

## 4to BIMESTRE

### SEMANA 27-32

#### DOSIFICACIÓN EDUCACIÓN FÍSICA

##### **PROPÓSITO**

Que conozca las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico, en la construcción de juegos modificados, practicando actividades novedosas y originales utilizando la creatividad como referente básico para solucionar problemas de formas diferentes.

##### **CONTENIDOS**

###### ***Conceptual***

Identificar las características de la creatividad: libertad, cambio de reglas, búsqueda de nuevas posibilidades y flexibilidad ante modelos predeterminados.

###### ***Procedimental***

Poner en juego diversas acciones motrices, comprendiendo la importancia de pensar y actuar en razón de las circunstancias de cada juego y de su propia competencia motriz.

###### ***Actitudinal***

Valorar la importancia de aprender a observar la lógica de los acontecimientos que suceden dentro de la sesión para relacionarlo con lo cotidiano.

##### **APRENDIZAJES ESPERADOS**

Construye acciones motrices con base en el análisis previo, durante y después de su actuación en situaciones presentes, dentro y fuera del contexto escolar.

Desarrolla el pensamiento creativo y genera respuestas motrices asertivas para plantear y solucionar problemas en juegos modificados.

##### **COMPETENCIA**

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

ESCUELA: \_\_\_\_\_

Semana 27

### AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
Que identifiquen las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico, en la creación de juegos modificados, realizando actividades novedosas y originales usando la creatividad como referente básico para resolver problemas de maneras distintas.	Identifique las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico en la construcción de juegos modificados, realizando actividades novedosas y originales. Emplee la creatividad como referente básico para resolver problemas motrices de maneras distintas.	Preparar a los estudiantes para hacer actividades "Eso es todo amigos", que se trata de superar un reto que contiene siete distintas tareas a hacer en un tiempo límite de 45 minutos; la consigna es que todos deben estar tomados de las manos, menos cuando la tarea requiera que sólo una parte del grupo realice la actividad. Las tareas a hacer son: 1. Ocho estudiantes juegan "Quemados" sin interrupción, hasta que sean remplazados por otros. 2. Escribir en 35 lugares distintos del patio el domicilio de la escuela. 3. Relevar 8 estudiantes de los que juegan "Quemados". 4. Llevar un aro al docente por parejas, sin tocarlo con las manos a la punta de los pies. 5. Llevar al docente 20 mochilas cerradas, con prendas de vestir en su interior y realizar un dibujo grande de un cuerpo humano. 6. 16 estudiantes que no hayan jugado "Quemados" remplazar a los que están jugando. 7. Sumar todas las rayas que los estudiantes tienen en sus manos y dar la cantidad de pesos que resulten. 8. Todo el grupo se amarra un paliacate que uno de sus pies y da una vuelta lo más rápido posible.	-Mejora su coordinación y el control dinámico del cuerpo, a partir de diferentes secuencias rítmicas. -Incrementa su experiencia motriz de modo que pueda transferirla a situaciones problemáticas que se le presenten.  <b>COMPETENCIA</b> Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.	L.A BLOQUE 4

### OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

ESCUELA: \_\_\_\_\_

Semana 28

### AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
Que identifiquen las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico, en la creación de juegos modificados, realizando actividades novedosas y originales usando la creatividad como referente básico para resolver problemas de maneras distintas.	Identifique las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico en la construcción de juegos modificados, realizando actividades novedosas y originales. Emplee la creatividad como referente básico para resolver problemas motrices de maneras distintas.	Preparar unos mini juegos olímpicos, donde los estudiantes participen en actividades lúdicas cooperativas, como: - "El rey de todo" - "Lanzamiento de chancla". - "Carrera de tractores" - "Limoneros" - "Catapultas" - Lanzamiento de "martillo con calcetines".	-Construye acciones motrices con base en el análisis previo, durante y después de su actuación en situaciones presentes, dentro y fuera del contexto escolar.  -Desarrolla el pensamiento creativo y genera respuestas motrices asertivas para plantear y solucionar problemas en juegos modificados.  <b>COMPETENCIA</b> Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.	L.A BLOQUE 4

### OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

ESCUELA: \_\_\_\_\_

Semana 29

### AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
Que identifiquen las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico, en la creación de juegos modificados, realizando actividades novedosas y originales usando la creatividad como referente básico para resolver problemas de maneras distintas.	Identifique las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico en la construcción de juegos modificados, realizando actividades novedosas y originales. Emplee la creatividad como referente básico para resolver problemas de maneras distintas.	Preparar a los estudiantes para que ejecuten juegos modificados y paradójicos, y distingan diferentes estrategias para resolver o cambiar la lógica del juego; entre los juegos a desarrollar están: -"A la carga mis valientes". -"La batalla de los globos". -"Caballo de Troya". Aclarar a los estudiantes el primer juego, organizar su aplicación y evaluar con los estudiantes su desempeño, antes de hacer los subsiguientes. Ayudar a los estudiantes al grupo en la realización de las actividades y reconocer su desempeño.	-Construye acciones motrices con base en el análisis previo, durante y después de su actuación en situaciones presentes, dentro y fuera del contexto escolar.  -Desarrolla el pensamiento creativo y genera respuestas motrices asertivas para plantear y solucionar problemas en juegos modificados.  <b>COMPETENCIA</b> Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.	L.A BLOQUE 4

### OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

ESCUELA: \_\_\_\_\_

Semana 30

### AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
Que identifiquen las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico, en la creación de juegos modificados, realizando actividades novedosas y originales usando la creatividad como referente básico para resolver problemas de maneras distintas.	Identifique las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico en la construcción de juegos modificados, realizando actividades novedosas y originales. Emplee la creatividad como referente básico para resolver problemas motrices de maneras distintas.	Preparar a los estudiantes para que realicen juegos modificados y paradójicos, y distingan diversas estrategias para resolver o cambiar la lógica del juego; entre los juegos a ejecutar están: Juguemos todos beis zapatero". -"Globos amigos". Aclarar al grupo el primer juego, organizar su aplicación y evaluar con sus estudiantes su desempeño, antes de hacer el subsiguiente. Ayudar al grupo en el desarrollo de las actividades y reconocer su desempeño.	-Construye acciones motrices con base en el análisis previo, durante y después de su actuación en situaciones presentes, dentro y fuera del contexto escolar.  -Desarrolla el pensamiento creativo y genera respuestas motrices asertivas para plantear y solucionar problemas en juegos modificados.  <b>COMPETENCIA</b> Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.	L.A BLOQUE 4

### OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

ESCUELA: \_\_\_\_\_

Semana 31

### AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES ESPERADOS	REFERENCIA
Que identifiquen las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico, en la creación de juegos modificados, realizando actividades novedosas y originales usando la creatividad como referente básico para resolver problemas de maneras distintas.	Identifique las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico en la construcción de juegos modificados, realizando actividades novedosas y originales. Emplee la creatividad como referente básico para resolver problemas motrices de maneras distintas.	Practicar juegos con los estudiantes, en los que utilicen la creatividad como referente básico para interactuar y resolver diferentes juegos, entre ellos los tradicionales. - "Pasar la barca con osito". -"Burro 16" -"Alí Babá y los cuarenta ladrones". *En la realización de los juegos, propiciar la experimentación, la equidad de género y el respeto entre los integrantes del grupo.	-Construye acciones motrices con base en el análisis previo, durante y después de su actuación en situaciones presentes, dentro y fuera del contexto escolar.  -Desarrolla el pensamiento creativo y genera respuestas motrices asertivas para plantear y solucionar problemas en juegos modificados.  <b>COMPETENCIA</b> Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.	L.A BLOQUE 4

### OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

**AVANCE PROGRAMÁTICO**

<b>CONTENIDO PROGRAMÁTICO</b>	<b>PROPÓSITOS</b>	<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<b>REFERENCIA</b>
Que identifiquen las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico, en la creación de juegos modificados, realizando actividades novedosas y originales usando la creatividad como referente básico para resolver problemas de maneras distintas.	Identifique las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico en la construcción de juegos modificados, realizando actividades novedosas y originales. Emplee la creatividad como referente básico para resolver problemas motrices de maneras distintas.	'Practicar juegos con los estudiantes, en los que utilicen la creatividad como referente básico para interactuar y dar solución a diferentes juegos, entre ellos los tradicionales. -"Súper balón" -"Eso es todo amigos" Durante el desarrollo de los juegos, propiciar la experimentación, la equidad de género y el respeto entre los integrantes del grupo. Valorar el aprendizaje de los estudiantes y la intervención educativa con la actividad "Eso es todo amigos"	-Construye acciones motrices con base en el análisis previo, durante y después de su actuación en situaciones presentes, dentro y fuera del contexto escolar.  -Desarrolla el pensamiento creativo y genera respuestas motrices asertivas para plantear y solucionar problemas en juegos modificados.  <p style="text-align: center;"><b>COMPETENCIA</b></p> Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.	L.A BLOQUE 4

**OBSERVACIONES**

---



---



---



---



---