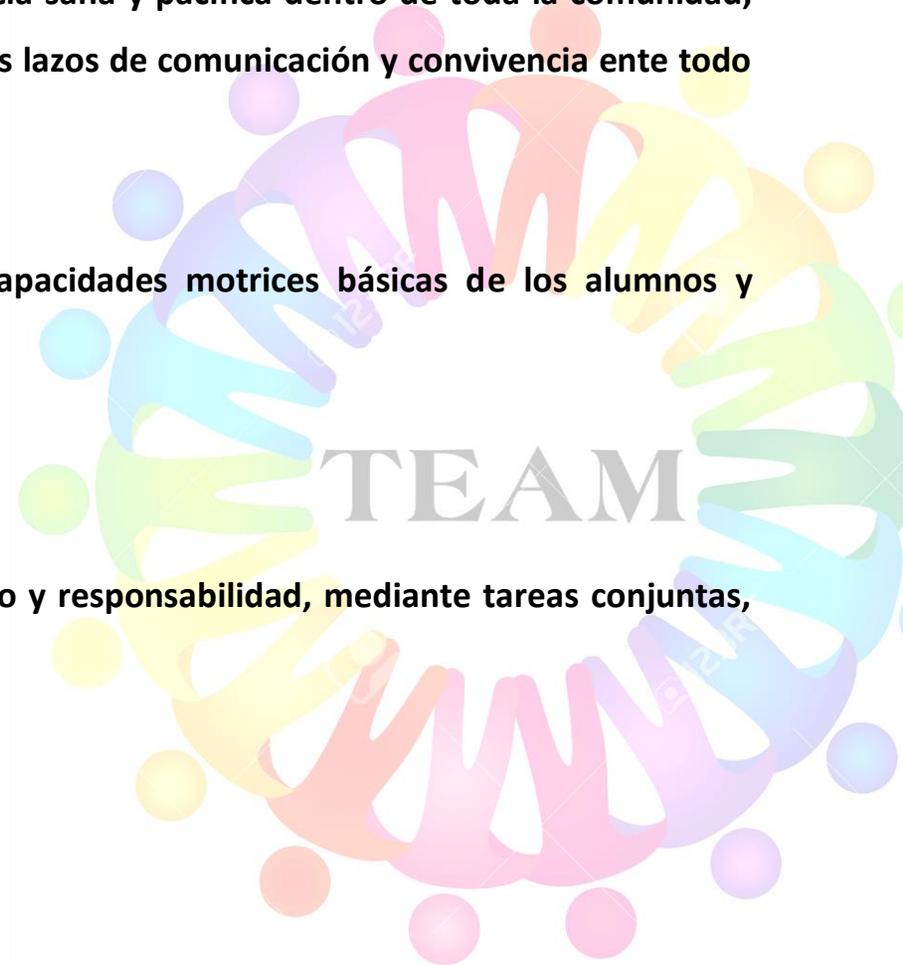
La intención principal de este proyecto, radica en fortalecer la convención sana y pacífica entre toda la comunidad escolar, practicando y fomentando la práctica de valores en todas las actividades que se habrán de desarrollar a lo largo de esta jornada de trabajo.

Cabe puntualizar que cada actividad a realizar tendrá el fomento de la práctica de valores y de la retroalimentación académica mediante cuestionamientos propios de sus asignaturas, antes, durante y para finalizar las diferentes actividades lúdicas que habrán de realizar



PROPÓSITOS

- ❖ Fomentar en la comunidad escolar el cuidado de la salud y el respeto de los valores humanos mediante una serie de actividades lúdicas, encaminadas a la estimulación y mejoramiento de la convivencia.
- ❖ Fomentar la práctica de valores y las normas de convivencia sana y pacífica dentro de toda la comunidad, mediante juegos y dinámicas específicas, para favorecer los lazos de comunicación y convivencia entre todo el alumnado.
- ❖ Experimentar actividades al aire libre, desafiando las capacidades motrices básicas de los alumnos y participantes para lograr un mayor desempeño motor.
- ❖ Desarrollar en los alumnos el sentido de trabajo en equipo y responsabilidad, mediante tareas conjuntas, para lograr un fin común.



- ❖ Estimular en los alumnos su capacidad de reflexión y autonomía para la toma de decisiones, mediante cuestionamientos y retos que los ayudaran en su vida futura.

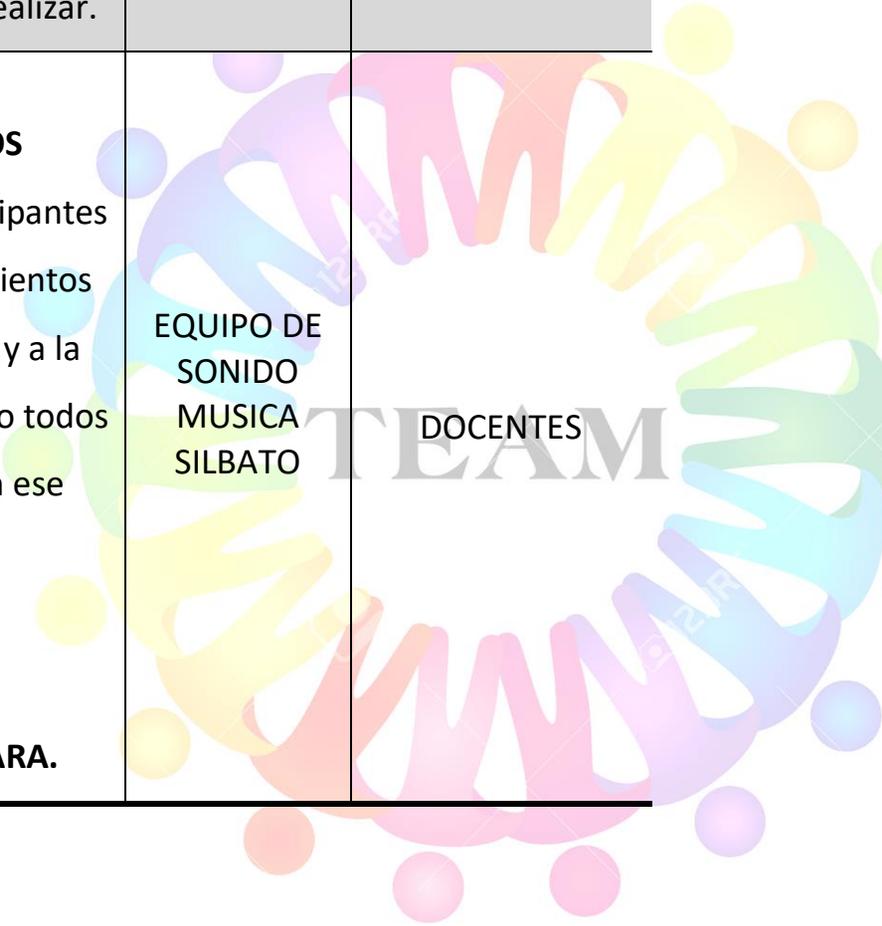
- ❖ Proporcionarle a los alumnos esquemas de movimiento diferentes a los que normalmente utiliza en su vida cotidiana, pidiéndole un extra a su desempeño motor, para fortalecer su esquema motor.



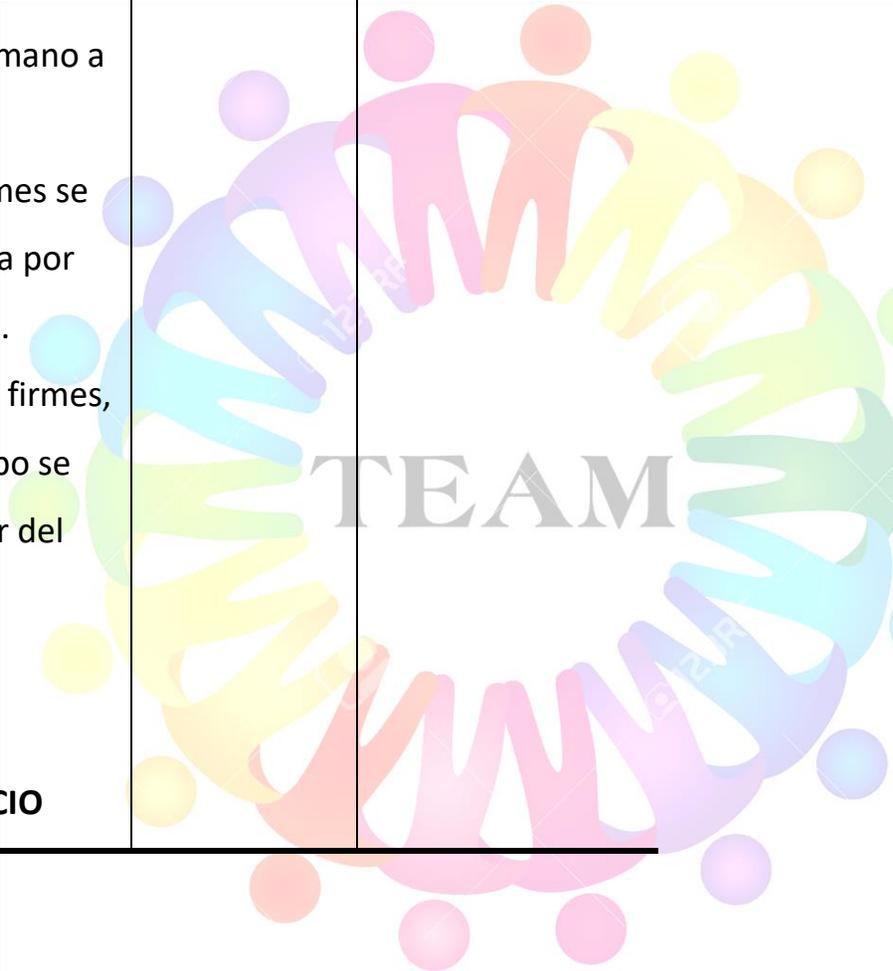
CARTA DESCRIPTIVA

N.P.	ACTIVIDAD	HORA	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLE
1	REUNION CON DOCENTES DE LA ESCUELA	8:00 – 8:50	Se sostendrá una reunión entre docentes y directivo para puntualizar las acciones a seguir durante la jornada de trabajo.		DIRECTOR Y DOCENTES
2	BIENVENIDA	9:00 – 9:15	Para iniciar las labores de esta jornada se llevara a cabo la presentación del personal que habrá de desarrollar las actividades durante el día y al mismo tiempo se dará a conocer la dinámica de trabajo y sobretodo la bienvenida a todos los participantes.	EQUIPO DE SONIDO	DIRECTIVO
3	ACTIVACION FISICA	9:20 – 9:35	Todos los participantes pasaran al centro de la cancha y al ritmo de	EQUIPO DE SONIDO MUSICA	DOCENTES

		<p>la música desarrollaran ejercicios específicos para elevar la temperatura corporal lo que ocasionara que la sangre fluya y el cuerpo empiece a adecuarse para la ejecución de actividades más complejas que habrá de realizar.</p>		
<p>3</p> <p>DINAMICAS ROMPE – HIELO: ✓ JUEGO DE LOS NUMEROS LOCOS ✓ HOLA - HAO – SAYONARA ✓ MI CUEPO – MI ESPACIO</p>	<p>9:40 – 10:10</p>	<p>LOS NÚMEROS LOCOS</p> <p>En esta actividad los participantes habrán de realizar movimientos indicados por el docente y a la indicación de algún número todos correrán a integrarse en ese número indicado.</p> <p>HOLA – HAO – SAYONARA.</p>	<p>EQUIPO DE SONIDO MUSICA SILBATO</p>	<p>DOCENTES</p>

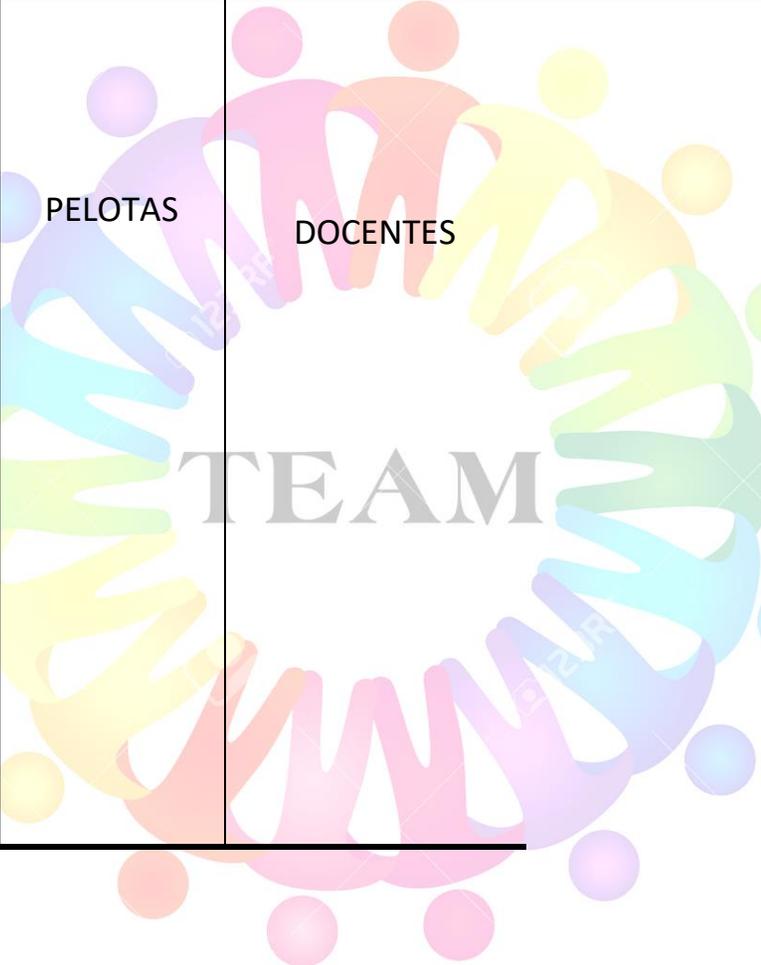


		<p>Aquí todos los participantes caminarán por el espacio marcado y a la indicación saludarán al primero que se encuentren y seguirán caminando.</p> <p>Hola – saludo tradicional mano a mano</p> <p>Hao - en posición de firmes se levanta la mano derecha por encima del hombro.</p> <p>Sayonara – En posición de firmes, manos pegadas al cuerpo se inclina la parte superior del cuerpo al frente.</p> <p>MI CUERPO MI ESPACIO</p>		
--	--	--	--	--



		<p>Todos al ritmo de la música ejecutarán movimientos diversos, cuando la música se detenga el docente señalará alguna parte del cuerpo y el número de segmentos que deberán ser tocados. (3 hombros - 6 rodillas – 8 tobillos)</p>		
4	FORMACION DE EQUIPOS 10:15– 10:30	<p>Todos al ritmo de la música ejecutan de manera libre sus movimientos más naturales y a la indicación de algún número deberán agruparse en el número indicado.</p> <p>Cada equipo integrado habrá de dibujar en su papel bond una bandera que será su símbolo durante todo el evento y además el nombre del equipo.</p>	MUSICA PAPEL BOND CRAYOLAS BASTONES DE ESCOBA	DOCENTES

<p>5</p>	<p>TRABAJO EN EQUIPO ✓ SOLO PASA ✓ OSOS – CAZADORES Y ESCOPETAS</p>	<p>10:35-11:10</p>	<p>SOLO PASA:</p> <p>Formados en filas la dinámica consiste en llevar y traer una pelota de un extremo a otro de la cancha.</p> <p>a) Todos formados la pelota pasa por debajo de todos sin que esta toque el suelo, al llegar con el primero de la fila, esté sale corriendo a colocar la pelota en un extremo de la cancha deja la que lleva y regresa otra que estará previamente en el punto asignado, al regresar se colocara al final de la fila para que todos corran y regresen una pelota.</p>	<p>PELOTAS</p>	<p>DOCENTES</p>
----------	---	--------------------	--	----------------	-----------------

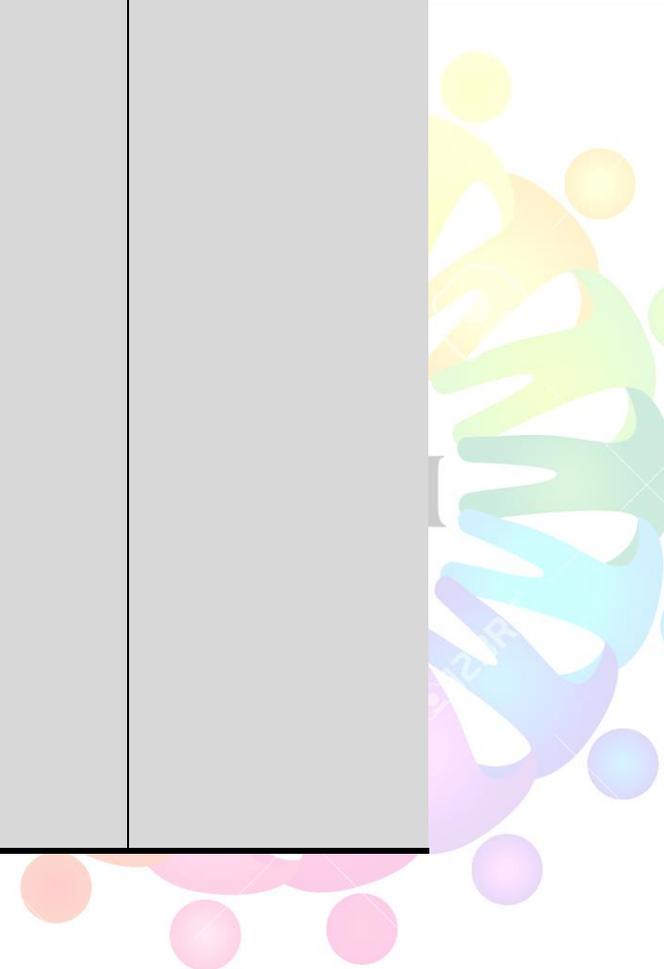


		<p><i>VARIANTES:</i> <i>SENTADOS, ACOSADOS</i></p> <p>OSOS, CAZADORES Y ESCOPETAS</p> <p>Formados en equipo, cada uno tendrá 4 seg. Para ponerse de acuerdo sobre una postura que habrá de darles un punto. El oso, la gana al cazador – el cazador le gana a la escopeta y La escopeta vence al oso, todos los integrantes frente a frente deberán de simular la postura de la elección que hagan al escuchar el silbatazo.</p>		
6	GYMKANA	11:15-12:00	Se denomina <i>Gymkana</i> al conjunto de tareas dispuestas	HOJAS DE PAPEL (ANEXO) DOCENTES Y DIRECTIVO

6			<p>entre grupos diversos, con el mismo objetivo.</p> <p>La gymkhana consiste en realizar diversos tipos de competencias donde los concursantes enfrentan varias pruebas, obstáculos que dificulten la tarea.</p>		
	RECESO	12:00 – 12:20	<i>TODOS LOS PARTICIPANTES TOMAN UN REFRIGERIO</i>		
	CARRERA DE COSTALES	12:20 – 12:35	<p>Todos en equipo deberán de introducir al primero de la fila en un costal, esté deberá de saltar hasta un punto determinado salirse y regresar, todos deben de pasar una vez de manera individual, parejas, tercias, cuartetas al mismo tiempo.</p>	COSTALES CONOS	DOCENTES Y DIRECTIVO

7	LOS TRANSPORTADORES	12:35 – 13:00	<p>Todos los participantes se agruparan en equipos y una vez listos los equipos se agruparan en parejas, cada uno toma los extremos de los bastones de plástico y al centro de estos habrá un globo el cual llevaran a un punto determinado.</p> <p>Mientras que unos van otros vienen la intención es causar un conflicto vial el cual debe resolverse con l organización del equipo y de la comunicación sana y pacífica.</p>	<p>GLOBOS CONOS BASTONES DE PLASTICO</p>	<p>DOCENTES</p>
9	<p>RONDAS Y CANTOS ✓ A MOLER CAFÉ</p>	<p>13:00- 13:25</p>	<p>LÍDER LÍDER</p> <p>Se forman círculos de trabajo, 1 de cada circulo repite diciendo líder líder a lo cual todos</p>	<p>EQUIPO DE SONIDO MUSICA</p>	<p>DOCENTES Y DIRECTIVO</p>

<p>✓ LIDER LIDER</p>		<p>contestan si, líder líder siii y esté ejecuta un movimiento corporal y un sonido, al mismo tiempo sale del centro y señala a otro compañero que repetirá lo mismo líder líder – si... líder líder si.... Y ejecuta otro movimiento... Todos deben pasar.</p> <p>A moler café...</p> <p>En diferentes círculos se entona el siguiente canto, ¿Por qué me sube la bilirrubina? a lo cual se contesta... No se no se- no se no se... (2) se tambalean de derecha a izquierda...</p> <p>A moler café moler café – se dan 2 saltos a la derecha</p>		
----------------------	--	--	--	--



10			<p>A moler a moler a moler café....</p> <p>Saltando de manera continua 3 veces a la izquierda</p> <p><i>VARIANTES</i></p> <p><i>SOLO HOMBRE - SOLO MUJERES</i></p> <p><i>- TODA LA COMUNIDAD ESTUDIANTIL.</i></p>		
	AGRADECIMIENTO Y DESPEDIDA	13:25 – 13:35	Se reconoce la participación de todos y se les alienta a ser mejores sin importar la actividad que estén realizando.	EQUIPO DE SONIDO	DIRECTIVO
	EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD	13:35 – 14:00	Cada alumno responderá una hoja de evaluación que proporcionara el docente de grupo.	Hojas de registro lápiz	Alumnos y docentes

ANEXO

Gymkana¿Qué es un Gymkana?

Se denomina Gymkana al conjunto de tareas dispuestas entre grupos diversos, con el mismo objetivo. La gymkhana consiste en realizar diversos tipos de competiciones donde los concursantes enfrentan varias pruebas, obstáculos que dificulten la tarea.

INDICACIONES: En equipos deberán dirigirse a cada una de las estaciones y realizar las consignas que se indican, recuerden que deberán hacerlo de acuerdo al orden que indica su hoja y no podrán pasar a otra estación hasta que concluyan cada actividad propuesta.

1. Dirígete a la **estación 1** y contesta lo que se indica (crucigrama).

2. ¡muy bien has concluido la estación 1!

Pasa a la **estación 2** y toma una hoja, nombren a un compañero que leerá en voz alta mientras el resto del equipo escucha. (Lectura) y contesten lo que se indica. ¡Gran trabajo! Dirígete a la **estación 3**.

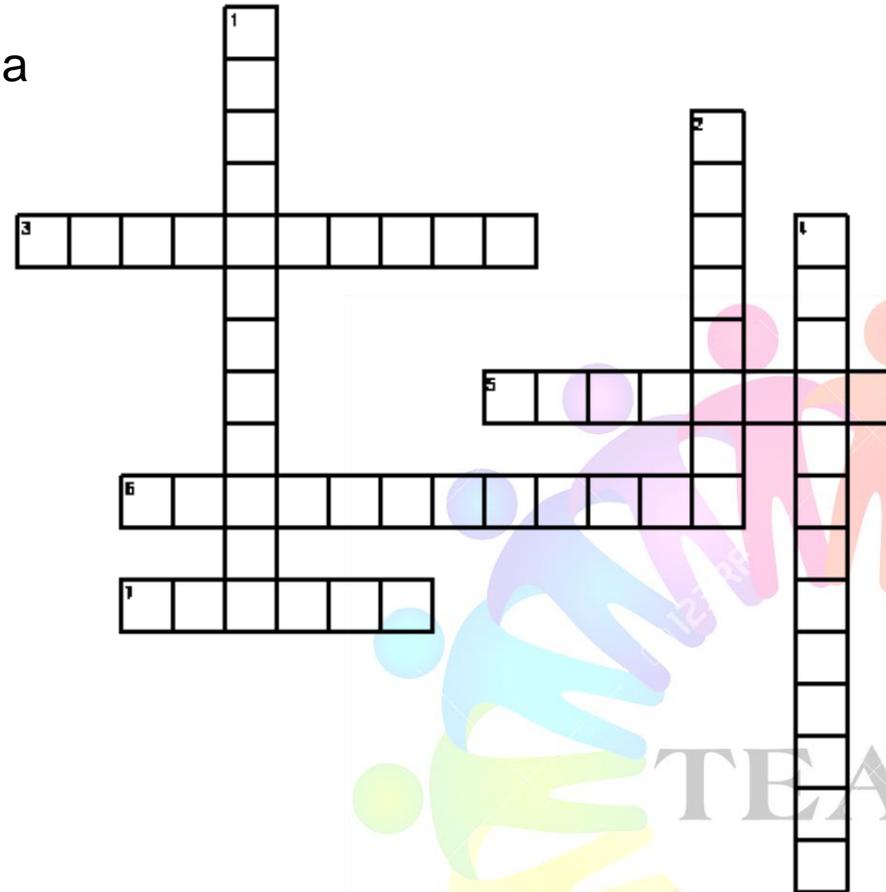
3. Solicita la hoja 3 y realiza las operaciones que se indican. ¡Genial, son un gran equipo! Para finalizar ve a la **estación 4**.

4. En la hoja cuatro localiza las palabras ocultas en la sopa de letras

NOTA: SE REALIZARAN TANTAS HOJAS DE GYMKANA COMO EQUIPOS SE FORMEN, RECORDANDO QUE LAS ACTIVIDADES EN CADA EQUIPO DEBERAN IR EN ORDEN DISTINTO, ESTO CON LA FINALIDAD DE QUE CADA EQUIPO ESTE EN UNA ESTACION DIFERENTE.

Hablando del cuatro

Resuelve el siguiente crucigrama



ESTACION 1

Verticales

1. Palabra de cuatro sílabas
2. Conjunto de cuatro objetos o personas
4. Cuatro centenas

Horizontales

3. Todo animal de cuatro patas
5. Cuatro decenas
6. Figura geométrica de cuatro lados
7. Cincuenta menos cuarenta y seis

ESTACION 2

EL LEON Y EL RATÓN

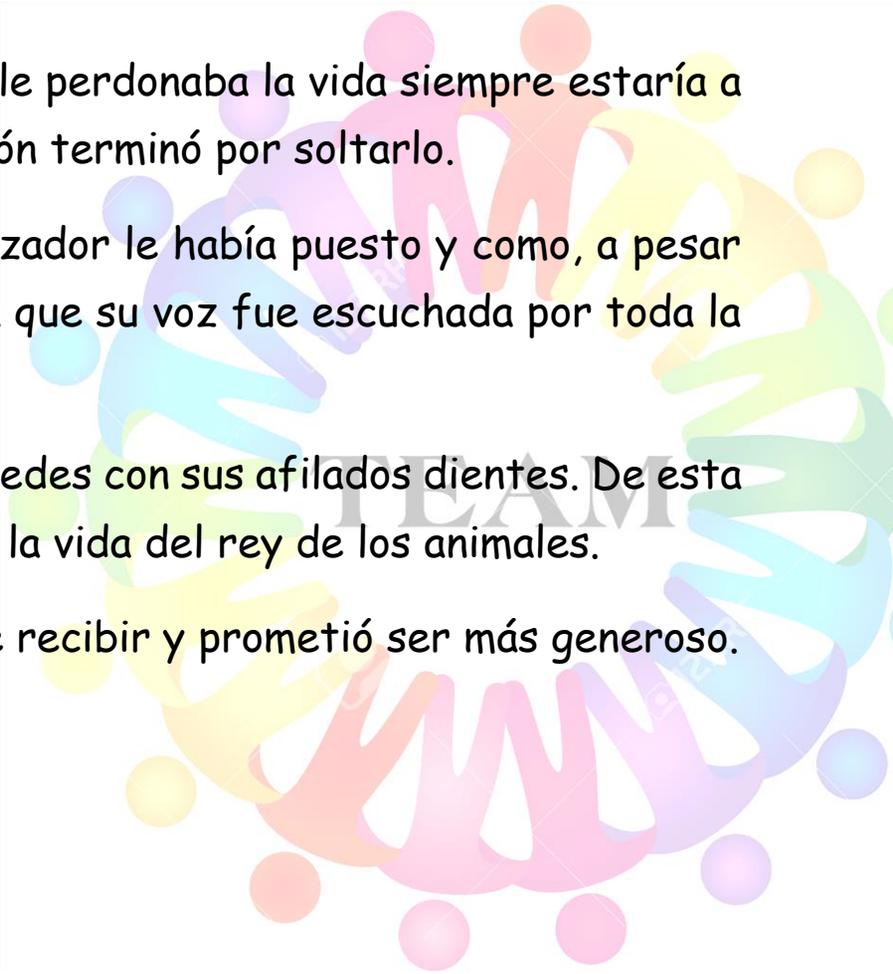
Unos ratoncillos, jugando en un prado, despertaron a un león que dormía tranquilamente al pie de un árbol. La fiera, se levantó de pronto, atrapó entre sus garras al más atrevido de la pandilla.

El ratoncillo, lleno de miedo, prometió al león que si le perdonaba la vida siempre estaría a su servicio: y aunque esta promesa lo hizo reír, el león terminó por soltarlo.

Tiempo después, el león cayó en las redes que un cazador le había puesto y como, a pesar de su fuerza no podía liberarse, rugió y rugió, hasta que su voz fue escuchada por toda la selva.

El ratoncillo, al oírlo, acudió presuroso y rompió las redes con sus afilados dientes. De esta manera el pequeño ratón cumplió su promesa y salvó la vida del rey de los animales.

El león pensó seriamente en el favor que acababa de recibir y prometió ser más generoso.



Nombre del equipo: _____

Después de leer el cuento de El ratón y el león contesta las siguientes preguntas.

1.- ¿Dónde jugaban los animales?

- a) En el parque
- b) En el zoológico
- c) En el prado

2.- ¿A quienes despertaron los ratones?

- a) A los animales del zoológico.
- b) Al león
- c) Al vigilante del parque

3.- ¿En dónde dormía?

- a) A pie de un árbol.
- b) En su casa.
- c) En una cueva.

4.- ¿A cuál de los ratones atraparon?

- a) Al más flojo.

b) Al más atrevido.

c) Al más cobarde.

5.- ¿Qué prometió el ratón al león si este lo soltaba?

- a) Ser su mejor amigo.
- b) Ya no molestarlo nunca.
- c) Estar siempre a su servicio.

6.- ¿Qué le sucedió al león tiempo después?

- Quedó atrapado en unas redes.
- Un cazador lo amarró a un árbol.
- Quedó atrapado en una cueva.

7.- ¿Qué hizo el león?

- a) Lloro y lloro.
- b) Rugió y rugió muy fuerte.
- c) Rompió las redes con sus garras.

Después de leer el cuento de El ratón y el león realiza lo siguiente.

1.- ¿Qué significa que el ratón acudió **presuroso**?

- a) Que iba con mucho miedo
- b) Que iba muy rápido.
- c) Que iba muy enojado.

2.- ¿Qué significa que el ratón era **atrevido**?

- a) Que era cobarde.
- b) Que era flojo.
- c) Que era corajudo.
- d) Que era valiente





Resuelve las siguientes operaciones y coloca el resultado en los cuadros indicados

2	+	10	+	14	×	4	=	
×		÷		×		+		
11	+	5	×	16	+	15	=	
-		-		+		×		
8	+	3	+	7	-	12	=	
-		+		+		+		
6	÷	1	×	9	×	13	=	
=		=		=		=		



ESTACION 3



ESTACION 4



Sopa de letras



En la siguiente sopa de letras encuentra los verbos de la lista de la izquierda.

OJO: En la sopa de letras están escritos en ingles tu tarea es traducir y encontrarlos en la sopa de letras.

- Jugar
- Correr
- Leer
- Escribir
- Pensar
- Cocinar
- Brincar
- Bailar
- Estudiar
- Amar
- Conducir
- Cortar
- Escuchar
- Llorar
- Hacer

P	L	E	S	T	Y	X	C	U	O	E	R	Y	B	N	U	I	M
W	R	P	L	A	Y	U	I	J	K	J	U	M	P	G	T	G	D
A	G	U	D	I	D	O	P	B	N	U	H	C	D	O	O	Y	T
Q	W	S	E	A	U	R	T	C	U	T	A	H	I	K	V	N	M
E	T	A	E	Z	T	Q	A	R	X	W	E	R	T	Y	W	Z	X
Y	H	E	R	Y	S	U	O	Y	X	W	D	B	R	B	R	O	P
T	I	C	O	N	M	T	R	S	T	A	A	D	Y	H	I	O	P
H	N	Z	C	V	D	R	I	V	E	T	H	I	I	T	T	R	A
S	K	Y	I	W	U	W	F	R	R	E	D	A	N	C	E	E	D
D	S	U	Q	E	T	R	D	I	U	O	H	A	R	S	T	C	R
F	F	I	L	O	V	E	V	U	D	N	A	E	A	I	P	E	T
G	T	D	T	Y	V	H	H	G	G	R	D	T	A	I	B	S	G
U	Y	H	C	O	O	K	A	B	I	Y	T	C	Z	R	V	T	D
I	U	E	I	O	J	F	E	E	O	G	P	X	X	E	T	F	F
O	I	Y	P	V	L	T	T	R	B	P	W	S	A	A	I	C	P

