

## BLOQUE II

Semana 10-18

### DOSIFICACIÓN EDUCACIÓN FÍSICA

#### PROPÓSITO

- Que el alumno aplique las diferentes habilidades adquiridas (motrices, cognitivas y comunicativas) durante el juego, donde podrá construir estrategias individuales y colectivas, llevándolo a su vida cotidiana.

#### CONTENIDOS

##### *Conceptual*

- ▶ Reconocer la importancia de diseñar estrategias de juego y aplicarlas en juegos modificados, recreativos y cooperativos

##### *Procedimental*

- ▶ Controlar las capacidades físicas motrices, tales como la fuerza y la velocidad, para saber actuar estratégicamente en la realización de los juegos, asociando el pensamiento y la acción.

##### *Actitudinal*

- ▶ Sentir confianza al brindar una alternativa o posible solución a los problemas que se le plantean durante las actividades. Además de respetar las propuestas de los compañeros.

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Identifiquen el sentido del juego y se anticipen a trayectorias, a partir de sus propias

## **BLOQUE II**

### **Semana 10-18**

habilidades y destrezas motrices.

- Acepten, respeten y propongan diversas ideas como alternativa de posibles soluciones a un problema en los juegos motores.

### **COMPETENCIA**

- Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

ESCUELA: \_\_\_\_\_ C.C.T.: \_\_\_\_\_ GRADO Y GRUPO: \_\_\_\_\_

BLOQUE II  
Semana 10

<b>MATERIA</b>	Educación Física
<b>BLOQUE</b>	El niño que no sepa jugar, será un adulto que no sepa pensar
<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>	➤ Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA	
<b>Conceptual</b> Reconocer la importancia de diseñar estrategias de juego y aplicarlas en juegos modificados, recreativos y cooperativos	Que el alumno aplique las diferentes habilidades adquiridas (motrices, cognitivas y comunicativas) durante el juego, donde podrá construir estrategias individuales y colectivas, llevándolo a su vida cotidiana.	<b>Juego recreativo</b> Actividad “Que vengan los bomberos” (Véase en apartado “Descripción de actividades” pág. 33) ***** *Para complementar las actividades atender las mencionadas en “Referencia sugerida”	Que los alumnos:  Identifiquen el sentido del juego y se anticipen a trayectorias, a partir de sus propias habilidades y destrezas motrices.	● Pelota	<b>Diagnóstica</b>  Observar la capacidad que tienen los alumnos de trabajar en grupo.  Registrar el control corporal de los alumnos, respecto de sus habilidades y destrezas motrices.	L.A. Pág. 31-35	
			<b>COMPETENCIA</b>			Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.	<b>MATERIAL DE APOYO</b>
							GIFFORD, Clive (2006), <i>El futbol</i> . La guía actualizada del deporte más popular del mundo. México, SEP-SM de Ediciones (Libros del Rincón)  <a href="http://www.conapred.org.mx/bibliotecav/biblioteca3.php">http://www.conapred.org.mx/bibliotecav/biblioteca3.php</a>

OBSERVACIONES

---



---



---



---



---

ESCUELA: \_\_\_\_\_ C.C.T.: \_\_\_\_\_ GRADO Y GRUPO: \_\_\_\_\_

BLOQUE II

Semana 10

ESCUELA: \_\_\_\_\_ C.C.T.: \_\_\_\_\_ GRADO Y GRUPO: \_\_\_\_\_  
 BLOQUE II  
 Semana 11

<b>MATERIA</b>	Educación Física
<b>BLOQUE</b>	El niño que no sepa jugar, será un adulto que no sepa pensar
<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>	➤ Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA	
<b>Conceptual</b> Reconocer la importancia de diseñar estrategias de juego y aplicarlas en juegos modificados, recreativos y cooperativos	Que el alumno aplique las diferentes habilidades adquiridas (motrices, cognitivas y comunicativas) durante el juego, donde podrá construir estrategias individuales y colectivas, llevándolo a su vida cotidiana.	<b>Juego de persecución</b> Actividad "Regálame tu autógrafo" (Véase en apartado "Descripción de actividades" pág. 37) ..... *Para complementar las actividades atender las mencionadas en "Referencia sugerida"	Que los alumnos:  Identifiquen el sentido del juego y se anticipen a trayectorias, a partir de sus propias habilidades y destrezas motrices.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pelota de esponja</li> <li>● Plumas</li> <li>● Hojas de registro</li> </ul>	<b>Diagnóstica</b>  Observar la capacidad que tienen los alumnos de trabajar en grupo.  Registrar el control corporal de los alumnos, respecto de sus habilidades y destrezas motrices.	L.A. Pág. 36-37	
			<b>COMPETENCIA</b>			Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.	<b>MATERIAL DE APOYO</b>
							GIFFORD, Clive (2006), <i>El futbol</i> . La guía actualizada del deporte más popular del mundo. México, SEP-SM de Ediciones (Libros del Rincón)  <a href="http://www.conapred.org.mx/bibliotecav/biblioteca3.php">http://www.conapred.org.mx/bibliotecav/biblioteca3.php</a>

OBSERVACIONES

---



---



---



---



---

<b>MATERIA</b>	Educación Física
<b>BLOQUE</b>	El niño que no sepa jugar, será un adulto que no sepa pensar
<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>	➤ Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA	
<b>Procedimental</b> Controlar las capacidades físicas, tales como la fuerza y la velocidad, para saber actuar estratégicamente en la realización de los juegos, asociando el pensamiento y la acción.	Que el alumno aplique las diferentes habilidades adquiridas (motrices, cognitivas y comunicativas) durante el juego, donde podrá construir estrategias individuales y colectivas, llevándolo a su vida cotidiana.	<b>Juego recreativo</b> Actividad "Caza del tesoro" (Véase en apartado "Descripción de actividades" pág.12 ) ..... <b>Juego recreativo</b> Actividad "El canalito" (Véase en apartado "Descripción de actividades" pág. 14) ..... *Para complementar las actividades atender las mencionadas en "Referencia sugerida"	Que los alumnos:  Identifiquen el sentido del juego y se anticipen a trayectorias, a partir de sus propias habilidades y destrezas motrices.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tesoro (puede ser cualquier objeto)</li> <li>● Pelotas</li> <li>● Bastones</li> </ul>	<b>Formativa</b>  Observar el desempeño motriz al seguir trayectorias y anticiparse para interceptar objetos tanto estática como dinámicamente.  Observar el trabajo en equipo y la colaboración que se da entre los alumnos para el desarrollo de las actividades.	L.A. Pág. 38-39	
			<b>COMPETENCIA</b>			Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.	<b>MATERIAL DE APOYO</b>
							MURRIETA, Cantú Heriberto (2005), <i>El fut en México</i> , SEP- Leonel Sagahon Campero (Libros del Rincón)  <a href="http://www.a.gob.mx/#/aensayar">http://www.a.gob.mx/#/aensayar</a>  <a href="http://www.a.gob.mx/#/abailar">http://www.a.gob.mx/#/abailar</a>

OBSERVACIONES

---



---



---



---



---

ESCUELA: \_\_\_\_\_ C.C.T.: \_\_\_\_\_ GRADO Y GRUPO: \_\_\_\_\_

BLOQUE II  
Semana 13

<b>MATERIA</b>	Educación Física
<b>BLOQUE</b>	El niño que no sepa jugar, será un adulto que no sepa pensar
<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>	➤ Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA	
<b>Procedimental</b> Controlar las capacidades físicas motrices, tales como la fuerza y la velocidad, para saber actuar estratégicamente en la realización de los juegos, asociando el pensamiento y la acción.	Que el alumno aplique las diferentes habilidades adquiridas (motrices, cognitivas y comunicativas) durante el juego, donde podrá construir estrategias individuales y colectivas, llevándolo a su vida cotidiana.	<b>Juego recreativo</b> Actividad "Pase a gol" (Véase en apartado "Descripción de actividades" pág. 31) +-----+ <b>Juego recreativo</b> Actividad "Hockey" (Véase en apartado "Descripción de actividades" pág. 20) +-----+ <b>Juego recreativo</b> Actividad "Los penalties" (Véase en apartado "Descripción de actividades" pág. 22) +-----+ *Para complementar las actividades atender las mencionadas en "Referencia sugerida"	Que los alumnos:  Identifiquen el sentido del juego y se anticipen a trayectorias, a partir de sus propias habilidades y destrezas motrices.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pelotas</li> <li>● Frisbees</li> <li>● Pañuelos</li> <li>● Bolas de papel</li> <li>● Bastones o escobas</li> </ul>	<b>Formativa</b>  Observar el desempeño motriz al seguir trayectorias y anticiparse para interceptar objetos tanto estática como dinámicamente.  Observar el trabajo en equipo y la colaboración que se da entre los alumnos para el desarrollo de las actividades.	L.A. Pág. 40-41	
			<b>COMPETENCIA</b>			Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.	<b>MATERIAL DE APOYO</b>
							MURRIETA, Cantú Heriberto (2005), <i>El fut en México</i> , SEP- Leonel Sagahon Campero (Libros del Rincón)  <a href="http://www.a.gob.mx/#/aensayar">http://www.a.gob.mx/#/aensayar</a>  <a href="http://www.a.gob.mx/#/abailar">http://www.a.gob.mx/#/abailar</a>

OBSERVACIONES

---



---



---



---

ESCUELA: \_\_\_\_\_ C.C.T.: \_\_\_\_\_ GRADO Y GRUPO: \_\_\_\_\_

BLOQUE II

Semana 13

ESCUELA: \_\_\_\_\_ C.C.T.: \_\_\_\_\_ GRADO Y GRUPO: \_\_\_\_\_  
 BLOQUE II  
 Semana 14

<b>MATERIA</b>	Educación Física
<b>BLOQUE</b>	El niño que no sepa jugar, será un adulto que no sepa pensar
<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>	➤ Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA
<b>Procedimental</b> Controlar las capacidades físimotrices, tales como la fuerza y la velocidad, para saber actuar estratégicamente en la realización de los juegos, asociando el pensamiento y la acción.	Que el alumno aplique las diferentes habilidades adquiridas (motrices, cognitivas y comunicativas) durante el juego, donde podrá construir estrategias individuales y colectivas, llevándolo a su vida cotidiana.	<b>Juego recreativo</b> Actividad "Mi mundo en dos zancos" (Véase en apartado "Descripción de actividades" pág. 27) ++++++ *Para complementar las actividades atender las mencionadas en "Referencia sugerida"	Que los alumnos:  Identifiquen el sentido del juego y se anticipen a trayectorias, a partir de sus propias habilidades y destrezas motrices.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un par de zancos para cada alumno (los mismos que se ocuparon en la semana 6)</li> </ul>	<b>Formativa</b>  Observar el desempeño motriz al seguir trayectorias y anticiparse para interceptar objetos tanto estática como dinámicamente.  Observar el trabajo en equipo y la colaboración que se da entre los alumnos para el desarrollo de las actividades.	L.A. Pág. 42-44
			<b>COMPETENCIA</b>			Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

OBSERVACIONES

---



---



---



---



---

ESCUELA: \_\_\_\_\_ C.C.T.: \_\_\_\_\_ GRADO Y GRUPO: \_\_\_\_\_  
 BLOQUE II  
 Semana 15

<b>MATERIA</b>	Educación Física
<b>BLOQUE</b>	El niño que no sepa jugar, será un adulto que no sepa pensar
<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>	➤ Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA
<b>Procedimental</b> Controlar las capacidades físicas motrices, tales como la fuerza y la velocidad, para saber actuar estratégicamente en la realización de los juegos, asociando el pensamiento y la acción.	Que el alumno aplique las diferentes habilidades adquiridas (motrices, cognitivas y comunicativas) durante el juego, donde podrá construir estrategias individuales y colectivas, llevándolo a su vida cotidiana.	<b>Juego de persecución</b> Actividad "A por él" (Véase en apartado "Descripción de actividades" pág. 6) +-----+ <b>Juego de persecución</b> Actividad "Los robanovias/robanovios" (Véase en apartado "Descripción de actividades" pág. 22) +-----+ *Para complementar las actividades atender las mencionadas en "Referencia sugerida"	Que los alumnos:  Identifiquen el sentido del juego y se anticipen a trayectorias, a partir de sus propias habilidades y destrezas motrices.	● Música	<b>Formativa</b>  Observar el desempeño motriz al seguir trayectorias y anticiparse para interceptar objetos tanto estática como dinámicamente.  Observar el trabajo en equipo y la colaboración que se da entre los alumnos para el desarrollo de las actividades.	L.A. Pág. 45-47
			<b>COMPETENCIA</b>			
			Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.			<b>MATERIAL DE APOYO</b>  MURRIETA, Cantú Heriberto (2005), <i>El fut en México</i> , SEP- Leonel Sagahon Campero (Libros del Rincón)  <a href="http://www.a.gob.mx/#/aensayar">http://www.a.gob.mx/#/aensayar</a>  <a href="http://www.a.gob.mx/#/abailar">http://www.a.gob.mx/#/abailar</a>

OBSERVACIONES

---



---



---



---

<b>MATERIA</b>	Educación Física
<b>BLOQUE</b>	El niño que no sepa jugar, será un adulto que no sepa pensar
<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>	➤ Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA	
<b>Procedimental</b> Controlar las capacidades físicas motrices, tales como la fuerza y la velocidad, para saber actuar estratégicamente en la realización de los juegos, asociando el pensamiento y la acción.	Que el alumno aplique las diferentes habilidades adquiridas (motrices, cognitivas y comunicativas) durante el juego, donde podrá construir estrategias individuales y colectivas, llevándolo a su vida cotidiana.	<b>Juego de interacción y socialización</b> Actividad “Conóceme más”(Véase en apartado “Descripción de actividades” pág.13 ) Esta actividad puede ser realizada con una encuesta ya elaborada, o bien, el profesor puede ir formulando las preguntas de acuerdo a las necesidades del grupo y decir a los alumnos que sólo anoten sus respuestas en una hoja. ..... <b>Juego de interacción y socialización</b> Actividad “Los detectives” (Véase en apartado “Descripción de actividades” pág. 21) ..... Al término de cada actividad, conversar con los alumnos sobre las actividades: la opinión que tienen sobre las mismas, si podrían cambiar alguna regla, etc. ..... *Para complementar las actividades atender las mencionadas en “Referencia sugerida”	Que los alumnos:  Identifiquen el sentido del juego y se anticipen a trayectorias, a partir de sus propias habilidades y destrezas motrices.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Hoja con encuesta o en su caso, hojas en blanco</li> <li>● Lápices</li> <li>● Hojas en blanco</li> </ul>	<b>Formativa</b>  Observar el desempeño grupal e individual de los alumnos.  Analizar la capacidad creativa y cooperativa de los equipos.  Analizar la capacidad de diálogo o propuesta que tienen los niños.	L.A. Pág.- - -	
			<b>COMPETENCIA</b>			Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices	<b>MATERIAL DE APOYO</b>
							<a href="http://www.conapred.org.mx/biblioteca/biblioteca3.php">http://www.conapred.org.mx/biblioteca/biblioteca3.php</a>  <a href="http://redescolar.ilce.edu.mx/sitio_esyn/index_enca.htm">http://redescolar.ilce.edu.mx/sitio_esyn/index_enca.htm</a>

ESCUELA: \_\_\_\_\_ C.C.T.: \_\_\_\_\_ GRADO Y GRUPO: \_\_\_\_\_

BLOQUE II  
Semana 17

<b>MATERIA</b>	Educación Física
<b>BLOQUE</b>	El niño que no sepa jugar, será un adulto que no sepa pensar
<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>	➤ Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA	
<b>Actitudinal</b> Sentir confianza al brindar una alternativa o posible solución a los problemas que se le plantean durante las actividades. Además de respetar las propuestas de los compañeros.	Que el alumno aplique las diferentes habilidades adquiridas (motrices, cognitivas y comunicativas) durante el juego, donde podrá construir estrategias individuales y colectivas, llevándolo a su vida cotidiana.	<b>Juego modificado</b> Actividad “Perros y conejos” (Véase en apartado “Descripción de actividades” pág. 32) ++++++ Es importante que cuando la actividad finalice, el profesor pregunte a los alumnos ¿qué modificaciones le harían al juego? y ¿por qué? Cuando se ha llegado a un acuerdo se deberá volver a jugar, pero ahora, bajo las reglas que se han establecido. ++++++ *Para complementar las actividades atender las mencionadas en “Referencia sugerida”	Que los alumnos:  Acepten, respeten y propongan diversas ideas como alternativa de posibles soluciones a un problema en los juegos motores.	● Pelota	<b>Sumativa</b>  Observar el desempeño grupal e individual de cada alumno.  Observar, críticamente, la capacidad que los alumnos tienen de proponer reglas e implementarlas.	L.A. Pág. 48- 49	
			<b>COMPETENCIA</b>			Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.	<b>MATERIAL DE APOYO</b>
							<a href="http://www.conapred.org.mx/bibliotecav/biblioteca3.php">http://www.conapred.org.mx/bibliotecav/biblioteca3.php</a>

OBSERVACIONES

---



---



---



---



---

<b>MATERIA</b>	Educación Física
<b>BLOQUE</b>	El niño que no sepa jugar, será un adulto que no sepa pensar
<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>	➤ Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA	
<b>Procedimental</b> Controlar las capacidades físicomotrices, tales como la fuerza y la velocidad, para saber actuar estratégicamente en la realización de los juegos, asociando el pensamiento y la acción.	Que el alumno aplique las diferentes habilidades adquiridas (motrices, cognitivas y comunicativas) durante el juego, donde podrá construir estrategias individuales y colectivas, llevándolo a su vida cotidiana.	<p><b>Juego de interacción y socialización</b>                      Actividad “Conóceme más”(Véase en apartado “Descripción de actividades” pág.13 )                      Esta actividad puede ser realizada con una encuesta ya elaborada, o bien, el profesor puede ir formulando las preguntas de acuerdo a las necesidades del grupo y decir a los alumnos que sólo anoten sus respuestas en una hoja.                      *****</p> <p><b>Juego de interacción y socialización</b>                      Actividad “Los detectives” (Véase en apartado “Descripción de actividades” pág. 21)                      *****</p> <p>Al término de cada actividad, conversar con los alumnos sobre las actividades: la opinión que tienen sobre las mismas, si podrían cambiar alguna regla, etc.                      *****</p> <p>*Para complementar las actividades atender las mencionadas en “Referencia sugerida”</p>	Que los alumnos:  Identifiquen el sentido del juego y se anticipen a trayectorias, a partir de sus propias habilidades y destrezas motrices.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Hoja con encuesta o en su caso, hojas en blanco</li> <li>● Lápices</li> <li>● Hojas en blanco</li> </ul>	<p><b>Formativa</b></p> <p>Observar el desempeño grupal e individual de los alumnos.</p> <p>Analizar la capacidad creativa y cooperativa de los equipos.</p> <p>Analizar la capacidad de diálogo o propuesta que tienen los niños.</p>	L.A. Pág. 49	
			<b>COMPETENCIA</b>			Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices	<b>MATERIAL DE APOYO</b>
						<p><a href="http://www.conapred.org.mx/bibliotecav/biblioteca3.php">http://www.conapred.org.mx/bibliotecav/biblioteca3.php</a></p> <p><a href="http://redescolar.ilce.edu.mx/sitio_esyn/index_enca.htm">http://redescolar.ilce.edu.mx/sitio_esyn/index_enca.htm</a></p>	