

“2020. Año de Lura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense”.

DIRECCIÓN GENERAL DE INCLUSIÓN Y FORTALECIMIENTO EDUCATIVO.
SUBDIRECCIÓN REGIONAL VALLE DE BRAVO.

UNIDAD DIDÁCTICA DE PRIMARIA
EDUCACIÓN FÍSICA
TERCER TRIMESTRE.

TRABAJO EN TIEMPO DE PANDEMIA

LEF. OSCAR CORREA GÓMEZ

COMPONENTE PEDAGÓGICO DIDÁCTICO:
CREATIVIDAD EN LA ACCIÓN MOTRIZ.

COORDINACIÓN DE ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA F036

10/AGOSTO/2020.

“2020. Año de Lura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense”.

INTRODUCCIÓN.

La presente unidad didáctica está diseñada para trabajar por ciclos, en el tercer trimestre de la asignatura de educación física. El eje corresponde a la competencia motriz y al componente pedagógico didáctico de la creatividad en la acción motriz, está estructurada por 4 sesiones, en las cuales se tomó en cuenta el material con el que cuentan en su casa para lograr los objetivos que pretende el plan y programas de estudio. Para lo cual se utilizaron diversas estrategias didácticas (juegos tradicionales, actividades de expresión, actividades pre deportivas, de iniciación deportiva, actividades colaborativas, rallys, etc.) que benefician el aprendizaje en casa de las NNA, con un apoyo significativo y permanente de los padres de familia que serán el factor más importante, ya que fungirán como guías en las actividades que se les proponen a sus hijos.

El propósito principal de esta unidad didáctica es que las NNA continúen aprendiendo desde casa, con una nueva modalidad en la que abunda su creatividad y disposición para la construcción de sus aprendizajes, mediante la interpretación de las actividades que se proponen, para la cual se utiliza la red social WhatsApp y así poder estar en contacto con directivos, maestros y padres de familia

INTENCIÓN DIDÁCTICA.

1º Y 2º: Proponer diversas respuestas a una tarea motriz, a partir de su experiencia y las aportaciones de sus compañeros, para poner en práctica el pensamiento divergente y así enriquecer sus posibilidades motrices y expresivas.

3º Y 4º: Actúa estratégicamente al comprender la lógica de las actividades en las que participa, de manera individual y colectiva, para valorar los resultados obtenidos y mejorar sus desempeños.

5º Y 6º: Pone a prueba su pensamiento estratégico en situaciones de juego e iniciación deportiva, con el fin de diversificar y ajustar sus desempeños motores.

“2020. Año de Lura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense”.

UNIDAD DIDÁCTICA.

SESIÓN 1

GRADO	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES
1º y 2º	Ajusta sus patrones básicos de movimiento a partir de la valoración de sus experiencias en situaciones motrices en las que participa para responder a las características de cada una.	<ul style="list-style-type: none"> . Vasos móviles: elaborar una pelota de papel que entren en el vaso, realizar diversas actividades con los dos elementos. Lanzar y atrapar 20 veces, lanzar tocar una parte del cuerpo y atrapar, lanzar girar y atrapar, jugar con otra persona para que lance las pelotas a distintas distancias. . Sumando pasos: con ayuda de un adulto escoger una canción y posteriormente integrar movimientos, saltar y mover manos arriba y abajo, marchar con aplausos, saltar abriendo y cerrando pies con brazos a los costados y arriba, integrar algunos que surjan de su creatividad.
3º y 4º	Relaciona sus posibilidades expresivas y motrices con diferentes maneras de actuar y comunicarse en situaciones de juego para fortalecer su imagen corporal.	<ul style="list-style-type: none"> . Avión: trazar el juego tradicional en el suelo enumerando del uno al diez, jugarlo con una piedra, se lanza y posteriormente se salta con un solo pie en cada número, si al lanzar no atina al número que le toca pierde y vuelve a iniciar desde 1, termina al llegar al 10. . Rayuela: este juego tradicional consiste en marcar 2 líneas en el piso, una de donde se lanza un objeto, moneda, tapa, etc. Y otra en la que no debe de rebasar el objeto, sino que debe de calcular llegar lo más próximo posible a la línea, competir contra otra persona.
5º y 6º	Relaciona sus posibilidades expresivas y motrices con diferentes maneras de actuar y modificarse en situaciones de juego para fortalecer su imagen corporal.	<ul style="list-style-type: none"> . Secuencia rítmica: Con el repertorio de movimientos que has adquirido durante tu estancia elabora una secuencia rítmica con música de tu agrado, recuerda que las secuencias son de 12 y 16 tiempos.

SESIÓN 2

GRADO	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES
1º y 2º	Ajusta sus patrones básicos de movimiento a partir de la valoración de sus experiencias en situaciones motrices en las que participa para responder a las características de cada una.	<ul style="list-style-type: none"> . Escoba móvil: con una pelota o pelota de papel se tiene que conducir por toda la casa controlando la pelota con la escoba, realizarlo a diferentes velocidades, lento y rápido. . Goles en la silla: se coloca una silla que representa una pequeña portería, tratar de meter goles a diferentes distancias, 6 pasos de distancia, 8 pasos, 10 pasos.

“2020. Año de Lura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense”.

3º y 4º	Relaciona sus posibilidades expresivas y motrices con diferentes maneras de actuar y comunicarse en situaciones de juego para fortalecer su imagen corporal.	<p>. Bateador loco: Se debe trazar un círculo grande, preferentemente en un terreno plano. En el centro del círculo se ubica el jugador con un objeto similar a un bate, un adulto lanzara un objeto pelota, pelota de papel para poder ser bateado por el jugador, con el objetivo de trabajar la coordinación óculo-manual.</p> <p>. Adivina quién soy: Elaborar tarjetas con personajes, animales, o cosas, se colocan en una mesa en forma de memorama, el alumno selecciona una y sin hablar solo con mímica deberá dar a entender el personaje para que un adulto adivine de que personaje se trata.</p>
5º y 6º	Relaciona sus posibilidades expresivas y motrices con diferentes maneras de actuar y modificarse en situaciones de juego para fortalecer su imagen corporal.	. Exatlón: utilizando tu creatividad forma un circuito con 5 pruebas a superar en donde involucres las siguientes acciones, correr, saltar objetos, reptar por debajo de objetos sillas, lanzar y derribar objetos, tomar el tiempo en los diferentes recorridos para ir mejorándolos.

SESIÓN 3

GRADO	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES
1º y 2º	Identifica las normas de convivencia en actividades y juegos, con el propósito de asumir actitudes que fortalecen el respeto y la inclusión de los demás.	<p>. SALTO DE ESCOBA: en parejas, uno toma una escoba y la mueve arrastrándola de un lado a otro tocando el piso, la otra persona saltara sin pisar o tocar el palo de la escoba. Variar la dificultad aumentando la altura y velocidad del palo.</p> <p>.CARRERA DE BOLITAS: con una hoja de papel se forma una bolita, se marca en el piso un punto de salida y otro de meta, se coloca la pelota en el piso y los concursantes deberán soplar para hacerla llegar al final de recorrido, gana el primero en llegar a la meta.</p> <p>. En su libreta realizar un dibujo sobre el estado de ánimo en que se encuentran.</p>
3º y 4º	Establece acuerdos con sus compañeros al identificar y aceptar las reglas de juego, para favorecer la participación, la interacción motriz y el diálogo.	<p>. ESTOP: dibuja un estop en el piso, te colocas en el centro y te indicaran declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es y mencionan tu nombre, corres y pisas el centro diciendo stop. Lanzas un objeto a un recipiente si atinas obtienes un punto ganas al llegar a 10 pts.</p> <p>. TENIS DE CALCETIN: uno contra uno se enfrentan en una partida de tenis, coloca dos sillas o un lazo con una cobija para simular la red, con un par de calcetines haz una pelota y usa tus manos o un plato</p>

“2020. Año de Lura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense”.

		<p>de plástico como raqueta, gana quien haga más puntos.</p> <p>. Escribir en tu libreta las emociones que te provocaron las actividades realizadas, así como los nombres de quien te apoyo a jugar.</p>
5º y 6º	Fortalecer su imagen corporal al afrontar desafíos en el juego, la expresión corporal y la iniciación deportiva, para manifestar un mayor control de su motricidad.	<p>. ADIVINALO CON MIMICA: se juega en pareja, anoten en una hoja diferentes animales, objetos, personajes, películas, corten cada palabra y doblen en papelito, uno pasa a elegir un papelito para representarlo a través de mímica y sin hacer sonido, deberá adivinar la otra persona, gana quien adivina más.</p> <p>.QUE NO CAIGA: El objetivo es mantener un implemento el mayor tiempo posible en el aire pelota o globo, dando pequeños toque para evitar que caiga realizando diferentes consignas, tocar en suelo o una parte de su cuerpo sin dejar de golpear el implemento.</p> <p>. En la libreta escribir que actividades les gustaron y porque.</p>

SESIÓN 4

GRADO	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDADES
1º y 2º	Identifica las normas de convivencia en actividades y juegos, con el propósito de asumir actitudes que fortalecen el respeto y la inclusión de los demás.	<p>.SALTANDO HUELLAS: se dibujan 5 manos izquierdas, 5 manos derechas, 5 pies izquierdos y 5 pies derechos, un dibujo por hoja, se colocan las hojas en el piso en el orden que elijan siempre cuidando que sean dos manos y dos pies, el objetivo es ir saltando de acuerdo a la huella marcada hasta lograr pasar por todas, repetir 5 veces.</p> <p>.CINTURO ESCONDIDO: se coloca el alumno con los ojos cerrados mientras que su papa le esconde un cinturón, a la indicación buscara el cinturón con ayuda de frio y caliente hasta encontrarlo, hacerlo con objetos diferentes.</p> <p>. En el su libreta realizar un dibujo sobre la actividad que más le agrado.</p>
3º y 4º	Establece acuerdos con sus compañeros al identificar y aceptar las reglas de juego, para favorecer la participación, la interacción motriz y el diálogo.	<p>. CONCURSO DE SALTOS: Con una cuerda o lazo saltarán por tiempos contando los saltos realizados hasta equivocarse, repetirán la actividad hasta superar el número de saltos al inicio.</p> <p>. MALABARES: con la ayuda de un objeto que se pueda lanzar y atrapar realizaran las siguientes</p>

“2020. Año de Lura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense”.

		<p>accione, lanzar y atrapar, lanzar y aplaudir, lanzar girar y atrapar, realizar malabares con dos objetos de derecha a izquierda sin que se caigan. . Escribir en tu libreta como realizaste los ajustes de tu cuerpo para lograr las actividades.</p>
5º y 6º	<p>Fortalecer su imagen corporal al afrontar desafíos en el juego, la expresión corporal y la iniciación deportiva, para manifestar un mayor control de su motricidad.</p>	<p>. BOTELLA: se utilizará una botella de plástico y pelota de calcetines, el padre le mencionara la parte del cuerpo que toque, talones atrás, rodillas al frente, salto de tijera, saltos un pie al frente y otro atrás, el que elijan a la indicación de botella corren y tratan de derribar la botella con la pelota, gana si derriba 10 veces la botella. . PASEO SIN VER: El alumno se venda los ojos y el padre será el guía, llevaran al alumno a dar un paseo por la casa, pero sin tocarlo, solo podrán darle indicaciones con palabras y sonidos, hacer detenciones para preguntar si sabe en qué lugar de la casa se encuentra. . En la libreta escribir que sentimiento le provocó no utilizar la vista.</p>

“2020. Año de Lura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense”.

EVIDENCIAS DEL TRABAJO EN TIEMPO DE PANDEMIA.



ACTIVIDADES PREDEPORTIVAS, EN LAS QUE LOS ALUMNOS USAN SU CREATIVIDAD PARA LA CONTRUCCIÓN DE SU APRENDIZAJE.



ACTIVIDADES TRADICIONALES, EN LOS QUE DESARROLLAN DIFERENTES HABILIDADES MOTRICES.



ACTIVIDADES PREDEPORTIVAS Y TRADICIONALES, USANDO MATERIAL EXISTENTE EN SUS CASA.

“2020. Año de Lura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense”.



ESCRITOS EN LA LIBRETA SOBRE LOS TEMAS A TRABAJAR, ASI COMO EL ESTADO DE ANIMO EN EL QUE SE ENCUENTRAN.