

2do BIMESTRE

SEMANA 10- 18

DOSIFICACIÓN EDUCACIÓN FÍSICA

PROPÓSITO

- Usar varios patrones básicos de movimiento y construir formas auténticas para solucionar problemas, así como tareas motrices, respetando y apreciando los aportes de los demás.

CONTENIDOS

Conceptual

- Reconocer soluciones ante situaciones problemáticas de carácter cognitivo-motor-afectivo, probándolas con los compañeros.

Procedimental

- Vigilar los desempeños motores para generar formas auténticas de solución ante retos motores.

Actitudinal

- Admitir que la colaboración y la capacidad para escuchar a los demás se pueden construir a través del trabajo en equipo.

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Busca soluciones en función de sus posibilidades y patrones básicos de movimiento.
- Identifica como valiosos los aportes que le hacen sus compañeros ante las situaciones que se le presentan.
- Entabla un diálogo a través del cual aumenta el trabajo colaborativo, así como las relaciones sociales y afectivas.

COMPETENCIAS

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

2do BIMESTRE

SEMANA 10- 18

EVALUACIÓN EDUCACIÓN FÍSICA

1. Busca soluciones en función de sus posibilidades y patrones básicos de movimiento.
2. Identifica como valiosos los aportes que le hacen sus compañeros ante las situaciones que se le presentan.
3. Entabla un diálogo a través del cual aumenta el trabajo colaborativo, así como las relaciones sociales y afectivas.

2do BIMESTRE

SEMANA 10- 18

ESCUELA: _____

Semana 10

AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual Distinguir respuestas ante situaciones problema de carácter cognitivo-motor afectivo, poniéndolas a prueba con los compañeros.</p> <p>Actitudinal. Aceptar que la colaboración y la capacidad para escuchar a los demás se pueden construir por medio del trabajo en equipo.</p>	<p>Que use distintos patrones básicos de movimiento y construya formas originales para resolver problemas, así como tareas motrices, respetando y valorando las aportaciones de los demás.</p>	<p>Distribuir unas cuerdas en el espacio disponible para la actividad, señalando que nadie puede tocarlas y que se tiene que caminar entre ellas. Sale del juego aquel que al caminar entre las cuerdas toque alguna.</p> <p>Pedir que se organicen en equipos y que con las cuerdas hagan figuras en el piso, a fin de que sus compañeros las salten, corran o caminen entre ellas.</p> <p>Plantear que inventen otros juegos con las cuerdas, promoviendo que ayuden y establezcan acuerdos tanto para armar las figuras como para reconocer una estrategia que permita resolver el reto del movimiento que plantean los compañeros.</p> <p>Llamar la atención de los estudiantes para que creen juegos divertidos y que representen retos cognitivos y motrices en los que pongan en juego sus PROCEDIMENTAL sociales y afectivas, orientadas a solucionar el problema motriz planteado.</p>	<p>Busca soluciones en función de sus posibilidades y patrones básicos de movimiento identifica como valiosas las aportaciones que le hacen sus compañeros ante las situaciones que se le presentan Establece un diálogo a través del cual incrementa el trabajo colaborativo, así como las relaciones sociales y afectivas.</p> <p>COMPETENCIA Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.</p>	<p>L-A Bloque 2</p>

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____

Semana 11

AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual Reconocer soluciones frente a situaciones problema de carácter cognitivo-motor afectivo, colocándolas a prueba con los compañeros.</p> <p>Actitudinal Admitir que la ayuda y la capacidad para escuchar a los demás se pueden construir por medio del trabajo en equipo.</p>	Utilizar distintos patrones básicos de movimiento y construya formas originales para solucionar problemas, así como tareas motrices, respetando y valorando las aportaciones de los demás.	<p>-Formar al grupo en dúos, respetando la elección de cada uno.</p> <p>-Suministrar un aro y una pelota a cada pareja, ubicando a los estudiantes a una distancia de entre 3 y 5 metros.</p> <p>Explicarles que el aro deberá mantenerse al ras del suelo y que el compañero tiene que hacer pasar la pelota por el aro; paulatinamente habrá que cambiar tanto la distancia entre ellos como la colocación del aro, con el objetivo de hacer más difícil el juego.</p> <p>-Decir que jugarán al día y la noche, que a la izquierda está el día y a la derecha la noche, y que al escuchar la actividad que se mencione deberán moverse al lado que corresponde; por ejemplo, vamos a almorzar, a la colegio, a dormir, a bañarnos, a cenar, a ponerse la pijama, etcétera,</p> <p>-Promover que comenten las experiencias desarrolladas, no sólo para saber si les gustaron, sino sobre las posibilidades motrices que experimentaron.</p>	<p>-Indaga soluciones en función de sus posibilidades y patrones básicos de movimiento.</p> <p>-Identifica como valiosas las aportaciones que le hacen sus compañeros ante las situaciones que se le presentan.</p> <p>-Establece un diálogo a través del cual crece el trabajo colaborativo, así como las relaciones sociales y afectivas.</p> <p>COMPETENCIA Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.</p>	L-A Bloque 2

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____

Semana 12

AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual Identificar soluciones ante situaciones problema de carácter cognitivo-motor afectivo, poniéndolas a prueba con los compañeros.</p> <p>Actitudinal Admitir que la ayuda y la capacidad para escuchar a los demás se pueden construir por medio del trabajo en equipo.</p>	<p>Que utilice diferentes patrones básicos de movimiento y construya formas originales para resolver problemas, así como tareas motrices, respetando y valorando las aportaciones de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none">•Dividir al grupo en dos equipos, situados en áreas opuestas del patio o aula.Explicarles que se trata de que un equipo comunique al otro un mensaje y que para ello deberán ponerse de acuerdo sobre cómo lo harán utilizando su cuerpo.•Invitar a los alumnos a que representen distintos personajes; para ello, colocar objetos en el aula que les permitan crear el personaje.Explicar que solamente pueden emplear los materiales disponibles.Invitar a que jueguen "dígalos con mímica"•Jugar a las carreras de animales, indicando que cada uno debe elegir el animal que va a representar; en la carrera deberá moverse como el animal elegido,•Invitar a que imaginen que son tortugas y que van a participar en una carrera; hacer hincapié en que el movimiento de la tortuga es lento.	<p>Indaga soluciones en función de sus posibilidades y patrones básicos de movimiento.</p> <p>Identifico como valiosas las aportaciones que le realizan sus compañeros ante las situaciones que se le presentan</p> <p>Establece un diálogo a través del cual incrementa el trabajo colaborativo o, así como las relaciones sociales y afectivas.</p> <p>COMPETENCIA Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.</p>	<p>L-A Bloque 2</p>

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____

Semana 13

AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual Reconocer soluciones ante situaciones problema de carácter cognitivo-motor afectivo, poniéndolas a prueba con los compañeros.</p> <p>Actitudinal Admitir que la ayuda y la capacidad para escuchar a los demás se pueden construir por medio del trabajo en equipo.</p>	Utilizar distintos patrones básicos de movimiento y construya formas originales para solucionar problemas, así como tareas motrices, respetando y valorando las aportaciones de los demás.	<p>-Dar a los estudiantes un bote o cono y una pelota de esponja para que indaguen juegos en los que se utilicen ambos materiales, por ejemplo: tirar la pelota y que caiga adentro, del bote o cono, jugar golf con el bote, entre otras.</p> <p>-Promover juegos en los que con una mano tiren la pelota y la reciban con la otra.</p> <p>Invitar a que propongan otro juego en el que utilicen solamente las dos manos y la pelota,</p> <p>-Propiciar que, organizados en dúos o en tríos, creen juegos en los que se usen las manos, o los pies, o el pie derecho y la mano izquierda, etcétera,</p> <p>-Promover que sus propuestas vayan aumentando el nivel de complejidad, con el objetivo de que paulatinamente se enfrenten a problemas matrices más complejos.</p>	<p>-Indaga soluciones en función de sus posibilidades y patrones básicos de movimiento.</p> <p>-Identifica como valiosas las aportaciones que le hacen sus compañeros ante las situaciones que se le presentan.</p> <p>-Constituye un diálogo por medio del cual incrementa el trabajo colaborativo, así como las relaciones sociales y afectivas.</p> <p>COMPETENCIA Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.</p>	L-A Bloque 2

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____

Semana 14

AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual Reconocer soluciones ante situaciones problema de carácter cognitivo-motor afectivo, poniéndolas a prueba con los compañeros.</p> <p>Actitudinal Aceptar que la ayuda y la capacidad para escuchar a los demás se pueden construir por medio del trabajo en equipo.</p>	Utilizar distintos patrones básicos de movimiento y construya formas originales para solucionar problemas, así como tareas motrices, respetando y valorando las aportaciones de los demás.	<p>-Invitar a los estudiantes a que jueguen a los superhéroes, y para ello organizarlos en equipos con el propósito de que se pongan de acuerdo sobre el superhéroe que van a representar.</p> <p>-Proponer al grupo que cada equipo deberá escoger uno distinto y que lo presentarán a sus compañeros con mímica, contestando las preguntas siguientes: ¿quién es?, ¿contra quién lucha?, ¿qué cosas puede hacer?, ¿qué poderes tiene?, ¿cómo atrapa a los villanos?, ¿qué es lo más complicado que puede hacer?, ¿cómo viaja?</p> <p>-Invitar a los equipos a ponerse de acuerdo para contestar las preguntas y presentarse ante sus compañeros, quienes deberán reconocer de quién o quiénes se trata, a partir de las expresiones de los protagonistas.</p> <p>-Promover que cambien de personajes con el objetivo de que experimenten otras posibilidades motoras.</p> <p>-Dar apoyo a los estudiantes colocando materiales que les ayuden a personificar al héroe escogido.</p>	<p>-Busca soluciones en función de sus posibilidades y patrones básicos de movimiento.</p> <p>-Identifico como valiosas las aportaciones que le hacen sus compañeros ante las situaciones que se le presentan.</p> <p>-Establece un diálogo a través del cual incrementa el trabajo colaborativo. Así como las relaciones sociales y afectivas.</p> <p>COMPETENCIA Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.</p>	L-A Bloque 2

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____

Semana 15

AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual Reconocer soluciones ante situaciones problema de carácter cognitivo-motor afectivo, poniéndolas a prueba con los compañeros.</p> <p>Actitudinal Admitir que la colaboración y la capacidad para escuchar a los demás se pueden .construir por medio del trabajo en equipo.</p>	<p>Usar distintos patrones básicos de movimiento y construya formas originales para resolver problemas, así como tareas motrices, respetando y valorando las aportaciones de los demás.</p>	<p>-Organizar al grupo en parejas y explicar que uno se situará detrás del otro e imitará todas las acciones que elabore, primero sin material y luego usando materiales como: pelota, cuerdas, paliacates, bastones, etcétera.</p> <p>Invitar a que jueguen boliche para que intenten tirar el mayor número posible de pinos.</p> <p>-Propiciar la cooperación del grupo para que todos ayuden a acomodar los pinos una vez que se derribaron, o en el conteo de los pinos, el juego puede hacerse en equipo y uno de ellos llevar los puntos que se van anotando.</p> <p>-Invitar a que creen formas de lanzar una pelota, por ejemplo, de espaldas y POP entre las piernas, sentados, a dos manos, etcétera.</p>	<p>-Busca soluciones en función de sus posibilidades y patrones básicos de movimiento, -Identifica como valiosas las aportaciones que le hacen sus compañeros ante las situaciones que se le presentan.</p> <p>Establece un diálogo a través del cual incrementa el trabajo colaborativo, así como las relaciones sociales y afectivas.</p> <p>COMPETENCIA Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.</p>	<p>L-A Bloque 2</p>

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____

Semana 16

AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual Reconocer soluciones ante situaciones problema de carácter cognitivo-motor afectivo, poniéndolas a prueba con los compañeros.</p> <p>Actitudinal Admitir que la ayuda y la capacidad para escuchar a los demás se pueden construir por medio del trabajo en equipo.</p>	<p>Utilizar patrones básicos de movimiento y construir formas originales para dar solución a problemas, así como actividades motrices, respetando y apreciando los aportes de los demás.</p>	<p>-Pedir a los estudiantes que lleven dos botellas de plástico vacías para que realicen juegos en los que las boten y cachen, las giren y tiren, las lancen al aire y las cachen, las golpeen en el piso y escuchen los diferentes sonidos que producen, las aplasten intentando dejarlas lo más planas posible, colocarlas bajo su tenis y caminar con ellas sin que se les caigan, colocarla bajo sus dos pies y patinar con ellas, etcétera.</p> <p>Organizar al grupo en equipos para que se pongan de acuerdo y creen nuevos juegos en los que interactúen, por ejemplo: lanzar la pelota y que alguno la cache sin que se le caiga, proponiendo diferentes posiciones, como: tirados en el piso, hincados, sentados, en cuclillas, boca arriba, entre otros.</p> <p>Invitar al grupo a que expresen sus ideas con respecto a las dificultades que enfrentaron y cómo las resolvieron, haciendo hincapié en las posibilidades matrices de su cuerpo.</p>	<p>-Encuentra soluciones en función de sus posibilidades y patrones básicos de movimiento.</p> <p>-Identifica como valiosas las aportaciones que le hacen sus compañeros ante las situaciones que se le presentan.</p> <p>-Establece un diálogo a través del cual incrementa el trabajo colaborativo, así como las relaciones sociales y afectivas.</p> <p>COMPETENCIA Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.</p>	<p>L-A Bloque 2</p>

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____

Semana 17

AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual Reconocer soluciones ante situaciones problema de carácter cognitivo-motor afectivo, poniéndolas a prueba con los compañeros.</p> <p>Actitudinal Aceptar que la realización y la capacidad para escuchar a los demás se pueden construir por medio del trabajo en equipo.</p>	Use diversos patrones básicos de movimiento y construya formas originales para solucionar problemas, así como tareas motrices, respetando y valorando las aportaciones de los demás.	<p>-Preguntar a los alumnos si han ido al circo, y en caso afirmativo, qué es lo que han visto.</p> <p>-Dar a conocer a los estudiantes lo que sucede en el circo de manera secuencial: desfile de los cirqueros, números acrobáticos, acto del elefante, de payasos, de trapevistas, entre otros.</p> <p>-Explicar que van a jugar al circo y que para ello van a confeccionar su vestuario, con el objetivo de representar a los cirqueros y a los animales.</p> <p>-Organizar la función del circo con la participación de todos los estudiantes, quienes habrán escogido un papel a desempeñar en la función.</p> <p>-Enfatizar en las posibilidades de movimiento de su cuerpo al enfrentar situaciones relacionadas con los cirqueros, como: malabaristas, domadores de animales, payasos.</p> <p>-Identificar que deberán ponerse de acuerdo para decidir quién será qué y lo que realizarán.</p>	<p>-Indaga soluciones en función de sus posibilidades y patrones básicos de movimiento.</p> <p>-Identifica como valiosas las aportaciones que le hacen sus compañeros ante las situaciones que se le presentan.</p> <p>-Crea un diálogo a través del cual incrementa el trabajo colaborativo, así como las relaciones afectivas y sociales.</p> <p>COMPETENCIA Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.</p>	L-A Bloque 2

OBSERVACIONES

AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual Reconocer soluciones ante situaciones problema de carácter cognitivo-motor afectivo, colocándolas a prueba con los compañeros.</p> <p>Actitudinal Aceptar que la ayuda y la capacidad para escuchar a los demás se pueden construir por medio del trabajo en equipo.</p>	<p>Use distintos patrones básicos de movimiento y construya formas originales para solucionar problemas, así como tareas motrices, respetando y valorando las aportaciones de los otros.</p>	<p>-Preguntar a los estudiantes si han visitado al circo, y en caso afirmativo, qué es lo que han visto.</p> <p>-Hacer notar a los estudiantes lo que sucede en el circo de manera secuencial: desfile de los cirqueros, números acrobáticos, acto del elefante, de payasos, de trapecistas, entre otros.</p> <p>-Explicar que van a jugar al circo y que para ello van a confeccionar su vestuario, con el objetivo de representar a los cirqueros y a los animales.</p> <p>-Organizar la función del circo con la participación de todos los estudiantes, quienes habrán escogido un papel a desempeñaren la función.</p> <p>-Enfatizar en las posibilidades de movimiento de su cuerpo al enfrentar situaciones relacionadas con los cirqueros, como: malabaristas, domadores de animales, payasos.</p> <p>-Recordar que deberán ponerse de acuerdo para decidir quién será qué y lo realizarán.</p>	<p>-Busca soluciones en función de sus posibilidades y patrones básicos de movimiento.</p> <p>-Identifica como valiosas las aportaciones que le hacen sus compañeros ante las situaciones que se les presentan.</p> <p>-Crea un diálogo a través del cual incrementa el trabajo colaborativo, así como las relaciones sociales y afectivas.</p> <p style="text-align: center;">COMPETENCIA</p> <p>Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.</p>	<p><i>L-A</i> Bloque 2</p>

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____

Semana 18
