

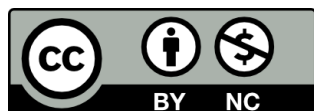


EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Números y juegos: mini olimpiada

Autor(a): Adrián Clemente Ramírez Zarate
Escuela Primaria "Revolución de 1910" 15EPR4862D
Chalco, México
07 de febrero de 2023



APRENDIZAJES ESPERADOS FCE

GRADO	EJE	APRENDIZAJE ESPERADO
1°	CULTURA Y VIDA SOCIAL	Reconoce formas de comportamiento y sugiere reglas que favorecen la convivencia en la escuela y la familia.
2°	CULTURA Y VIDA SOCIAL	Distingue y sugiere reglas de convivencia que favorecen el trato respetuoso e igualitario en los sitios donde interactúa.
3°	¿CÓMO NOS ORGANIZAMOS?	Reconoce que tomar decisiones colectivas implica construir acuerdos y resolver conflictos mediante el diálogo.
4°	SENTIDO DE JUSTICIA Y APEGO A LA LEGALIDAD.	Relaciona la igualdad en derechos con la satisfacción de las necesidades básicas.
5°	SENTIDO DE JUSTICIA Y APEGO A LA LEGALIDAD.	Reconoce que tomar decisiones colectivas implica construir acuerdos y resolver conflictos mediante el diálogo.
6°	SENTIDO DE JUSTICIA Y APEGO A LA LEGALIDAD.	Analiza si las normas de convivencia están inspiradas en valores como la justicia, la libertad, la solidaridad y el respeto a las diferencias.

SEP, (2017) Aprendizajes Clave. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. 1° a 6°.

APRENDIZAJES ESPERADOS DE MATEMÁTICAS.

GRADO	EJE	TEMA	APRENDIZAJE ESPERADO
1°	NÚMERO, ALGEBRA Y VARIACIÓN	ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN	Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100.
2°	NÚMERO, ALGEBRA Y VARIACIÓN	ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN	Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100.
3°	NÚMERO, ALGEBRA Y VARIACIÓN	ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN	Resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta de cinco cifras.
4°	NÚMERO, ALGEBRA Y VARIACIÓN	ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN	Resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta de cinco cifras.
5°	NÚMERO, ALGEBRA Y VARIACIÓN	ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas de suma y resta con números naturales, decimales y fracciones con denominadores, uno múltiplo del otro. Usa el algoritmo convencional para sumar y restar decimales
6°	NÚMERO, ALGEBRA Y VARIACIÓN	ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas de suma y resta con números naturales, decimales y fracciones con denominadores, uno múltiplo del otro. Usa el algoritmo convencional para sumar y restar decimales

SEP, (2017) Aprendizajes Clave. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. 1° a 6°.

La presente **guía de orientación pedagógica** está dirigida a trabajar colaborativamente con la comunidad escolar rescatando la asignatura de Formación Cívica y Ética específicamente retomando la unidad de análisis de la prueba de MEJOREDU 2022, evaluada en la institución; **CIUDADANIA DEMOCRÁTICA, COMPROMETIDA CON LA JUSTICIA Y APEGO A LA LEGALIDAD** y vinculándolo con las asignaturas de español y matemáticas principalmente para reforzar el uso de operaciones básicas.

Las actividades están designadas para trabajar durante una quincena e implementar las olimpiadas al finalizar las acciones previas enumeradas del 1 al 1.3.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES.

N.P.	ACTIVIDAD	RECURSOS
1	<p>Difusión e invitación a la participación en los grupos, carteles y flyers en los grupos de WhatsApp escolares.</p> <p>difusión de las competencias y de la premiación.</p> <p>Los docentes trabajaran en el interior de sus aulas la elaboración de los carteles y flyers para invitar a la comunidad a las olimpiadas.</p> <p>Retomando las características de los carteles e invitaciones.</p>	Carteles y flyers
1.1	<p>Elaborar por grupos de primaria alta un tríptico con las reglas de cada juego, para que puedan ser compartidos con toda la comunidad escolar y conozcan las reglas que deberán cumplir en cada estación.</p>	Trípticos por juego
1.2	<p>Los grupos de primero a sexto grado elegirán el nombre de su equipo, elaborando en colectivo su insignia que los representará durante la ceremonia y la competencia, así como la explicación de su elección.</p>	Insignia/banderín por grupo.
1.3	<p>Los grupos elaborarán una porra donde puedan hacer uso de la rima, ritmo, y movimientos que puedan utilizar en la composición.</p>	Porra por grupo
2	<p>CEREMONIA DE INAUGURACIÓN DE LAS “OLIMPIADAS EN LA REVOLUCIÓN”, durante esta actividad se llevarán a cabo:</p> <p>Honores a la bandera.</p>	Equipo de audio. Antorcha y pebetero.

	<p>Escolta escolar.</p> <p>Desfile de los alumnos participantes.</p> <p>Presentación de sus insignias y porras.</p> <p>Mensaje de un alumno “juramento deportivo”</p> <p>Recorrido y encendido de la antorcha.</p>	
3	<p>COMPETENCIA: TIRO AL BLANCO</p> <p>Los blancos tendrán diferentes puntuaciones:</p> <p>Primer a tercer grados: 1,2,3,4,5,6,7,8,9 y 10 puntos.</p> <p>Cuarto a sexto grados: 5,10,15,20,25,40,50,75, 100 puntos.</p> <p>Reglas del juego:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cada jugador tendrá 5 tiros. 2. El lanzamiento se hará desde una distancia de 10 metros. 3. Deberá colocarse dentro del aro para realizar su lanzamiento. 4. Esperar el silbatazo para iniciar con sus tiros. 5. Al finalizar sus lanzamientos, deberá ir al tablero a marcar los puntos en una hoja y realizará una suma para obtener su puntaje. 6. Llevarán su hoja con los jueces para validar sus resultados. 7. Los tiros que caigan fuera del blanco se considerarán como puntos menos, restando el valor más bajo de cada diana por tiro fuera, al resultado de la suma para obtener el puntaje final. <p>PREMIACIÓN: Únicamente a 1°, 2° y 3° lugar de primaria alta y primaria baja.</p>	<p>BLANCOS POR GRADO</p> <p>20 costales de arena de 10 x 10 cm.</p> <p>Copias Aro Silbato</p>
4	<p>CAMINATA INFANTIL.</p> <p>Se establecerá el punto de salida y de llegada del circuito. El circuito estará definido por la secuencia de platos que se encontrarán acomodados por todo el patio escolar.</p> <p>A la cuenta de tres, los alumnos deberán dar cinco vueltas al circuito caminando en menos de 5 minutos.</p>	<p>Platos o conos</p> <p>Copias con operaciones básicas.</p> <p>Lápiz y goma por alumnos.</p>

	<p>Cada que terminen una vuelta deberán pasar por la mesa de salida donde deberán recoger 1 papelito por cada vuelta.</p> <p>Cada alumno al final de las cinco vueltas tendrá cinco papelitos.</p> <p>Cada papelito, tendrá una operación básica a resolver, por cada operación correcta tendrá un punto más, para entregar los papelitos con las respuestas tendrán un límite de 10 minutos Al finalizar la prueba, cada alumno debería tener un total de 10 puntos.</p> <p>Reglas del juego: Solo se permitirá caminar, si los jueces (docentes) observan que un alumno corre o trota, serán amonestados y perderán 2 puntos, si vuelven a ser amonestados ahora perderán 3 puntos.</p>	
5	<p>QUEMADOS</p> <p>Se llevará el juego de los quemados distribuyendo las competencias entre diferentes grados.</p> <p>1° VS 2°</p> <p>3° VS 4°</p> <p>5° VS 6°</p> <p>1° vs 3°</p> <p>2° vs 5°</p> <p>4° vs 6°</p> <p>1° vs 4°</p> <p>2° vs 6°</p> <p>5° vs 3°</p> <p>1° vs 5°</p> <p>2° vs 4°</p> <p>3° vs 6°</p> <p>1° vs 6°</p> <p>2° vs 3°</p> <p>4° vs 5°</p> <p>5°A vs 5° B</p> <p>El juego se definirá a ganar 3 de 5 rounds.</p>	<p>PLATOS Y</p> <p>PELOTAS O</p> <p>BALONES PARA</p> <p>BALON MANO.</p> <p>Silbato.</p>

	<p>El saque se le otorgará al equipo que gane el volado al inicio y posteriormente sacará quien haya perdido el round.</p> <p>La entrega de medallas será otorgada a los tres grados con más victorias.</p> <p>Durante el juego, los jueces (docentes), observarán el encuentro para observar e identificar a los alumnos quemados por las pelotas.</p> <p>Las acciones que generen algún tipo de conflicto durante el juego por los alumnos llevarán a que el alumno sea quemado automáticamente y quede fuera del juego.</p> <p>Los alumnos que pisen fuera del área serán quemados automáticamente.</p> <p>La pelota deberá ser lanzada al cuerpo a excepción del rostro.</p>	
	<p>VALORAMOS</p> <p>Designamos 7 equipos de diferentes grados y dialogamos bajo la dirección de un docente como vivieron y experimentaron los juegos, bajo las siguientes guías de preguntas:</p> <p>¿Todos respetamos las reglas de los juegos?</p> <p>¿Qué sucedía cuando alguien no las respetó?</p> <p>¿Fueron necesarias las reglas en los juegos por qué?</p> <p>¿Qué mejorarían de la actividad?</p>	
	<p>NOS FELICITAMOS</p> <p>Realizamos por escuela una tarjeta gigante de felicitación donde se escriban mensajes cortos hacia nuestros compañeros y compañeras.</p>	<p>Tarjeta gigante con mensajes</p>

Conclusión

A partir del anterior material se pretende que los alumnos puedan aprender el uso de las reglas en las diversas actividades que realizamos, así como la vinculación con asignaturas como español, matemáticas, artes y física y de esta manera favorezcamos una convivencia armónica entre la comunidad escolar y poder

apoyarnos en el fortalecimiento y mejora de los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica-Mejoredu, involucrando aspectos lúdicos y atractivos para el alumno.

Referencias Bibliográficas

SEP, (2011) Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. 1° a 6°.

SEP, (2017) Aprendizajes Clave. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. 1° a 6°.