

SEMANA 19- 26**DOSIFICACIÓN EDUCACIÓN FÍSICA****PROPÓSITO**

Desarrolle la agilidad como condición fundamental para mejorar la acción motriz en situaciones de juego motor, lo cual involucra un incremento del bagaje y su preparación para la acción creativa.

CONTENIDOS**Conceptual**

- Catalogar los movimientos manipulativos, como lanzar, recibir y golpear objetos, ya sea estáticamente o en movimiento.
- Definir relaciones entre sus patrones básicos de movimiento para idear y construir formas rápidas de ejecución, reconociendo su agilidad y velocidad corporal.

Procedimental

- Vigilar diferentes implementos proyectándolos a distintos lugares con dirección, fuerza y velocidad requerida para dar solución a situaciones de juego.

Actitudinal

- Acomodar sus posibilidades a circunstancias propias del juego colectivo, aplicando modos de dar solución a problemas de tipo motor y ayudando en la construcción de la competencia motriz de sus compañeros.

APRENDIZAJES ESPERADOS

- *Vila y mejora su agilidad y destreza motriz por medio de movimientos rápidos y fluidos.*
- *Maneja diferentes objetos, adecuando sus desempeños a habilidades motrices básicas, como lanzar, atrapar y golpear.*

SEMANA 19- 26

COMPETENCIAS

Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices.

EVALUACIÓN EDUCACIÓN FÍSICA

1. Controla y mejora su agilidad y destreza motriz por medio de movimientos veloces y fluidos.
2. Manipula varios objetos, adecuando sus desempeños a habilidades motrices básicas, como lanzar, atrapar y golpear.

AVANCE PROGRAMÁTICO

PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none">•Hacer una clasificación de los movimientos manipulativos, como lanzar, recibir y golpear objetos, de forma estática o en movimiento.•Definir relaciones entre los patrones básicos de movimiento con el objetivo de imaginar y construir formas rápidas de ejecución, reconociendo su agilidad y velocidad corporal.•Tener control de los diferentes implementos proyectándolos a distintos lugares con dirección, fuerza y velocidad necesaria para solucionar situaciones de juego. <p>Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none">•Adecuar sus posibilidades a situaciones propias del juego colectivo utilizando modos de solucionar problemas de tipo motor y ayudando en la construcción de la competencia motriz de sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none">• Definir actividades para poner a prueba la agilidad, precisión y trabajo en equipo.• Organizar cuartetos de estudiantes, y por cada prueba superada, dar un número de puntos.	<ul style="list-style-type: none">•Tiene control y mejorar la agilidad y destreza motriz por medio de los movimientos rápidos y fluidos.•Manipula diferentes objetos, adecuando sus desempeños a habilidades motrices básicas, como lanzar, atrapar y golpear. <p>COMPETENCIA</p> <p>Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices.</p>	L.A BLOQUE 3

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____

Semana 20

AVANCE PROGRAMÁTICO

PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none">•Hacer una clasificación de los movimientos manipulativos, como lanzar, recibir y golpear objetos, de forma estática o en movimiento.•Definir relaciones entre los patrones básicos de movimiento con el objetivo de imaginar y construir formas rápidas de ejecución, reconociendo su agilidad y velocidad corporal.•Tener control de los diferentes implementos proyectándolos a distintos lugares con dirección, fuerza y velocidad necesaria para solucionar situaciones de juego. <p>Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none">•Adecuar sus posibilidades a situaciones propias del juego colectivo utilizando modos de solucionar problemas de tipo motor y ayudando en la construcción de la competencia motriz de sus compañeros.	<p>Pedir a los estudiantes que participen para realizar una cantidad específicas de aviones de papel. Después, proponer diferentes pruebas para poner en práctica la habilidad de los estudiantes para hacer volar los aviones.</p>	<ul style="list-style-type: none">•Tiene control y mejora la agilidad y destreza motriz por medio de los movimientos rápidos y fluidos.•Manipula diferentes objetos, adecuando sus desempeños a habilidades motrices básicas, como lanzar, atrapar y golpear. <p>COMPETENCIA</p> <p>Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices.</p>	<p>L.A BLOQUE 3</p>

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____

Semana 21

AVANCE PROGRAMÁTICO

PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none">•Hacer una clasificación de los movimientos manipulativos, como lanzar, recibir y golpear objetos, de forma estática o en movimiento.•Definir relaciones entre los patrones básicos de movimiento con el objetivo de imaginar y construir formas rápidas de ejecución, reconociendo su agilidad y velocidad corporal.•Tener control de los diferentes implementos proyectándolos a distintos lugares con dirección, fuerza y velocidad necesaria para solucionar situaciones de juego. <p>Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none">•Adecuar sus posibilidades a situaciones propias del juego colectivo utilizando modos de solucionar problemas de tipo motor y ayudando en la construcción de la competencia motriz de sus compañeros.	<p>Solicitar a los estudiantes que cada uno escoja dos objetos distintos y que experimenten de forma espontánea diferentes posibilidades de uso; después, orientar la participación del grupo por medio de consignas que lleven a los estudiantes a lanzar, atrapar y golpear el material escogido, de forma individual, en parejas y en tríos.</p>	<ul style="list-style-type: none">•Controla y mejora su agilidad y destreza motriz a través de sus movimientos rápidos y fluidos.•Manipula diversos objetos, adaptando sus desempeños a habilidades motrices básicas, como lanzar, atrapar y golpear. <p>COMPETENCIA</p> <p>Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices.</p>	<p>L.A BLOQUE 3</p>

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____

Semana 22

AVANCE PROGRAMÁTICO

PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none">•Hacer una clasificación de los movimientos manipulativos, como lanzar, recibir y golpear objetos, de forma estática o en movimiento.•Definir relaciones entre los patrones básicos de movimiento con el objetivo de imaginar y construir formas rápidas de ejecución, reconociendo su agilidad y velocidad corporal. <p>Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none">•Tener control de los diferentes implementos proyectándolos a distintos lugares con dirección, fuerza y velocidad necesaria para solucionar situaciones de juego. <p>Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none">•Adecuar sus posibilidades a situaciones propias del juego colectivo utilizando modos de solucionar problemas de tipo motor y ayudando en la construcción de la competencia motriz de sus compañeros.	<p>Formar equipos de seis integrantes y repartirles materiales para jugar cricket (aros, pelotas y palos). Aclarar las reglas del juego y propiciar que ayuden para alcanzar el objetivo, ósea, que cada estudiante logre pasar su pelota por todos los aros, golpeándola con el palo.</p>	<p>Tiene un mejor control de su agilidad y destreza motriz a través de sus movimientos rápidos y fluidos.</p> <p>Manipula distintos objetos, adecuando sus desempeños a habilidades motrices básicas, como lanzar, atrapar y golpear.</p> <p>COMPETENCIA</p> <p>Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices.</p>	<p>L.A BLOQUE 3</p>

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____

Semana 23

AVANCE PROGRAMÁTICO

PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none">•Hacer una clasificación de los movimientos manipulativos, como lanzar, recibir y golpear objetos, de forma estática o en movimiento.•Definir relaciones entre los patrones básicos de movimiento con el objetivo de imaginar y construir formas rápidas de ejecución, reconociendo su agilidad y velocidad corporal. <p>Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none">•Tener control de los diferentes implementos proyectándolos a distintos lugares con dirección, fuerza y velocidad necesaria para solucionar situaciones de juego <p>Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none">•Adecuar sus posibilidades a situaciones propias del juego colectivo utilizando modos de solucionar problemas de tipo motor y ayudando en la construcción de la competencia motriz de sus compañeros.	<p>Formar equipos de igual número de integrantes; explicar que jugarán Dragones, y describir el juego. Colocar a cada equipo en un punto dentro del área de juego y pedir que todos los equipos se tomen por los hombros. Señalar que el último de cada equipo tendrá un pañuelo que se coloca en la cintura (cola). Dar la señal para que los equipos empiecen a avanzar y el primero (cabeza) busque quitarle a los otros dragones sus colas, evitando cada dragón, a su vez, que le quiten la suya. Promover que, en los equipos, los alumnos alternen los papeles.</p>	<p>Controla y mejora su agilidad y destreza motriz a través de sus movimientos rápidos y fluidos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Manipula diversos objetos, adaptando sus desempeños a habilidades motrices básicas, como lanzar, atrapar y golpear. <p>COMPETENCIA</p> <p>Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices.</p>	<p>L.A BLOQUE 3</p>

OBSERVACIONES

AVANCE PROGRAMÁTICO

PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> •Hacer una clasificación de los movimientos manipulativos, como lanzar, recibir y golpear objetos, de forma estática o en movimiento. •Definir relaciones entre los patrones básicos de movimiento con el objetivo de imaginar y construir formas rápidas de ejecución, reconociendo su agilidad y velocidad corporal. <p>Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none"> •Tener control de los diferentes implementos proyectándolos a distintos lugares con dirección, fuerza y velocidad necesaria para solucionar situaciones de juego <p>Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none"> •Adecuar sus posibilidades a situaciones propias del juego colectivo utilizando modos de solucionar problemas de tipo motor y ayudando en la construcción de la competencia motriz de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Indicar a los estudiantes que jugarán a Colonizadores e indios. Separar al grupo en dos: la mitad de los estudiantes serán los "colonizadores", se ponen de pie en círculo con los ojos vendados, tomados de las manos hasta donde puedan extender sus brazos sin soltarse; la otra mitad de los estudiantes serán los "indios", • Se ubican unos objetos en el centro del círculo: conos, pelotas, globos, entre otros. Indicar que los indios deben entrar al círculo sin ser notados por los colonizadores para tomar los objetos, uno a la vez. Si los colonizadores llegan a tocar a un indio, éste debe salir del círculo para intentarlo de nuevo, en caso de que haya tomado un objeto, automáticamente lo pierde y lo pone de nuevo en el centro. • Formar equipos de 6 estudiantes y dar la instrucción de que tienen que cruzar el patio de forma consecutiva, sin separaciones y de varias formas, como: llegar al otro lado del patio juntando cadera con cadera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene mejor control de su agilidad y destreza motriz a través de sus movimientos rápidos y fluidos. • Manipula distintos objetos, adecuando sus desempeños a habilidades motrices básicas, como lanzar, atrapar y golpear. <p>COMPETENCIA</p> <p>Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices.</p>	<p>L.A BLOQUE 3</p>

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____

Semana 25

AVANCE PROGRAMÁTICO

PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none">•Hacer una clasificación de los movimientos manipulativos, como lanzar, recibir y golpear objetos, de forma estática o en movimiento.•Definir relaciones entre los patrones básicos de movimiento con el objetivo de imaginar y construir formas rápidas de ejecución, reconociendo su agilidad y velocidad corporal. <p>Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none">•Tener control de los diferentes implementos proyectándolos a distintos lugares con dirección, fuerza y velocidad necesaria para solucionar situaciones de juego <p>Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none">•Adecuar sus posibilidades a situaciones propias del juego colectivo utilizando modos de solucionar problemas de tipo motor y ayudando en la construcción de la competencia motriz de sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none">• Indicar a los estudiantes que jugarán Bastones locos. Poner en el piso tantos bastones como estudiantes sean, dar un espacio de tiempo para que los estudiantes usen el material de forma espontanea, con la consigna de no golpearse y tener cuidado de no propiciar accidentes. Después, sugerir distintas formas de manipular los bastones con distintas partes de su cuerpo.• Proponer a los estudiantes que jueguen a Policías y ladrones. Explicar el propósito y la dinámica del juego, propiciar que se respeten y colaboren entre sí durante la actividad.	<p>Tiene mejor control de su agilidad y destreza motriz a través de sus movimientos rápidos y fluidos.</p> <ul style="list-style-type: none">•Manipula distintos objetos, adecuando sus desempeños a habilidades motrices básicas, como lanzar, atrapar y golpear. <p>COMPETENCIA</p> <p>Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices.</p>	<p>L.A</p> <p>BLOQUE 3</p>

OBSERVACIONES

AVANCE PROGRAMÁTICO

PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
<p>Conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> •Hacer una clasificación de los movimientos manipulativos, como lanzar, recibir y golpear objetos, de forma estática o en movimiento. •Definir relaciones entre los patrones básicos de movimiento con el objetivo de imaginar y construir formas rápidas de ejecución, reconociendo su agilidad y velocidad corporal. <p>Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none"> •Tener control de los diferentes implementos proyectándolos a distintos lugares con dirección, fuerza y velocidad necesaria para solucionar situaciones de juego <p>Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none"> •Adecuar sus posibilidades a situaciones propias del juego colectivo utilizando modos de solucionar problemas de tipo motor y ayudando en la construcción de la competencia motriz de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Separar a los estudiantes en dos grandes grupos; solicitar a uno de los equipos que pongan obstáculos diferentes en el área de trabajo para construir un terreno de aventuras, que el segundo equipo deberá sortear; luego, intercambiar papeles. • Determinar una serie de actividades para probar la agilidad, precisión y trabajo en equipo. Formar equipos de cuatro integrantes y por cada prueba superada, de formar satisfactoria, conceder un cierto número de puntos. Evaluar el desempeño y los logros de los estudiantes durante el bloque partiendo de estas actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene mejor control de su agilidad y destreza motriz a través de sus movimientos rápidos y fluidos. •Manipula distintos objetos, adecuando sus desempeños a habilidades motrices básicas, como lanzar, atrapar y golpear. <p>COMPETENCIA</p> <p>Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices.</p>	<p>L.A</p> <p>BLOQUE 3</p>

OBSERVACIONES
