



CLUB



DEPORTES COLECTIVOS

DOCENTE:
Alfredo Gómez Villarruel

EDUCACIÓN FÍSICA. PREESCOLAR		
ORGANIZADOR CURRICULAR 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none">• Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.• Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none">• Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.• Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos.
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none">• Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.• Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.

INTRODUCCIÓN

Al analizar las prioridades de la nueva escuela mexicana se han tomado decisiones como institución. Se destacó la importancia y necesidad de que los alumnos desarrollen sus habilidades motrices y por tal motivo es que se propone la implementación del club “deportes” en su modalidad por equipos.

Este club busca mejorar las habilidades físicas de los alumnos al mismo tiempo de fomentar el trabajo colaborativo, así como también forjar relaciones de respeto y cordialidad entre ellos, del mismo modo y como prioridad secundaria se vinculan aprendizajes esperados del campo formativo de pensamiento matemático y lenguaje, ello de forma ocasional y sin perder de vista el principal objetivo del club de “deportes”

A continuación se enlistan las actividades y juegos a realizar por cada sesión, sin embargo es importante mencionar que existirá la posibilidad de ser flexibles tanto en el tiempo como en la complejidad de las actividades, sin embargo en cada sesión se ha de comenzar con el calentamiento articular, en la parte medular están los juegos organizados que buscan la interacción por equipo, comunicación y cooperación o por otra parte mejorar las habilidades motrices, en la parte final de la sesión se practicará el estiramiento y la reflexión sobre las actividades realizadas, sus dificultades y recomendaciones para superarlas.

FUTBOL

SESIÓN 1

INICIO:

1. Calentamiento
2. Desplazamientos al escuchar silbatazo, desplazándose hacia adelante, hacia atrás y de derecha a izquierda
3. Recorrido por circuito de saltos

DESARROLLO:

- Gallinita ciega (globos en pie) enfrentarse un equipo a otro.
- Carreras de conducir balón de ida y venida, utilizando conos para delimitar las distancias.

CRUZAR RÍO

Se formarán dos equipos que deberán cruzar de un lado a otro el chapoteadero, cada integrante tendrá 1 paliacate, el cuál servirá como "puente" y poder cruzar el río, la consigna será: "todo el equipo deberá cruzar el río para poder ganar" y las normas son:

- Si un integrante del equipo toca el piso sin paliacate todo el equipo tiene que comenzar de nuevo.
- Si hay algún paliacate que este colocado en el suelo y nadie lo esté usando podrá ser destruido (recogido) por el cocodrilo (docente)

CIERRE:

Estiramientos mientras se reflexiona sobre las habilidades utilizadas y las dinámicas en los equipos, si fueron las mejores o no.

SESIÓN 2

INICIO:

1. Calentamiento articular
2. Desplazamientos al escuchar silbatazo variando velocidades, caminando, trotando y corriendo.
3. Recorrido por circuito de saltos

DESARROLLO:

- Quitar paliacates, enfrentarse un equipo a otro.
- Transportar globos por parejas de un extremo a otro, darle el sentido de relevos, es decir, habrá dos equipos y pasaran de dos en dos.
- Cambiar espaguetis de espuma, colocándolos parados e intercambiando lugares

CAMPO DE MINAS

Se colocarán diversos objetos por el patio y deberán cruzar el patio conduciendo un balón o pelota, evitando chocar con alguna de ellas. Si se choca con algo se inicia de nuevo, el equipo que cruce primero gana.

CIERRE:

Estiramientos mientras se reflexiona sobre las habilidades utilizadas y las dinámicas en los equipos, si fueron las mejores o no.

SESIÓN 3

INICIO:

1. Calentamiento
2. Desplazamientos al escuchar silbatazo, caminar, trotar y correr y saltar al escuchar el silbato
3. Recorrido por circuito de saltos

DESARROLLO:

- Colocar aros y objetos adentro de ellos, tendrán que sacarlos colocándose afuera del aro y estando parados en solo un pie para tomarlos y poderlos sacar.
- Transportar un aro por los cuerpos de todo el equipo, de un extremo a otro y sin soltarse de las manos.
- Tiros a porterías (penales)

TRANSPORTANDO PELOTA

Se formarán 2 equipos de múltiplos de 4 (4, 8, 16...), si la cantidad total de alumnos no encaja para esta organización se podrá optar por que solo tengan la misma cantidad de integrantes un equipo y otro.

El juego consiste en transportar una pelota dando pases entre los integrantes y al final tirar a la portería, se dará un tiempo específico para el desarrollo de la actividad, al terminarse se contarán la cantidad de goles de cada equipo, el que tenga más gana. Reglas:

- Pasarán de 4 en 4, o de 2 en 2

CIERRE:

Estiramientos mientras se reflexiona sobre las habilidades utilizadas y las dinámicas en los equipos, si fueron las mejores o no.

SESIÓN 4

INICIO:

1. Calentamiento
2. Desplazamientos al escuchar silbatazo. Correr conduciendo pelota y patearla
3. Recorrido por circuito de saltos

DESARROLLO:

- Circuito de agilidad:
 - Fila de aros y saltarlos, pies juntos y afuera, juntos y afuera.
 - Zigzag en platos (adelante -atrás – adelante -atrás)
 - Saltar conos, pies juntos
 - Rodar en colcha
 - Tirar a gol.

PONCHADOS

Se formarán 2 equipos, uno tendrá pelotas y el otro nada, el juego consistirá que solo usando los pies el equipo con pelotas tratará de ponchar al otro equipo, haciendo que la pelota toque alguna parte del cuerpo de los integrantes del equipo contrario. Se repartirá el tiempo para que ambos equipos tengan los 2 roles y se verá que equipo poncho más contrincantes. Una vez que un niño es ponchado se sale de la actividad, para al finalizar el tiempo contar los que han sido ponchados.

CIERRE:

Estiramientos mientras se reflexiona sobre las habilidades utilizadas y las dinámicas en los equipos, si fueron las mejores o no.

SESIÓN 5

INICIO:

1. Calentamiento
2. Desplazamientos al escuchar silbatazo transportando pelota y pateándola
3. Recorrido por circuito de saltos

DESARROLLO:

- Lanzar pelotas y paliacates de forma individual, parejas y por equipo, evitando que se caiga.
- Formar 4 equipos y que pase un integrante entre los pies de los demás y correar a atrapar balón
- Circuito de pasar saltando aros, uno en cada pie y lanzar pases por arriba, después saltar conos y lanzar pases por abajo.
- Penales con portero

CIERRE:

Estiramientos mientras se reflexiona sobre las habilidades utilizadas y las dinámicas en los equipos, si fueron las mejores o no.

SESIÓN 6

INICIO:

1. Calentamiento
2. Desplazamientos al escuchar silbatazo correr y patear pelota
3. Recorrido por circuito de saltos

DESARROLLO:

- Formar alumnos en zigzag, tendrán que pasarse la pelota pateándola al compañero que tiene de frente, formar equipos teniendo esa organización para que den varios pases.
- Formar 2 equipos para que se pueda realizar el primer partido, especificando las reglas, como evitar el contacto con las manos hacia el balón. Se hará en 2 tiempos como un partido convencional, respetando también los saques de mano, tiros de esquina, etc.
- Penales

CIERRE:

Estiramientos mientras se reflexiona sobre las habilidades utilizadas y las dinámicas en los equipos, si fueron las mejores o no.

SESIÓN 7

INICIO:

1. Calentamiento
2. Desplazamientos al escuchar silbatazo desplazamientos hacia adelante y atrás
3. Recorrido por circuito de saltos

DESARROLLO:

- En parejas transportar pelota con pies lo más rápido que se pueda
- Formar 2 equipos conformados por integrantes diferentes a la sesión pasada, y realizar los dos tiempos del partido.
- Penales

CIERRE:

Estiramientos mientras se reflexiona sobre las habilidades utilizadas y las dinámicas en los equipos, si fueron las mejores o no.

SESIÓN 8

INICIO:

1. Calentamiento
2. Desplazamientos al escuchar silbatazo. Correr conduciendo balón
3. Recorrido por circuito de saltos

DESARROLLO:

- Minitorneo con los dos grupos que conforman el club, formar 4 equipos y jugar así 3 partidos, teniendo como semifinales, y la final.

CIERRE:

Estiramientos mientras se reflexiona sobre las habilidades utilizadas y las dinámicas en los equipos, si fueron las mejores o no.