

BLOQUE IV

Semana 27-32

DOSIFICACIÓN EDUCACIÓN FÍSICA

PROPÓSITO

- Que el alumno participe activa y colaborativamente en los juegos de reglas y distinga los elementos que los componen, así como las diferencias entre juego e iniciación deportiva.

CONTENIDOS

Conceptual

- Establecer diferencias entre aquellas habilidades motrices que se derivan de su propio cuerpo y las que implican el manejo de objetos.

Procedimental

- Compara juegos y proponer nuevas reglas para construir otros; hacer más complejos los elementos estructurales, como espacio, tiempo, implemento y compañero.

Actitudinal

- Propiciar un ambiente de respeto hacia las reglas, los compañeros y las posibilidades de participación en nuevos juegos.

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Manejen de manera fluida y controla sus habilidades motrices básicas (salto, carrera, bote, giro), las reconocen y son capaces de aplicarlas en acciones de su vida cotidiana.
- Reconozcan la importancia de respetar las reglas en los juegos y en la vida cotidiana.
- Adaptan sus desempeños al trabajo en equipo y planteen estrategias individuales y colectivas para el éxito de las actividades.

BLOQUE IV

Semana 27-32
COMPETENCIA

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

ESCUELA: _____ C.C.T.: _____ GRADO Y GRUPO: _____
 BLOQUE IV
 Semana 27

MATERIA	Educación Física
BLOQUE	Juego, pienso y decido en colectivo
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	➤ Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA	
Conceptual Establecer diferencias entre aquellas habilidades motrices que se derivan de su propio cuerpo y las que implican el manejo de objetos.	Que el alumno participe activa y colaborativamente en los juegos de reglas y distinga los elementos que los componen, así como las diferencias entre juego e iniciación deportiva.	Circuito de acción motriz Actividad “Jugando con los juegos” (Véase apartado “Descripción de actividades” pág.25) *Para complementar las actividades atender las mencionadas en “Referencia sugerida”	Que los alumnos: Manejen de manera fluida y controla sus habilidades motrices básicas (salto, carrera, bote, giro), las reconocen y son capaces de aplicarlas en acciones de su vida cotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Paliacates ✓ Pelotas ✓ Periódicos ✓ Conos ✓ Bastones 	Diagnóstica Registrar los desempeños motrices con referencia en el respeto por las reglas que proponen el docente o los mismos alumnos, al participar dentro de los distintos juegos y actividades.	L.A. Pág. 75-77	
			COMPETENCIA			Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.	MATERIAL DE APOYO
							PAGE, Jason (2005). <i>El futbol</i> . México, SEP (Libros del Rincón) http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=1141

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____ C.C.T.: _____ GRADO Y GRUPO: _____
 BLOQUE IV
 Semana 28

MATERIA	Educación Física
BLOQUE	Juego, pienso y decido en colectivo
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	➤ Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA
Conceptual Establecer diferencias entre aquellas habilidades motrices que se derivan de su propio cuerpo y las que implican el manejo de objetos.	Que el alumno participe activa y colaborativamente en los juegos de reglas y distinga los elementos que los componen, así como las diferencias entre juego e iniciación deportiva.	Juego modificado Actividad "Bailarines" (Véase apartado "Descripción de actividades" pág.8) Circuito de acción motriz Actividad "Transportando objetos" (Véase apartado "Descripción de actividades" pág.45) Juego libre Actividad "Rueda, rueda" (Véase apartado "Descripción de actividades" pág.41) *Para complementar las actividades atender las mencionadas en "Referencia sugerida"	Que los alumnos: Manejen de manera fluida y controla sus habilidades motrices básicas (salto, carrera, bote, giro), las reconocen y son capaces de aplicarlas en acciones de su vida cotidiana.	✓ Música (opcional) ✓ Pelotas ✓ Aros	Diagnóstica Registrar los desempeños motrices con referencia en el respeto por las reglas que proponen el docente o los mismos alumnos, al participar dentro de los distintos juegos y actividades.	L.A. Pág. 78-79
			COMPETENCIA			MATERIAL DE APOYO PAGE, Jason (2005). <i>El futbol</i> . México, SEP (Libros del Rincón) http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=1141 http://www.a.gov.mx/#/abailar
			Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.			


OBSERVACIONES

MATERIA	Educación Física
BLOQUE	Juego, pienso y decido en colectivo
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	➤ Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA	
Procedimental Compara juegos y proponer nuevas reglas para construir otros; hacer más complejos los elementos estructurales, como espacio, tiempo, implemento y compañero.	Que el alumno participe activa y colaborativamente en los juegos de reglas y distinga los elementos que los componen, así como las diferencias entre juego e iniciación deportiva.	Juego de reglas Actividad “Beis pateado” (Véase apartado “Descripción de actividades” pág.9) Juego de reglas El grupo guiado por el profesor deberá proponer un juego de reglas, mismo que deberá ser jugado en la misma o en la siguiente sesión; o bien el profesor indicará un juego que implique reglas y las someterá a juicio entre los alumnos, con la finalidad de que ellos modifiquen las reglas y éstas se adapten a los recursos materiales con los que cuenta la escuela. *Para complementar las actividades atender las mencionadas en “Referencia sugerida”	Que los alumnos: Manejen de manera fluida y controla sus habilidades motrices básicas (salto, carrera, bote, giro), las reconocen y son capaces de aplicarlas en acciones de su vida cotidiana. Reconozcan la importancia de respetar las reglas en los juegos y en la vida cotidiana.	✓ Cartón ✓ Resorte o cinta ✓ Pelotas	Formativa Observar la disposición de los alumnos para proponer, organizar y aplicar nuevos juegos y nuevas reglas en la sesión.	L.A. Pág. 80-83	
			COMPETENCIA	Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.			MATERIAL DE APOYO
						http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=1141 http://www.com.org.mx/documentos/juegolimpio.pdf	

ESCUELA: _____ C.C.T.: _____ GRADO Y GRUPO: _____
 BLOQUE IV
 Semana 30

MATERIA	Educación Física
BLOQUE	Juego, pienso y decido en colectivo
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	➤ Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA	
Procedimental Compara juegos y proponer nuevas reglas para construir otros; hacer más complejos los elementos estructurales, como espacio, tiempo, implemento y compañero.	Que el alumno participe activa y colaborativamente en los juegos de reglas y distinga los elementos que los componen, así como las diferencias entre juego e iniciación deportiva.	Juego de reglas Actividad "Quemados" (Véase apartado "Descripción de actividades" pág.38) Antes de iniciar la sesión es importante hacerles conocer a los alumnos las reglas, para que con base en ellas, los niños puedan decidir si cambian alguna para su beneficio.  *Para complementar las actividades atender las mencionadas en "Referencia sugerida"	Que los alumnos: Manejen de manera fluida y controla sus habilidades motrices básicas (salto, carrera, bote, giro), las reconocen y son capaces de aplicarlas en acciones de su vida cotidiana. Reconozcan la importancia de respetar las reglas en los juegos y en la vida cotidiana.	✓ Pelotas	Formativa Observar la disposición de los alumnos para proponer, organizar y aplicar nuevos juegos y nuevas reglas en la sesión. Puede pedírsele al alumno que haga la propuesta de un juego para que lo jueguen con sus compañeros de clase. Analizar la capacidad de propuesta que el alumno ha obtenido en el desarrollo de las clases.	L.A. Pág. 84-85	
			COMPETENCIA			Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.	MATERIAL DE APOYO
							PAGE, Jason (2005). <i>El futbol</i> . México, SEP (Libros del Rincón) http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=1141 http://www.com.org.mx/documentos/juegolimpio.pdf

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____ C.C.T.: _____ GRADO Y GRUPO: _____
 BLOQUE IV
 Semana 31

MATERIA	Educación Física
BLOQUE	Juego, pienso y decido en colectivo
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	▶ Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA
Actitudinal Propiciar una ambiente de respeto hacia las reglas, los compañeros y las posibilidades de participación en nuevos juegos.	Que el alumno participe activa y colaborativamente en los juegos de reglas y distinga los elementos que los componen, así como las diferencias entre juego e iniciación deportiva.	Juego de reglas Actividad "Balonmano" (Véase apartado "Descripción de actividades" pág.9) Debido a que las reglas para el balonmano son demasiadas, en ésta planeación se hace una selección de aquellas que hacen referencia a la manera en que puede jugarse el balón y a lo que no está permitido dentro del juego. Es preciso explicar a los alumnos las reglas y si ellos tienen la iniciativa de modificar o incrementar alguna, éstas o éstas deberán ser sometidas a votación. *Para complementar las actividades atender las mencionadas en "Referencia sugerida"	Que los alumnos: Reconozcan la importancia de respetar las reglas en los juegos y en la vida cotidiana. Adapten sus desempeños al trabajo en equipo y planteen estrategias individuales y colectivas para el éxito de las actividades.	✓ Pelota	Sumativa Analizar la participación de cada alumno, de manera individual y en equipo para el desarrollo de las clases. Observar de manera crítica el desarrollo de la competencia trabajada durante el bloque.	L.A. Pág. 86-87
			COMPETENCIA			
			Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.			MATERIAL DE APOYO PAGE, Jason (2005). <i>El futbol</i> . México, SEP (Libros del Rincón) KAUFMAN, Ruth (2005). <i>Gritar los goles</i> . México, SEP-Océano (Libros del Rincón) http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=1141

OBSERVACIONES

ESCUELA: _____ C.C.T.: _____ GRADO Y GRUPO: _____

BLOQUE IV

Semana 31

ESCUELA: _____ C.C.T.: _____ GRADO Y GRUPO: _____
 BLOQUE IV
 Semana 32

MATERIA	Educación Física
BLOQUE	Juego, pienso y decido en colectivo
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	➤ Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITO	ESTRATEGIA Y SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	MATERIAL	EVALUACIÓN	REFERENCIA SUGERIDA
Actitudinal Propiciar un ambiente de respeto hacia las reglas, los compañeros y las posibilidades de participación en nuevos juegos.	Que el alumno participe activa y colaborativamente en los juegos de reglas y distinga los elementos que los componen, así como las diferencias entre juego e iniciación deportiva.	Juego de reglas Actividad "Balonmano" (continuación) (Véase apartado "Descripción de actividades" pág.9) *Para complementar las actividades atender las mencionadas en "Referencia sugerida"	Que los alumnos: Reconozcan la importancia de respetar las reglas en los juegos y en la vida cotidiana. Adapten sus desempeños al trabajo en equipo y planteen estrategias individuales y colectivas para el éxito de las actividades.	✓ Pelota	Sumativa Analizar la participación de cada alumno, de manera individual y en equipo para el desarrollo de las clases. Observar de manera crítica el desarrollo de la competencia trabajada durante el bloque.	L.A. Pág. 88-91
			COMPETENCIA Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.			MATERIAL DE APOYO PAGE, Jason (2005). <i>El fútbol</i> . México, SEP (Libros del Rincón) KAUFMAN, Ruth (2005). <i>Gritar los goles</i> . México, SEP-Océano (Libros del Rincón) http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=1141

OBSERVACIONES
